



TUGAS AKHIR – 33412301053

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA JUMBO
TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH DI RA
AL-HIDAYAH**

Luluk Atin Faikoh

NRP. 33412301053

Dosen Pembimbing 1:

Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes.

Dosen Pembimbing 2:

Hilmah Noviandry R, S.Kep.,Ns., M.Kes.

PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 KEPERAWATAN

JURUSAN KESEHATAN

POLITEKNIK NEGERI MADURA

SAMPANG

2026

TUGAS AKHIR



PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA JUMBO TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH DI RA AL- HIDAYAH

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Keperawatan Di Jurusan Kesehatan

Disusun oleh:
Luluk Atin Faikoh
33412301053

**PROGRAM STUDI D3 KEPERAWATAN
JURUSAN KESEHATAN
POLITEKNIK NEGERI MADURA
TAHUN 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah di RA Al-Hidayah
Penulis : Luluk Atin Faikoh
NRP : 33412301053
Program Studi : D3 Keperawatan
Jurusan : Kesehatan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan.
Ditandatangani di Sampang, 05 Februari 2026

Menyetujui

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIPPPK. 198501022025212061

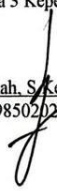

Hilmah Noviandry R.S.Kep.,Ns., M.Kes.
NIPPPK. 198411112025212045

Mengetahui

Ketua Jurusan
Kesehatan

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan




Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIPPPK. 198501022025212061

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan Pada Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Madura

Oleh:
Luluk Atin Faikoh
NRP. 33412301053

Tugas Akhir ini telah disidangkan pada tanggal 11 Februari 2026 dan telah sesuai dengan ketentuan.

Disetujui Tim Penguji Tugas Akhir

Tanda Tangan

1. Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIPPPK. 198502022025212061
2. Hilmah Noviandry S.Kep.,Ns.,M.Kes
NIPPPK. 198411112025212045
3. Honesty Pujiani, M.Tr.Keb
NIP. 199405102022032016
4. Nur Khalilah, S.ST., M.Kes
NIP. 197803112014062004
5. Cucun Setya Ferdina, M.Keb
NIP. 198909232022032010

SAMPANG
11 Februari 2026

Oleh:
Luluk Atin Faikoh
NRP. 33412301053

Disetujui Tim Penguji Tugas Akhir

- ## Tanda Tangan

iv

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya mahasiswa Politeknik Negeri Madura, Kementerian pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi :

1. Nama : Luluk Atin Faikoh
2. NRP : 33412301053
3. Program Studi : D3 Keperawatan
4. Jurusan : Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah di RA Al-Hidayah :**

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan literatur hasil kuliah, survey lapangan, bimbingan dengan dosen pembimbing dan pembimbing penelitian, melalui tanya jawab maupun asistensi serta buku-buku jurnal acuan yang tertera dalam referensi pada tugas akhir ini.
2. Bukan merupakan duplikasi yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas/ perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian bagian tertentu digunakan referensi pendukung untuk melengkapi informasi dan sumber informasi dengan mencatatkan melalui referensi yang semestinya,
3. Bukan merupakan karya tulis terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera dalam referensi pada Tugas Akhir ini.

Jika terbukti saya tidak memenuhi apa yang telah saya nyatakan seperti apa yang di atas, maka Tugas Akhir saya ini dibatalkan.

Sampang, 06 Februari 2026
Yang Menyatakan,



Luluk Atin Faikoh
NRP. 33412301053

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA JUMBO TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH DI RA AL-HIDAYAH

Nama : Luluk Atin Faikoh
NRP : 33412301053
Program Studi : D3 Keperawatan
Dosen Pembimbing 1 : Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
Dosen Pembimbing 2 : Hilmah Noviandry S.Kep.,Ns., M.Kes

ABSTRAK

Pendahuluan: Perkembangan anak usia prasekolah (3–6 tahun) merupakan masa emas (*golden age*) yang sangat menentukan kemampuan anak pada tahap kehidupan selanjutnya. Kurangnya stimulasi yang tepat dari lingkungan keluarga maupun sekolah dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan di berbagai aspek, seperti motorik, bahasa, sosial, dan kognitif. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan melalui permainan edukatif seperti ular tangga jumbo. **Tujuan:** Untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah. **Metode:** penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental* dengan pendekatan *one group pre-test and post-test design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* dengan jumlah responden sebanyak 15 orang. Instrument penelitian menggunakan lembar observasi KPSP. Data di analisis melalui proses *editing, scoring, coding, tabulating*, dan diuji menggunakan *Wilcoxon Signe Rank Test*. **Hasil:** Hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon Signe Rank Test* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,001 ($P < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan perkembangan anak. **Kesimpulan :** Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan edukatif ular tangga jumbo berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perkembangan pada anak usia prasekolah setelah diberikan intervensi. Temuan ini mendukung penggunaan permainan edukatif sebagai strategi efektif untuk menstimulasi aspek perkembangan selama proses tumbuh kembang anak.

Kata Kunci : *anak prasekolah, perkembangan anak, permainan edukatif, ular tangga jumbo*

THE EFFECT OF THE EDUCATIONAL GAME OF JUMBO SNAKES AND LADDERS ON THE DEVELOPMENT OF PRESCHOOL AGE CHILDREN AT RA AL-HIDAYAH

Student Name : Luluk Atin Faikoh
NRP : 33412301053
Study Program : D3 Keperawatan
Supervisor 1 : Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
Supervisor 2 : Hilmah Noviandry S.Kep.,Ns., M.Kes

ABSTRACT

Introduction: The development of preschool children (3–6 years) is a golden age that greatly determines the child's abilities in the next stage of life. Lack of appropriate stimulation from the family and school environment can cause developmental delays in various aspects, such as motoric, language, social, and cognitive. One form of stimulation that can be provided is through the educational game of jumbo snakes and ladders. **Objective:** To determine the effect of the educational game of jumbo snakes and ladders on the development of preschool children at RA Al-Hidayah. **Method:** This study used a pre-experimental design with a one-group pre-test and post-test design approach. The sampling technique used total sampling with a total of 15 respondents. The research instrument used the KPSP observation sheet. Data were analyzed through the process of editing, scoring, coding, tabulating, and tested using the Wilcoxon Signed Rank Test. **Results:** The results of the statistical test using the Wilcoxon Signed Rank Test showed a significant value of 0.001 ($P < 0.05$), which means there is a significant difference between the pre-test and post-test scores. This indicates that the intervention provided has a significant effect in improving child development. **Conclusion:** The analysis shows that the educational game of jumbo snakes and ladders significantly improved the development of preschool-aged children after intervention. This finding supports the use of educational games as an effective strategy to stimulate developmental aspects during a child's growth and development.

Keywords: *Preschool Children, Child Development, Educational Games, Jumbo Snakes And Ladders.*

MOTTO DAN PERSEMBAHASAN

“Hancur lebih mudah dari bertahan, ku pelajari sedari kecil”

~Taruh, Nadin Amizah~

“Apapun masalahnya apapun rintangannya jangan lupa pada tujuan yang sudah direncanakan serapi mungkin”

Persembahan :

Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tua penulis Fauzan dan Nuryati, meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati, penulis tahu bahwa dibalik keheningan itu tersimpan doa dan harapan yang tak pernah putus untuk penulis. Penulis memahami dan merasakan bahwa cinta dan dukungan yang kalian berikan selama ini hadir dalam bentuk yang berbeda, kalian mungkin tidak selalu mengucapkannya, tetapi tindakan dan keberadaan kalian adalah bukti kasih sayang yang tak terhingga. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih, termasuk selesainya skripsi ini adalah bagian dari doa dan harapan kalian. Terimakasih atas segala pengorbanan, restu, dan kebahagiaan yang telah diberikan
2. Kepada kakak perempuan dan adik laki-laki tercinta penulis Sumrotul Aini dan Moh. Aminullah, yang selalu memberi doa dan menyayangi penulis dengan tulis.
3. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, cinta terakhir dan tunangan penulis Ferdian Tri Anggara Putra, A.Md.T. Terimakasih banyak telah menjadi bagian penting dari perjalanan hidup penulis. Terimakasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai waktu, dukungan, doa dan support dalam proses penyusunan skripsi ini sampai selesai.
4. Kepada sahabat terbaik penulis Mita Devi Oktavia, perjumpaan kita dibangku perkuliahan adalah anugerah yang tak pernah penulis duga. Dia bukan hanya sekedar seorang teman, melainkan sahabat yang selalu ada disetiap fase perjalanan penulis. Selalu menjadi pendengar setia dan penopang kedua yang mampu menerima setiap sisi baik dan buruk diri penulis tanpa pernah menghakimi. Dia adalah bukti nyata bahwa persahabatan sejati mampu melewati segala badai. Terimakasih atas setiap memori indah, setiap pelajaran hidup dan setiap momen harga yang telah kita lalui bersama.
5. Terakhir untuk penulis kecil yang sering dipanggil “lulu”, terimakasih sudah memilih bertahan dari banyaknya masalah dan rintangan hidup. Terimakasih sudah kuat, terimakasih sudah

membuktikan bahwa kamu bisa meraih gelar yang selama ini sempat diremehkan. Semoga langkah ini menjadi bukti, bahwa saya mampu, bahwa saya bisa dan bahwa saya kuat.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur peneliti panjatkan terhadap kehadiran Allah SWT, karena atas nikmat dan karunianya peneliti dapat menyusun tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah untuk memenuhi syarat bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi D3 Keperawatan Jurusan Kesehatan di Politeknik Negeri Madura.

Dalam tugas akhir ini, peneliti telah menyusun tugas akhir ini tentang perkembangan anak. Berdasarkan karya tersebut, peneliti menyusun Tugas Akhir yang berjudul **“Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkebembangan Anak Usia Prasekolah Di RA Al-Hidayah”**.

Dalam proses pengerjaan dan penyelesaian tugas akhir ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dan arahan dari banyak pihak. Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ibu Laily Ulfiyah, S.T., M.T., Direktur Politeknik Negeri Madura yang sudah memberikan kesempatan dan ijin bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Bapak M. Musta'in, S.T., M.T., Wakil Direktur Bidang Akademik yang sudah memberikan kesempatan dan ijin bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Ns. Abdan Syakura, S.Kep., M.Kep, selaku Ketua Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Madura yang sudah memberikan kesempatan dan ijin bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Ibu Ns. Hilmah Noviandry R. S.Kep., M.Kep., selaku Sekretaris Jurusan Kesehatan sekaligus Pembimbing II yang telah banyak memberi masukan dan arahan kepada saya dalam proses pengerjaan hingga penyelesaian Tugas Akhir.
5. Ibu Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kep., selaku Koordinator Program Studi D3 Keperawatan sekaligus Pembimbing I yang telah banyak memberi masukan dan arahan kepada saya dalam proses pengerjaan hingga penyelesaian Tugas Akhir.
6. Ibu Ns. Hilmah Noviandry R. S.Kep., M.Kep., selaku Pembimbing II yang telah banyak memberi masukan dan arahan kepada saya dalam proses pengerjaan hingga penyelesaian Tugas Akhir.
7. Segenap dewan penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pendidikan Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Madura yang senantiasa membantu dan memberikan banyak ilmu kepada saya selama belajar di Politeknik Negeri Madura.

9. Instansi yang terkait dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Kedua Orang Tua yang telah memberikan dukungan, motivasi serta Doa kepada peneliti dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
11. Tunangan saya Ferdian Tri Anggara Putra yang sudah memberikan motivasi, semangat serta dukungan kepada saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
12. Mita Devi Oktavia selaku sahabat terbaik saya yang telah menemani saya dalam suka maupun duka selama perkuliahan sampai pada proses pengerjaan Tugas Akhir.
13. Responden yaitu siswa RA Al-Hidayah yang bersedia menjadi objek penelitian.

Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk lebih sempurnanya tugas akhir ini.

Sampang, 06 Februari 2026

Luluk Atin Faikoh
NRP. 33412301053

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHASAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Tujuan penelitian	2
1.3.1 Tujuan umum.....	2
1.3.2 Tujuan khusus.....	2
1.4 Batasan masalah	3
1.4.1 Lingkup penelitian.....	3
1.4.2 Populasi sampel	3
1.4.3 Variabel yang diteliti	3
1.4.4 Metode pengumpulan data	3
1.5 Manfaat penelitian	3
1.5.1 Manfaat teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat praktis	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Landasan teori	4
2.1.1 Definisi permainan edukatif.....	4
2.1.2 Jenis jenis permainan edukatif.....	4

2.1.3 Tujuan permainan edukatif	5
2.1.4 Manfaat permainan edukatif	5
2.1.5 Definisi permainan edukatif ular tangga jumbo	5
2.1.6 Manfaat permainan edukatif ular tangga jumbo.....	5
2.1.7 Jenis ular tangga jumbo.....	6
2.2 Konsep perkembangan anak.....	6
2.2.1 Definisi perkembangan anak.....	6
2.2.2 Tugas perkembangan anak.....	6
2.2.3 Aspek-aspek perkembangan anak.....	8
2.2.4 Gangguan perkembangan anak	9
2.2.5 Faktor faktor perkembangan anak	10
2.2.6 Alat ukur perkembangan anak	11
2.3 Konsep Anak Pra sekolah	12
2.3.1 Definisi anak usia prasekolah	12
2.3.2 Pertumbuhan dan perkembangan anak usia pra-sekolah	12
2.3.3 Ciri anak usia pra-sekolah	13
2.4 Penelitian terdahulu.....	14
2.5 Kerangka konsep.....	17
2.6 Deskripsi Kerangka Konsep	18
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Desain Penelitian	19
3.2 Kerangka Kerja.....	20
3.3 Populasi, Sampel dan Sampling.....	21
3.3.1 Populasi.....	21
3.3.2 Sampel	21
3.3.3 Sampling	21
3.4 Identifikasi Variabel.....	21
3.4.1 Variabel independent.....	21
3.4.2 Variabel dependent.....	21
3.5 Definisi Operasional.....	22

3.6 Pengumpulan dan Analisa Data	24
3.6.1 Pengumpulan data	24
3.6.2 Analisa data	25
3.7 Etika Penelitian.....	27
3.7.1 <i>Informed consent</i>	27
3.7.2 <i>Anonymity</i> (tanpa nama)	27
3.7.3 <i>Confidentiality</i>	27
3.8 Keterbatasan	27
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Hasil Penelitian	28
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian	28
4.1.2 Hasil Penelitian Data Umum.....	29
4.1.3 Hasil Penelitian Data Khusus.....	30
4.2 Pembahasan	31
4.2.1 Perkembangan anak sebelum dilakukan permainan edukatif ular tangga jumbo.....	31
4.2.2 Perkembangan anak setelah dilakukan permainan edukatif ular tangga jumbo.....	32
4.2.3 Pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak	33
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	35
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran	35
5.2.1 Bagi sekolah	35
5.2.2 Bagi peneliti selanjutnya	35
5.2.3 Bagi responden	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu Pengaruh Permainan Eduktif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Ra Al-Hidayah.....	14
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	19
Tabel 3.2 Definisi operasional pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di ra al-hidayah.....	22
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Responden Tahun 2026.....	29
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Responden Tahun 2026.....	29
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak Sebelum Dilakukan Permainan Edukatif Ular Tangga di RA Al-Hidayah Tahun 2026	30
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak Sesudah Dilakukan Permainan Edukatif Ular Tangga di RA Al-Hidayah Tahun 2026	30
Tabel 4.5 Hasil Uji Wilcoxon Signed Test Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di RA Al-Hidayah Tahun 2026.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka konsep pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah.....	17
Gambar 3. 1 Kerangka kerja pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah.....	20

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

1. Daftar Singkatan
 - 1) SOP : Standar Operasional Prosedur
 - 2) WHO : *World Health Organization*
 - 3) UNICEF : *United Nations Internasional Children's Emergency Found*
 - 4) ASD : Autisme Spektum Disorder
 - 5) AAP : American Academy of Pediatrics
 - 6) KPSP : Kusioner Pra Skrining Perkembangan
 - 7) DDST : Denver Developmental Screening Test
2. Daftar Lambang
 - 1) $>$: Lebih dari
 - 2) $<$: Kurang dari
 - 3) $\%$: Presentase
 - 4) P : Prosentase responden
 - 5) Σf : Jumlah responden dengan kategori yang sama
 - 6) n : Jumlah responden.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SOP	42
Lampiran 2 Lembar observasi KPSP	44
Lampiran 3 lembar data umum dan data khusus sebelum	54
Lampiran 4 lembar data umum dan data khusus sesudah	55
Lampiran 5 lembar Uji Wilcoxon Signed Test.....	56
Lampiran 6 lembar hasil tabulasi	57
Lampiran 7 lembar persetujuan/ informed consent.....	58
Lampiran 8 Surat Pemohonan Pengambilan Data Awal.....	59
Lampiran 9 Surat balesan Pemohonan Pengambilan Data Awal.....	60
Lampiran 10 surat izin penelitian.....	61
Lampiran 11 surat balasan izin penelitian RA Al-Hidayah	62
Lampiran 12 lembar dokumentasi penelitian	63
Lampiran 13 gambar ular tangga jumbo.....	65
Lampiran 14 Lembar bimbingan KTI pembimbing 1	66
Lampiran 15 Lembar bimbingan KTI pembimbing 2	68
Lampiran 16 Biodata Penulis	69
Lampiran 17 Turnitin	71
Lampiran 18 Lembar konsultasi penguji 1	72
Lampiran 19 Lembar konsultasi penguji 2	73
Lampiran 20 Lembar konsultasi penguji 3	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia prasekolah (3-6 tahun) merupakan masa yang sangat penting, dimana pada masa ini seluruh aspek perkembangan, baik secara kognitif, sosial, bahasa, maupun pada aspek motoriknya mengalami percepatan yang signifikan, yang biasanya disebut *golden age*, hal itu dapat menjadi pondasi atau dasar di masa yang akan datang (Raudhati, 2022). Akan tetapi ketidaksesuaian antara tugas perkembangan anak ideal dengan yang terjadi dilapangan dapat menjadi perhatian khusus terutama bagi orang tua serta pendidikan usia dini. Berbagai faktor yang dapat menyebabkan terjadinya keterlambatan perkembangan, salah satunya lingkungan keluarga maupun sekolah. Seperti yang terjadi dimasyarakat saat ini yaitu membiarkan anak menggunakan *smartphone* tanpa batas waktu ideal penggunaan, serta metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif disekolah, menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan perkembangan kemampuan dasar seperti kurangnya keterampilan motorik kasar karena kurang bergerak dan beraktivitas fisik, kemampuan berpikir yang masih lambat dalam mengenali angka dan belajar berhitung, serta kesulitan dalam berinteraksi dengan teman dan mengikuti aturan saat bermain. Untuk melatih aspek aspek diatas tentunya anak membutuhkan rangsangan dalam melatih perkembangan melalui permainan edukatif (Ramahwanti & Mashudi, 2025). Permainan edukatif telah lama dikenal sebagai metode yang dapat mendorong perkembangan anak. Salah satu permainan edukatif yang berpotensi dalam merangsang perkembangan anak adalah ular tangga jumbo. permainan ular tangga jumbo dipilih karena menuntut anak untuk aktif bergerak, berinteraksi, dan berpikir, menjadikannya media yang efektif untuk mengatasi masalah kepasifan dan mengoptimalkan kembali perkembangan anak yang terhambat.

Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun 2020, sekitar 5 hingga 25 persen anak usia prasekolah mengalami disfungsi otak ringan, yang mencakup gangguan perkembangan motorik halus. Dari data UNICEF, jumlah anak yang mengalami gangguan motorik halus dan kasar mencapai 1.375.000 dari total 1 juta anak yang mengalami keterlambatan perkembangan. Pada tahun 2020, sekitar 5 hingga 10 persen anak di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan (Pratiwi, 2025). Selain itu menurut data Kemenkes tahun 2018, di Provinsi Jawa Timur, angka prevalensi gangguan perkembangan motorik halus pada anak usia dini mencapai 24,5 persen (A. Fadilah et al., 2024). Berdasarkan data awal anak prasekolah (3-6 tahun) yang memiliki gangguan perkembangan ada 10 siswa dari 34 siswa.

Gangguan dan lambatnya perkembangan pada anak pra-sekolah saat ini sering disebabkan oleh faktor dari lingkungan sekitar, yang dapat menyebabkan kurangnya rangsangan yang baik, sehingga anak-anak menjadi kurang aktif dan kurangnya aktivitas (pasif) (Zainab et al., 2024). Akibatnya

anak akan mengalami gangguan atau keterlambatan pada perkembangan motorik kasar karena kurangnya gerakan fisik, keterlambatan dalam kemampuan berpikir, terutama dalam mengenal hal-hal nyata seperti menghitung dasar atau mengenal angka, dan juga masalah pada aspek sosial dan emosi yang ditandai dengan kesulitan berinteraksi dan mengikuti aturan (Syafa, 2025). Selain itu, pengabaian terhadap perkembangan anak dapat menimbulkan gangguan emosional dan keterlambatan berbicara yang akan memerlukan penanganan khusus agar tidak berdampak lebih ketika anak akan memasuki usia selanjutnya (Rakhmalia Imeldawati, 2025). Salah satu permainan dalam mengatasi masalah gangguan perkembangan yaitu permainan edukatif ular tangga jumbo, yang dimana permainan ini didesain secara menarik serta mengandung unsur pendidikan, yang dimana bisa melatih kognitif dan bahasa anak, juga dapat meningkatkan motorik serta sosial anak (Apriani et al., 2023)

Beberapa upaya pencegahan yang sudah dilakukan oleh RA Al-Hidayah ketika mengetahui adanya perbedaan perkembangan atau gangguan perkembangan salah satunya dengan cara memasukkan permainan di sela-sela proses pembelajaran. Akan tetapi kurangnya permainan yang menyenangkan dan inovatif menjadi salah satu kendala anak kurang tertarik, serta pemilihan permainan yang kurang tepat dalam meningkatkan perkembangan anak. Permainan edukatif ular tangga jumbo ini menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan perkembangan anak. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan ini, penggunaan permainan edukasi ular tangga jumbo dapat menjadi solusi efektif. Permainan ini dirancang untuk menggabungkan unsur belajar dan bermain sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar. Dengan mengintegrasikan permainan edukasi ular tangga jumbo ke dalam kegiatan pembelajaran rutin, anak-anak dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, dan pada akhirnya mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di RA Al-Hidayah”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, apakah ada pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah?

1.3 Tujuan penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah untuk menganalisis pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengetahui perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah sebelum diberikan permainan edukatif ular tangga jumbo

2. Mengetahui perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah setelah diberikan permainan edukatif ular tangga jumbo
3. Menganalisis pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah

1.4 Batasan masalah

1.4.1 Lingkup penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan di RA Al-Hidayah dan tidak melakukan penelitian ditempat lain.

1.4.2 Populasi sampel

Responden penelitian adalah anak usia Pra-sekolah (3-6 tahun) yang bersekolah di RA Al-Hidayah dengan kategori perkembangan meragukan.

1.4.3 Variabel yang diteliti

Fokus penelitian akan terbatas pada dua variable,yaitu pengaruh permainan edukatif ular tangga dan perkembangan anak yang diukur menggunakan lembar observasi.

1.4.4 Metode pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai alat pengumpulan data dan tidak mencangkup metode lain seperti wawancara dan kusioner.

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan suatu informasi ilmiah dalam pengembangan ilmu keperawatan anak terutama yang berhubungan dengan pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Manfaat praktis hasil penelitian ini bagi sekolah dapat dijadikan dasar ilmiah untuk memperkuat kurikulum berbasis permainan dan meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan reputasi sekolah sebagai lembaga yang inovatif dan berbasis data.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Manfaat praktis hasil penelitian ini bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat menjadi landasan teoritis atau acuan bagi peneliti-penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan desain dan efektivitas media permainan edukatif. Selain itu memanfaatkan mainan tradisional seperti ular tangga dalam upaya menstimulasi aspek perkembangan anak usia prasekolah lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.

3. Bagi instansi akademik

Manfaat praktis hasil penelitian bagi instansi akademik yaitu dapat digunakan sebagai referensi bagi institusi pendidikan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan asuhan keperawatan dalam meningkatkan kualitas stimulus perkembangan anak melalui alat peraga interaktif.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan teori

2.1.1 Definisi permainan edukatif

Permainan edukatif merupakan segala jenis permainan yang dirancang secara khusus untuk memberikan suatu pendidikan dan pembelajaran yang dimana akan dikemas dengan cara yang menyenangkan. Piaget (Riana 2011) mengemukakan bahwasanya permainan adalah aktivitas yang mendorong perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain, anak juga dapat belajar dalam mengembangkan kemampuan emosi dan sosial yang dapat diterima oleh norma sosial. Alat Permainan edukatif di rancang secara khusus untuk mengembangkan aspek aspek perkembangan, anak hal ini bisa dimanfaatkan untuk menguatkan keterampilan fisik, motorik, kemampuan sosial anak serta kemahiran dalam berbahasanya. Selain itu permainan edukatif ini dapat dimanfaatkan dalam menguatkan serta menetapkan keterampilan dan pengembangan potensi yang dimiliki anak (syahputra eko, novianty lily, 2023) .

Alat permainan edukatif adalah sebuah media atau alat yang dapat memberikan rangsangan aktivitas dan mampu menimbulkan kesenangan pada dirinya. Pada dasarnya alat permainan edukatif ini adalah seperangkat cara untuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik. Alat permainan ini dapat meningkatkan kognitif dan konsentrasi yang dimiliki anak, Konsentrasi ini lah yang nanti akan dibutuhkan untuk menyiapkan pembelajar di jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai metode pembelajaran anak usia dini, diharapkan bisa mengatasi keterbatasan waktu dan tempat serta ruangan yang sering menjadi kendala dalam proses pembelajaran anak usia dini (gita somantri, 2018).

2.1.2 Jenis jenis permainan edukatif

Ada beberapa jenis terapi bermain yaitu diklasifikasikan sebagai berikut (Tambunan, 2021) :

1. *Sosial affective play*
Jenis permainan dimana anak akan memberi respon ketika orang lain memberi stimulus, contoh : petak umpet, ciluk-ba
2. *Sense off pleasure play*
Permainan yang memberikan suatu kesenangan atau kebahagiaan tersendiri bagi anak seperti bermain air, pasir atau tanah
3. *Skill play*
Jenis permainan dimana anak mendapatkan suatu kesempatan yang berulang untuk mencapai suatu keterampilan, seperti bersepeda, bermain balok
4. *Dramatic role play*
Permainan ini adalah jenis terapi bermain dimana anak dapat menjalankan suatu peran tertentu seperti peran guru , dokter, perawat

5. *Games*

Permainan ini melibatkan anak dalam permainan individu maupun kelompok, pada terapi bermain ini mengajak anak untuk memahami aturan aturan dalam permainan serta melatih kesabaran anak dalam menunggu giliran. Contoh permainan edukatif seperti ular tangga, monopoli sederhana, puzzle.

6. *Un occupied behaviour*

Permainan yang dimana hanya membutuhkan fokus yang sebentar, seperti menjijit, memperhatikan suatu benda

2.1.3 Tujuan permainan edukatif

Berikut beberapa tujuan permainan edukatif untuk anak dan pendidik (M. Fadilah, 2019):

1. Untuk memudahkan dalam proses belajar
2. Untuk melatih konsentrasi
3. Sebagai media untuk melatih kreativitas dan imajinasi
4. Mempermudah dalam menyampaikan materi
5. Meningkatkan motivasi belajar anak

2.1.4 Manfaat permainan edukatif

Permainan edukatif mempunyai banyak manfaat yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, salah satu manfaat permainan edukatif yaitu membantu dalam pertumbuhan fisik dan aspek perkembangan anak. Berikut manfaat permainan edukatif (Andi, 2018).

1. Meningkatkan perkembangan motorik
2. Meningkatkan perkembangan kognitif
3. Meningkatkan pengembangan kreativitas
4. Meningkatkan kemampuan bahasa
5. Meningkatkan perkembangan sosial anak
6. Meningkatkan perkembangan emosional

2.1.5 Definisi permainan edukatif ular tangga jumbo

Permainan ular tangga jumbo merupakan bentuk permainan yang merangsang keaktifan anak dalam proses pembelajaran (Rokhmawati et al., 2025). Permainan ular tangga jumbo ini merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk menyampaikan suatu materi dengan cara yang menyenangkan. Permainan ular tangga jumbo ini menggabungkan tujuan dari pendidikan ke unsur permainan tradisional yang dimana akan melatih anak dalam aspek aspek perkembangan.

2.1.6 Manfaat permainan edukatif ular tangga jumbo

1. Merangsang motorik anak
2. Meningkatkan kemampuan sosial anak
3. Menanamkan sikap kompetitif
4. Meningkatkan rasa percaya diri anak
5. Merangsang kreativitas anak (Winarti, 2025)

2.1.7 Jenis ular tangga jumbo

1. Ular tangga karpet

Ular tangga ini adalah ular tangga berukuran jumbo yang dimana dapat dimainkan didalam ruangan atau diluar ruangan.

2. Ular tangga magnetik

Permainan ini memiliki bidak magnetik, sehingga dapat menempel dibidak papan dan tidak ada pergeseran

3. Ular tangga klasik

Ular tangga klasik ini memiliki ukuran yang bervariasi. Papan jenis ini adalah jenis klasik yang paling umum dan bisa berukuran besar, namun kekurangannya, bidak bisa mudah bergeser atau keluar petak jika tersenggol.

2.2 Konsep perkembangan anak

2.2.1 Definisi perkembangan anak

Perkembangan adalah proses peningkatan kemampuan dan fungsi tubuh yang kompleks, yang menunjukkan kematangan sistem saraf dan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan bersifat kualitatif dan mencakup berbagai aspek seperti motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif, emosional, sosial, serta moral. Menurut AAP (2022), perkembangan terjadi secara berurutan dan dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan, interaksi sosial, kesehatan mental ibu dan anak, serta cara pengasuhan yang diterapkan. Perkembangan adalah perubahan yang bersifat kualitatif dan fungsional, yang mencakup peningkatan kemampuan kompleks di berbagai bidang seperti motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan moral (Ridha, 2015).

Perkembangan adalah meningkatnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang semakin kompleks secara teratur dan dapat diprediksi, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan mencakup bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam aspek gerak kasar, gerak halus, berbicara, bahasa, sosialisasi, serta kemandirian. Menurut Hockenberry (2014), perkembangan adalah perubahan yang terjadi secara bertahap, dari tahap yang sederhana menuju tahap berikutnya yang lebih tinggi dan kompleks, yang muncul dan berkembang dari individu melalui kematangan pertumbuhan dan proses belajar (Wiwin et al., 2021).

2.2.2 Tugas perkembangan anak

Tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada masa tertentu. Menurut Gunarsa, tugas perkembangan adalah tugas yang muncul di setiap tahap hidup seseorang, yang akan membawa individu menuju kebahagiaan dan kesuksesan di tahap-tahap pengembangan berikutnya. Berikut adalah tugas perkembangan (Agustina, 2022) .

1. Tugas Perkembangan Anak Usia 3 Tahun
 - 1) Mulai bisa menggunakan toilet (BAB/BAK) dengan bantuan sedikit.
 - 2) Makan dan minum sendiri
 - 3) Melepas pakaian sendiri
 - 4) Berlari dan naik tangga dengan bantuan
 - 5) Menggunakan kalimat 2–3 kata
 - 6) Mengenal nama dan jenis kelamin
 - 7) Bermain paralel (parallel play)
 - 8) Mengikuti instruksi 1 langkah.
2. Tugas Perkembangan Anak Usia 4 Tahun
 - 1) Toilet training mandiri
 - 2) Memakai pakaian sederhana sendiri
 - 3) Melompat dengan dua kaki
 - 4) Menggambar bentuk sederhana (lingkaran)
 - 5) Berbicara dengan kalimat jelas
 - 6) Mulai bermain kooperatif
 - 7) Mengikuti aturan sederhana
 - 8) Mengenal warna dan bentuk
 - 9) Memahami benar dan salah secara sederhana.
3. Tugas Perkembangan Anak Usia 5 Tahun
 - 1) Mandiri dalam perawatan diri
 - 2) Mengancingkan baju
 - 3) Koordinasi motorik semakin baik
 - 4) Menggunting mengikuti garis
 - 5) Menggambar orang sederhana
 - 6) Menghitung benda sederhana
 - 7) Menceritakan pengalaman runtut
 - 8) Bermain kelompok dengan aturan
 - 9) Menunggu giliran
 - 10) Mengontrol emosi lebih stabil
4. Tugas Perkembangan Anak Usia 6 Tahun
 - 1) Sepenuhnya mandiri dalam aktivitas sehari-hari
 - 2) Mengikat tali sepatu
 - 3) Melempar dan menangkap bola dengan baik
 - 4) Menulis beberapa huruf dan angka
 - 5) Mengenal huruf dan angka konsisten
 - 6) Mengikuti instruksi 2–3 langkah
 - 7) Bekerja sama dalam kelompok
 - 8) Memahami tanggung jawab sederhana
 - 9) Mengendalikan emosi dalam situasi sosial (Office Child Development University of Pittsburgh, 2015).

2.2.3 Aspek-aspek perkembangan anak

Aspek-aspek perkembangan anak usia prasekolah (3-6 tahun) meliputi :

1. Aspek sosial

Perkembangan sosial anak usia prasekolah (3–6 tahun) ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak dalam berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Pada usia ini, anak mulai beralih dari bermain sendiri menjadi bermain bersama teman (*cooperative play*), belajar berbagi, menunggu giliran, serta mengikuti aturan sederhana dalam permainan. Anak juga mulai menunjukkan empati, seperti menghibur teman yang sedih, dan belajar mengendalikan emosi saat terjadi konflik kecil.

2. Motorik kasar

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan tubuh secara koordinasi dan terkendali. Ini menyangkut fleksibilitas, keseimbangan, dan kecekatan dalam bergerak. Keterampilan ini mencakup berbagai jenis gerakan, seperti gerakan *locomotor* seperti gerakan yang dilakukan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain, gerakan yang dilakukan tanpa berpindah tempat tanpa perpindahan). Selain itu, keterampilan motorik kasar juga melibatkan kemampuan untuk mengikuti aturan atau panduan yang berlaku dalam suatu aktivitas atau permainan.

3. Motorik halus

Keterampilan motorik halus adalah kemampuan mengendalikan jari-jari dan alat-alat kecil dengan baik serta fleksibel. Melakukan eksplorasi serta ekspresi dalam berbagai bentuk. Ini mencakup keahlian dalam mengendalikan gerakan kecil, seperti menggambar, menulis, atau merangkai benda-benda kecil. Keterampilan ini memungkinkan individu untuk menyampaikan mengungkapkan ide dan perasaan dengan rincian melalui kegiatan yang membutuhkan ketelitian serta koordinasi yang halus.

4. Bahasa

Aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini melibatkan proses dan beragam perubahan dalam kemampuan berbahasa mereka, termasuk penguasaan fonologi (suara-suaranya); morfologi (struktur kata); sintaksis (struktur kalimat); semantik (makna kata dan kalimat); dan pragmatik (penggunaan bahasa dalam konteks sosial). Di tahap awal hidup, anak-anak mengalami perkembangan pesat dalam kemampuan berbahasa baik dalam memahami maupun menggunakan kata-kata untuk berkomunikasi (Allvanialista, 2014).

2.2.4 Gangguan perkembangan anak

Gangguan perkembangan adalah situasi di mana satu atau beberapa aspek tumbuh kembang anak mengalami hambatan atau penyimpangan, sehingga anak tidak bisa mencapai kemampuan yang seharusnya sesuai dengan usia mereka. Gangguan ini bisa ringan, sedang, atau berat, dan bisa memengaruhi kemampuan belajar, berinteraksi dengan orang lain, berbicara, mengatur emosi, serta melakukan aktivitas sehari-hari. Selain itu, gangguan perkembangan juga bisa muncul bersamaan dengan gangguan lain, seperti keterlambatan bicara yang disertai masalah dalam interaksi sosial, atau gangguan motorik yang disertai kesulitan belajar.

1. Gangguan Spektrum Autisme (ASD)

Autisme adalah gangguan perkembangan yang memengaruhi kemampuan anak dalam berbicara, berkenalan dengan orang lain, serta cara berperilaku. Anak yang mengalami ASD biasanya menunjukkan minat yang terbatas, keinginan untuk mengikuti rutinitas yang sama, dan melakukan tindakan berulang seperti mengangkat tangan atau memutar benda. Kemampuan berbicara pada anak juga bisa tertunda atau tidak berkembang sesuai dengan usianya (Yusuf & Ozar, 2023).

2. Keterlambatan Bicara dan Gangguan Bahasa

Masalah dalam berbicara atau gangguan bahasa merupakan sesuatu yang bisa terjadi secara alami saat anak berkembang, tetapi juga bisa jadi tanda dari gangguan psikiatri atau perilaku anak. Anak yang berbicara lambat sesuai usianya, kesulitan menyusun kalimat, dan artikulasinya buruk bisa disebabkan oleh gangguan pendengaran, gangguan neurologis, atau masalah perkembangan bahasa (Muhammad Ardiansyah, 2020).

3. Keterlambatan Motorik (motor delay)

Masalah perkembangan motorik terlihat saat anak tertunda dalam mempelajari keterampilan gerak seperti berbaring di perut, duduk, berjalan, menggenggam benda kecil, atau mengikat tali sepatu. Anak tampak kurang fleksibel, tidak seimbang, atau sering terjatuh. Hal ini bisa disebabkan oleh masalah pada otot, saraf, atau kurangnya rangsangan dari lingkungan sekitar (Ridha, 2014).

4. Gangguan Perkembangan Sosial dan Emosional

Gangguan emosi bisa berupa kecemasan, ketakutan yang berlebihan, tantrum yang sangat intens, mudah marah, atau tindakan agresif. Anak yang mengalami gangguan perilaku sering kali kesulitan mengikuti aturan, terlalu impulsif, dan sulit mengendalikan diri. Perubahan emosi yang tidak stabil bisa mengganggu hubungan dengan orang lain, semangat belajar, serta kemampuan beradaptasi di sekolah dan di rumah (Yusuf & Ozar, 2023).

2.2.5 Faktor faktor perkembangan anak

1. Faktor internal

1) Genetika

Faktor gen adalah hal yang diberikan oleh orang tua kepada anak. Beberapa hal yang bisa diturunkan oleh orang tua kepada anak antara lain bentuk fisik, tingkat kecerdasan, dan sifat dasar anak.

2) Kematangan

Kematangan yang dimaksud adalah tingkat kedewasaan fisik dan mental anak dalam melakukan hal-hal baru.

3) Kesehatan

Kesehatan anak berpengaruh pada kualitas dan kecepatan tumbuh kembangnya. Anak yang dalam kondisi fisik baik cenderung berkembang secara optimal. Sementara itu, gangguan kesehatan dapat menghambat proses tumbuh kembangnya.

2. Faktor eksternal

1) Lingkungan keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama dan paling penting dalam perkembangan anak. Cara orang tua mendidik, kualitas interaksi dalam keluarga, struktur keluarga, serta kondisi sosial dan ekonomi keluarga memiliki dampak besar terhadap pertumbuhan anak. Penelitian baumrind (2019), menunjukkan bahwa cara asuh yang otoritatif cenderung menghasilkan anak yang memiliki perkembangan sosial dan emosional yang lebih baik.

2) Lingkungan sekolah

Sekolah, termasuk Madrasah Ibtidaiyah (MI), memiliki pengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Kualitas guru, cara mengajar, kurikulum yang digunakan, suasana di sekolah, serta cara berinteraksi dengan teman-teman sebaya semuanya memengaruhi berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Vygotsky (dalam Woolfolk, 2020), interaksi sosial dan budaya di sekolah memainkan peran penting dalam membentuk perkembangan berpikir anak.

3) Lingkungan masyarakat

Nilai, norma, dan budaya dalam masyarakat menciptakan lingkungan sosial yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan teori ekologi perkembangan, pertumbuhan anak dipengaruhi oleh beberapa lapisan sistem sosial. Mulai dari mikrosistem seperti keluarga dan sekolah, lalu mesosistem yang menghubungkan berbagai mikrosistem tersebut, eksosistem yang memengaruhi anak secara tidak langsung, hingga makrosistem yang mencakup nilai dan budaya masyarakat secara keseluruhan.

4) Stimulasi dan perkembangan

Kualitas dan jumlah rangsangan yang diterima anak, serta pengalaman yang mereka dapatkan, sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan mereka. Anak yang sering mendapat berbagai jenis

rangsangan biasanya berkembang lebih baik, terutama dalam hal pikiran dan kemampuan berbicara.

5) Nutrisi

Asupan gizi yang cukup dan seimbang sangat penting untuk pertumbuhan anak, terutama untuk perkembangan otak dan tubuhnya. Jika anak tidak mendapat nutrisi yang cukup selama masa pertumbuhan yang kritis, hal itu bisa menyebabkan gangguan perkembangan yang sulit untuk pulih (Hasan, 2025)

2.2.6 Alat ukur perkembangan anak

Pengukuran perkembangan anak diukur secara non fisik seperti aspek motorik halus, motorik kasar, bahasa dan sosial. Berikut alat ukur perkembangan anak (Senja et al., 2020).

1. KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembang)

KPSP adalah alat atau instrument untuk mengukur perkembangan anak dari anak usia 3,6,9,12,15,18,21,24,30,36,42,48,54,60,66, dan 72 bulan (Kemenkes RI,2015). Jika anak berumur 10 bulan maka menggunakan test KPSP pada anak usia dibawahnya yaitu 9 bulan.

- 1) Setelah menentukan umur anak, pilihlah KPSP sesuai dengan umur anak
- 2) KPSP terdiri dari 2 macam pertanyaan
 - (1) Pertanyaan yang dijawab ibu/pengasuh anak. Contoh “dapatkah bayi makan kue sendiri ?”
 - (2) Perintah kepada ibu/pengasuh anak untuk melakukan tugas yang tertulis pada KPSP. Contoh “pada posisi bayi yang terlentang, Tariklah bayi pada pergelangan tangan secara perlahan lahan ke posisi duduk.
- 3) Baca dulu dengan baik pertanyaan pertanyaan yang ada. Apabila kurang jelas bisa dapat ditanyakan sebelum melakukan.
- 4) Pertanyaan dijawab berurutan satu persatu
- 5) Setiap pertanyaan hanya mempunyai satu jawaban : YA atau TIDAK.
- 6) Teliti kembali semua pertanyaan dan jawaban

Interpretasi Hasil KPSP

- 1) Hitung jawaban YA (bila dijawab bisa atau sering atau kadang-kadang)
- 2) Hitung jawaban TIDAK (bila jawaban belum pernah atau tidak pernah)
- 3) Bila jawaban YA = 9-10 , perkembangan anak sesuai dengan tahapan perkembangan (S)
- 4) Bila jawaban YA = 7 atau 8,perkembangan anak Meragukan (M)
- 5) Bila jawaban YA = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P)
- 6) Rincilah jawaban TIDAK pada nomor berapa

2. DDST (*Denver Developmental Screening Test*)

Denver developmental screening test merupakan alat atau metode untuk mengidentifikasi adanya penyimpangan terhadap perkembangannya. Aspek perkembangan yang menggunakan pengukuran DDST yaitu aspek motorik halus, motorik kasar, bahasa dan sosial.

2.3 Konsep Anak Pra sekolah

2.3.1 Definisi anak usia prasekolah

Masa kanak-kanak awal sering disebut sebagai masa pra sekolah. Anak pra sekolah adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun, yang sedang mengalami tahap perkembangan awal. Masa ini merupakan waktu yang sangat penting dan kritis bagi pertumbuhan fisik, kemampuan berpikir, perkembangan sosial dan emosional, serta kemampuan berbahasa anak. Pada masa ini, anak-anak mengalami perubahan yang cepat di berbagai aspek, seperti kemampuan berbicara, kemampuan berpikir, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, serta kemampuan mandiri dalam merawat diri sendiri. Masa pra sekolah merupakan masa transisi penting dari kehidupan awal anak menuju pendidikan formal. Di masa ini, anak mulai mempersiapkan diri untuk memasuki dunia sekolah dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan seterusnya. Anak pra sekolah memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari anak usia lain. Mereka berada dalam tahap perkembangan yang sangat cepat, baik secara fisik, kognitif, bahasa maupun sosial emosional. Proses perkembangan anak merupakan hasil dari interaksi antara faktor genetik dan lingkungan sekitar (Anggeriyane et al., 2025).

2.3.2 Pertumbuhan dan perkembangan anak usia pra-sekolah

Pertumbuhan adalah perubahan yang berupa peningkatan jumlah sel, jaringan, struktur, dan sistem tubuh, serta ukuran tubuh dan bagian-bagian tubuhnya. Contohnya, pertumbuhan fisik seseorang dapat dilihat dari bertambahnya tinggi badan, berat badan, kepadatan tulang, dan struktur serta pola gigi, yang dapat diprediksi. Perkembangan adalah suatu pola yang teratur yang berkaitan dengan perubahan struktur, pikiran, perasaan, atau perilaku, yang muncul dari proses pematangan, pengalaman, dan pembelajaran. Perkembangan adalah proses yang dinamis dan terus berlangsung sepanjang hidup, yang ditunjukkan oleh serangkaian peningkatan, kondisi yang stabil, dan bahkan penurunan. Perkembangan anak merupakan bagian utama dari perkembangan manusia, karena arsitektur otak anak mulai terbentuk pada tahun pertama hidupnya, melalui penggabungan warisan genetik dan pengaruh lingkungan tempat ia tinggal (Mansur Rohman Arif, 2019).

Pertumbuhan dan perkembangan manusia didukung oleh proses perubahan. Perubahan pada bagian fisik bisa terjadi dengan bentuk jaringan, pertumbuhan struktur, organ, dan otot hingga mencapai tingkat kekuatan dan fungsi maksimal. Perubahan perkembangan terjadi pada seseorang baik secara pikiran, kemampuan berbicara, maupun hubungan sosial. Pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara teratur, berurutan, terus-menerus, dan kompleks. Semua orang mengalami pola pertumbuhan dan tingkat perkembangan yang sama, tetapi karena pola dan tingkat ini berbeda untuk setiap individu, terdapat

variasi dalam perubahan fisik dan perilaku yang dianggap normal. Pada setiap tahap perkembangan, pencapaian tertentu bisa dikenali, misalnya kapan bayi pertama kali bisa berguling, merangkak, berjalan, atau mengucapkan kata pertamanya. Pertumbuhan memengaruhi aspek fisik, sedangkan perkembangan berkaitan dengan fungsi pertumbuhan intelektual dan emosional seseorang.

2.3.3 Ciri anak usia pra-sekolah

Ciri-ciri anak usia pra sekolah menurut Patmonodewo (2003), Hurlock (2007), dan Wong (2008) mencakup aspek fisik (motorik), sosial, dan kognitif. Keberhasilan tugas perkembangan anak pra sekolah sangat penting karena tugas-tugas yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan yang telah dikuasainya saat usia toddler (Patmonodewo, 2022).

1. Aspek motorik kasar Anak usia prasekolah menunjukkan perkembangan motorik kasar yang semakin matang, ditandai dengan kemampuan berjalan dan berlari lebih stabil, melompat dengan dua kaki, menaiki dan menuruni tangga secara bergantian, menendang serta melempar bola, hingga mampu menjaga keseimbangan saat berdiri dengan satu kaki. Pada usia 5–6 tahun, koordinasi tubuh semakin baik sehingga anak mampu melakukan aktivitas seperti bersepeda roda tiga atau mengikuti permainan fisik sederhana dengan aturan.
2. Aspek motorik halus anak mulai mampu memegang pensil dengan lebih terkontrol, mencoret dan menggambar bentuk sederhana (lingkaran, garis, persegi), menyusun balok, memasukkan manik-manik ke tali, membuka dan menutup kancing, serta menggunakan gunting dengan pengawasan. Memasuki usia 5–6 tahun, gerakan tangan semakin terkoordinasi sehingga anak mampu menulis beberapa huruf atau angka dan mewarnai dengan lebih rapi.
3. Aspek sosial Anak usia pra sekolah mampu berinteraksi dengan orang-orang di luar rumah, sehingga semakin tertarik bermain dengan teman sebaya, orang dewasa di sekitarnya, serta saudara kandung di rumah. Pada masa ini, anak biasanya memiliki satu atau dua teman dekat, namun teman tersebut sering berubah karena anak cepat menyesuaikan diri dengan orang baru. Biasanya, anak lebih memilih teman yang jenis kelaminnya sama dan kemudian berkembang menjadi teman dengan jenis kelamin berbeda. Anak pra sekolah juga mampu berhubungan dengan orang yang tidak dikenal dengan baik dan bisa menerima perpisahan singkat dari orang tua, dengan sedikit atau bahkan tanpa protes. Meskipun begitu, anak masih bisa melewati rasa takut, bayangan, dan kecemasan yang belum terselesaikan melalui bermain.
4. Aspek kognitif Usia pra sekolah biasanya sudah bisa berbicara, sebagian dari mereka senang berbicara terutama di dalam kelompok. Anak-anak pra sekolah perlu dilatih agar bisa menjadi pendengar yang baik. Mereka cenderung berpikir bahwa orang lain berpikir seperti apa yang mereka pikirkan, dan penjelasan singkat mengenai hal-hal yang mereka ketahui seringkali mereka anggap sudah dipahami oleh orang lain.

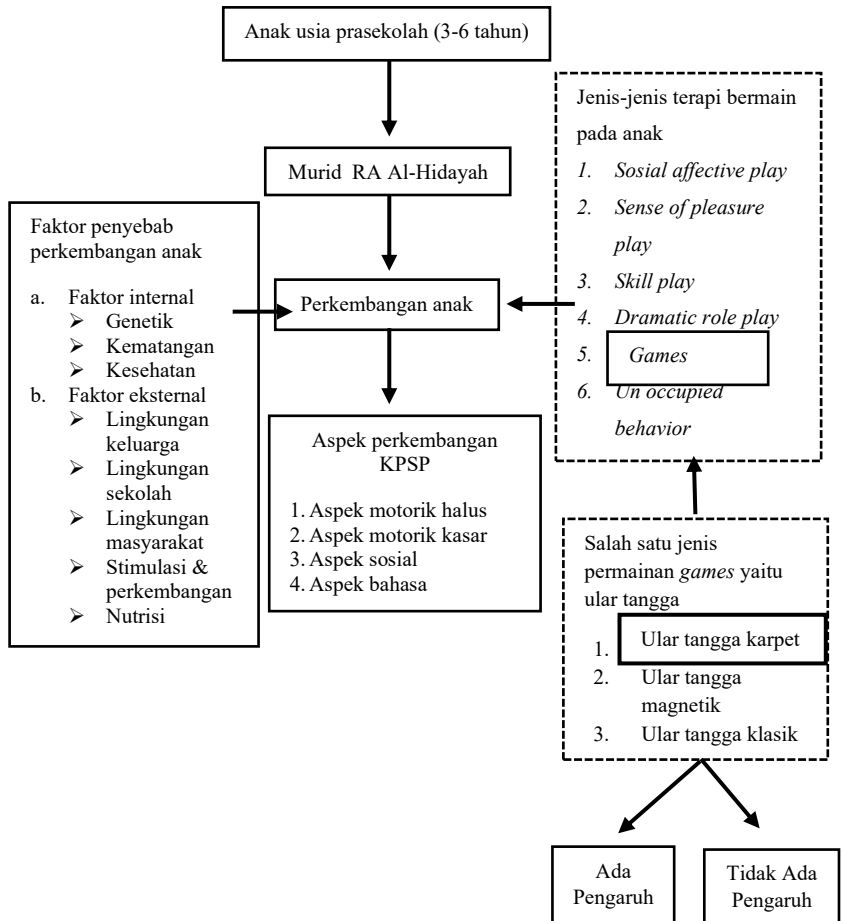
2.4 Penelitian terdahulu

Table 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu Pengaruh Permainan Eduktif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Ra Al-Hidayah

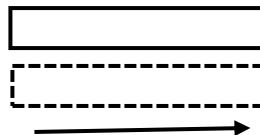
Judul, Penulis, Tahun	Metode	Hasil	Novelty
Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Pertiwi, Batam – Kepulauan Riau (Sinambela, 2023).	D: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) S: 28 orang V: Independent : permainan ular tangga Dependent : kemampuan kognitif anak I: observasi dan dokumentasi. A: deskriptif kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan Permainan edukatif <i>ular tangga</i> terbukti meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun secara progresif dari pra-siklus hingga siklus II. Hasil penelitian menunjukkan 89% anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan sangat baik. Pendekatan bermain edukatif memberikan stimulus efektif, menyenangkan, dan interaktif untuk mengoptimalkan pembelajaran anak usia dini	Penelitian ini mengintegrasikan permainan tradisional Ular Tangga sebagai media edukatif inovatif berbasis PTK. Membuktikan permainan sederhana dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak TK. Menawarkan metode pembelajaran interaktif dibandingkan metode konvensional.
Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Paud Al-Ghazy Banin Palangkaraya (Satarlar et al., 2025)	D: pra-eksperimental S: 35 siswa V: Independent : bermain plastisin Dependent : perkembangan motorik halus I: kuesioner <i>Denver Developmental Screening Test</i> (DDST II).	Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan plastisin, yang menunjukkan bahwa media plastisin memiliki pengaruh untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak-anak prasekolah	Penelitian ini terletak pada penggunaan media bermain plastisin secara terstruktur dengan pengukuran berbasis Denver Developmental Screening Test (DDST II). Kombinasi pendekatan bermain sensorimotor dan instrumen ilmiah ini memberikan cara kuantitatif dan terukur untuk menilai

	A: uji <i>Wilcoxon</i> <i>Sign Rank</i> <i>Test.</i>		peningkatan motorik halus anak prasekolah, yang banyak dilakukan dalam penelitian sebelumnya.
Pengaruh Stimulasi APE Magic Book terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pra Sekolah (Eka et al., 2022)	D: kuantitatif S: anak usia 3-5 tahun V: Independent : stimulasi APE magic book Dependent : perkembangan kognitif anak prasekolah I: observasi langsung menggunakan kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) A: analisis non parametrik wilcoxon	Hasil nilai rata-rata dari skor KPSP sebelum diberikan stimulasi Magic Book adalah 1,28 dan setelah diberikan stimulasi Magic Book nilai rata-rata menjadi 2,95 dengan nilai p value $0,000 < 0,05$. Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian stimulasi dengan APE menggunakan Magic Book dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia pra sekolah.	Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan memperkenalkan APE (Alat Permainan Edukatif) berbentuk Magic Book interaktif sebagai media stimulasi kognitif anak usia 3–5 tahun. Penggunaan media buku interaktif sebagai sarana pengembangan kognitif masih relatif baru dalam konteks PAUD, terutama dengan pengujian empiris menggunakan kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP).

2.5 Kerangka konsep



Keterangan :



Gambar 2. 1 kerangka konsep pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah

2.6 Deskripsi Kerangka Konsep

Anak prasekolah, khususnya murid di RA Al-Hidayah, berada pada masa emas perkembangan, di mana kemampuan motorik, sosial, kognitif, dan bahasa tumbuh dengan sangat pesat. Pada tahap ini, anak membutuhkan berbagai bentuk stimulasi yang menyenangkan agar proses belajar dapat terjadi secara alami. Permainan ular tangga, baik dalam bentuk karpet, magnetik, maupun klasik, dipilih karena mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menggembirakan. Melalui kegiatan bermain ini, anak diajak untuk berpikir, berinteraksi, serta memecahkan masalah sederhana, sehingga kemampuan kognitif dan sosial mereka dapat berkembang secara optimal. Perkembangan anak sendiri dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal (seperti genetik, kematangan, dan kesehatan) serta faktor eksternal (seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta stimulasi dan asupan nutrisi). Dalam konteks ini, permainan edukatif berperan sebagai bentuk stimulasi eksternal yang membantu memperkaya pengalaman belajar anak. Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada konsep terapi bermain, di mana kegiatan bermain dikategorikan menjadi beberapa jenis seperti social affective play, sense of pleasure play, skill play, dramatic role play, dan games. Permainan ular tangga termasuk dalam kategori games yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan nilai edukatif, menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kerjasama, serta pengendalian diri.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara untuk memperoleh kebenaran ilmu pengetahuan atau suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah. Pada bab ini akan disajikan : 1) desain penelitian, 2) kerangka kerja, 3) Populasi, Sampel dan Sampling, 4) identifikasi variable, 5) definisi operasional, 6) pengumpulan data, 7) etika penelitian, 8) keterbatasan

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah susunan metode penelitian yang digunakan peneliti untuk mengidentifikasi dan menganalisa variable yang diteliti (Syahroni, 2022). Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah Pre-Eksperimen berbentuk “*one grup pretest-posttest design*” yaitu desain yang observasinya dilakukan secara dua kali pengukuran (sebelum dilakukan perlakuan disebut pre-test dan sesudah diberi perlakuan disebut post-test) (Tannil & Ilhami, 2025). Pada penelitian ini hanya menggunakan kelompok penelitian tanpa kelompok kontrol. Adapun rancangan penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

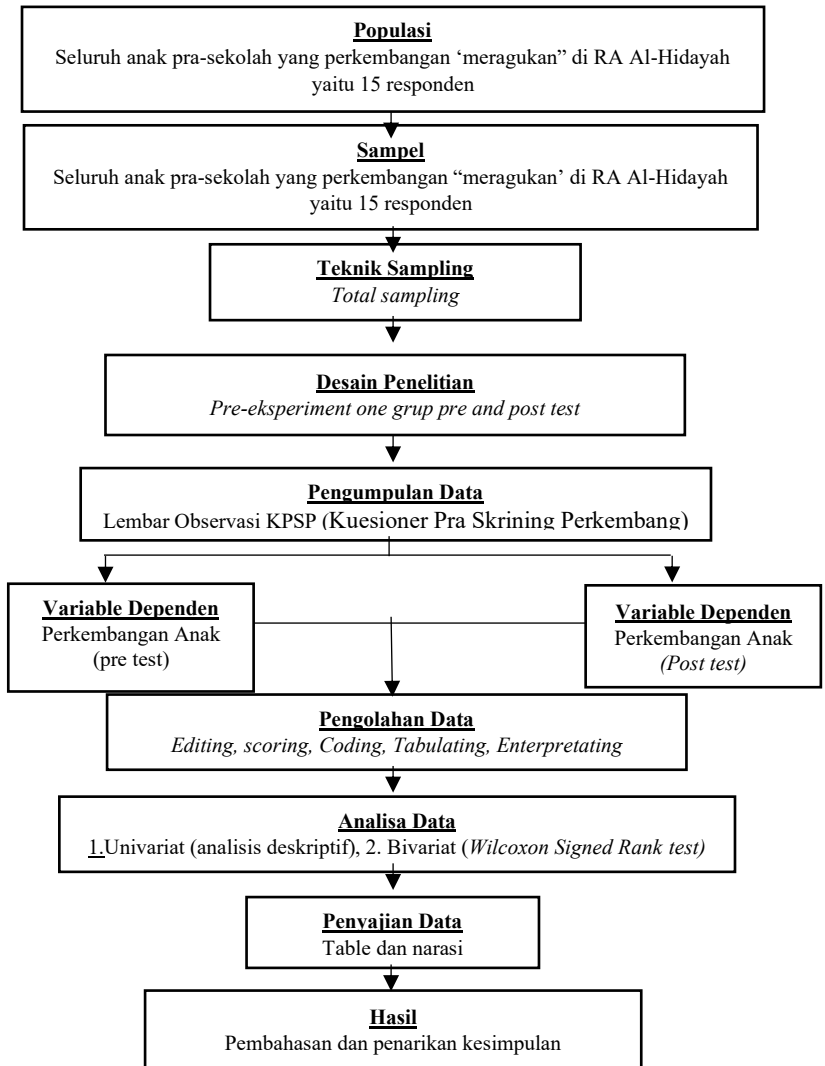
<i>Pretest</i>	<i>Intervensi</i>	<i>Posttest</i>
Y1	X	Y2

Table 3.1 Rancangan Penelitian

Keterangan :

- Y1 : pengukuran perkembangan pada anak sebelum diberikan perlakuan berupa permainan edukatif ular tangga jumbo
- X : Memberi permainan edukatif berupa ular tangga jumbo
- Y2 : Pengukuran perkembangan anak sebelum diberikan perlakuan berupa permainan edukatif ular tangga jumbo

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3. 1 kerangka kerja pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah

3.3 Populasi, Sampel dan Sampling

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2021), populasi adalah suatu wilayah yang digeneralisasi, yang terdiri dari objek atau subjek tertentu, memiliki jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti, lalu ditarik kesimpulannya (Tambupulon, 2015). Populasi penelitian ini adalah semua anak pra-sekolah (3-6 tahun) yang perkembangan “Meragukan” bersekolah di RA Al-Hidayah sebanyak 15 responden.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti dan menjadi sumber data. Sampel ini dapat mewakili seluruh populasi. Sampel juga merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Jailani et al., 2023).

3.3.3 Sampling

Sampling adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data berdasarkan sampel yang telah ditetapkan (Jailani et al., 2023). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling*. Total sampling adalah seluruh populasi akan menjadi respondent dalam penelitian. Biasanya teknik pengumpulan data ini dilakukan apabila respondent dibawah 100 dan 30 (Roflin et al., 2022).

3.4 Identifikasi Variabel

Variable merupakan ciri khas pembeda yang sudah dipilih oleh peneliti untuk mendapatkan hasil dari penelitian tersebut sehingga dapat memperkuat hipotesis yang ada. Dalam penelitian ini ada dua variabel yang meliputi variabel independen dan variabel dependen.

3.4.1 Variabel independent

Variabel independent (bebas) merupakan variabel yang bisa menjadi pengaruh atau menjadi penyebab adanya perubahan terhadap variabel yang lain. Variabel independent adalah variabel yang diperkirakan memiliki pengaruh terhadap variabel lain (Suripto et al., 2025). Dalam penelitian, peneliti akan memanipulasi atau mengubah variabel ini untuk melihat bagaimana dampaknya terhadap variabel dependen. Variabel independent dalam penelitian ini yaitu pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo sebagai intervensi

3.4.2 Variabel dependent

Variabel dependent (terikat) adalah variabel yang diukur atau diamati dalam suatu penelitian, dimana nilainya dianggap dipengaruhi oleh variabel independent (Suripto et al., 2025). Variabel dependent dalam penelitian ini yaitu perkembangan anak.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah penjelasan yang diberikan kepada suatu variabel dengan memberi arti, menjelaskan kegiatan, atau membenarkan cara pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut (Dikko et al., 24 C.E.).

Table 3.2 definisi operasional pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di ra al-hidayah

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel Independent: Permainan edukatif ular tangga jumbo	Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo adalah media pembelajaran berbasis permainan tradisional ular tangga yang dimodifikasi berukuran besar (jumbo) dan dilengkapi unsur edukatif untuk memotivasi anak belajar sambil bermain, merangsang perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak melalui mekanisme lempar dadu, melangkah, serta menjawab pertanyaan atau	SOP 1. Membagi klien dalam beberapa tim 2. Guru atau pendamping menyebutkan nama alat-alatnya yaitu dadu, papan ular tangga karpet. Serta tantangan yang ada disetiap kotak untuk anak-anak. 3. Guru atau pendamping menyampaikan tata tertib bermain 1) Diawali dengan homppipa untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan atau melempar dadu terlebih dahulu 2) Anak yang menang mendapatkan giliran pertama melempar	-	-	-

	melakukan aktivitas sesuai kotak yang diinjak, dengan tujuan mencapai kotak finish.	atau memutar dadu	3) Anak akan melompat sesuai dengan perintah yang ada didadu, misalnya titik empat. Maka dari START empat langkah ke kanan sesuai urutan angka.			
			4) Anak berdiri di kotak empat dengan kotak yang bertulis tantangan atau intruksi			
			5) Anak harus menyelesaikan tantangan tersebut, jika anak tidak bisa maka anak tidak bisa memutar dadu di satu putaran selanjutnya.			
			6) Permainan dilakukan secara bergantian			
			7) Anak yang berhasil sampai kotak akhir adalah pemenang			
			8) Pemenang akan mendapatkan reward berupa bintang.			
Variabel Dependen : Perkembangan anak	Perkembangan anak merupakan proses perubahan	1. Personal-sosial 2. Motorik halus 3. Bahasa	1. Lembar observasi KPSP	Ordinal	YA=1 TIDAK=0 Interpretasi	

fisik,sosial emosional , dan bahasa yang dialami anak.	4.	Motorik kasar	Sesuai (S) : jawaban ya 9-10 Meraguka n (M): jawaban ya 7/8 Penyimpa ngan (P) : jawaban YA 6 atau kurang.
--	----	------------------	--

3.6 Pengumpulan dan Analisa Data

3.6.1 Pengumpulan data

1. Proses pengumpulan data

- 1) Mengajukan data awal kepada ketua jurusan kesehatan program studi D3 keperawatan kemudian melanjutkan surat persetujuan tersebut ke kepala sekolah RA Al-Hidayah.
 - 2) Peneliti sudah melakukan pengunjungan di kelas A & B RA Al-Hidayah.
 - 3) Penyelesaian tugas akhir setelah mendapatkan persetujuan pembimbing dan penguji serta direktur Politeknik Negeri Madura
- Rencana Penelitian
- 1) Persetujuan tugas akhir
 - 2) Selanjutnya peneliti mengurus persyaratan untuk izin penelitian berkunjung ke kelas A & B RA Al-Hidayah.
 - 3) Mengerjakan kode etik sebagai syarat perizinan penelitian di kelas A & B RA Al-Hidayah.
 - 4) Mengatur jadwal dengan pihak sekolah RA Al-Hidayah untuk melakukan penelitian
 - 5) Peneliti menjelaskan terlebih dahulu maksud dan tujuan SOP penelitian ini kepada orang tua sebagai wali dari responden.
 - 6) Meminta persetujuan orang tua sebagai wali responden pada *informed consent* untuk menjadi objek penelitian.
 - 7) Penelitian mengobservasi dan mencatat perkembangan respondent sebelum di berikan permainan edukatif (*pre-test*) di RA Al-Hidayah kelas A & B
 - 8) Selanjutnya memberikan permainan edukatif ular tangga jumbo selama 20-30 menit selama 2 kali seminggu dilakukan dalam 3 minggu.
 - 9) Kemudian setelah itu peneliti mengobservasi kembali responden terhadap perkembangan anak setelah diberikan permainan edukatif ular tangga jumbo (*post-test*).
 - 10) Setelah itu mencatat hasil dari *post-test* anak yang selanjutnya akan dianalisis.

2. Instrument penelitian
Instrument penelitian merupakan alat yang dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi.
 3. Waktu dan tempat penelitian
Penelitian ini dilaksanakan pada 11 Januari-29 Januari 2026 selama 6 kali pertemuan di RA Al-Hidayah.
- 3.6.2 Analisa data
1. Pengolahan data
 - 1) *Editing*
Hasil data yang diperoleh dari lapangan harus diolah dilakukan penyuntingan (*editing*) terlebih dahulu. *Editing* pada umumnya merupakan kegiatan pengecekan dan perbaikan. Apabila terdapat data belum lengkap, perlu dilakukan pengambilan data ulang untuk melengkapi data data tersebut. Tetapi apabila tidak memungkinkan, maka data yang tidak lengkap tersebut tidak diproses dan tidak diolah atau tidak dimasukkan dalam pengolahan "data *missing*".
 - 2) *Coding*
Setelah data diedit atau disunting, selanjutnya dilakukan pengkodean atau *coding*, yakni mengubah data berbentuk teks atau huruf menjadi data angka atau bilangan. Coding pada penelitian ini adalah :
Jenis kelamin :
 1) Laki laki : 1
 2) Perempuan : 2
 Usia :
 1) Usia 36 bulan (3 tahun) : 1
 2) Usia 42 bulan (3,5 tahun) : 2
 3) Usia 48 bulan (4 tahun) : 3
 4) Usia 54 bulan (4,5 tahun) : 4
 5) Usia 60 bulan (5 tahun) : 5
 6) Usia 66 bulan (5,5 tahun) : 6
 7) Usia 72 bulan (6 tahun) : 7
 Kategori per item :
 1) YA=1
 2) TIDAK=0
 Interpretasi tes KPSP
 1) Sesuai : 3
 2) Meragukan : 2
 3) Penyimpangan : 1
 2. *Scoring*
Scoring yaitu menentukan skor atau nilai untuk setiap item pertanyaan. Scoring pada penelitian ini tentang perkembangan anak pre-test dan post-test.

Kategori berhasil :

- 1) Sesuai = jawaban YA 9-10.
 - 2) Meragukan = jawaban YA 7 atau 8.
 - 3) Penyimpangan = jawaban YA 6 atau kurang.
3. Tabulating

Tabulating adalah proses mengelompokkan data ke dalam bentuk tabel yang sesuai dengan tujuan penelitian untuk menentukan nilai total terendah dan tertinggi dari hasil observasi perkembangan responden.

4. Enterpretating

Hasil penelitian data dalam bentuk presentase dengan menggunakan skala kuantitatif sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase responden

Σf = Jumlah responden dengan kategori yang sama

n = Jumlah responden.

Menurut (Arikunto, 2019) penyesuaian hasil data disajikan dalam bentuk table dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

100%	: Seluruh
76%-99%	: Hampir seluruh
51%-75%	: Sebagian besar
50%	: Setengahnya
26%-49%	: Hampir setengahnya
1%-25%	: Sebagian kecil
0%	: Tidak satupun

2. Analisa data

1) Univariat

Analisa data secara deskriptif ini akan memperoleh distribusi dan presentase dari variabel dalam bentuk narasi dan table tujuannya untuk mengetahui perkembangan anak sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif ular tangga di sekolah RA Al-Hidayah. Pre and post test tentang perkembangan anak menggunakan lembar observasi DDST untuk mengukur variabel dependent. Hasil penelitian perkembangan anak dapat dikategorikan:

$$P = \frac{\Sigma f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase responden.

f = Jumlah responden dengan kategori yang sama.

n = Jumlah responden.

Menurut (Arikunto, 2019) penyesuaian hasil data disajikan dalam bentuk table dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

100%	: Seluruh
76%-99%	: Hampir seluruh
51%-75%	: Sebagian besar
50%	: Setengahnya
26%-49%	: Hampir setengahnya
1%-25%	: Sebagian kecil
0%	: Tidak satupun

2) Bivariate

Pengaruh dua variabel tersebut diuji menggunakan analisis bivariate untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata rata frekuensi perkembangan anak sebelum dan sesudah diberikan tindakan permainan edukatif, maka dilakukan perbandingan dua sampel yang berhubungan yang menunjukkan distribusi tidak normal dengan menggunakan metode uji statistic *wilcoxon signed test*. Jika nilai (asymptsig >0.05) maka hipotesis dapat diterima. Jika nilai (asymptsig <0.05) maka hipotesis ditolak.

3.7 Etika Penelitian

3.7.1 *Informed consent*

Lembar persetujuan ini diberikan kepada wali atau orang tua responden yang akan diteliti. Lembar informed consent harus mencantumkan judul penelitian dan manfaat penelitian. Apabila subjek atau orang tua menolak makan penelitian tidak boleh memaksanya dan harus tetap menghormati hak responden demi kesejahteraan dan kenyamanan responden.

3.7.2 *Anonymity* (tanpa nama)

Untuk menjaga kerahasiaan, penelitian tidak akan mempublikasikan nama responden, namun pada lembar tersebut akan dituliskan inisial yang merupakan huruf awal dari nama contoh (A).

3.7.3 *Confidentiality*

Kerahasiaan informasi responden dijamin oleh peneliti dan hanya kumpulan data tertentu yang akan dilaporkan sebagai hasil penelitian, data yang tidak dibutuhkan penelitian tidak akan di presentasikan pada saat hasil serta lembar observasi yang sudah digunakan penelitian mengukur keberhasilan pengukuran perkembangan responden akan dimusnahkan setelah selesai presentasi hasil.

3.8 Keterbatasan

Keterbatasan merupakan kelemahan atau hambatan yang ditemukan peneliti saat melakukan penelitian. Keterbatasan yang dihadapi peneliti adalah :

1. Waktu pelaksanaan permainan edukatif ular tangga jumbo yang terbatas, sehingga efek jangka panjang tidak diketahui.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil penelitian yang disampaikan dalam bentuk distribusi frekuensi dan narasi. Data yang terkumpul dan dikelompokkan sesuai sub variabel, dianalisis dan diinterpretasikan sehingga menghasilkan kesimpulan.

4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian

1. Data geografi

RA Al-Hidayah adalah lembaga pendidikan untuk anak-anak usia dini yang terletak di Dusun Pandan, Desa Panglegur, Kecamatan Tlanakan, Kabupaten Pamekasan, Provinsi Jawa Timur. RA Al-Hidayah termasuk jenis sekolah C berdasarkan klasifikasi satuan pendidikan, yang menunjukkan bahwa fasilitas dan sarana pendukung pembelajaran masih terbatas. Secara geografis, RA Al-Hidayah terletak pada koordinat lintang $-7,2013822$ dan bujur $113,459645$, dengan lingkungan sekitar yang berupa area pedesaan yang didominasi oleh tempat tinggal masyarakat. Lingkungan sekolah terasa damai, aman, dan tidak terlalu ramai karena jauh dari keramaian jalan raya, sehingga membantu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan cocok untuk anak-anak usia dini.

RA Al-Hidayah terletak di wilayah Kecamatan Tlanakan, yang merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Pamekasan. Kabupaten Pamekasan berada di Pulau Madura dan secara geografis berada di tengah antara Kabupaten Sampang yang ada di sisi barat dan Kabupaten Sumenep yang berada di sisi timur. Kabupaten Pamekasan dibagi menjadi beberapa area kerja pemerintahan yang terdiri dari beberapa kecamatan, dengan kebanyakan wilayahnya merupakan daerah pedesaan. Secara astronomis, Kabupaten Pamekasan berada di sekitar 7° lintang selatan dan 113° bujur timur. Kondisi geografis tersebut juga memengaruhi ciri khas lingkungan belajar, termasuk RA Al-Hidayah sebagai lembaga pendidikan untuk anak usia dini di daerah pedesaan.

2. Data demografi

Berdasarkan data yang didapatkan dari sekolah, total jumlah siswa di RA Al-Hidayah adalah 36 orang. Peserta didik itu merupakan anak usia prasekolah yang tinggal di sekitar Desa Panglegur dan area sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa RA Al-Hidayah berfungsi sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang memenuhi kebutuhan pendidikan masyarakat setempat, terutama di wilayah Dusun Pandan.

Dalam proses belajar mengajar, RA Al-Hidayah memiliki dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B, yang menggunakan satu ruangan kelas yang sama. Pembagian kelas dilakukan sesuai dengan usia dan tingkat pertumbuhan anak. Proses belajar diarahkan oleh dua orang guru yang mengurus semua kegiatan belajar. Meskipun jumlah guru terbatas dan semua kegiatan belajar mengajar dilakukan di satu kelas, para guru tetap

berusaha mengajar dengan efektif dengan menyesuaikan metode dan kegiatan pembelajaran sesuai dengan ciri khas setiap kelompok anak.

4.1.2 Hasil Penelitian Data Umum

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Table 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Responden Tahun 2026

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1.	Laki Laki	8	53%
2.	Perempuan	7	47%
Total		15	100%

Sumber : data primer hasil penelitian 2026.

Berdasarkan Tabel 4.1 distribusi frekuensi jenis kelamin responden, sebagian besar (53%) berjenis kelamin laki-laki 8 dan hampir setengahnya (47%) berjenis kelamin perempuan 7 di RA Al-Hidayah.

2. Karakteristik responden berdasarkan tingkat usia

Table 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Responden Tahun 2026

No.	Usia	Frekuensi	Presentase
1.	36 Bulan (3 Tahun)	2	13%
2.	42 Bulan (3.5 Tahun)	2	13%
3.	48 Bulan (4 Tahun)	5	33%
4.	54 Bulan (4.5 Tahun)	3	20%
5.	60 Bulan (5 Tahun)	1	7%
6.	66 Bulan (5,5 Tahun)	1	7%
7.	72 Bulan (6 Tahun)	1	7%
Total		15	100%

Sumber : data primer hasil penelitian 2026.

Berdasarkan Tabel 4.2 distribusi frekuensi usia responden, hampir setengahnya (33%) berada pada usia 48 bulan (4 tahun) sebanyak 5 anak. Dan sebagian kecil (7%) terdapat pada anak dengan usia 60 bulan (5 tahun), 66 bulan (5,5 tahun), dan 72 bulan (6 tahun) yaitu 1 anak di RA Al-Hidayah.

4.1.3 Hasil Penelitian Data Khusus

Penelitian ini menampilkan data khusus yang digunakan untuk melihat adanya pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah.

1. Karakteristik responden berdasarkan perkembangan anak sebelum dilakukan permainan edukatif ular tangga jumbo

Table 4.3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak Sebelum Dilakukan Permainan Edukatif Ular Tangga di RA Al-Hidayah Tahun 2026

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Sesuai	0	0%
2.	Meragukan	15	100%
3.	Penyimpangan	0	0%
Total		15	100%

Sumber : data primer hasil penelitian 2026.

Berdasarkan Tabel 4.3 distribusi frekuensi kategori perkembangan anak sebelum dilakukan permainan edukatif ular tangga jumbo yaitu seluruh responden (100%) mengalami perkembangan “meragukan” sebanyak 15 anak dan tidak satupun (0%) responden mengalami perkembangan dengan kategori sesuai dan penyimpangan.

2. Karakteristik responden berdasarkan perkembangan anak sesudah dilakukan permainan edukatif ular tangga jumbo

Table 4.4 Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak Sesudah Dilakukan Permainan Edukatif Ular Tangga di RA Al-Hidayah Tahun 2026

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sesuai	12	80%
2	Meragukan	3	20%
3	Penyimpangan	0	0%
Total		15	100%

Sumber : data primer hasil penelitian 2026.

Berdasarkan Tabel 4.4 distribusi frekuensi kategori perkembangan anak sesudah dilakukan intervensi permainan edukatif ular tangga jumbo, terjadi peningkatan perkembangan anak, dimana hampir seluruh (80%) anak mengalami perubahan kategori dari meragukan menjadi sesuai sebanyak 12 anak, dan tidak satupun (0%) responden mengalami perkembangan dengan kategori penyimpangan.

3. Hasil Uji Statistik

Table 4.5 Hasil Uji Wilcoxon Signed Test Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di RA Al-Hidayah Tahun 2026

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-3.384 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Sumber : data primer hasil penelitian 2026

Berdasarkan Tabel 4.5 hasil uji statistic *Wilcoxon Signed Test* diatas diketahui nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.001. Signifikansi lebih kecil dari taraf nyata 5%. Sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada skor yang dihasilkan antara sebelum dan sesudah. Dengan kata lain, “*perlakuan*” yang diberikan pada responden memberikan pengaruh yang signifikan terhadap skor yang dihasilkan.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan data khusus yang sudah dijelaskan diatas, dengan pembahasan dibawah ini.

4.2.1 Perkembangan anak sebelum dilakukan permainan edukatif ular tangga jumbo

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian menggunakan alat ukur observasi KPSP, seluruh responden memiliki perkembangan anak dengan kategori meragukan. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa seluruh responden mengalami perkembangan meragukan saat sebelum dilakukan permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap anak usia prasekolah yang sedang aktif sekolah di RA Al-Hidayah kelas A&B. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Wiwin et al., 2021), bahwa perkembangan pada anak akan meningkat secara bertahap, dari yang tahap sederhana ke tahap yang lebih tinggi sehingga membutuhkan kematangan dalam proses belajarnya. Kondisi itu menunjukkan bahwa sebelum diberikan permainan edukatif berupa ular tangga jumbo, anak-anak belum mendapat stimulasi perkembangan yang cukup baik. Hal ini mungkin terjadi karena kurangnya aktivitas bermain yang melibatkan gerakan aktif, interaksi dengan orang lain, dan menyelesaikan masalah sederhana dalam kegiatan belajar sehari-hari. Anak masih belum terlibat secara penuh dalam kegiatan yang membutuhkan gerakan aktif dan berinteraksi dengan orang lain, sehingga beberapa aspek perkembangannya belum berkembang dengan baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak membutuhkan jenis stimulasi yang lebih menarik dan sesuai dengan ciri-ciri usia pra-sekolah. Selain itu, respons dari setiap anak berbeda-beda, yang dapat dipengaruhi oleh karakteristik masing-masing, termasuk jenis kelamin mereka. Anak laki-laki biasanya butuh lebih banyak kegiatan fisik, tetapi fasilitas untuk itu belum cukup memadai, sedangkan anak perempuan tampak lebih menghindari gerakan

fisik. Perbedaan ini memengaruhi hasil perkembangan awal yang masih termasuk dalam kategori yang memprihatinkan, sehingga diperlukan upaya intervensi yang mampu memenuhi kebutuhan semua anak secara seimbang. Anak usia prasekolah biasanya membutuhkan cara belajar yang menyenangkan dan beragam agar dapat merangsang semua aspek perkembangannya. Jika stimulasi yang diberikan tidak tepat, maka perkembangan anak bisa tergolong memprihatinkan meskipun tidak menunjukkan masalah yang terlalu parah seperti Gangguan Spektrum Autisme (ASD), Keterlambatan berbicara, keterlambatan motorik (*motoric delay*) dan gangguan perkembangan lainnya.

4.2.2 Perkembangan anak setelah dilakukan permainan edukatif ular tangga jumbo

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian menggunakan alat ukur lembar observasi KPSP hampir seluruh anak mengalami perkembangan dengan kategori sesuai dengan umur anak dan sebagian kecil anak mengalami perkembangan dengan kategori meragukan. Sejalan dengan teori winarti (2025), permainan edukatif ular tangga jumbo ini mampu merangsang atau mestimulasi aspek perkembangan anak serta meningkatkan rasa percaya diri anak dan juga menanamkan sikap kompetitif pada anak. Peningkatan pertumbuhan anak setelah menggunakan permainan edukatif ular tangga jumbo menunjukkan bahwa permainan ini bisa memberikan stimulasi yang baik bagi perkembangan anak. Serta melihat adanya perubahan yang baik dalam keterlibatan dan respons anak selama kegiatan berlangsung. Anak-anak terlihat lebih semangat, tertarik, dan percaya diri pada saat bermain, sehingga proses pengembangan mereka bisa berlangsung dengan baik dan alami melalui kegiatan bermain. Melalui permainan ini, anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar sambil bergerak dan berinteraksi, sehingga pengalaman belajar yang aktif namun kurang optimal dapat lebih terfasilitasi dengan adanya permainan edukatif ular tangga jumbo. Menariknya permainan edukatif ular tangga jumbo ini bisa mengurangi perbedaan cara anak laki-laki dan perempuan bereaksi. Anak laki-laki cenderung menggunakan energi geraknya dengan lebih terarah, sedangkan anak perempuan lebih percaya diri dan lebih aktif saat ikut serta dalam kegiatan. Permainan edukatif ini memberi kesempatan yang sama bagi semua anak untuk berkembang sesuai dengan usianya masing-masing. Bermain ular tangga jumbo bisa membuat anak-anak lebih aktif bergerak, berbicara, mematuhi aturan, dan bermain bersama teman-teman sebayanya. Proses itu secara tidak langsung membantu mengembangkan kemampuan gerak kasar, gerak halus, kemampuan berbicara, dan kemampuan berinteraksi sosial anak. Selain itu, suasana bermain yang menyenangkan membuat anak lebih senang dan tertarik ikut serta dalam kegiatan, sehingga perkembangan anak menunjukkan kemajuan yang nyata.

4.2.3 Pengaruh permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon signed test maka diperoleh hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah (3-6 tahun). Hal ini sejalan dengan teori syahputra eko, noviantyily (2023), permainan edukatif ular tangga jumbo ini berpengaruh positif terhadap aspek perkembangan anak dan juga bermanfaat dalam menguatkan keterampilan anak serta mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Adanya perbedaan hasil perkembangan anak sebelum dan setelah diberikan permainan edukatif ular tangga jumbo menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah. Menurut teori (Anggrian & Saefurahman, 2025) Anak usia 2 sampai 7 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan untuk menggunakan simbol, berimajinasi, serta belajar dengan pengalaman yang nyata dan melalui bermain. Anak-anak usia 3-4 tahun masih lebih suka bereksplorasi dan bermain dengan permainan yang sederhana, sedangkan pada usia 5-6 tahun mulai bisa memahami aturan, bekerja sama dengan orang lain, serta berpikir secara lebih terorganisir. Permainan ular tangga jumbo bisa menampung semua tahapan itu karena melibatkan semua aspek perkembangan seperti melompat atau melangkah, gerakan tangan kecil seperti mengambil bidak atau dadu, berbicara saat menjawab pertanyaan, serta berinteraksi sosial seperti menunggu giliran dan mengikuti peraturan. Oleh karena itu, permainan ini cocok untuk anak-anak usia 3 sampai 6 tahun secara keseluruhan. Keberhasilan intervensi bagi anak usia 3 hingga 6 tahun terjadi karena permainan ular tangga jumbo memiliki sifat fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kemampuan anak. Anak-anak berusia 3-4 tahun lebih terbantu dalam hal kemampuan gerak dan keberanian untuk berinteraksi, sedangkan anak-anak usia 5-6 tahun lebih terbantu dalam memahami aturan serta kemampuan berpikir yang sederhana. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif ular tangga jumbo ini berdampak penting terhadap perkembangan anak usia pra sekolah. Permainan ini tidak hanya membuat hasil penilaian perkembangan anak meningkat, tetapi juga mengubah cara anak berperilaku selama bermain, misalnya membuat anak lebih mandiri, lebih berani, dan lebih mampu bekerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu, permainan edukatif ular tangga jumbo dinilai bisa menjadi pilihan kegiatan stimulasi yang mudah diterapkan dan menyenangkan bagi anak. Dengan melibatkan semua anak, baik laki-laki maupun perempuan, permainan ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan nyaman bagi semua. Hal tersebut dapat menjadi solusi bahwa, permainan edukatif berupa ular tangga jumbo dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk membantu meningkatkan perkembangan anak usia prasekolah di lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, permainan ular tangga jumbo ini tidak hanya sekadar sarana bermain, tetapi juga bisa menjadi alat yang terencana dan terstruktur untuk merangsang perkembangan anak. Melalui permainan ini memungkinkan anak belajar dengan cara mengalami langsung, sehingga

proses belajarnya jadi lebih bermakna. Dengan demikian, permainan edukatif berupa ular tangga jumbo bisa dijadikan sebagai salah satu cara intervensi tanpa obat yang efektif dalam membantu perkembangan anak usia prasekolah.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah :

1. Perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah sebelum diberikan intervensi permainan edukatif ular tangga jumbo seluruh responden menunjukkan perkembangan dengan kategori meragukan.
2. Perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah setelah diberikan intervensi permainan edukatif ular tangga jumbo hampir seluruh responden menunjukkan perkembangan dengan kategori sesuai.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian permainan edukatif ular tangga jumbo terhadap perkembangan anak usia prasekolah di RA Al-Hidayah.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa anak mengalami perkembangan yang lebih baik setelah bermain permainan edukatif ular tangga jumbo di RA Al-Hidayah. Oleh karena itu disarankan untuk rutin mengintegrasikan permainan edukatif yang melibatkan gerak dan interaksi sosial dalam proses belajar, terutama untuk anak yang memiliki perkembangan yang kurang optimal. Permainan dapat dilakukan setiap 1 sampai 2 kali dalam seminggu sebagai cara yang teratur untuk memberi rangsangan. Serta para pendidik disarankan untuk melakukan pemantauan perkembangan anak secara berkala menggunakan KPSP agar dapat mengetahui perkembangan anak serta dapat menstimulasi apabila ada anak yang berada pada kategori perkembangan “meragukan”.

5.2.2 Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan bisa memperbaiki desain penelitian ini dengan menambahkan kelompok kontrol agar hasil pengujian efektivitas intervensi menjadi lebih tepat dan akurat. Peneliti selanjutnya juga bisa memperdalam penelitian tentang dampak permainan tradisional terhadap aspek perkembangan anak yang belum dibahas secara rinci dalam penelitian ini, atau menambahkan kelompok populasi dan area penelitian yang lebih luas agar mendapatkan informasi yang lebih umum. Disarankan juga untuk memperpanjang durasi pertemuan atau meningkatkan frekuensi intervensi agar dapat memantau kestabilan perkembangan anak dalam jangka waktu yang lebih lama. Serta bisa memfokuskan pada salah satu aspek perkembangan.

5.2.3 Bagi responden

Responden atau orang tua disarankan untuk lebih aktif dalam memberikan stimulasi perkembangan anak di lingkungan rumah dengan memilih permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan berinteraksi sosial. Orang tua dianjurkan untuk membatasi waktu anak menggunakan smartphone dan mengganti dengan permainan yang bermanfaat, sehingga bisa merangsang perkembangan motorik dan emosional anak secara baik. Selain itu, orang tua perlu terus-menerus memantau perkembangan anak secara mandiri agar setiap ada tanda keterlambatan bisa terdeteksi dan ditangani secepat mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2022). Tugas Perkembangan Anak dan Stimulasinya. *Kemenkes*. https://keslan.kemkes.go.id/view_artikel/751/tugas-perkembangan-anak-dan-stimulasinya
- Allvianalista. (2014). *Jurnal-Pertumbuhan-Dan-Perkembangan*.
- Anak, T. K. (2018). *Tim Keperawatan Anak*. https://perpus-utama.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/karyadosen/Keperawatan_Anak.pdf?utm_source=,com
- Andi, A. (2018). *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*. <https://books.google.co.id/books?id=MxJ4EAAQBAJ&lpg=PA16&ots=PiG7UeCYA8&dq=jenis jenis permainan edukatif&lr&hl=id&pg=PA19#v=onepage&q=jenis jenis permainan edukatif&f=false>
- Anggeriyane, E., Fitri, S. Y. R., Dhamayanti, M., & Rakhmawati, W. (2025). *Buku saku peduli masalah mental emosional anak prasekolah: menuju Indonesia emas 2045*. <https://books.google.co.id/books?id=71NEEQAAQBAJ&lpg=PR1&ots=vQLQmvfbCm&dq=definisi anak prasekolah&lr&hl=id&pg=PA4#v=onepage&q=definisi anak prasekolah&f=false>
- Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di PAUD. *Recqa*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.64724/y20wk478>
- Apriani, D., Yeny, Y., Setiowati, I., Supriatin, T., & Susanti, D. (2023). Pengaruh Pengabaian terhadap Perkembangan Otak Anak Usia Dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4085–4089. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2134>
- Dikko, M. U., Hussaini, U., Alkali, Z. A., Bandiya, M. A. M., & Abdullahi, M. (24 C.E.). The Moderating Effect of Corporate Governance in the Relationship Women Owned Enterprises: A Proposed Conceptual Framework. In *Fudma Journal of Manag2Ement Sciences* (Vol. 6, Issue 2). https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2024&q=definisi+operasional+adalah&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1763482370359&u=%23p%3D7j8XcCm6ULwJ
- Eka, B., Saudia, P., & Wardani, W. (2022). *Pengaruh Stimulasi APE Magic Book terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pra Sekolah*. 6(6), 7214–7222. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2324>
- Fadilah, A., Palupi, J., & Kiswati, K. (2024). Perbedaan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 48-60 Bulan yang diberi Permainan Kinetic Sand di TK Islam Terpadu Al-Azhar Kabupaten Jember. *Jember Maternal and Child Health Journal*, 1(2), 46. <https://doi.org/10.31290/jmch.v1i2.5032>
- Fadilah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*.

- Jakarta: Prenada Media.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=fja2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=mainan+edukatif&ots=BIZIQLnY&sig=vOwmRjeEMm5s7KZA7f9-m5DocPU>
- gita somantri. (2018). *bermain dan kecerdasan anak*.
https://books.google.com/books/about/Bermain_dan_Kecerdasan_Anak.html?hl=id&id=rCbqEAAAQBAJ
- Hasan, D. (2025). *Psikologi Perkembangan Anak Usia SD/MI Teori dan Praktik*.
<https://books.google.co.id/books?id=4lt5EQAAQBAJ&lpg=PP1&ots=cwITK9X17G&dq=perkembangan+anak&lr=&hl=id&pg=PA8#v=onepage&q=perkembangan+anak&f=false>
- Jailani, Syahrani, Jeka, & Firdaus. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Mansur Rohman Arif. (2019). 7. e-Book Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah (1).pdf. In *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah* (p. 58).
- Muhammad Ardiansyah. (2020). Perkembangan Bahasa Dan Deteksi Dini Keterlambatan Berbicara (Speech Delay)... - Google Books. In (*dikutip dalam Arfiani, 2021*).
https://www.google.co.id/books/edition/Perkembangan_Bahasa_Dan_Deteksi_Dini_Ket/5z9keaaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=perkembangan+bahasa+dan+deteksi+dini+keterlambatan+berbicara+pada+anak&printsec=frontcover
- Office Child Development University of Pittsburgh. (2015). Developmental Milestones: 3-5 Years. *You and Your Foster Child*, 3–5.
https://www.mcsc.org/docs/building/3/27758_ocr_dm_3-5.pdf?id=1564
- Patmonodewo, S. (2022). Pendidikan anak prasekolah. In *Pedagogik : Jurnal Pendidikan* (Issue pendidikan pra sekolah).
http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/9/jptptiain-gdl-s1-2005-sitifaidah-403-Bab2_310-4.pdf
- Pratiwi, tasya eka. (2025). *Penerapan Finger Painting Pada Anak Prasekolah Dengan Risiko Gangguan Perkembangan Untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Didesa Talang Jawa Wilayah Kerja Uptd Puskesmasanjung Agung*.
https://rama.poltekkespalembang.ac.id/id/eprint/505/1/Tasya_Eka_Pratiwi_14471_PO7120222042_01.pdf
- Rakhmalia Imeldawati. (2025). Dampak Terjadinya Stunting terhadap Perkembangan Kognitif Anak: Literature Review. *Jurnal Medika Nusantara*, 3(1), 101–107. <https://doi.org/10.59680/medika.v3i1.1632>
- Ramahwanti, I., & Mashudi, E. A. (2025). Efektivitas Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Ash Shobiy*, 4(1), 28–34. <https://ejurnal.iq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/2156>

- Raudhati, S. (2022). *Perkembangan Anak Usia Prasekolah di TK Ash Shafiyah Kabupaten Bireuen Development of Preschool Age Children in Ash Shafiyah Kindergarten Bireuen District*. 8(2), 762–772.
- Ridha, N. H. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Keperawatan_Anak_Sehat/X_Czeqaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=gangguan+perkembangan+pada+anak+keterlambatan+motorik&pg=PA52&printsec=frontcover
- Ridha, N. H. (2015). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. <https://books.google.co.id/books?id=MRJIEQAAQBAJ&lpg=PA23&ots=8squrLh-a8&dq=definisi+perkembangan+anak&lr=hl=id&pg=PA27#v=onepage&q=definisi+perkembangan+anak&f=false>
- Roflin, E., Rohana, & Riana, F. (2022). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran- Google Buku*. In *Penerbit NEM*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ISYrEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=merupakan+bagian+dari+populasi.+Kalimat+ini+memiliki+dua+makna,+yaitu+\(1\)+semua+unit+populasi+harus+memiliki+peluang+untuk+terambil+sebagai+unit+sampel,+dan+\(2\)+sampel+dipandang+s](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ISYrEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=merupakan+bagian+dari+populasi.+Kalimat+ini+memiliki+dua+makna,+yaitu+(1)+semua+unit+populasi+harus+memiliki+peluang+untuk+terambil+sebagai+unit+sampel,+dan+(2)+sampel+dipandang+s)
- Rokhmawati, Z., Savitri, A., & Efendi, A. N. (2025). *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Comprehension among Eighth-Grade Students of SMP Negeri 14 Malang “ UTABI ”: Media Inovasi Ular Tangga Biografi sebagai Pembelajaran Memahami Teks Biografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Malang*. 6(3), 1034–1045.
- Satarlar, T., Carolina, M., Wati, A., Ronaldo, F., & Satarlar, T. (2025). *Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di Paud Al-Ghazy Banin Palangkaraya*. 10(1), 1–7.
- Senja, A., Abdillah, I. L., & Santoso, E. B. (2020). *Keperawatan Pediatri*. In *Sinar Grafika offset*. https://www.google.co.id/books/edition/Keperawatan_Pediatri/k8D8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=keperawatan+pediatrik+atraumatic+care&pg=PA7&printsec=frontcover
- Sinambela, H. F. (2023). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Pertiwi, Batam –Kepulauan Riau*. 1(4), 500–505.
- Suripto, D. W., Nurhapipah, Hodi, S. F. W., Ardiansya, Iwan, S., yulinar C. H. R., & Aqil, M. (2025). *Konsep Dasar Metode Penelitian*. In *Penerbit KBM Indonesia* (Vol. 1). https://books.google.co.id/books?id=LgIREQAAQBAJ&pg=PA34&dq=variabel+independen+adalah&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwihwtmU1PuQAXXyyzgGHSLfHpAQ6AF6BAGLEAM
- Syafa, M. (2025). *Peran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Di Paud*. 1(2), 580–589.
- syahputra eko, novianty lily, sembiring juhardi. (2023). *Permainan Edukatif*

- untuk Anak Usia Dini. In *Journal of Engineering Research* (Vol. 10, Issue 1).
https://books.google.com/books/about/Permainan_Edukatif_untuk_Anak_Usia_Dini.html?hl=id&id=PBjiEAAAQBAJ
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. 2(3), 43–56.
- Tambunan, D. (2021). *Tumbuh Kembang Optimal Anak Stimulasi dan Antisipasi*. Wineka Media.
https://www.google.co.id/books/edition/Tumbuh_Kembang_Optimal_Anak_Stimulasi_Da/Ne4seaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=jenis_terapi_permainan_edukatif_perkembangan_anak&pg=PA71&printsec=frontcover
- Tambupulon. (2015). Metode Penelitian Metode Penelitian. In *Metode Penelitian Kualitatif* (Issue 17).
[http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%III.pdf)
- Tannil, R., & Ilhami, A. (2025). *Pengaruh Media Flashcard Suku Kata terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun*. 8(April), 3800–3807.
- Winarti, sonia tri. (2025). *penerapan permainan ular tangga jumbo pada anak usia 5-6 tahun guna menumbuhkan sikap kompetitif di tk akhlaqul karimah karimunjawa jepara*.
https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2025&q=manfaat+permainan+ular+tangga&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1761661392690&u=%23p%3D3Ra_wVum5mUJ
- Wiwin, N. W., Cv, P. P., & Persada, P. (2021). *Deteksi Dini Perkembangan anak menggunakan Instrument Ddst*.
[space.umkt.ac.id/bitstream/handle/463.2017/3078/Buku DDST.pdf?sequence=1#:~:text=Penilaian DDST ini menilai perkembangan,kasar](https://space.umkt.ac.id/bitstream/handle/463.2017/3078/Buku_DDST.pdf?sequence=1#:~:text=Penilaian DDST ini menilai perkembangan,kasar) (Soetjiningsih%2C 2012).
- Yusuf, E., & Ozar, B. (2023). *Dinamika dan Penanganan Masalah Perkembangan Pada Anak dan Remaja: Suatu Tinjauan Kasus*.
https://www.google.co.id/books/edition/Dinamika_dan_Penanganan_Masalah_Perkembangan/LeY2EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=gangguan+perkembangan+pada+anak+asd&pg=PA108&printsec=frontcover
- Zainab, S. N., Info, A., & Zainab, S. N. (2024). *Dampak Gadget terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. 01(01), 19–25.

LAMPIRAN

Lampiran 1 SOP

STANDART OPERASIONAL PROSEDUR

SOP PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA JUMBO	
PENGERTIAN	Ular tangga jumbo merupakan permainan yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan motoric halus dan kasar, kreativitas, keterampilan kognitif dan aspek interaksi sosial pada anak usia dini.
TUJUAN	Bermain sambil melatih aspek perkembangan anak.
MANFAAT	Siswa tidak merasa jenuh karena permainan yang sangat menyenangkan. Serta meningkatkan keinginan klien untuk belajar sambil bermain.
INDIKASI	Siswa yang bersekolah di RA Al-Hidayah
KONTRAINDIKASI	
PROSEDUR PELAKSANAAN	
Tahap pra-interaksi	1. Membuat kontrak dengan klien 2. Mengingatkan kontrak dengan klien 3. Mempersiapkan tempat pertemuan untuk terapi 4. Mempersiapkan alat : Ular tangga jumbo dan papan nama
Tahap orientasi	1. Memberikan salam terapeutik 2. Memperkenalkan diri 3. Peserta menggunakan papan nama yang sudah disediakan
Tahap kerja	4. Membagi klien dalam beberapa tim 5. Guru atau pendamping menyebutkan nama alat- alatnya yaitu dadu, papan ular tangga karpet. Serta tantangan yang ada disetiap kotak untuk anak anak. 6. Guru atau pendamping menyampaikan tata tertib bermain 1) Diawali dengan homppipa untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan atau melempar dadu terlebih dahulu 2) Anak yang menang mendapatkan giliran pertama melempar atau memutar dadu 3) Anak akan melompat sesuai dengan perintah yang ada didadu, misalnya titik empat. Maka dari START empat langkah ke kanan sesuai urutan angka.

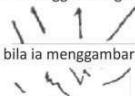
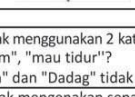
	4) Anak berdiri di kotak empat dengan kotak yang bertulis tantangan atau intruksi 5) Anak harus menyelesaikan tantangan tersebut, jika anak tidak bisa maka anak tidak bisa memutar dadu di satu putaran selanjutnya. 6) Permainan dilakukan secara bergantian 7) Anak yang berhasil sampai kotak akhir adalah pemenang. 8) Pemenang akan mendapatkan reward berupa bintang.
Tahap terminasi	1. Evaluasi a. Terapis menanyakan perasaan klien setelah mengikuti terapi bermain ular tangga jumbo dan meminta menyebutkan gambar dari masing masing puzzle b. Terapi memberikan pujian 2. Rencana tindakan lanjut Kegiatan dilakukan 2 kali seminggu dalam 3 minggu selama 20-30 menit
Tahap dokumentasi	1. Catat waktu pelaksanaan 2. Catat respon klien pada teknik terapi bermain ular tangga jumbo

Lampiran 2 Lembar observasi KPSP

KPSP PADA ANAK UMUR 36 BULAN

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- Kubus - Bola Tenis - Kertas
- Pensil - Form Gambar

		YA	TIDAK
Anak dipangku ibunya / Pengasuh ditepi meja periksa			
1	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 4 buah kubus satu persatu di atas kubus yang lain tanpa menjatuhkan kubus itu?	Gerak Halus	
2	Apakah anak dapat menyebut 2 diantara gambar- gambar ini tanpa bantuan?  (Menyebut dengan suara binatang tidak ikut dinilai)	Bicara dan Bahasa	
3	Bila diberi pensil, apakah anak mencoret-coret kertas tanpa bantuan/petuniuk?	Gerak Halus	
4	Buat garis lurus ke bawah sepanjang sekurang- kurangnya 2.5 cm. Suruh anak menggambar garis lain di samping garis ini. Jawab YA bila ia menggambar garis seperti ini:  Jawab TIDAK bila ia menggambar garis seperti ini: 	Gerak Halus	
Tanya ibu			
5	Dapatkah anak menggunakan 2 kata berangkai pada saat berbicara seperti "minta minum", "mau tidur"? "Terimakasih" dan "Dadag" tidak ikut dinilai	Bicara dan Bahasa	
6	Dapatkah anak mengenakan sepatunya sendiri?	Sosialisasi dan Kemandirian	
7	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter?	Gerak Kasar	
Berdiri anak			
8	Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mata pada saat memberikan perintah berikut ini: "Letakkan kertas ini di lantai". "Letakkan kertas ini di kursi". "Berikan kertas ini kepada ibu". Dapatkah anak melaksanakan ketiga perintah tadi?	Bicara dan Bahasa	
9	Letakkan selembat kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati bagian lebar kertas dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar	
10	Beri bola tenis. Minta anak melemparkan kearah dada anda. Dapatkah anak melempar bola lurus ke arah perut atau dada anda dari jarak 1,5 meter?	Gerak Kasar	
TOTAL			
Lihat Algoritme untuk Interpretasi dan Tindakan			
Perinci untuk Aspek Perkembangan dengan jawaban "Tidak"			
		Gerak Kasar	
		Gerak Halus	
		Bicara dan Bahasa	
		Sosialisasi dan Kemandirian	

KPSP PADA ANAK UMUR 42 BULAN

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- Kubus
- Pensil dan Kertas

		YA	TIDAK
Anak dipangku ibunya/duduk sendiri di tepi meja periksa			
1	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut?	Gerak Halus	
2	Beri pensil dan kertas. Buatlah lingkaran di atas kertas tersebut. Minta anak menirunya. Dapatkah anak menggambar lingkaran? 	Gerak Halus	
Tanya Ibu/Pengasuh:			
3	Dapatkah anak mengenakan sepatunya sendiri?	Sosialisasi dan Kemandirian	
4	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter?	Gerak Kasar	
5	Apakah anak dapat mencuci tangannya sendiri dengan baik setelah makan?	Sosialisasi dan Kemandirian	
6	Apakah anak dapat mengikuti peraturan permainan bila bermain dengan teman-temannya? (misal: ular tangga, petak umpet, dll)	Sosialisasi dan Kemandirian	
7	Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)	Sosialisasi dan Kemandirian	
Minta anak untuk berdiri			
8	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak anda kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih?	Gerak Kasar	
9	Letakkan selembat kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati panjang kertas ini dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar	
TOTAL			

Lihat Algoritme untuk Interpretasi dan Tindakan
Perinci untuk Aspek Perkembangan dengan jawaban "Tidak"

Gerak Kasar	
Gerak Halus	
Bicara dan Bahasa	
Sosialisasi dan Kemandirian	

KPSP PADA ANAK UMUR 48 BULAN

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- Kubus
- Pensil dan kertas

Anak dipangku ibunya/duduk sendiri di tepi meja periksa		YA	TIDAK
1	Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut?	Gerak Halus	
2	Beri pensil dan kertas. Jangan membantu anak dan jangan menyebut lingkaran. Suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Apakah anak dapat menggambar lingkaran? 	Gerak Halus	
Tanya Ibu			
3	Dapatkah anak mengayuh sepeda roda tiga sejauh sedikitnya 3 meter ?	Gerak Kasar	
4	Apakah anak dapat mencuci tangannya sendiri dengan baik setelah makan?	Sosialisasi dan Kemandirian	
5	Apakah anak dapat mengikuti peraturan permainan bila bermain dengan teman-temannya? (misal: ular tangga, petak umpet, dll)	Sosialisasi dan Kemandirian	
6	Dapatkah anak mengenakan celana panjang, kemeja, baju atau kaos kaki tanpa di bantu? (Tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)	Sosialisasi dan Kemandirian	
7	Dapatkah anak menyebut nama lengkapnya tanpa dibantu ? Jawab TIDAK jika ia menyebut sebagian namanya atau ucapannya sulit dimengerti.	Bicara dan Bahasa	
Minta anak untuk berdiri			
8	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak anda kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 2 detik atau lebih?	Gerak Kasar	
9	Letakkan selembat kertas seukuran buku ini di lantai. Apakah anak dapat melompati panjang kertas ini dengan mengangkat kedua kakinya secara bersamaan tanpa didahului lari?	Gerak Kasar	
TOTAL			

Lihat Algoritme untuk Interpretasi dan Tindakan
Perinci untuk Aspek Perkembangan dengan jawaban "Tidak"

Gerak Kasar	
Gerak Halus	
Bicara dan Bahasa	
Sosialisasi dan Kemandirian	

KPSP PADA ANAK UMUR 54 BULAN

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- Kubus
- Kertas dan pensil

		YA	TIDAK
Anak dipangku ibunya/duduk sendiri di tepi meja periksa			
1 Beri kubus di depannya. Dapatkah anak meletakkan 8 buah kubus satu persatu di atas yang lain tanpa menjatuhkan kubus tersebut?	Gerak Halus		
2 Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan. • “Apa yang kamu lakukan jika kamu kedinginan?” • “Apa yang kamu lakukan jika kamu lapar?” • “Apa yang kamu lakukan jika kamu lelah?” Jawab “YA” bila anak menjawab ke 3 pertanyaan tadi dengan benar, bukan dengan gerakan atau syarat. Jika kedinginan, jawaban yang benar adalah “menggigil”, “pakai mantel” atau “masuk ke dalam rumah”. Jika lapar, jawaban yang benar adalah “makan”. Jika lelah, jawaban yang benar adalah “mengantuk”, “tidur”, berbaring/tidur-tiduran, “istirahat” atau “diam sejenak”.	Bicara dan Bahasa		
3 Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata “lebih panjang”. Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak. Tanyakan: “Mana garis yang lebih panjang?” Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut. Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar? 	Gerak Halus		
4 Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini; dikertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?      Jawablah: YA Jawablah: TIDAK	Gerak Halus		
Tanya Ibu			
5 Apakah anak dapat mengikuti peraturan permainan bila bermain dengan teman-temannya? (misal: ular tangga, petak umpet, dll)	Sosialisasi dan Kemandirian		
6 Dapatkah anak mengenakan celana panjang/kemeja, baju atau kaos kaki tanpa dibantu? (tidak termasuk memasang kancing, gesper atau ikat pinggang)	Sosialisasi dan Kemandirian		
7 Dapatkah anak menyebutkan nama lengkapnya tanpa dibantu? Jawab “TIDAK” jika ia hanya menyebut sebagian namanya atau ucapannya sulit dimengerti.	Bicara dan Bahasa		
8 Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?	Sosialisasi dan Kemandirian		
Minta anak untuk berdiri			
9 Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak anda kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan.	Gerak Kasar		
TOTAL			

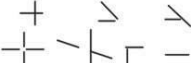
Lihat Algoritme untuk Interpretasi dan Tindakan
Perinci untuk Aspek Perkembangan dengan jawaban “Tidak”

Gerak Kasar	
Gerak Halus	
Bicara dan Bahasa	
Sosialisasi dan Kemandirian	

KPSP PADA ANAK UMUR 60 BULAN

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- Kertas dan Pensil
- Kertas Warna

		YA	TIDAK
Anak duduk sendiri ditepi meja periksa			
1	Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan. • “Apa yang kamu lakukan jika kamu kedinginan?” • “Apa yang kamu lakukan jika kamu lapar?” • “Apa yang kamu lakukan jika kamu lelah?” Jawab “YA” bila anak menjawab ke 3 pertanyaan tadi dengan benar, bukan dengan gerakan atau syarat. Jika kedinginan, jawaban yang benar adalah. “menggigil”, “pakai mantel” atau “masuk ke dalam rumah”. Jika lapar, jawaban yang benar adalah “makan” Jika lelah, jawaban yang benar adalah “mengantuk”, “tidur”, berbaring/tidur tiduran, “istirahat” atau “diam sejenak”.	Bicara dan Bahasa	
2	Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata “lebih panjang”. Perhatikan gambar kedua garis ini, pada anak. Tanyakan, “Mana garis yang lebih panjang?”  Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar?	Gerak Haluk	
3	Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?  Jawablah: YA Jawablah: TIDAK 	Gerak Haluk	
4	 Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak: “Tunjukkan segi empat merah” “Tunjukkan segi empat kuning” “Tunjukkan segi empat biru” “Tunjukkan segi empat hijau” Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?	Bicara dan Bahasa	
Tanya Ibu			
5	Apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?	Sosialisasi dan Kemandirian	
6	Apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya?	Sosialisasi dan Kemandirian	
7	Dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?	Sosialisasi dan Kemandirian	
Minta anak untuk berdiri			
8	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak anda kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah dia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 6 detik atau lebih?	Gerak Kasar	

9	Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki.	Gerak Kasar	
10	Ikuti perintah ini dengan seksama. Jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mata pada saat memberikan perintah berikut ini: • "Letakkan kertas ini di atas lantai". • "Letakkan kertas ini di bawah kursi". • "Letakkan kertas ini di depan kamu". • "Letakkan kertas ini di belakang kamu". Jawab YA hanya jika anak mengerti arti "di atas", "di bawah", "di depan" dan "di belakang".	Bicara dan Bahasa	
TOTAL			

LANGKAH SELANJUTNYA

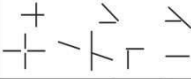
Lihat Algoritme untuk Interpretasi dan Tindakan
Perinci untuk Aspek Perkembangan dengan jawaban "Tidak"

Gerak Kasar	
Bicara dan Bahasa	
Bicara dan Bahasa	
Sosialisasi dan Kemandirian	

KPSP PADA ANAK UMUR 66 BULAN

Alat dan bahan:

- Kertas gambar.
- Kertas warna-warni (merah, kuning, hijau dan biru).
- Pensil.
- Bola sebesar bola tenis atau bola kasti

		YA	TIDAK
Anak duduk sendiri di tepi meja periksa			
1	Jangan membantu anak dan jangan memberi tahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?  Jawablah: YA Jawablah: TIDAK	Gerak Halus	
2	Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak • "Tunjukkan segi empat merah" • "Tunjukkan segi empat kuning" • "Tunjukkan segi empat biru" • "Tunjukkan segi empat hijau"  Dapatkan anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?	Bicara dan Bahasa	
3	Suruh anak menggambar ditempat kosong yang tersedia. Katakan padanya "buatlah gambar orang". Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya atau mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai 1 bagian. Dapatkan anak menggambar sedikitnya 3 bagian tubuh.	Gerak Halus	
4	Pada gambar orang yang dibuat pada poin 3, dapatkan anak menggambar sedikitnya 6 bagian tubuh?	Gerak Halus	
5	Tulis apa yang dikatakan anak pada kalimat-kalimat yang belum selesai ini, jangan membantu kecuali mengulang pertanyaan: • "Jika kuda besar, maka tikus...."; • "jika api panas, maka es...."; • "Jika ibu seorang wanita, maka ayah seorang..."; Apakah anak menjawab dengan benar? (tikus kecil; es dingin; ayah seorang pria)	Bicara dan Bahasa	
Tanya Ibu			
6	Apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut pada anda) pada saat anda meninggalkannya?	Sosialisasi dan Kemandirian	
7	Dapatkan anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?	Sosialisasi dan Kemandirian	
Minta anak untuk berdiri			
8	Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki?	Gerak Kasar	

9	Ikuti perintah ini dengan seksama, jangan memberi isyarat dengan telunjuk atau mata pada saat memberikan perintah berikut ini: • "Letakkan kertas ini di atas lantai" • "Letakkan kertas ini di bawah kursi" • "Letakkan kertas ini di depan kamu" • "Letakkan kertas ini di belakang kamu" Jawab Ya, hanya jika anak mengerti arti "di atas", "di bawah", "di depan" dan "di belakang".	Bicara dan Bahasa		
10	Apakah anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola tenis/bola kasti hanya dengan menggunakan kedua tangannya? (Bola besar tidak ikut dinilai)	Gerak Kasar		
TOTAL				

LANGKAH SELANJUTNYA

Lihat Algoritme untuk Interpretasi dan Tindakan
Perinci untuk Aspek Perkembangan dengan jawaban "Tidak"

Gerak Kasar	
Gerak Halus	
Bicara dan Bahasa	
Sosialisasi dan Kemandirian	

KPSP PADA ANAK UMUR 72 BULAN

Alat dan bahan:

- Kertas gambar
- Kertas warna-warni (merah, kuning, hijau dan biru)
- Pensil
- Bola sebesar bola tenis atau bola kasti

		YA	TIDAK
Anak duduk sendiri di tepi meja periksa			
1	Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak. • "Tunjukkan segi empat merah". • "Tunjukkan segi empat kuning". • "Tunjukkan segi empat biru". • "Tunjukkan segi empat hijau".  Dapatkan anak menunjuk keempat warna itu dengan benar?	Bicara dan Bahasa	
2	Suruh anak menggambar ditempat kosong yang tersedia. Katakan padanya "buatlah gambar orang". Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya atau mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai 1 bagian. Dapatkan anak menggambar sedikitnya 3 bagian tubuh.	Gerak Halus	
3	Pada gambar orang yang dibuat pada poin 2, dapatkan anak menggambar sedikitnya 6 bagian tubuh?	Gerak Halus	
4	Tulis apa yang dikatakan anak pada kalimat-kalimat yang belum selesai ini, jangan membantu kecuali mengulang pertanyaan: • "Jika kuda besar, maka tikus...."; • "Jika api panas, maka es...."; • "Jika ibu seorang wanita, maka ayah seorang..." Apakah anak menjawab dengan benar (tikus kecil; es dingin; ayah seorang pria)	Bicara dan Bahasa	
5	Jangan membantu anak dan jangan memberi tahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini dikertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?  Jawaban : YA Jawaban : TIDAK	Gerak Halus	
6	Isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban anak. Jangan membantu kecuali mengulangi pertanyaan sampai 3 kali bila anak menanyakannya. • "sendok dibuat dari apa?" ; • "sepatu dibuat dari apa?" ; • "pintu dibuat dari apa?" ; Apakah anak dapat menjawab ketiga pertanyaan diatas dengan benar? • sendok dibuat dari besi, baja, plastik, kayu; • sepatu dibuat dari kulit, karet, kain, plastik, kayu; • pintu dibuat dari kayu, besi, kaca"	Bicara dan Bahasa	

Tanya Ibu			
7	Dapatkan anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan?	Sosialisasi dan Kemandirian	
Minta anak untuk berdiri			
8	Suruh anak melompat dengan satu kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan dua kaki tidak ikut dinilai). Apakah ia dapat melompat 2-3 kali dengan satu kaki?	Gerak Kasar	
9	Suruh anak berdiri satu kaki tanpa berpegangan. Jika perlu, tunjukkan caranya dan beri anak anda kesempatan melakukannya 3 kali. Dapatkah iya mempertahankan keseimbangan dalam waktu 11 detik atau lebih?	Gerak Kasar	
10	Apakah anak dapat menangkap bola kecil sebesar bola tenis/bola kasti hanya dengan menggunakan kedua tangannya? (Bola besar tidak ikut dinilai)	Gerak Kasar	
TOTAL			

LANGKAH SELANJUTNYA

Lihat Algoritme untuk Interpretasi dan Tindakan
Perinci untuk Aspek Perkembangan dengan jawaban "Tidak"

Gerak Kasar	
Gerak Halus	
Bicara dan Bahasa	
Sosialisasi dan Kemandirian	

Lampiran 3 lembar data umum dan data khusus sebelum

No.	Data Umum		Pertanyaan (Pretest Kpsp 36 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	Meragukan
2.	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
No.	Data Umum		Pertanyaan (Pretest Kpsp 42 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	2	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
2.	1	2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7	Meragukan
No.	Data Umum		Pertanyaan (Pretest Kpsp 48 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	1	3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
2.	2	3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
3.	2	3	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7	Meragukan
4.	1	3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
5.	2	3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
No.	Data Umum		Pertanyaan (Pretest Kpsp 54 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	1	4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
2.	1	4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	Meragukan
3.	2	4	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	Meragukan
No.	Data Umum		Pertanyaan (Pretest Kpsp 60 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	1	5	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	Meragukan
No.	Data Umum		Pertanyaan (Pretest Kpsp 66 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	1	6	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	Meragukan
No.	Data Umum		Pertanyaan (Pretest Kpsp 72 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	2	7	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	Meragukan

Keterangan data umum :

Jenis kelamin : Usia :
 -laki laki : 1 - 3 tahun : 1 -5 tahun : 5
 -Perempuan : 2 - 3.5 tahun : 2 -5.5 tahun : 6
 - 4 tahun : 3 -6 tahun : 7
 - 4.5 tahun : 4

Keterangan skor : Ya : 1 (apabila anak bisa melakukan sesuai pertanyaan)
 Tidak : 0 (apabila anak tidak bisa melakukan/menjawab sesuai pertanyaan)

Lampiran 4 lembar data umum dan data khusus sesudah

No.	Data Umum		Pertanyaan (Post test Kpsp 36 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Sesuai
2.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	Sesuai
No.	Data Umum		Pertanyaan (Post test Kpsp 42 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sesuai
2.	1	2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
No.	Data Umum		Pertanyaan (Post test Kpsp 48 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	1	3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
2.	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sesuai
3.	2	3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sesuai
4.	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sesuai
5.	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sesuai
No.	Data Umum		Pertanyaan (Post test Kpsp 54 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sesuai
2.	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sesuai
3.	2	4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	Meragukan
No.	Data Umum		Pertanyaan (Post test Kpsp 60 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Sesuai
No.	Data Umum		Pertanyaan (Post test Kpsp 66 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Sesuai
No.	Data Umum		Pertanyaan (Post test Kpsp 72 Bulan)										Total	Kategori
	Jenis Kelamin	Umur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	2	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Sesuai

Keterangan data umum :

Jenis kelamin : Usia :

-laki laki : 1 - 3 tahun : 1 -5 tahun : 5

-Perempuan : 2 - 3.5 tahun : 2 -5.5 tahun : 6

- 4 tahun : 3 -6 tahun : 7

- 4.5 tahun : 4

Keterangan skor : Ya : 1 (apabila anak bisa melakukan sesuai pertanyaan)

Tidak : 0 (apabila anak tidak bisa melakukan/menjawab sesuai pertanyaan)

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	14 ^b	7.50	105.00
	Ties	1 ^c		
	Total	15		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

Test Statistics^a

	Post Test - Pre Test
Z	-3.384 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 6 lembar hasil tabulasi

			KELAMIN		Total
			Laki-laki	Perempuan	
HASIL_POST	Sesuai	Count	6	6	12
		% of Total	40,00%	40,00%	80,00%
	Meragukan	Count	2	1	3
		% of Total	13,00%	7,00%	20,00%
total		Count	8	7	15
		% of Total	53,00%	47,00%	100,00%

			UMUR				Total
			3.00	4.00	5.00	6.00	
HASIL_PO ST	Sesuai	Cou nt % of	3	6	2	1	12
		Total	20,00 %	40,00 %	13,00 %	7,00 %	80,00%
	Meraguk an	Cou nt % of	1	2	0	0	3
		Total	7,00%	13,00 %	0,00%	0,00 %	20,00%
Total		Cou nt % of Total	4	8	2	1	15
			27,00 %	53,00 %	13,00 %	7,00 %	100,00 %



INFORMED CONSENT

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap :

Usia :

Alamat :

Menyatakan bahwa sesungguhnya saya sendiri, orang tua/wali, dari :

Nama Lengkap :

Jenis Kelamin : L/P (lingkari salah satu)

Usia :

Alamat :

Dengan ini sesungguhnya menyatakan bahwa :

Setelah mendapatkan keterangan sepenuhnya menyadari, mengerti, dan memahami tentang tujuan, manfaat dan risiko yang mungkin timbul dalam penelitian, maka saya **Setuju/Tidak Setuju** (lingkari salah satu) apabila anak saya ikut serta dalam penelitian Tugas Akhir yang berjudul “Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah di RA Al-Hidayah” yang dilakukan oleh mahasiswa D3 Keperawatan Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Madura, yaitu :

Nama Lengkap : Luluk Atin Faikoh

NRP : 33412301053

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan

Pamekasan, 12 Januari 2026

Peserta Penelitian

()



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MADURA
Jalan Raya Camplong Km. 4 Taddan Camplong Sampang Jawa Timur 69281
Telepon : (0323) 3281671 - HP : 081360034040
Laman: www.poltera.ac.id

Nomor : 2523/PL34.1/DV.01.18/2025
Perihal : Permohonan Izin Pengambilan
Data Awal Penelitian

25 September 2025

Kepada
Yth:
Kepala Sekolah Paud Nurut Taufiq
di Tempat

Sehubungan dengan keperluan penelitian Tugas Akhir (TA) mahasiswa Politeknik Negeri Madura (POLTERA), maka bersama ini kami merekomendasikan 1 (Satu) mahasiswa berikut:

Nama : Luluk Atin Faikoh
NRP : 33412301053
Jurusan/Program Studi : Kesehatan/D3 Keperawatan
Keperluan : Jumlah anak yang mengalami gangguan perkembangan (motorik, sosial, kognitif, dan bahasa)

Judul TA : Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di Paud Nurut Taufiq

Untuk melakukan penelitian di tempat yang bapak/ibu pimpin. Demikian surat permohonan ini kami. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Direktur Bidang Akademik,



M. Musta'in, M.T.
NIP. 198201252014041001



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSSE



**YAYASAN PENDIDIKAN DAN DAKWAH NURUT TAUFIQ
RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH**
DESA PANGLEGUR KECAMATAN TLANAKAN KABUPATEN PAMEKASAN
Alamat: Jl. Raya Panglegur Telepon: 082331860459

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 0043/S-IZIN/RA-Al-Hidayah/12/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama lengkap : SUHARTINI
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Lembaga : RA AL-HIDAYAH
Alamat : Jalan Api Alam Dusun Pandan Ds. Panglegur RT.4 RW.8
No Hp : 082331860459.

Dengan ini menerangkan:

Nama : Luluk atin faikoh
NRP : 33412301053
Program studi : D3 keperawatan
Judul TA : Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan anak usia
Prasekolah di RA al-hidayah

Diberikan izin untuk melaksanakan pengambilan data awal penelitian di RA Al-Hidayah
Panglegur Kec.Tlanakan Pamekasan

Demikian surat Izin ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pamekasan, 12 Desember 2025





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MADURA
Jalan Raya Camplong Km. 4 Taddan Camplong Sampang Jawa Timur 69281
Telepon : (0323) 3281671 - HP : 081360034040
Laman: www.poltera.ac.id

Nomor : 0094/PL34.1/DV.01.18/2026
Perihal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

20 Januari 2026

Kepada

Yth. Kepala Sekolah RA Al-Hidayah

Di Tempat

Sehubungan dengan keperluan Penelitian Karya Tulis Ilmiah (KTI) mahasiswa Politeknik Negeri Madura (POLTERA), maka bersama ini kami merekomendasikan 1 (Satu) mahasiswa berikut:

Nama : Luluk Atin Faikoh
NRP : 33412301053
Program Studi : D3 Keperawatan
Keperluan : Permohonan Izin Melakukan Penelitian
Judul TA : Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di RA Al-Hidayah.

Untuk melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Demikian surat pengantar ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Direktur Bidang Akademik



M. Musta'in, M.T.
NIP. 198201252014041001

Lampiran 11 surat balasan izin penelitian RA Al-Hidayah



YAYASAN PENDIDIKAN DAN DAKWAH NURUT TAUFIQ
RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH
DESA PANGLEGUR KECAMATAN TLANAKAN KABUPATEN PAMEKASAN
Alamat: Jl. Raya Panglegur Telepon: 082331860459

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 0043/S-IZIN/RA-Al-Hidayah/12/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama lengkap : SUHARTINI
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Lembaga : RA AL-HIDAYAH
Alamat : Jalan Api Alam Dusun Pandan Ds. Panglegur RT.4 RW.8
No Hp : 082331860459.

Dengan ini menerangkan:

Nama : Luluk atin faikoh
NRP : 33412301053
Program studi : D3 keperawatan
Judul TA : Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan anak usia
Prasekolah di RA al-hidayah

Diberikan izin untuk melaksanakan pengambilan data awal penelitian di RA Al-Hidayah
Panglegur Kec.Tlanakan Pamekasan

Demikian surat Izin ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pamekasan 12 Desember 2025



Dipindai dengan CamScanner





FINISH LINE SELAMAT, KAMU BERHASIL!!	97 YAH, KAMU TURUN LAGI RANGKAP!! 1 LAMPAK LAGI TERBAKAR AKU PASTI BISA!!	85 SILENKAN SUARA MUNDUR DAN MUNDUR DULU!!	92 MAHA SAMA KAMU HARUS TURUN LAGI!! 30
90 BUAH APA SAJAKAH INI? 10	84 KENDARAAN APAKAH AKU? ADA BEBRAPA RODA KIRI?	76 UCAPKAN SEMANGAT!! 5x KALI	80 KENDARAAN APAKAH INI? (DARI KIRI KE KANAN)
79 SILAHKAN MADUK & GAHU BOLEH MENULAM	65 MAJU & KOTAK SAMBIL NYANYI SEBELAH KAKI	75 MAJU 1 KOTAK (TAP LOMPAT DENGAN 1 KAKI)	86 NAIK SAMBIL NYANYI LAGU BEBAS
3+2=1 SILAHKAN NAIK SAMBIL UCAPKAN HOORE!!	69 YAH, KAMU HARUS TURUN	65 NAIK SAMBIL TANGKAP 10x	72 BUAH APA SISA INI?
58 HEWAN APA AKU??? 10	57 SILENKAN NAMA BUAH INI!!	45 UCAPKAN!! AKU SETAP SETAP	69 MAHA YA... KAMU HARUS TURUN LAGI!!
41 GAMBAR APAKAH INI??	44 ISTIRAHAT DULU YA DUDUK DULU	48 MAJU 8 LANGKAP MUNDUR 6 LANGKAP	50 TANGAN DI PINGGANG, NUNDUK K KATAS?
39 MAJU (5-2) KOTAK DENGAN 1 KAKI	22 YAH KAMU TURUN LAGI	44 LOMPAT DI TEMPAT 3 KALI	5-2= HORE!!! AYO NAIK
22 TERPUK TANGAN 3x KALI	18 NAIK SAMBIL NYANYI LAGU 8 LANGKAP	20 MAJU & KOTAK SAMBIL LANGKAPKAN TANGAN	5-2= HORE!!! AYO NAIK
19 HEWAN APAKAH AKU?	18 UCAPKAN AKU SETAP SEMANGAT!!	20 MAJU & KOTAK SAMBIL LANGKAPKAN TANGAN	5-2= HORE!!! AYO NAIK
1 AYO KITA MAIN BERMAIN!	3 TERPUK TANGAN 1x KALI	20 MAJU & KOTAK SAMBIL LANGKAPKAN TANGAN	5-2= HORE!!! AYO NAIK
1 AYO KITA MAIN BERMAIN!	3 TERPUK TANGAN 1x KALI	20 MAJU & KOTAK SAMBIL LANGKAPKAN TANGAN	5-2= HORE!!! AYO NAIK

Tiktok shop	: NIZAM TOKO
Tema mainan	: simulasi kota, perkembangan anak, pelatihan & pengamatan memori
Spesifik produk	: ular tangga jumbo ukuran 2x2 meter, bahan banner flexy Dadu bantal ukuran 15 cm x 15 cm
Manfaat	: mempererat kedekatan orang tua dan melatih anak mengenal angka, melatih perkembangan anak, melatih kemampuan bahasa anak, kesabaran dan ketekunan dalam mencapai cita-cita.

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Luluk Atin Faikoh
 NRP : 33412301053
 Program Studi : D3 Keperawatan
 Pembimbing 1 : Lailatul Hafidah, S.Kep.,Ns., M.Kes.
 Judul Tugas Akhir : Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Ra Al-Hidayah

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	17-09-2025	Mengajukan judul	Revisi judul	
2.	19-09-2025	Mengajukan judul	Acc Judul + Pengambilan Data Awal	
3.	24-09-2025	Konsul Bab 1	Revisi latar belakang IJES	
4.	02-10-2025	Konsul revisian BAB 1	Revisi latar belakang introduction, justifikasi, kronologi dan manfaat. Lanjut BAB 2	
5.	14-10-2025	Konsul revisian BAB 1 dan BAB 2	BAB 1 Acc, revisi BAB 2 penulisan dan penambahan teori alat ukur perkembangan, gangguan perkembangan, aspek aspek perkembangan yang termasuk di DDST.	
6.	31-10-2025	Konsul BAB 2	BAB 2 revisi kerangka konsep. Lanjut BAB 3	
7.	12-11-2025	Konsul BAB 2 dan BAB 3	BAB 2 Acc, BAB 3 revisi alat ukur, sampel	
8.	7-12-2025	Konsul BAB 3	Revisi sampel, scoring, instrument variable independent	
9.	10-12-2025	Konsul BAB 3	ACC	

10.	09-01-2026	Konsultasi Revisi Seminar Proposal	ACC	
11.	02-02-2026	konsul BAB 4 & BAB 5, ABSTRAK	Revisi pembahasan, saran. Lembar data umum dan data khusus	
12.	03-02-2026	Konsul revisi BAB 4 & BAB 5, lembar data umum dan data khusus	Revisi penulisan, tambah keterangan.	
13.	05-02-2026	Konsul abstrak, BAB 4 & BAB 5, dan lampiran.	ACC	
14.	04-03-2026	Konsultasi revisi seminar hasil	ACC	

Mengetahui

Koodinator Program Studi
D3 Keperawatan

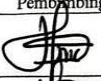
Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIPPPK. 198502022025212061

Pembimbing 1

Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIPPPK. 198502022025212061

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Luluk Atin Faikoh
 NRP : 33412301053
 Program Studi : D3 Keperawatan
 Pembimbing 2 : Hilmah Noviandry R, S.Kep.,Ns., M.Kes.
 Judul Tugas Akhir : Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Ra Al-Hidayah.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	03-11-2025	Konsul BAB 1	Revisi latar belakang IJKS, manfaat	
2.	10-11-2025	Konsul revisian BAB 1	Revisi justifikasi	
3.	11-11-2025	Konsul BAB 1 dan BAB 2	ACC BAB 1, revisi BAB 2 kerangka konsep	
4.	09-12-2025	Konsul BAB 1, BAB 2, BAB 3	Acc BAB 1, Acc BAB 2 Kerangka konsep, revisi BAB 3 sampel, design penelitian	
5.	10-12-2025	Konsul BAB 2 dan BAB 3	ACC	
6.	09-01-2026	Konsultasi Revisi Seminar Proposal	ACC	
7.	03-02-2026	Konsultasi abstrak, BAB 4 & BAB 5, serta lampiran	Revisi pendahuluan abstrak, penulisan BAB 3, revisi saran di BAB 5	
8.	04-02-2026	Konsul revisi abstrak, BAB 3 & BAB 5, dan lampiran	Revisi abstrak dan lampiran	
9.	05-02-2026	Konsul revisi semua BAB	ACC	
10.	04-03-2026	Konsultasi revisi seminar hasil	ACC	

Mengetahui

Koodinator Program Studi
D3 Keperawatan



Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIPPPK. 198502022025212061

Pembimbing 2



Hilmah Noviandry R.S.Kep., Ns., M.Kes
NIPPPK. 198411112025212045



BIODATA PENULIS

Luluk Atin Faikoh dilahirkan di Pamekasan, 19 Mei 2005. Anak dari Bapak Fauzan dan Ibu Nuryati. Penulis merupakan anak kedua dari 3 bersaudara. Penulis mulai menuntut ilmu di RA Al-Hidayah pada tahun (2010-2011), melanjutkan ke MI Nurut Taufiq pada tahun (2011-2017), melanjutkan ke SMP Negeri 2 Pamekasan pada tahun (2017-2020), dan melanjutkan ke SMK Bina Husada Pamekasan pada tahun (2020-2023). Pada tahun 2023 penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi yaitu Politeknik Negeri Madura Jurusan Kesehatan Program Studi D3 Keperawatan.

KTI LULU-REVISI - fix.docx

ORIGINALITY REPORT

11 %	11 %	5 %	7 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	2 %
2	repository.ub.ac.id Internet Source	1 %
3	digilib.unila.ac.id Internet Source	1 %
4	obsesi.or.id Internet Source	1 %
5	repository.stikeshangtuh-sby.ac.id Internet Source	1 %
6	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
7	repository.universitalirsyad.ac.id Internet Source	<1 %
8	dwidollymp.wordpress.com Internet Source	<1 %
9	journal.stikessuakainsan.ac.id Internet Source	<1 %
10	repository.poltekkes-tjk.ac.id Internet Source	<1 %

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama : Luluk Atin Faikoh
 NRP : 33412301053
 Program Studi : D3 Keperawatan
 Penguji 1 : Honesty Pujiani, M.Tr.Keb.
 Judul Tugas Akhir : Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah di RA A1-Hidayah.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	17-12-2025	Revisi Seminar Proposal	1. Mengubah lembar observasi DDST ke KPSP. 2. Waktu pelaksanaan pastikan terlebih dahulu. 3. Tambahkan teori terkait pelaksanaan. 4. Etika penelitian tambahkan sesuai dengan penelitian eksperimen	
2.	02-01-2026	Konsul revisian seminar proposal	ACC	
3.	19-02-2026	Revisi seminar hasil	Revisi pembahasan ditambah teori lagi dan BAB 5 saran	
4.	03-03-2026	konsul revisi seminar hasil	ACC	

Mengetahui

Koodinator Program Studi
 D3 Keperawatan


Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
 NIPPPK. 198502022025212061

Penguji 1


Honesty Pujiani, M. Tr. Keb.
 NIP. 199405102022032016

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama : Luluk Atin Faikoh
NRP : 33412301053
Program Studi : D3 Keperawatan
Penguji 2 : Nur Khalila, S.ST., M.Kes.
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga
Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia
Prasekolah di RA Al-Hidayah.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	17-12-2025	Revisi Seminar Proposal	Mengubah lembar observasi DDST ke KPSP	1
2.	24-12-2025	Konsul revisian seminar proposal	ACC Proposal	1
3.	11-02-2026	Revisi seminar hasil	Penulisan di BAB 4 & saran	1
4.	24-02-2026	Konsul revisian seminar hasil	Tambahkan persentase dan di penulisan kesimpulan	1
5.	25-02-2026	Konsul revisian BAB 4 & BAB 5	ACC	1

Mengetahui

Koodinator Program Studi
D3 Keperawatan

Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIPPPK. 198502022025212061

Penguji 2

Nur Khalila, S.ST., M.Kes.
NIP. 197803112014062004

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama : Luluk Atin Faikoh
 NRP : 33412301053
 Program Studi : D3 Keperawatan
 Penguji 3 : Cucun Setya Ferdina, M. Keb
 Judul Tugas Akhir : Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Jumbo Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah di RA Al-Hidayah.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pemimbing
1.	17-12-2025	Revisi Seminar Proposal	Penulisan dan populasi	
2.	06-02-2026	Konsul revisian seminar proposal	ACC Proposal	
3.	11-02-2026	Revisi seminar hasil	Penulisan dan teori di BAB 2 lebih spesifik. Serta tambahkan keterangan di lampiran ular tangga jumbo, rapikan daftar table dan gambar	
4.	24-02-2026	Konsul revisian seminar hasil	BAB 2 dispesifikkan, daftar pustaka dirapikan	
5.	25-02-2026	Konsul revisian BAB 2 dan lampiran	ACC	

Mengetahui

Koodinator Program Studi
 D3 Keperawatan

Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
 NIPPPK. 198502022025212061

Penguji 3

Cucun Setya Ferdina, M. Keb
 NIP. 198909232022032010