

## PENGARUH STIMULASI PERMAINAN ULAR TANGGA *STUNTING* TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN ANAK USIA SEKOLAH DI SDN SUNGAI TUAN ULU

Iis Pusparina<sup>1</sup>, Filia Sofiani Ikasari<sup>2\*</sup>

Stikes Intan Martapura<sup>1,2</sup>

\*Corresponding Author : filiasofianikasari@gmail.com

### ABSTRAK

*Stunting* masih perlu menjadi perhatian masyarakat Indonesia. *Stunting* berdampak pada tidak optimalnya kemampuan kognitif anak yang akan berpengaruh pada masa depan anak tersebut. *Stunting* juga berpengaruh pada personal sosial anak yang berhubungan dengan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan masyarakat dan lingkungan. Pencegahan *stunting* dapat dilakukan sejak dini pada anak usia sekolah yang di masa depan akan menjadi orang tua. Permainan ular tangga *stunting* merupakan jenis permainan yang menarik dan dapat menstimulasi perkembangan kognitif dan perkembangan sosial anak usia sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* terhadap perkembangan kognitif dan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Sungai Tuan Ulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sungai Tuan Ulu dengan jumlah sampel sebanyak 33 orang yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* pada perkembangan kognitif dan perkembangan psikososial responden dengan  $p \text{ value} = 0,000$  ( $p \text{ value} < 0,05$ ). Kesimpulan pada penelitian ini terdapat pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* terhadap perkembangan kognitif dan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Sungai Tuan Ulu.

**Kata kunci** : anak usia sekolah, perkembangan kognitif, perkembangan psikososial, stimulasi ular tangga, *stunting*

### ABSTRACT

*Stunting* still needs to be a concern for the Indonesian people. *Stunting* has an impact on the suboptimal cognitive abilities of children which will affect the future of the child. *Stunting* also affects children's personal social aspects which are related to children's behavior in adapting to the rules of society and the environment. The snake and ladder *stunting* game is an interesting type of game and can stimulate cognitive development and social development of school-age children. This study aims to determine the effect of stimulation of the snake and ladder *stunting* game on cognitive development and psychosocial development of school-age children at SDN Sungai Tuan Ulu. This study is a quantitative study with a quasi-experimental design conducted at Sungai Tuan Ulu State Elementary School (SDN) with a sample size of 33 people taken using the total sampling technique. Data collection was carried out using questionnaires and observation sheets. Data analysis using the Wilcoxon test. The results of this study indicate that there is an effect of stimulation of the snake and ladder *stunting* game on cognitive development and psychosocial development of respondents with a  $p \text{ value} = 0.000$  ( $p \text{ value} < 0.05$ ). The conclusion of this study is that there is an effect of stimulation of the snake and ladder *stunting* game on cognitive development and psychosocial development of school-age children at SDN Sungai Tuan Ulu.

**Keywords** : cognitive development, psychosocial development, school-age children, snakes and ladders stimulation, *stunting*

### PENDAHULUAN

*Stunting* atau sering disebut pendek adalah kondisi gagal tumbuh akibat kekurangan gizi kronis dan stimulasi psikososial serta paparan infeksi berulang dalam 1.000 Hari Pertama

Kehidupan {HPK}, yaitu dari janin hingga anak berusia dua tahun (Alderman & Hoddinott, 2019). *Stunting* bisa berdampak pada tidak optimalnya kemampuan kognitif anak yang akan berpengaruh pada masa depan anak tersebut. Kemampuan kognitif merupakan bentuk perkembangan yang mengacu pada kemampuan untuk memperoleh makna pengetahuan dari pengalaman dan informasi. *Stunting* juga berpengaruh pada personal sosial anak yang berhubungan dengan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan masyarakat dan lingkungan (S. L. D. V Costa et al., 2023).

Usaha Pemerintah untuk terus menurunkan angka kasus *stunting* di Indonesia akhirnya membuahkan hasil. Kementerian Kesehatan mengumumkan hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) dimana prevalensi *stunting* di Indonesia turun dari 24,4% di tahun 2021 menjadi 21,6% di tahun 2022. Pemerintah menargetkan penurunan angka *stunting* menjadi 14% pada akhir tahun 2024. Provinsi Kalimantan Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki prevalensi *stunting* lebih tinggi daripada prevalensi nasional meskipun prevalensi di tahun 2022 juga turun menjadi 24,6% (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2023). Prevalensi *stunting* di Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan mengalami penurunan 13,8 % menjadi 26,4% pada tahun 2022 setelah sebelumnya 40,2% di tahun 2021. Prevalensi *stunting* di Kabupaten Banjar masih lebih tinggi dibandingkan prevalensi nasional dan provinsi oleh karenanya masih diperlukan sinergi dari semua komponen yang ada di Kabupaten Banjar guna mencapai target penurunan *stunting* menjadi 14% di akhir tahun 2024 (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2023).

Hasil kegiatan deteksi dini *stunting* tahun 2021 yang dilakukan Divisi Keperawatan Anak Stikes Intan Martapura di Posyandu Balita Desa Sungai Tuan Ulu menggunakan tikar pertumbuhan, diperoleh 8,3% balita berada pada zona merah, dan 91,7% sisanya berada pada zona hijau. Balita pada zona merah berarti balita memiliki tinggi badan yang tidak sesuai dengan usianya. Deteksi dini perkembangan menggunakan KPSP di Paud Cahaya Desa Sungai Tuan Ulu tahun 2022 diperoleh data terdapat 6,7 % (2 dari 30 balita yang mengalami keterlambatan perkembangan) (Pusparina et al., 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan pada 8 Oktober 2023 melalui metode wawancara diketahui bahwa di SDN Sungai Tuan ulu belum pernah dilakukan stimulasi perkembangan dengan media ular tangga *stunting*. Menurut *World Health Organization* (WHO) dalam jangka pendek *stunting* dapat menyebabkan peningkatan kejadian kesakitan, tidak optimalnya perkembangan kognitif atau kecerdasan, personal sosial / psikososial, motorik dan verbal serta peningkatan biaya kesehatan. Dampak jangka panjang dari *stunting* yaitu postur tubuh yang tidak optimal saat dewasa, peningkatan risiko obesitas dan penyakit degeneratif lainnya, menurunnya kesehatan reproduksi, tidak optimalnya kapasitas belajar dan performa saat masa sekolah. Anak yang memiliki tingkat kecerdasan kognitif yang tidak maksimal akibat *stunting* pada akhirnya dapat menghambat pertumbuhan ekonomi, meningkatkan kemiskinan, dan memperlebar ketimpangan di suatu negara (Nurabizar et al., 2022).

Berdasarkan buku data penduduk yang diterbitkan oleh Kementerian Kesehatan Indonesia (2019), anak usia sekolah adalah anak-anak yang berusia 7- 12 tahun, periode pubertas sekitar usia 12 tahun merupakan tanda akhir masa kanak-kanak menengah (Yuliani, 2022). Menurut Wong (2019), pengalaman anak usia sekolah akan menjadi pengalaman inti anak (Saputra, 2019). Periode ini anak-anak dianggap mulai bertanggungjawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang lain terutama dalam pergaulan dengan teman sebaya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu terutama keterampilan berinteraksi dengan orang lain (Wijayanti, 2021). Ular Tangga merupakan permainan stimulasi yang cukup populer di Indonesia disamping mainan lain seperti monopoli, ludo, dan halma. Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan ular tangga tersebut. Sekarang permainan

ular tangga menjadi permainan edukatif yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur, sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama (Lalusu, 2023).

Belum terdapat penelitian sebelumnya yang serupa dengan penelitian ini, sehingga penelitian ini merupakan penelitian pertama yang membahas pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* terhadap perkembangan kognitif dan perkembangan psikososial anak. Namun terdapat penelitian terdahulu yang mirip, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yudianto dan Mukarromah (2012) yang meneliti tentang pengaruh stimulasi permainan ular tangga terhadap perubahan sikap siswa tentang Demam Berdarah *Dengue* (DBD). Hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa ada pengaruh stimulasi permainan ular tangga terhadap perubahan sikap siswa tentang DBD (Yudianto & Mukarromah, 2012). Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Majuwita dan Muryanti (2022) yang berjudul pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini di taman kanak-kanak menunjukkan bahwa permainan ular tangga berpengaruh terhadap perkembangan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini (Majuwita & Muryanti, 2022).

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh peneliti terdahulu lebih banyak membahas tentang pengaruh atau efek dari stimulasi berbagai jenis permainan edukatif terhadap perkembangan anak usia prasekolah, namun belum ada penelitian yang membahas pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih dan Wahyuni (2021) yang meneliti tentang pengaruh alat permainan lego terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh pengaruh alat permainan lego terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (Setyaningsih & Wahyuni, 2021). Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Sundari, Puspita dan Sari (2023) yang berjudul pengaruh bermain konstruksi (lego) terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun memperoleh hasil bahwa ada pengaruh bermain konstruksi (lego) terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun (Sundari et al., 2023).

Penelitian lainnya tentang pengaruh jenis permainan lain, yaitu *puzzle*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Wigati, Sutirni, Wisyastuti, dan Prasetyo (2022) yang meneliti tentang pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak memperoleh hasil bahwa ada pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun (Putri Wahyu et al., 2023). Efek permainan *puzzle* ini juga diteliti oleh Elizya, Subandijah dan Gayatri (2023) dengan judul penelitian pengaruh permainan edukasi "Puzzle Puzzle" terhadap peningkatan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan edukasi "Puzzle Puzzle" terhadap peningkatan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia 4-5 tahun (K & Gayatri, 2023). Penelitian terbaru terkait stimulasi permainan *puzzle* dilakukan oleh Hartati dan Damayanti (2024) dengan judul penelitian pengaruh stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah (Hartati & Damayanti, 2024).

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Andari dan Anadhi (2023) tentang permainan *squishy pop up* sebagai media stimulasi aspek motorik halus anak usia dini memperoleh hasil bahwa permainan *squishy pop up* memiliki dampak baik diantaranya meningkatkan koordinasi tangan dan mata, merangsang indera peraba, meningkatkan keterampilan pengendalian gerakan dan meningkatkan konsentrasi (Andari & Anadhi, 2023). Jenis permainan lainnya diteliti oleh Swasthi, Suryawan, dan Putri (2024), yang meneliti tentang analisis permainan *bowling* sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini memperoleh hasil bahwa permainan *bowling* efektif untuk stimulasi perkembangan anak di

berbagai aspek terutama motorik kasar, sosial, emosional serta kognitif (Swasthi et al., 2024). Jenis permainan lainnya diteliti oleh Ajhuri dan Humaida (2021) tentang efektivitas permainan bola dan rintangan untuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun memperoleh hasil bahwa permainan bola dan rintangan efektif untuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun (Ajhuri & Humaida, 2021).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, dapat dipahami bahwa penelitian sebelumnya telah banyak membahas tentang pengaruh atau efek dari berbagai jenis permainan edukatif seperti ular tangga, *puzzle*, *squishy pop up*, *bowling*, permainan bola dan rintangan. Selain itu penelitian sebelumnya lebih berfokus pada perkembangan anak usia prasekolah. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa belum terdapat penelitian serupa yang membahas pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* terhadap perkembangan anak usia sekolah. Padahal, anak usia sekolah masih dapat distimulasi untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya, sebab anak usia sekolah juga masih dalam tahap perkembangan (Kurniasi et al., 2023). Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* terhadap peningkatan perkembangan anak usia sekolah di SDN Sungai Tuan Ulu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* terhadap perkembangan kognitif dan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Sungai Tuan Ulu.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sungai Tuan Ulu, Kecamatan Astambul, Kabupaten Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan pada bulan Juni 2024. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN Sungai Tuan Ulu yang berjumlah 33 orang. Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *total sampling* sehingga sampel pada penelitian ini berjumlah 33 orang. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemberian stimulasi ular tangga *stunting*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif dan personal sosial anak usia sekolah. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dan lembar observasi yang meliputi kuesioner perkembangan kognitif dan lembar observasi perkembangan psikososial. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon.

## HASIL

### Karakteristik Responden

**Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian**

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	15	45,5
Perempuan	18	54,5
<b>Pengalaman Stimulasi Ular Tangga Stunting</b>		
Belum Pernah	33	100
Sudah	0	0
<b>Umur</b>		
10 Tahun	4	12,1
11 Tahun	21	63,6
12 Tahun	8	24,2
<b>Pekerjaan Ibu</b>		
Swasta	6	18,2

PNS	5	15,2
Pedagang	7	21,2
Petani	4	12,1
Tidak Bekerja	10	30,3
Lain-lain	1	3
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Hasil penelitian ini mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, pengalaman stimulasi ular tangga *stunting*, umur dan pekerjaan ibu. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa responden yang berpartisipasi pada penelitian ini merupakan siswi perempuan sebesar 54,5%, dan siswi laki-laki sebesar 45,5%. Seluruh responden (100%) belum pernah terpapar atau belum memiliki pengalaman bermain dengan ular tangga *stunting*. Sebagian besar responden berumur 11 tahun sebesar 63,6%, responden lainnya berumur 12 tahun sebesar 24,2% dan 10 tahun sebesar 12,1%. Temuan pada penelitian ini mengidentifikasi pekerjaan ibu responden diantaranya adalah tidak bekerja sebesar 30,3%, pedagang sebesar 21,2%, swasta sebesar 18,2%, PNS sebesar 15,2%, petani sebesar 12,1% dan lain-lain sebesar 3%.

### Perkembangan Kognitif dan Psikososial Responden Sebelum dan Sesudah Diberikan Stimulasi Ular Tangga *Stunting*

**Tabel 2. Perkembangan Kognitif dan Psikososial Responden Sebelum dan Sesudah Diberikan Stimulasi Ular Tangga *Stunting***

Tingkat Perkembangan	Sebelum Perlakuan		Setelah Perlakuan	
	F	%	F	%
<b>Perkembangan Kognitif</b>				
Baik	5	15,2	17	51,5
Cukup	18	54,5	15	45,5
Kurang	10	30,3	1	3
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100</b>	<b>33</b>	<b>100</b>
<b>Perkembangan Psikososial</b>				
Baik	2	6,1	29	87,9
Cukup	13	39,4	4	12,1
Kurang	18	54,5	0	0
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100</b>	<b>33</b>	<b>100</b>

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada perkembangan kognitif, sebelum diberikan perlakuan stimulasi ular tangga *stunting*, sebagian besar perkembangan kognitif responden adalah cukup sebesar 54,5%, diikuti dengan kurang sebesar 30,3% dan baik sebesar 15,2%. Setelah diberikan perlakuan stimulasi ular tangga *stunting*, sebagian besar responden mengalami peningkatan perkembangan kognitif, yang ditandai dengan data yang menunjukkan perkembangan kognitif pada tingkatan baik sebesar 51,5%, diikuti dengan cukup sebesar 45,5% dan kurang sebesar 3%.

Sejalan dengan perkembangan kognitif, pada perkembangan psikososial juga mengalami peningkatan setelah responden diberikan perlakuan stimulasi ular tangga *stunting*. Sebelum diberikan perlakuan stimulasi ular tangga *stunting*, sebagian besar perkembangan psikososial responden adalah kurang sebesar 54,5%, diikuti dengan cukup sebesar 39,4% dan baik sebesar 6,1%. Setelah diberikan perlakuan stimulasi ular tangga *stunting*, sebagian besar responden mengalami peningkatan perkembangan psikososial, yang ditandai dengan data yang menunjukkan perkembangan psikososial pada tingkatan baik sebesar 87,9%, diikuti dengan cukup sebesar 12,1%.

## Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga *Stunting* terhadap Perkembangan Kognitif dan Psikososial Anak Usia Sekolah

**Tabel 3. Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga *Stunting* terhadap Perkembangan Kognitif dan Psikososial Anak Usia Sekolah**

		<b>z</b>	<b>p</b>
Perkembangan kognitif setelah diberikan stimulasi - Perkembangan kognitif sebelum diberikan stimulasi	diberikan	-3,773	0,000
Perkembangan psikososial setelah diberikan stimulasi - Perkembangan psikososial sebelum diberikan stimulasi	diberikan	-5,028	0,000

Hasil analisis data menggunakan Uji Wilcoxon memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* pada perkembangan kognitif responden dengan  $p \text{ value} = 0,000$  ( $p \text{ value} < 0,05$ ). Sejalan dengan perkembangan kognitif, hasil analisis data juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* pada perkembangan psikososial responden dengan  $p \text{ value} = 0,000$  ( $p \text{ value} < 0,05$ ).

### PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memperoleh hasil karakteristik jenis kelamin siswa yang berpartisipasi pada penelitian ini sebagian besar adalah siswa perempuan, selain itu seluruh siswa belum pernah mendapatkan stimulasi permainan ular tangga *stunting*. Karakteristik usia siswa paling banyak adalah siswa dengan usia 11 tahun, dan sebagian besar ibu dari siswa yang berpartisipasi pada penelitian ini tidak bekerja, yaitu ibu rumah tangga. Pada penelitian ini siswa perempuan yang diberi stimulasi permainan ular tangga *stunting* tampak sangat antusias dan mampu bekerja sama dengan tim kecil. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa anak usia sekolah perempuan yang diberikan permainan edukatif cenderung antusias (Fitriani, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian dalam tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi perubahan perkembangan kognitif dan psikososial ke arah yang lebih baik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan stimulasi permainan ular tangga *stunting*. Perkembangan kognitif anak mencakup proses-proses mental seperti perhatian, ingatan, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Permainan ular tangga, meskipun sederhana, dapat merangsang beberapa aspek perkembangan kognitif, khususnya dalam hal perhitungan angka, perencanaan, dan pengambilan keputusan. Sebelum diberikan stimulasi melalui permainan ular tangga, banyak anak dalam usia dini memiliki keterbatasan dalam kemampuan perhitungan dan pemahaman angka. Menurut Piaget (2000), pada tahap operasi konkret (sekitar usia 7-11 tahun), anak-anak mulai dapat memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks, seperti perbandingan angka dan penjumlahan. Namun, mereka masih membutuhkan pengalaman konkret untuk memahami konsep-konsep tersebut (Hafiz et al., 2023).

Anak-anak juga cenderung kurang terlatih dalam merencanakan langkah-langkah yang tepat dalam menyelesaikan tugas. Proses pemecahan masalah biasanya dilakukan secara *trial-and-error*, tanpa adanya strategi yang jelas. Setelah diberikan stimulasi melalui permainan ular tangga, anak-anak dapat mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitif mereka. Permainan ini mengharuskan anak untuk menghitung langkah yang tepat, memperkirakan berapa banyak langkah lagi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan, dan mengelola angka dengan cara yang menyenangkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan angka, seperti ular tangga, dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep dasar matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, permainan ini

mengajarkan anak tentang strategi dan perencanaan, karena mereka perlu memutuskan langkah-langkah yang tepat untuk mencapai tujuan. Peningkatan kognitif ini dapat diukur melalui tes kemampuan matematika sederhana sebelum dan setelah perlakuan permainan. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan dalam menghitung langkah-langkah atau memahami hubungan angka dapat menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah terlibat dalam permainan ular tangga secara rutin (Thaha, 2024).

Perkembangan psikososial berkaitan dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengelola emosi, dan memahami peran sosial dalam kehidupan mereka. Permainan ular tangga juga dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam perkembangan ini. Sebelum diberikan stimulasi melalui permainan ular tangga, banyak anak yang cenderung kurang terampil dalam bekerja sama atau mengelola konflik dalam interaksi sosial. Menurut Erikson (2010), pada tahap usia ini, anak-anak sedang mengalami periode perkembangan "inisiatif versus rasa bersalah", yang mengarah pada perkembangan keterampilan sosial dan pengendalian diri (Erikson, 2010). Tanpa stimulasi yang tepat, anak-anak bisa kesulitan mengelola perasaan kecewa atau frustrasi saat mengalami kekalahan dalam permainan atau tidak mendapatkan giliran. Selain itu, keterampilan komunikasi dan kerja sama juga belum berkembang secara optimal. Anak-anak sering kali lebih berfokus pada kebutuhan individu dan cenderung memiliki masalah dalam berbagi atau bernegosiasi dalam situasi kelompok (Salsabila, 2024).

Setelah diberi stimulasi melalui permainan ular tangga, anak-anak dapat mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan psikososial mereka. Permainan ular tangga, yang melibatkan giliran, kolaborasi, dan interaksi dengan teman sebaya, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar tentang berbagi, bergiliran, dan menghormati aturan. Salah satu efek yang dapat terlihat adalah peningkatan kemampuan anak dalam mengelola emosi. Ketika anak-anak bermain bersama teman-teman, mereka belajar untuk mengatasi perasaan frustrasi atau kecewa ketika hasil permainan tidak sesuai harapan, serta belajar merayakan kemenangan dengan rendah hati. Hal ini mengarah pada perkembangan keterampilan sosial yang lebih baik dan pengendalian diri yang lebih kuat. Penelitian oleh Geist (2021) mengindikasikan bahwa permainan yang melibatkan kelompok dan aturan, seperti ular tangga, dapat membantu anak-anak mengembangkan rasa tanggung jawab sosial, meningkatkan empati, dan membangun keterampilan kerja sama. Stimulasi yang diberikan melalui permainan ular tangga menunjukkan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif dan psikososial anak-anak. Secara kognitif, permainan ini membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan matematika dasar, seperti perhitungan angka dan pengambilan keputusan, serta mengasah keterampilan perencanaan dan pemecahan masalah. Secara psikososial, anak-anak belajar berbagi, menghormati giliran, serta mengelola emosi, terutama dalam situasi kemenangan dan kekalahan (Hadi & Suhasto, 2024).

Berdasarkan tabel 3 diketahui ada pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* terhadap perkembangan kognitif dan psikososial anak usia sekolah. Kognisi anak mencakup kemampuan untuk berpikir, memecahkan masalah, mengenali pola, serta belajar dan mengingat informasi. Permainan ular tangga, meskipun sederhana, mengandung unsur-unsur yang merangsang berbagai aspek kognitif anak, seperti perhitungan angka, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Sebelum diberikan stimulasi melalui permainan ular tangga, anak-anak usia sekolah cenderung mengalami variasi dalam perkembangan kemampuan kognitif mereka, terutama dalam hal keterampilan matematika dasar. Beberapa anak mungkin kesulitan dalam mengenali angka atau melakukan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan untuk merencanakan atau mengantisipasi langkah-langkah berikutnya dalam permainan juga belum berkembang secara optimal. Permainan ular tangga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengasah keterampilan matematika mereka melalui kegiatan menghitung langkah-langkah yang diambil berdasarkan

angka dadu yang dilempar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan perhitungan, seperti ular tangga, dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap angka dan operasi dasar matematika (Hernandez, 2020).

Anak-anak yang terlibat dalam permainan ini juga belajar untuk membuat perencanaan, karena mereka harus memperhitungkan langkah-langkah mereka dalam mencapai tujuan. Selain itu, permainan ular tangga mengharuskan anak untuk berpikir secara logis, terutama saat mereka harus memutuskan apakah mereka akan mengambil risiko untuk melangkah maju lebih jauh atau berhenti di titik tertentu. Ini memberikan stimulasi yang baik untuk perkembangan kognitif, khususnya dalam hal pengambilan keputusan dan pemecahan masalah (Geist, 2021). Sebuah studi oleh Dávila dan García (2022) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan yang melibatkan angka secara teratur menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan matematika dasar dan strategi pemecahan masalah. Mereka juga lebih cepat dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dibandingkan dengan anak-anak yang tidak terlibat dalam permainan yang serupa (Dávila & García, 2022).

Perkembangan psikososial mencakup aspek seperti kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, pengelolaan emosi, serta pembentukan identitas diri. Permainan ular tangga yang melibatkan interaksi sosial antara pemainnya dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan psikososial anak-anak. Anak-anak yang belum memiliki kesempatan untuk terlibat dalam permainan yang memerlukan interaksi sosial seperti berbagi giliran atau menghormati aturan permainan seringkali kesulitan dalam hal pengelolaan emosi dan keterampilan sosial. Mereka mungkin merasa kesulitan untuk menerima kekalahan, bekerja sama dengan teman sebaya, atau berbagi ruang dan sumber daya (seperti giliran dalam permainan). Permainan ular tangga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar tentang berbagi, bergiliran, dan menghormati aturan permainan. Dalam permainan ini, anak-anak belajar mengendalikan emosi mereka, terutama ketika mereka mengalami kekalahan atau kesulitan. Mereka juga mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap peran mereka dalam permainan, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka (Alderman & Hodinott, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan et al. (2020) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan yang melibatkan aturan dan interaksi sosial, seperti ular tangga, menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial mereka, seperti berbagi, bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman sebaya (Kurniawan et al., 2020). Anak-anak ini juga cenderung lebih sabar dan mampu mengendalikan emosi mereka lebih baik. Permainan ular tangga juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar tentang empati, karena mereka harus memahami perasaan teman sebaya mereka yang mungkin kecewa saat kalah atau bersemangat saat menang. Hal ini sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak-anak, yang berhubungan langsung dengan pengelolaan stres dan interaksi sosial yang sehat (A. S. Costa et al., 2021).

Meskipun belum terdapat penelitian sebelumnya yang serupa, namun terdapat beberapa hasil penelitian sebelumnya yang membahas berbagai jenis permainan memang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yudianto dan Mukarromah (2012) yang meneliti tentang pengaruh stimulasi permainan ular tangga terhadap perubahan sikap siswa tentang Demam Berdarah *Dengue* (DBD). Hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa ada pengaruh stimulasi permainan ular tangga terhadap perubahan sikap siswa tentang DBD (Yudianto & Mukarromah, 2012). Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Majuwita dan Muryanti (2022) yang berjudul pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini di taman kanak-kanak menunjukkan bahwa permainan ular tangga berpengaruh terhadap perkembangan kosa kata Bahasa Inggris anak usia dini (Majuwita & Muryanti, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih dan Wahyuni (2021) yang meneliti tentang pengaruh alat permainan lego

terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh pengaruh alat permainan lego terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (Setyaningsih & Wahyuni, 2021). Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Sundari, Puspita dan Sari (2023) yang berjudul pengaruh bermain konstruksi (lego) terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun memperoleh hasil bahwa ada pengaruh bermain konstruksi (lego) terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun (Sundari et al., 2023).

Penelitian lainnya tentang pengaruh jenis permainan lain, yaitu *puzzle*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Wigati, Sutirni, Wisyastuti, dan Prasetyo (2022) yang meneliti tentang pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak memperoleh hasil bahwa ada pengaruh pemberian stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun (Putri Wahyu et al., 2023). Efek permainan *puzzle* ini juga diteliti oleh Elizya, Subandijah dan Gayatri (2023) dengan judul penelitian pengaruh permainan edukasi “Puzzle Puzzle” terhadap peningkatan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan edukasi “Puzzle Puzzle” terhadap peningkatan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia 4-5 tahun (K & Gayatri, 2023). Penelitian terbaru terkait stimulasi permainan *puzzle* dilakukan oleh Hartati dan Damayanti (2024) dengan judul penelitian pengaruh stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah (Hartati & Damayanti, 2024).

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Andari dan Anadhi (2023) tentang permainan *squishy pop up* sebagai media stimulasi aspek motorik halus anak usia dini memperoleh hasil bahwa permainan *squishy pop up* memiliki dampak baik diantaranya meningkatkan koordinasi tangan dan mata, merangsang indera peraba, meningkatkan keterampilan pengendalian gerakan dan meningkatkan konsentrasi (Andari & Anadhi, 2023). Jenis permainan lainnya diteliti oleh Swasthi, Suryawan, dan Putri (2024), yang meneliti tentang analisis permainan *bowling* sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini memperoleh hasil bahwa permainan *bowling* efektif untuk stimulasi perkembangan anak di berbagai aspek terutama motorik kasar, sosial, emosional serta kognitif (Swasthi et al., 2024). Jenis permainan lainnya diteliti oleh Ajhuri dan Humaida (2021) tentang efektivitas permainan bola dan rintangan untuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun memperoleh hasil bahwa permainan bola dan rintangan efektif untuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun (Ajhuri & Humaida, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa melalui berbagai permainan edukatif, anak dapat distimulasi perkembangannya yang meliputi perkembangan kognitif, motorik halus, motorik kasar, Bahasa dan sosial.

## KESIMPULAN

Penelitian ini memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh stimulasi permainan ular tangga *stunting* terhadap perkembangan kognitif dan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN Sungai Tuan Ulu.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Stikes Intan Martapura yang telah membiayai penelitian ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada responden penelitian yang telah berpartisipasi pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri, K. F., & Humaida, R. (2021). Efektifitas permainan bola dan rintangan untuk stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 169–178.
- Alderman, H., & Hoddinott, J. (2019). *The Impact of Nutrition on Cognitive Development in Early Childhood: A Review of the Literature*. International Food Policy Research Institute.
- Andari, G. A. P. W., & Anadhi, I. M. G. (2023). Permainan Squishy Pop Up sebagai media stimulasi aspek motorik halus anak usia dini di TK Lingga Kumara Kelurahan Cempaga Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 312–323.
- Costa, A. S., Pinto, A. M., & Silva, S. R. da. (2021). The Role of Educational Games in Developing Emotional Intelligence in Children. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 698–710. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/edu0000453>
- Costa, S. L. D. V., Pantaleon, M. G., & Zogara, A. U. (2023). Pengaruh stunting terhadap perkembangan motoric anak usia 6-23 bulan di Kecamatan Maulafa, Kupang, Nusa Tenggara Timur. *Kupang Journal of Food and Nutrition Research*, 4(1), 23–26.
- Dávila, P., & García, A. (2022). Board Games and Mathematical Cognition in Primary Education: Effects on Problem-Solving and Number Operations. *Journal of Educational Development*, 29(2), 193–208.
- Erikson, E. H. (2010). *Childhood and society*. Pustaka Belajar.
- Fitriani, A. P. (2019). Peningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Jamuran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4, 37–43.
- Hadi, S., & Suhasto, F. P. (2024). *Tumbuh Kembang Optimal: Panduan Pola Asuh Orang Tua Bijak untuk Memahami dan Merangsang Perkembangan*. PT Human Persona Indonesia.
- Hafiz, A., Romdaniah, L., Nizar, R. A., Mauliza, S., Nata, A., & Mu'ti, A. (2023). Teori Pendidikan Ibn Sina dan Jean Piaget: Perbandingan antara Perkembangan Kognitif dan Pertumbuhan Usia Peserta Didik. *Rayah Al-Islam*, 7(3), 1268–1285.
- Hartati, I., & Damayanti, S. (2024). Pengaruh stimulasi permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah di Tk Tunas Harapan Kandir Langsa Baro. *JKK CND (Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan Cut Nyak Dhien)*, 1(1), 36–49.
- K, S., & Gayatri, M. (2023). Pengaruh permainan edukasi “puzzlo puzzle” terhadap peningkatan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Usada Nusantara: Jurnal Kesehatan Tradisional*, 1(2), 198–212.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). *Buku Saku Hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022*. <https://kesmas.kemkes.go.id/assets/uploads/contents/attachments/09fb5b8ccfd0f088080f2521ff0b4374f.pdf>
- Kurniasi, E. R., Hevitria, H., Fauziani, M., & Safitri, I. (2023). Pengembangan soal literasi numerasi konteks budaya bangka bagi siswa SD. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 21–29.
- Kurniawan, D., Hidayat, M. N., & Zulfa, A. (2020). The Role of Board Games in Promoting Social Skills in Early Childhood. *Journal of Child Psychology and Education*, 21(1), 45–58.
- Lalusu, F. N. S. (2023). *Efektivitas media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani*. Universitas Tadulako.
- 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.
- Nurabizar, M. R., Bukit, A. O. B., Dewi, A. K., Maisarah, Ulfah, M., Merdayana, & Triawanti.

- (2022). Hubungan pengetahuan ibu dengan kejadian stunting pada balita. *Proceeding of Lambung Mangkurat Medical Seminar*, 3(1).
- Pusparina, I., Irianti, D., & Ikasari, F. S. (2022). Penggunaan tikar pertumbuhan dalam deteksi dini stunting pada balita di Desa Sungai Tuan Ulu. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(5), 699–703.
- Putri Wahyu, W., Sutriani, S., Wisyastuti, A., & Prasetyo, R. T. (2023). Pengaruh pemberian stimulasi permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak. *Jurnal Bidan Pintar*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30737/jubitar.v3i2.4271>
- Salsabila, J. (2024). Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Pecandu Game Mobile Legends di SD N 05 Mampang Prapatan. *Media Komunikasi Efektif*, 1(1), 29–38.
- Saputra, M. E. (2019). *Analisis penanaman nilai-nilai sosial oleh orang tua pada anak usia sekolah di Desa Peniti Besar*. Universitas Tanjungpura.
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2021). Alat permainan edukatif lego meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 10(2), 115–122.
- Sundari, I., Puspita, Y., & Sari, W. I. P. E. (2023). Pengaruh bermain konstruksi (LEGO) terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Journal of Midwifery*, 11(1), 52–60.
- Swasthi, D. Y., Suryawan, I. G., & Putri, A. R. (2024). Analisis permainan bowling sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies*, 1(2), 168–179.
- Thaha, Q. S. (2024). *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi Pada Siswa MAS Darul Ulum Banda Aceh*. UIN Ar-raniry.
- Wijayanti, M. (2021). *Deteksi dini dan stimulasi perkembangan usia sekolah*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Yudianto, A., & Mukarromah, I. (2012). Pengaruh stimulasi permainan ular tangga terhadap perubahan sikap siswa tentang Demam Berdarah Dengue. *Prosiding Seminas Competitive Advantage*, 1(2).
- Yuliani, F. C. (2022). Tingkat stress orang tua dalam mendampingi anak belajar dari rumah selama *pandemic* Covid-19. Penerbit Lakeisha.