

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA GALUSOBA
TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH 4-6 TAHUN
DI TK IT MUTIARA PALEMBANG**



SKRIPSI

Oleh:

CHERLY MELINDA

NIM: 04021281924024

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN BAGIAN KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA (AGUSTUS, 2023)

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA GALUSOBA
TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH 4-6 TAHUN
DI TK IT MUTIARA PALEMBANG**



SKRIPSI

**Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan**

Oleh:

CHERLY MELINDA

NIM: 04021281924024

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN BAGIAN KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA (AGUSTUS, 2023)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cherly Melinda

NIM : 04021281924024

dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Program Studi Keperawatan Universitas Sriwijaya. Jika dikemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Sriwijaya kepada saya.

Indralaya, Agustus 2023



Cherly Melinda


**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
BAGIAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

**NAMA : CHERLY MELINDA
NIM : 04021281924024
JUDUL : PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA GALUSOBA
TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH
4-6 TAHUN DI TK IT MUTIARA PALEMBANG**

PEMBIMBING SKRIPSI:

1. Antarini Idriansari, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.An
NIP. 198104182006042003

(.....


2. Dian Wahyuni, S.Kep., Ns., M.Kes
NIP. 197907092006042001

(.....


LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : CHERLY MELINDA
NIM : 04021281924024
**JUDUL : PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA GALUSOBA
TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH
4-6 TAHUN DI TK IT MUTIARA PALEMBANG**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Keperawatan Bagian Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya pada tanggal 04 Agustus 2023 dan telah diterima guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan.

Indaralaya, 04 Agustus 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

1. Antarini Idriansari, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.An.

NIP. 198104182006042003

(.....)

2. Dian Wahyuni, S.Kep., Ns., M.Kes.

NIP.197907092006042001

(.....)

PENGUJI SKRIPSI

3. Putri Widita Muharyani, S.Kep., Ns., M.Kep.

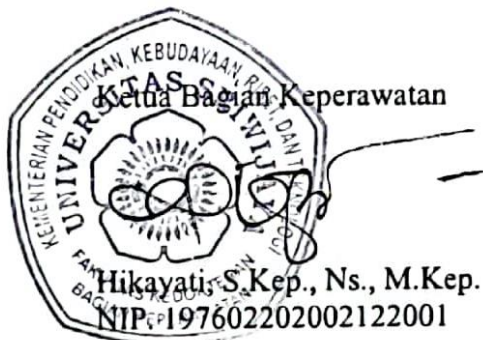
NIP. 198304302006042003

(.....)

4. Fimaliza Rizona, S.Kep., Ns., M.Kep.

NIP. 198911022018032001

(.....)



Mengetahui,

Koordinator Program Studi Keperawatan

Eka Yulia Fitri Y, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIP. 198407012008122001

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
BAGIAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**

Skripsi, Agustus 2023

Cherly Melinda

Pengaruh Permainan Ular Tangga GALUSOBA Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah 4-6 Tahun Di TK IT Mutiara Palembang

xvii + 96 halaman + 9 tabel + 3 skema + 19 lampiran

ABSTRAK

Penggunaan gawai pada anak usia 4-6 tahun memiliki efek negatif yaitu kurangnya stimulasi perkembangan yang didapatkan anak dan kurangnya interaksi antara anak dengan orang lain atau lingkungan di sekitarnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan anak dengan pemberian permainan ular tangga modifikasi yang berisi semua aspek perkembangan anak usia prasekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga GALUSOBA (gerak kasar, gerak halus, sosialisasi dan kemandirian, bicara dan bahasa) terhadap perkembangan anak usia prasekolah 4-6 tahun. Metode Penelitian ini menggunakan *quasi-experiment design* rancangan *pretest-posttest with control group*. Sampel penelitian sebanyak 36 murid diambil dengan *non probability sampling* teknik *purposive sampling* dengan 18 responden kelompok intervensi dan 18 responden kelompok kontrol. Perkembangan anak diukur menggunakan kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP). Analisis data menggunakan uji statistik *marginal homogeneity* dan uji *mann whitney*. Berdasarkan hasil uji *marginal homogeneity* diperoleh $p=0,000$ (kelompok intervensi) dan $p=0,083$ (kelompok kontrol). Hasil uji *mann whitney* diperoleh $p=0,000$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan anak kelompok intervensi dengan kelompok kontrol setelah *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh pemberian permainan ular tangga GALUSOBA terhadap perkembangan 18 responden kelompok intervensi usia 4-6 tahun. Media ular tangga GALUSOBA dapat dijadikan salah satu stimulasi yang dapat membantu guru di taman kanak-kanak untuk meningkatkan perkembangan anak usia prasekolah 4-6 tahun.

Kata Kunci : KPSP, Perkembangan Anak, Ular Tangga GALUSOBA,
Usia Prasekolah

Daftar Pustaka: 87 (2009-2023)

**SRIWIJAYA UNIVERSITY
MEDICAL FACULTY
NURSING DEPARTMENT
NURSING STUDY PROGRAM**

Undergraduate Thesis, August 2023

Cherly Melinda

**The Effect of Snakes And Ladders Game GALUSOBA On The Development
Of 4-6 Years Preschool Children At IT Mutiara Kindergarten Palembang**

xvii + 96 pages + 9 tables + 3 schematics + 19 appendices

ABSTRACT

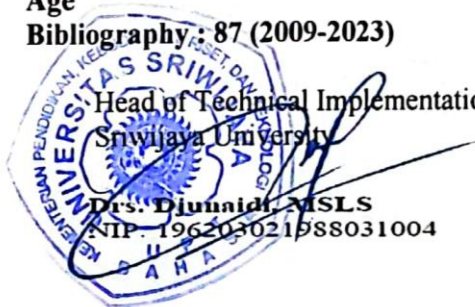
The use of gadgets in children aged 4-6 years has a negative effect, namely the lack of developmental stimulation that is got children get and the lack of interaction between children with other people or the environment around them. One of the efforts that can be made to stimulate children's development is by providing a modified snake and ladder game which contains all aspects of the development of preschool-aged children. The purpose of the study was to determine the effect of the GALUSOBA snake and ladder game (rough movements, smooth movements, socialization and independence, speech and language) on the development of 4-6 year old preschool children. This method of the study used a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The reseach sample of study 36 students was taken by non-probability sampling purposive sampling technique with 18 respondents in the intervention group and 18 respondents in the control group. Child development was measured using a developmental pre-screening questionnaire (DPSQ) . Data analysis used the marginal homogeneity statistical test and the Mann Whitney test. Based on the results of the marginal homogeneity test obtained , $p = 0.000$ (intervention group) and $p = 0.083$ (control group). The results of the Mann Whitney test obtained $p = 0.000$, meaning that there was a significant difference between the child development in the intervention group and the control group after the posttest. The results of this study showed that there was an effect of giving the GALUSOBA snake and ladder game on the development of 18 respondents in the intervention group in aged 4-6 years. The GALUSOBA snake and ladder media can be used as a stimulation that can help teachers in kindergartens to improve the development of preschool aged 4-6 years.

Keywords: DPSQ , Child Development, GALUSOBA Snakes and Ladders, Preschool Age

Bibliography: 87 (2009-2023)

Head of Technical Implementation Unit for Language
Sriwijaya University

Drs. Djunaidi, MSLs
NIP. 196203021988031004



HALAMAN PERSEMBAHAN

“I want you to remember how far you’ve come and how strong you’ve become. You should be proud of yourself for still standing, for still smiling, and for never giving up. Your unwavering spirit and resilience are truly admirable and a testament to your character.”

– *The Anger Book-Journal To Destroy* by Elias Baar

Alhamdulillah tak terhitung rasa syukur yang ingin saya panjatkan kepada Allah swt. yang telah melimpahkan berkah dan rahmat, kemudahan dan kelancaran, serta semua solusi yang Allah swt. berikan selama berkuliah di PSIK hingga menyelesaikan skripsi ini. Cherly persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang telah mencurahkan doa, memberikan semangat dan motivasi kepadaku selama menyusun skripsi ini dan rasa terima kasih yang tidak dapat disampaikan secara langsung:

- Kedua orang tua tersayang Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan, memberikan perhatian dan kasih sayang, memberikan semangat dan motivasi kepada Cherly selama menuntut ilmu dari taman kanak-kanak hingga ke perguruan tinggi. Ayah terima kasih selalu memberikan nasihat untuk selalu semangat menjalani kehidupan dan untuk tetap ikhlas dalam menghadapi apa pun. Ibu sejak kepergianmu dari tahun 2020 mengajarkanku untuk selalu kuat dalam keadaan apa pun. Walaupun ibu tidak sempat untuk melihat Cherly berhasil menyelesaikan skripsi ini dan lulus dari Ilmu Keperawatan tapi Cherly yakin ibu pasti bangga. Skripsi ini wujud menghormati ibu sebagai seorang guru TK yang memberikan ilmu dan kasih sayang kepada semua muridnya untuk tumbuh dan berkembang menjadi anak-anak yang hebat. Terima kasih ayah dan ibu untuk semua ilmu kehidupan yang kalian ajarkan kepada Cherly.
- Sahabatku Amel yang telah aku kenal sejak kecil, terima kasih banyak atas bantuannya saat aku melakukan penelitian dan memberikan semangat serta motivasi selama penyusunan skripsi ini.
- Sahabatku Via dan Nadira yang telah berteman denganku sejak SMP, terima kasih tetap menjaga komunikasi dan hubungan persahabatan ini meskipun kita memiliki jadwal kegiatan dan kesibukan masing-masing tapi kalian masih menyempatkan untuk memberikan doa dan dukungan kepadaku.
- Sahabat-sahabatku di WANjayyy yang telah aku kenal sejak SMA. Rara, Enfant, Nyimas, Atika, Malta, Caca terima kasih banyak telah memberikan bantuan, dukungan, dan mendengarkan keluh kesahku selama menjalani kehidupan perkuliahan serta selama proses penyusunan skripsi ini.
- Sahabat-sahabatku Ira, Nani, Leny, Dinda Fita, Sonia, Desi, Mujab yang berjuang bersama sejak menjadi maba Keperawatan Unsri 2019 hingga penyusunan skripsi. Terima kasih telah berjuang bersama dan saling mendukung satu sama lain selama menyusun skripsi. Semoga bisa berjuang bersama lagi di *co-ners*.

“Kamu memang tidak bisa mengendalikan keadaan, tapi kamu bisa mengendalikan pikiran. Pikiran yang baik akan mengarah pada tindakan positif dan meraih hasil yang positif.”

– Ustadzah Aminah Al-attas.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkah rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga GALUSOBA Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah 4-6 Tahun Di TK IT Mutiara Palembang”. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Hikayati, S. Kep., Ns., M.Kep. selaku Ketua Bagian Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
2. Antarini Idriansari, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.An. selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, & saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dian Wahyuni, S.Kep., Ns., M.Kes. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, & saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Putri Widita Muharyani, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku penguji I yang telah memberikan kritik, saran, & masukan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
5. Fernaliza Rizona, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku penguji II yang telah memberikan kritik, saran, & masukan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
6. Seluruh dosen, staff administrasi, dan tata usaha PSIK FK Unsri yang telah membantu dan memberikan kemudahan selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Kepala sekolah dan seluruh guru TK IT Mutiara Palembang yang telah memberikan izin, bantuan dan memfasilitasi selama melakukan penelitian.
8. Semua murid dan orang tua murid TK IT Mutiara Palembang yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
9. Kepala Sekolah TK Paras Jaya yang telah meminjamkan beberapa peralatan dalam penelitian ini.

10. Kedua orang tua tersayang Yahuza Effendi dan Amiril Fitni, serta sahabat-sahabat penulis yang telah luar biasa dalam memberikan dukungan baik berupa materi, motivasi, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman PSIK Reguler A dan Neutrofil 2019 yang telah berjuang bersama dan berbagi ilmu selama proses menyusun skripsi. Kak Anjar, Kak Icha, dan kakak-kakak 2016, 2017, 2018 yang telah membantu penulis dalam memahami langkah-langkah selama membuat skripsi.
12. Tim Ryujin Nippon yang telah membangkitkan semangat dan membantu mengurangi tekanan yang dirasakan penulis selama menyusun skripsi ini.
13. Om Edi, om Rian, dan om Deni yang telah meluangkan waktu untuk membantu dan memperbaiki laptop serta printer penulis agar jalannya proses selama pembuatan skripsi ini bisa berjalan dengan lancar, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik dalam isi maupun penulisan sehingga kritik, saran, dan masukan yang membangun sangatlah diperlukan dari para pembaca agar skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat dikembangkan lebih lanjut.

Indralaya, Agustus 2023



Cherly Melinda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SKEMA	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
1. Tujuan Umum.....	8
2. Tujuan Khusus.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis.....	9
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Anak Usia Prasekolah	10
1. Definisi Anak Usia Prasekolah.....	10
2. Karakter Anak Usia Prasekolah.....	10
3. Stimulasi Anak Usia Prasekolah.....	11
B. Perkembangan Pada Anak Usia Prasekolah.....	11
1. Definisi Perkembangan.....	11
2. Tugas Perkembangan Anak Usia Prasekolah	12

3. Tahap Perkembangan Anak Usia Prasekolah	13
4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Prasekolah ...	15
5. Penilaian Perkembangan Anak Usia Prasekolah	18
C. Konsep Bermain Anak Usia Prasekolah	28
1. Definisi Bermain.....	28
2. Fungsi Kegiatan Bermain	28
3. Manfaat Kegiatan Bermain.....	29
4. Klasifikasi Bermain untuk Stimulasi Anak Usia Prasekolah	29
5. Permainan Ular Tangga GALUSOBA Untuk Anak Usia Prasekolah..	31
D. Penelitian Terkait	34
E. Kerangka Teori.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Kerangka Konsep	37
B. Desain Penelitian.....	39
C. Hipotesis.....	40
D. Definisi Operasional.....	40
E. Populasi dan Sampel	44
1. Populasi	44
2. Sampel	44
F. Tempat Penelitian.....	46
G. Waktu Penelitian	47
H. Etika Penelitian	47
I. Alat Pengumpulan Data	49
1. Jenis data.....	49
2. Instrumen Penelitian	50
3. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	52
J. Prosedur Pengambilan Data	53
K. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	56
1. Pengolahan Data.....	56
2. Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	60

B. Hasil Penelitian	61
1. Hasil Analisis Univariat.....	61
2. Hasil Analisis Bivariat.....	63
C. Pembahasan.....	66
1. Analisis Univariat.....	66
2. Analisis Bivariat	77
D. Keterbatasan Penelitian	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	87
A. Simpulan.....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional	41
Tabel 3.2 Poin Penilaian Pilihan.....	51
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pola Asuh Orang Tua	51
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Karakteristik Responden Kelompok Intervensi (n=18) dan Kelompok Kontrol (n=18).....	61
Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase Pretest Perkembangan Anak Kelompok Intervensi (n=18) dan Kelompok Kontrol (n=18).....	62
Tabel 4.3 Frekuensi dan Persentase Posttest Perkembangan Anak Kelompok Intervensi (n=18) dan Kelompok Kontrol (n=18).....	62
Tabel 4.4 Perbedaan Perkembangan Anak Kelompok Intervensi Sebelum dan Setelah Diberikan Permainan Ular Tangga GALUSOBA (n=18).....	63
Tabel 4.5 Perbedaan Pretest dan Posttest Perkembangan Anak Kelompok Kontrol (n=18).....	64
Tabel 4.6 Perbedaan Perkembangan Anak Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol	65

DAFTAR SKEMA

Skema 2. 1 Kerangka Teori.....	36
Skema 3. 1 Kerangka Konsep Penelitian	38
Skema 3. 2 Bentuk Rancangan Penelitian.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Penjelasan Penelitian (*Informed*)
- Lampiran 2. Lembar Persetujuan Menjadi Responden (*Consent*)
- Lampiran 3. Lembar Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)
- Lampiran 4. Kuesioner Pola Asuh Orang Tua
- Lampiran 5. Lembar Wawancara/Pertanyaan
- Lampiran 6. Standar Operasional Prosedur (SOP) Permainan Ular Tangga
GALUSOBA
- Lampiran 7. Media Penelitian
- Lampiran 8. Surat Izin Studi Pendahuluan
- Lampiran 9. Dokumentasi Studi Pendahuluan
- Lampiran 10. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Kedokteran
- Lampiran 11. Sertifikat Etik Penelitian
- Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian
- Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 14. Penyerahan Media Ular Tangga GALUSOBA Ke Tempat Penelitian
- Lampiran 15. Uji Plagiarisme
- Lampiran 16. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 17. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama : Cherly Melinda
Tempat, tanggal lahir : Palembang, 15 Mei 2001
Alamat : Jl. Bali III Blok AZ No. 07 RT 36/RW 10, Kel. 15 Ulu,
Kec. Jakabaring, Palembang, Sumatera Selatan 30257
Telp/Hp : 0896-6500-8684
Email : cherlymelinda01@gmail.com
Agama : Islam
Nama Orang Tua
 Ayah : Yahuza Effendi
 Ibu : Amiril Fitni (Almh)
Jumlah saudara : -
Anak ke : 1

Riwayat Pendidikan

Tahun 2006-2007 : TK Paras Jaya Palembang
Tahun 2007-2013 : SD Negeri 103 Palembang
Tahun 2013-2016 : SMP Negeri 16 Palembang
Tahun 2016-2019 : SMA Negeri 3 Palembang
Tahun 2019-2023 : Program Studi Keperawatan FK Unsri

Riwayat Organisasi

Tahun 2020-2021 : Anggota Divisi Eksternal Tim Bantuan Medis Sriwijaya
Tahun 2021-2022 : Bendahara Divisi Kardinal Tim Bantuan Medis Sriwijaya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan usaha untuk membina anak-anak sedari lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk mendukung perkembangan jasmani dan spiritual anak-anak sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke jenjang sekolah selanjutnya (Suryana, 2016 dalam Maghfiroh dan Suryana, 2021). Taman kanak-kanak merupakan salah satu jenis program pendidikan anak usia dini untuk anak usia 4-6 tahun yang bertujuan meningkatkan tiap bagian perkembangan anak dengan kegiatan belajar mengajar yang mengasyikkan (Suryana, 2013 dalam Maghfiroh dan Suryana, 2021).

Anak usia 4-6 tahun termasuk ke dalam anak usia prasekolah (Rohmah, 2014 dalam Borman dan Erma, 2018). Pada masa ini anak usia 4-6 tahun memulai eksplorasi perilaku, cita-cita, dan mulai antusias melakukan kegiatan sehari-harinya. Jika mereka tidak berhasil melewati tahapan tersebut akan berimbas pada aspek perkembangannya (Saputro dan Talan, 2017). Anak usia prasekolah akan mulai memasuki lingkungan baru yang mereka anggap sebagai dunia yang asing dan mereka mulai mengenal individu baru, mereka akan mempunyai berbagai tugas perkembangan yang harus dilakukan selama masa ini (Potterton *et al.*, 2016 dalam Nurhidayah *et al.*, 2020). Ketika stimulasi diberikan secara memadai pada usia ini, anak-anak dapat berkembang secara maksimal (Engga *et al.*, 2017).

Perkembangan merupakan hal yang mengacu pada peningkatan kekuatan bentuk dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur sebagai hasil dari pematangan proses diferensiasi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ, dan sistem organ yang berkembang dan masing-masing memenuhi fungsinya. Perkembangan dalam bidang-bidang tersebut sebagai hasil interaksi dengan lingkungan juga melibatkan perkembangan emosional, intelektual, dan perilaku (Soetjiningsih dan Gde Ranuh, 2017 dalam Lestari, 2021). Sejak dini stimulasi harus diberikan dan sebanding dengan perkembangan anak yang terdiri dari kemampuan gerak kasar dan gerak halus, kemampuan sosialisasi dan kemandirian, serta kemampuan bicara dan bahasa (Depkes RI, 2012 dalam Sudirman *et al.*, 2019).

Perkembangan anak dalam melakukan aktivitas motorik yang meliputi merangkak, mengangkat leher dan duduk merupakan bagian dari gerak kasar. Kegiatan tersebut seperti saat anak-anak menikmati aktivitas balap sepeda, lari, dan olahraga lainnya. Lalu untuk aktivitas menggambar dan menulis merupakan contoh gerak halus, yaitu jenis aktivitas motorik yang melibatkan gerakan otot-otot kecil (Sujarwo dan Widi, 2015). Perkembangan anak yang memperlihatkan rasa percaya diri dan mematuhi peraturan yang berlaku dalam suatu permainan merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan sosialisasi dan kemandirian (Darmawan, 2019; Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, 2009 dalam Khaironi, 2018). Kemampuan anak dalam menerima dan mengungkapkan bahasa, berkomunikasi, dan keterampilan merespon suara di sekitarnya merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan bicara dan

bahasa (Darmawan, 2019; Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, 2009 dalam Khaironi, 2018).

Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO) bahwa 5-25% dari anak-anak usia 4-6 tahun menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Data gangguan perkembangan pada anak di Indonesia berada pada angka 13-18%, tercatat 8-9% anak prasekolah mengalami gangguan perkembangan sosial emosional seperti kecemasan, sulit beradaptasi, sulit bersosialisasi, sulit berpisah dari orang tuanya, sulit untuk diatur, dan berperilaku agresif (Gunawan, 2017 dalam Yasinta dan Putri, 2020).

Hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menyatakan indeks perkembangan anak usia 36-59 bulan di Indonesia sebanyak 88,3% yang perkembangannya sesuai usia dengan perkembangan kemampuan fisik 97,8%, kemampuan belajar 95,2%, kemampuan sosial emosional 69,9%, dan perkembangan literasi numerasi 64,6%. Pada Provinsi Sumatera Selatan sebanyak 88,5% indeks perkembangan anak usia 36-59 bulan yang perkembangannya sesuai dengan usia dengan perkembangan kemampuan fisik 98%, kemampuan belajar 92%, kemampuan sosial emosional 68%, dan perkembangan literasi numerasi 66,6%. (Kemenkes R. I, 2019).

Selain harus memberikan stimulasi perkembangan sejak dini terdapat hambatan yang mempengaruhi stimulasi perkembangan anak usia 4-6 tahun, yaitu perkembangan teknologi yang terus melaju dengan pesat yang tidak bisa

terelakkan salah satu contohnya yaitu gawai (Pebriana, 2017 dalam Puspita, 2020). Asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) tahun 2021 mengeluarkan hasil pemantauan penggunaan internet di Indonesia yang menunjukkan pengguna gawai yang terhubung dengan internet mencapai 210 juta atau sekitar 77,02% dari total 272,6 juta penduduk Indonesia (APJII, 2022). Hal ini selaras dengan data Kominfo bahwa 10% pengguna internet di Indonesia yaitu anak-anak di bawah umur 15 tahun (Wijaya dan Nugroho, 2021).

Penggunaan gawai pada anak usia 4-6 tahun memiliki efek negatif dikarenakan kurangnya komunikasi dua arah antara anak terhadap orang lain atau lingkungan di sekitarnya. Anak yang perhatiannya terfokuskan pada gawai akan enggan untuk bermain dengan teman sebayanya dan cenderung emosional jika diusik saat bermain dengan gawai (Suharsono *et al.*, 2016 dalam Puspita, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triastutik (2018, dikutip Oktafia *et al.*, 2021) menyatakan bahwa sebesar 40,7% anak usia 4-6 tahun yang bermain gawai mengakibatkan keterlambatan pada tahap perkembangannya, anak-anak lebih menyukai bermain permainan pada gawai daripada berhubungan dengan dunia nyata. Hal tersebut pasti berimbas buruk pada perkembangan dan kesehatan anak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di TK IT Mutiara Palembang dengan total 86 murid, peneliti melakukan observasi pada empat kelas yang ada di TK IT Mutiara yaitu murid kelas A dengan rentang usia 4 tahun, murid kelas B1, B2, dan B3 dengan rentang usia 5-6 tahun. Pada kelas A terdapat anak yang masih dibantu untuk menggunakan alat tulis dan dalam kegiatan bermain beberapa anak masih ada yang senang bermain sendirian.

Pada kelas B1, B2, dan B3 terdapat anak yang masih belum dapat mematuhi perintah guru saat pembelajaran berlangsung karena fokusnya teralihkan oleh keadaan sekitarnya, sebagian besar murid kelas B bisa menggunakan alat tulis, tetapi di kelas B3 ada anak yang masih dibantu untuk menggunakan alat tulis, dan beberapa anak di kelas B3 ada yang pendiam, tetapi di kelas lainnya ada yang terlalu aktif.

Peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah TK IT Mutiara Palembang. Kepala sekolah mengatakan bahwa belum pernah dilakukan skrining perkembangan menggunakan kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP) di TK IT Mutiara Palembang. Kepala sekolah juga mengatakan saat awal tahun ajaran baru beberapa murid baru banyak yang kurang bersosialisasi dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Hal itu dikarenakan pandemi Covid-19 selama lebih kurang dua tahun terakhir yang memaksa anak-anak harus tetap di rumah dan hanya mendapatkan pengetahuan dari orang tuanya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua murid. Orang tua murid mengemukakan setelah pulang sekolah atau disela-sela waktu luang anak-anak mereka diberikan kesempatan untuk menggunakan gawai. Meskipun diberikan kebebasan menggunakan gawai akan tetapi, orang tua juga membatasi penggunaan gawai pada anak-anak mereka. Orang tua murid juga mengemukakan mereka mengetahui bagaimana pencapaian perkembangan anak mereka dan telah memfasilitasi alat permainan sesuai dengan usia anak mereka. Informasi dari kepala sekolah terkait penggunaan gawai yaitu baik observasi dari pihak sekolah maupun laporan orang tua penggunaan gawai oleh

murid dimana dampak dari gawai di antaranya menyebabkan fokus anak berkurang dan terkadang pembicaraan anak tidak terarah atau membahas hal yang tidak nyata. Hal ini menjadi alasan peneliti tidak meneliti pengetahuan orang tua mengenai pengetahuan dan kontrol penggunaan gawai pada anak, sehingga peneliti fokus pada perkembangan anak usia prasekolah.

Permainan ular tangga merupakan kategori permainan dengan media papan yang dibuat eksklusif untuk anak usia 3 tahun ke atas. Permainan ular tangga mengajarkan anak untuk berlatih mengeja, mendapatkan perbendaharaan kata baru dari kata-kata yang terdapat pada papan ular tangga, berlatih mengikuti putaran permainan, dan mempelajari aturan kausalitas (Firnawati *et al.*, 2017). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wilujeng *et al.*, (2017) menyatakan bahwa bermain ular tangga bermanfaat untuk otak kiri dan otak kanan anak di antaranya anak dapat mempelajari angka, menghitung langkah, memahami, dan mengingat ilustrasi. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Syarifah (2021) yaitu kemampuan bahasa anak sesudah diberikan intervensi bermain ular tangga meningkat dengan baik daripada sebelum diberikan intervensi bermain ular tangga. Bermain ular tangga dapat menambah kosakata anak, anak bisa berinteraksi dengan bagus, dan bisa mengerti tiap-tiap instruksi yang diberikan.

Oleh karenanya peneliti tertarik membuat modifikasi ular tangga yang merangkum stimulasi perkembangan anak berdasarkan kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP) dengan penamaan ular tangga GALUSOBA (gerak kasar, gerak halus, sosialisasi dan kemandirian, serta bicara dan bahasa), KPSP merupakan skrining yang dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan, guru TK, dan

petugas PAUD bersertifikat (Kemenkes R. I, 2016). Ular tangga GALUSOBA berisi stimulasi yang diberikan kepada anak usia 4-6 tahun dirancang dengan semenarik mungkin. Ular tangga GALUSOBA menggunakan kartu bergambar sebagai perintah/stimulasi yang harus dilakukan oleh pemainnya.

Jika kegiatan penelitian telah selesai ular tangga GALUSOBA ini juga bisa dimainkan secara umum seperti ular tangga lainnya tanpa harus menggunakan kartu bergambar dan KPSP yang digunakan peneliti bisa diajarkan kepada guru di sekolah agar pihak sekolah dapat melakukan skrining secara mandiri untuk murid di sekolahnya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian melalui media permainan ular tangga terkait pengaruh permainan ular tangga GALUSOBA terhadap perkembangan anak usia prasekolah 4-6 tahun.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh gawai yang diberikan kepada anak dan kondisi pandemi Covid-19 yang menyebabkan interaksi anak terbatas dengan lingkungan di luar rumah sehingga perkembangan anak usia 4-6 tahun tidak sesuai tahapan usianya. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi perkembangan yang meliputi kemampuan gerak kasar dan halus, kemampuan sosialisasi dan kemandirian, serta kemampuan bicara dan bahasa. Salah satu bentuk stimulasi yang bisa dilakukan yaitu dengan media permainan ular tangga yang berisi stimulasi berdasarkan kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP). Maka dari itu, peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu apakah ada pengaruh permainan ular tangga GALUSOBA terhadap perkembangan anak usia prasekolah 4-6 tahun.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga GALUSOBA terhadap perkembangan anak usia prasekolah 4-6 tahun.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran karakteristik responden penelitian terdiri dari penggunaan gawai, pola asuh orang tua, dan tingkat sosial ekonomi.
- b. Mengetahui nilai *pretest* perkembangan anak kelompok intervensi dan kelompok kontrol.
- c. Mengetahui nilai *posttest* perkembangan anak kelompok intervensi dan kelompok kontrol.
- d. Mengetahui perbedaan perkembangan anak kelompok intervensi sebelum dan setelah diberikan permainan ular tangga GALUSOBA.
- e. Mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* perkembangan anak kelompok kontrol.
- f. Mengetahui perbedaan perkembangan anak pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan diberikannya stimulasi perkembangan melalui media permainan ular tangga GALUSOBA diharapkan dapat meningkatkan kemampuan gerak kasar, gerak halus, sosialisasi dan kemandirian, serta bicara dan bahasa pada anak usia prasekolah 4-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Profesi Keperawatan

Dapat menjadi tambahan referensi pengetahuan dan masukan untuk profesi keperawatan terkait stimulasi perkembangan anak usia prasekolah 4-6 tahun dengan menggunakan ular tangga GALUSOBA.

b. Bagi Responden

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan gerak kasar, gerak halus, sosialisasi dan bahasa pada anak usia prasekolah 4-6 tahun dengan menggunakan ular tangga GALUSOBA.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber bahan rujukan peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang stimulasi perkembangan anak usia prasekolah 4-6 tahun dengan menggunakan metode atau media yang berbeda.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berada dalam ruang lingkup ilmu keperawatan anak, bertujuan mengetahui pengaruh permainan ular tangga GALUSOBA terhadap perkembangan anak usia prasekolah 4-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *quasi-experiment* rancangan *pretest-posttest with control group*. Sampel penelitian ini diambil dengan *non probability sampling* melalui teknik *puposive sampling*. Populasi penelitian berjumlah 86 murid dengan sampel sebanyak 36 murid. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Mei-7 Juni 2023 di TK IT Mutiara Palembang. Pengambilan data penelitian menggunakan KPSP, kuesioner pola asuh orang tua, dan lembar wawancara.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak* (2nd ed.). Jakarta: Salemba Medika.
- Andriani, Y., Raraningrum, V., & Yunita, R. D. (2019). Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Nurul Husada Kalibaru Banyuwangi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Rustida*, 6(1), 20–27. <https://doi.org/10.55500/jikr.v6i1.69>
- APJII, A. P. J. I. I. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. In *Apji.or.Od* (Issue June). apji.or.id
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snakes and Ladders Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2993–3006.
- Azzahroh, P., Sari, R. J., & Lubis, R. (2021). Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini di Wilayah Puskesmas Kunciran Kota Tangerang Tahun 2020. *Journal for Quality in Women's Health*, 4(1), 46–55. <https://doi.org/10.30994/jqwh.v4i1.104>
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (Vak). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 8–16.
- Budiyanti, Y., Damayanti, A., Saputra, A., Maidartati, Tania, M., & Kurniawati, N. (2022). Gambaran Pola Asuh Orangtua Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 138–145.
- Cahyanti, C. N., & Zulaikha, F. (2020). Hubungan pengetahuan orang tua, pola asuh dan status gizi dengan perkembangan bahasa anak usia prasekolah di PAUD Kota Samarinda. *Borneo Students Research*, 1(3), 2216–2223. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/456>
- Dahlan, M. S. (2013). *Statistik Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Darmawan, A. C. (2019). *Pedoman Praktis Tumbuh Kembang Anak (Usia 0–72 Bulan)* (1st ed.). Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Depkes RI. (2012). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak ditingkat Pelayanan Dasar*.

- Dewi, F. I. R. (2021). *Intervensi Kemampuan Regulasi Diri (I)*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Endah S, Y. N., Hidayati, T., & Hanifah, I. (2020). MINIMALISIR PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH. *Community Development Journal*, 4(1), 114–124.
- Engga, Yudiernawati, A., & Maemunah. (2017). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) Di Tk Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(3), 426–436.
- Faradhila, R. (2020). Pengaruh Terapi Mewarnai Gambar Terhadap Temper Tantrum Pada Anak Usia Prasekolah. Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Febriani, N., Iqbal, M., & Desreza, N. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD Permata Bunda Kabupaten Aceh Jaya. *Jurnal Aceh Medika*, 6(1), 122–135.
- Firnawati, Yudiernawati, A., & Dewi, N. (2017). Pengaruh Assosiatif Play Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di Tk Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Malang. *Nursing News*, 2(1), 605–617.
- Fitriahadi, E., & Priskila, Y. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun Di Posyandu Wilayah Kerja Puskesmas Tinggede, Kecamatan Marawola Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah Indonesia. *Jurnal Kesehatan*, 13(2), 183–191.
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Universitas Diponegoro.
- Herdyana, E. (2019). Perbedaan Masa Perkembangan Anak Prasekolah Usia 48-60 bulan berdasarkan Jenis Kelamin dengan menggunakan Instrumen Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 40–46.
- Hidayat, A. A. A. (2011). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Idris, M. H. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 37–43.
- Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221–228.
- Istiqomah, S. (2018). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur TP.2017/2018. UIN Raden Intan Lampung.

- Kemdikbud. (2023). *Data Pendidikan*.
<https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pustaka/daftar>
- Kemenkes R. I. (2016). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. Jakarta: Bina Husada.
- Kemenkes R. I. (2019). Laporan Nasional Riskesdas 2018. In *Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB)*.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini Mulianah. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1–12.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Yogyakarta: Pandida Buku.
- Kusmaryati, P., Syamsidar, & Triana, W. (2023). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Anak Usia 48-59 Bulan. *Jurnal Ilmiah Obsgin*, 15(2), 248–253.
- Kusuma, A., Yunitasari, E., Sugiyanto, Anggraini, R., & Mukhlis, H. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(S1), 123–128.
- Lestari, I. J. (2021). Asuhan Kebidanan Pada Anak Dengan Perkembangan Sosialisasi Dan Kemandirian Meragukan Di Tempat Praktik Mandiri Bidan Way Jepara Lampung Timur. Poltekkes Tanjungkarang.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Majuwita, N., & Muryanti, E. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 57–66.
- Mansur, A. R. (2019). Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah. In M. Neherta & I. M. Sari (Eds.), *Andalas University Pres* (1st ed., Vol. 1, Issue 1). Padang: Andalas University Press.
- Maulida, I. Z. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018. Universitas Jember.
- Mulyasa, H. . (2012). *Manajemen Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murti, B. (2010). *Desain dan Ukuran Sampel untuk Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif di Bidang Kesehatan edisi ke-2*. Yogyakarta: UGM Press.

- Nisa, T. F., & Suryani, I. W. (2015). Meningkatkan Keaktifan Berbicara Dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal PG-PAUD*, 2(1), 56–64.
- Norfitri, R. (2021). Pola Asuh Orang Tua dan Perkembangan Anak Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Kesehatan Insan Sehat*, 9(1), 15–19. <https://doi.org/10.54004/jikis.v9i1.20>
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan (Ketiga)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurasiah, D., Fatimah, A., & Rosidah, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JJP PAUD FKIP Untirta*, 7(2), 105–112.
- Nurfitri, T. (2021). Pola Asuh Demokratis Dalam Menumbuhkan Kemandirian Anak. *Journal Tunas Siliwangi*, 7(1), 32–36.
- Nurhidayah, I., Gunani, R. G., Ramdhanie, G. G., & Hidayati, N. (2020). Deteksi Dan Stimulasi Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(2), 42–58.
- Nurjamilah, L., Nurfitri, T., & Hamid, L. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Di RA Al-Ihya. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 2(1), 27–32.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103–111.
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis* (4th ed.). Jakarta: Salemba Medika.
- Nursasmita, R. (2022). Gambaran Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Menggunakan Metode Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Penerbangan*, 1(2), 53–58.
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah: Literatur Review. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47.
- Padila, Andari, F. N., & Andri, J. (2019). Hasil Skrining Perkembangan Anak Usia Toddler antara DDST dengan SDIDTK. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 244–256. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.809>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (2009).
- Potterton, J., Hilburn, N., & Strehlau, R. (2016). Developmental status of preschool children receiving cART: A descriptive cohort study. *Child: Care, Health and Development*, 42(3), 410–414. <https://doi.org/10.1111/cch.12321>
- Pratiwi, W. R., Hasriani, S., & Risnawati. (2021). Hubungan Pengetahuan dan Pola Asuh Terhadap Perkembangan Anak Sekolah di Desa Parak Wilayah Kerja Puskesmas Barugaia Kecamatan Bontomanai Kabupaten Kepulauan Selayar. *Jurnal Sakti Bidadari*, 6(1), 23–29. <http://www.journal.uim.ac.id/index.php/bidadari/article/view/1178>
- Puspita, S. (2020). *MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Umam (ed.)). Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rahayu, D. (2019). *Hubungan Status Pekerjaan Ibu Dan Intensitas Interaksi Dengan Perilaku Emosional Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun)*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ramadianti, Y. (2022). Hubungan Pola Asuh Wanita Karir Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Desa Selensen Kecamatan Kemuning Kabupaten Inhil Provinsi Riau. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Renteng, S. (2021). Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(3), 1442–1451.
- Retnaningsih, I. (2017). Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rismadani, F., Satria, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 51–64.
- Roflin, E., & Pariyana. (2022). *Metode Penelitian Kesehatan* (M. Nasrudin (ed.); 1st ed.). Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Rohmah, S. H. (2014). Peningkatan Pemahaman Konsep Huruf Melalui Metode Bermain. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 106–117.
- Safari, G., & Oktaviani, N. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun. *Healthy Journal*, 7(1), 30–37.
- Sairo, S. (2021). *Teknis Pendampingan Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Penggunaan Gadget*. 1–20. <https://doi.org/10.31219/osf.io/unza6>

- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*, 7(80), 137–145. <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634>
- Saputro, H., & Talan, Y. O. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Nursing Practice*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30994/jnp.v1i1.16>
- Sari, I. A. A. (2018). Pengaruh Bermain Ular Tangga Terhadap Kemampuan Sosialisasi Anak Prasekolah DI RA Muslimat NU 1 Tulus Rejo. Universitas Sriwijaya.
- Setiawati, F. A., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Soetjiningsih, & Gde Ranuh, I. N. (2013). *Tumbuh Kembang Anak* (2nd ed.). Jakarta: EGC.
- Soetjiningsih, & Gde Ranuh, I. N. (2017). *Tumbuh Kembang Anak* (2nd ed.). Jakarta: EGC.
- Sudirman, A. A., Modjo, D., Firmawati, & Kalsum, U. (2019). Efektifitas Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah. *In Prosiding Seminar Nasional 2018*, 215–224.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono, J. T., Fitriyani, A., & Upoyo, A. S. (2016). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemampuan Sosialisasi Pada Anak Prasekolah Di Tk Pertiwi Purwokerto Utara. *Jurnal Keperawatan Soedirman (The Soedirman Journal of Nursing)*, 4(3), 112–118.
- Suhartanti, I., Rufaida, Z., Setyowati, W., & Ariyanti, F. W. (2019). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah. In R. L. Mahmudah (Ed.), *E-Book Penerbit STIKes Majapahit* (1st ed.). Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto.
- Sujarwo, & Widi, C. P. (2015). Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2), 96–100.
- Suryana, D. (2013). Pengetahuan Tentang Strategi Pembelajaran, Sikap, Dan Motivasi Guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 196–201.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (Irfan (ed.); I). Jakarta: Prenada Media.

- Suwarto, T., Yulistyaningrum, & Hartinah, D. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Pengganti Ibu: Bibi atau Nenek terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah di Kecamatan Gajah Kabupaten Demak. *Prosiding University Research Colloquium*, 259–264.
- Syarifah, N. (2021). Keefektifan Permainan Ular Tangga Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak di RA Perwanida, Bendunganjati, Pacet Mojokerto. Institut Pesantren KH. Abdul Chalim.
- Triastutik, Y., Nawangsari, H., & Maunaturrohmah, A. (2018). *Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun (Di TK Bina Insani Jombang)*. STIKes Insan Cendekia Medika Jombang.
- Wijaya, A. S., & Nugroho, N. (2021). Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 103–114. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2667>
- Wilujeng, A. P., Andiyanti, L., & Effendi, A. (2017). Terapi Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 2(2), 58–67.
- Yasinta, & Putri, A. (2020). The Relationship Between Gadget Use Duration and Social-Emotional Development in Pre-School Age Children At TK Negeri Pembina 02 Batam Center in 2020. *Zona Keperawatan : Program Studi Keperawatan Universitas Batam*, 11(1), 1–15.
- Yulianti, N., Argianti, P., Herlina, L., & Oktaviani, S. N. I. (2018). Analisis Pantauan Tumbuh Kembang Anak Prasekolah Dengan Kuesioner Pra Skrining Pertumbuhan (KPSP) Di BKB Paud Kelurahan Serdang Kecamatan Kemayoran Jakarta Pusat Periode Oktober 2017. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 2(1), 45–52.
- Yuningsih, E., Julaeha, S., & Rawin, B. Bin. (2019). UTE (Ular Tangga Edukatif): Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Didactical Mathematics*, 2(1), 36–41. <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669>
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (4th ed.). Jakarta: KENCANA.