



INOVASI DALAM PERMAINAN: KUNCI MENGEMBANGKAN POTENSI SOSIOEMOSIONAL DAN MOTORIK ANAK SECARA OPTIMAL

Siti Madinatul Munawaroh¹, Herry Susanto², Nopi Nur Khasanah³, Sri Wahyuni⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Magister Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan, UNISSULA
madina.elbidin@gmail.com

Abstrak

Perkembangan anak usia dini merupakan fondasi utama bagi kesehatan fisik, kognitif, sosial, dan emosional di masa depan. Inovasi permainan sebagai sarana alami pembelajaran anak terbukti efektif mendukung tumbuh kembang yang optimal. **Tujuan** artikel ini mereview terkait pengaruh modifikasi permainan terhadap perkembangan anak usia dini hingga usia sekolah dasar. **Metode** artikel diakses melalui database PubMed, ScienceDirect, dan Google Scholar, dengan kriteria inklusi antara tahun 2019–2024, dan membahas intervensi permainan pada anak usia 0–12 tahun. **Hasil** modifikasi permainan secara konsisten meningkatkan perkembangan motorik, sosial, bahasa, dan emosional anak, serta efektif untuk anak berkebutuhan khusus seperti ADHD. Terapi bermain yang disesuaikan dengan usia, kondisi anak, dan budaya lokal terbukti sebagai pendekatan yang fleksibel dan efektif untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak. Inovasi dalam permainan perlu terus dikembangkan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Kata Kunci: *Perkembangan Anak, Terapi Bermain, Modifikasi Permainan, Anak Usia Dini, Intervensi Perkembangan.*

Abstract

Early childhood development serves as the primary foundation for future physical, cognitive, social, and emotional health. Innovative play as a natural learning medium for children has proven effective in supporting optimal growth and development. **Objective** this article reviews the impact of modified play on the development of children from early childhood to primary school age. **Methods** articles were accessed through databases such as PubMed, ScienceDirect, and Google Scholar, with inclusion criteria spanning from 2019 to 2024, and discussing play-based interventions for children aged 0–12 years. **Results** modified play consistently enhances children's motor, social, language, and emotional development, and is also effective for children with special needs, such as those with ADHD. Play therapy tailored to a child's age, condition, and local culture has been shown to be a flexible and effective approach to optimizing various aspects of child development. Continuous innovation in play is needed to comprehensively support children's growth and development.

Keywords: *Child Development, Play Therapy, Play Modification, Early Childhood, Developmental Intervention..*

@Jurnal Ners Prodi Sarjana Keperawatan & Profesi Ners FIK UP 2025

✉ Corresponding author :

Address : Kelurahan Trimulyo, Kecamatan Genuk, Kota Semarang, Provinsi Jateng

Email : madina.elbidin@gmail.com

Phone : 085725968091

PENDAHULUAN

Bermain adalah metode yang digunakan redicto besar anak untuk menjelajahi dunia dan memahami hubungan, membantu memahami masa lalu dan mempersiapkan masa depan (Cao, 2023). Permainan merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak, melalui kegiatan bermain, anak dapat mempelajari beberapa hal, salah satunya adalah aspek sosial yang dapat dikembangkan oleh anak. Bermain merupakan wadah bagi anak untuk mengekspresikan keinginannya secara wajar, dengan bermain Bersama teman, anak dapat belajar menaati peraturan, bersosialisasi, mengelola emosi, menempatkan diri, bekerja sama, toleransi, dan menjunjung tinggi sportivitas (Tasnim et al., 2022). Anak usia 3-5 tahun mengalami masa emas perkembangan dengan matangnya fungsi fisik dan psikis, serta siap merespons berbagai aktivitas di lingkungannya. Masa ini paling tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan keterampilan, seperti keterampilan motorik halus, keterampilan motorik kasar, keterampilan sosial, keterampilan emosional, dan keterampilan kognitif (Rusmini et al., 2023).

Survei global berdasarkan data World Health Organization (WHO) tahun 2018 menyebutkan bahwa 52,9 juta anak di bawah usia lima tahun mengalami disabilitas perkembangan (WHO, 2018), Profil redictor Indonesia pelayanan tumbuh kembang di Indonesia pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 70,8% anak terpantau dalam pertumbuhan dan perkembangannya dan menerima layanan Stimulasi Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK), sementara 29,2% mengalami keterlambatan tumbuh kembang (Kementrian Kesehatan, 2023).

Pemantauan secara rutin diperlukan untuk mengetahui apakah seorang anak tumbuh dan berkembang secara normal. Pemantauan anak prasekolah (3-6 tahun), dilakukan setiap 3 bulan. Deteksi dini dalam masalah perkembangan anak akan mempermudah intervensi bagi layanan redictor, orang tua, dan guru di sekolah. Terlambatnya mendeteksi perkembangan akan mempersulit intervensi dan memengaruhi perkembangan anak (Sinaga et al., 2021).

Dampak kurangnya perkembangan motorik, kognitif, dan sosial dapat mencakup ketidakstabilan di lingkungan rumah, kesulitan mengontrol emosional pada anak, dan anak-anak yang berisiko lebih tinggi mengalami kesulitan redictor mental di kemudian hari (Bates, 2020), sedangkan perkembangan anak usia dini yang sehat, termasuk perkembangan fisik, sosial, emosional, dan bahasa-kognitif, memengaruhi kesehatan dan kesejahteraan anak secara keseluruhan serta menentukan perkembangan dan perjalanan hidup anak (Islam & Khan, 2023). Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk

mengumpulkan dan menganalisa artikel yang berhubungan dengan modifikasi permainan untuk mengoptimalkan perkembangan anak

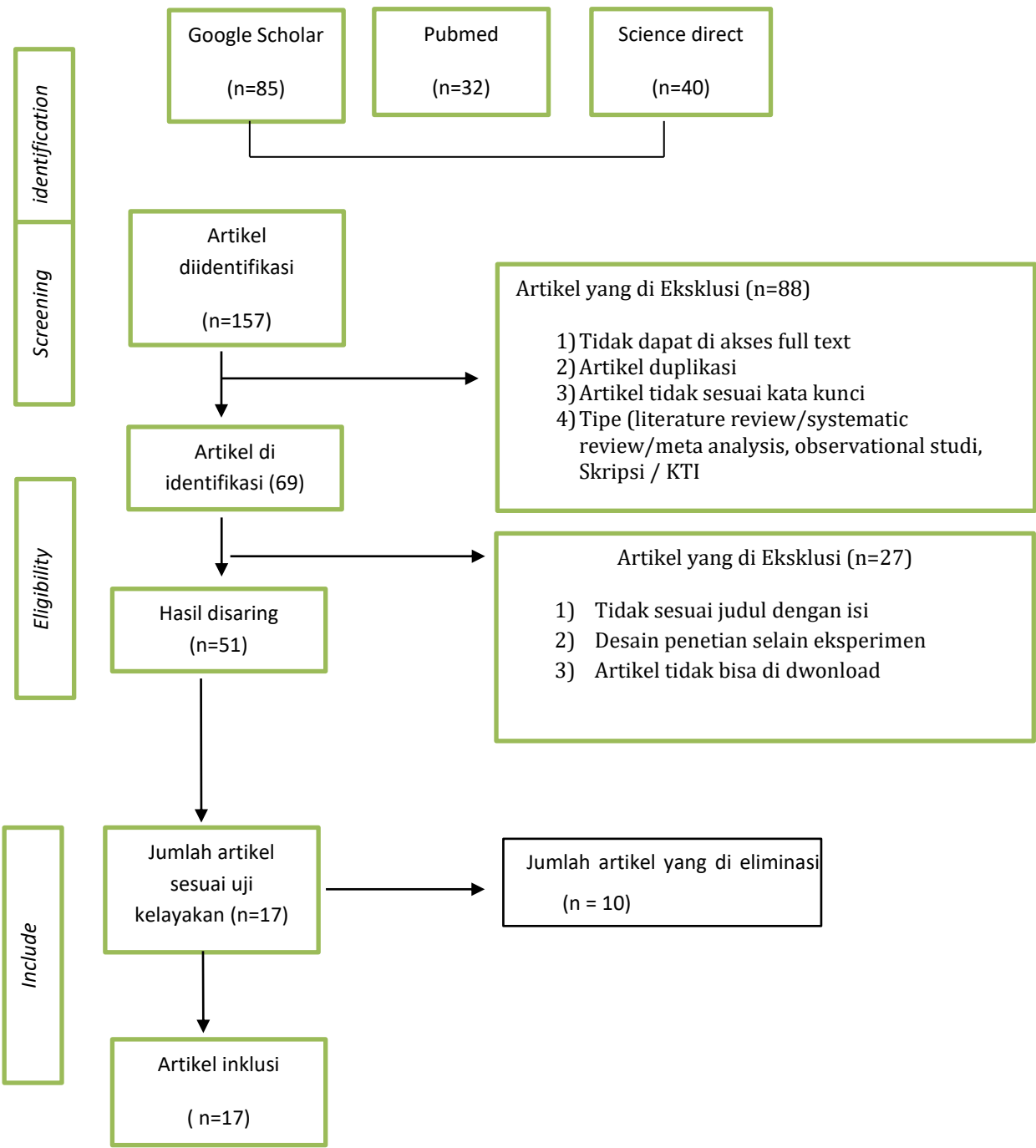
METODE

Literatur dikumpulkan dari database PubMed, ScienceDirect, dan Google Scholar. Kata kunci yang digunakan antara lain “child development”, “play therapy”, dan “intervensi bermain anak”. Artikel yang diseleksi merupakan publikasi dalam 5 tahun terakhir (2019–2024), berbahasa Inggris atau Indonesia, dan berfokus pada pengaruh permainan terhadap perkembangan anak usia dini hingga sekolah dasar. Strategi yang digunakan peneliti dalam mencari artikel menggunakan framework PICO, yang terdiri dari: Pertama, Population (P), Intervention (I), Comparasi (C) dan hasil (O) di tetapkan, PICO yang di kembangkan yaitu sebagai berikut:

Tabel.1 Tabel Pico

Kriteria	Inklusi
Population	Anak usia 0–12 tahun, termasuk kelompok umum dan anak berkebutuhan khusus (misalnya ADHD)
Intervention	Modifikasi permainan: permainan tradisional, terapi bermain digital, aktivitas seni, permainan fisik.
Comparison	Kelompok kontrol atau kondisi pra-intervensi (no intervention atau permainan konvensional).
Outcomes	Perkembangan motorik halus/otorik kasar, keterampilan sosial, perkembangan bahasa, aspek emosional

Bagan 1. Prisma Flowchart



Agar relevansi dan kualitas literatur terjaga, ditetapkan kriteria inklusi sebagai berikut:

1. Artikel yang diterbitkan dalam 5 tahun terakhir (2019–2024)
2. Penelitian kuantitatif, kualitatif, maupun mixed-method yang membahas modifikasi permainan dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia 0–12 tahun.
3. Studi yang mencantumkan hasil intervensi berbasis permainan atau evaluasi kegiatan bermain yang dimodifikasi.

Adapun kriteria eksklusi mencakup:

1. Studi yang tidak menjelaskan bentuk permainan secara spesifik.
2. Penelitian dengan populasi remaja atau dewasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Rincian Hasil Artikel sesuai kriteria

N o	Judul Penelitian	Author	Tempat	Desain	Populasi	Hasil
1.	Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with the Game Mallogo	Aeni Tasnim, Eka Damayanti, Ahmad Afiif(Tasnim et al., 2022)	Ponre Gantarang, Bulukumba	Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode Pre-experimental design.	8 anak usia 5-6 tahun	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perkembangan sosial melalui permainan tradisional mallogo pada anak usia 5-6 tahun di Desa Ponre Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba
2.	The Effect of Cognitive–Behavioral Play Therapy on Improvements in Expressive Linguistic Disorders of Bilingual Children	Shahrzad Rezaeerezvan, Hossein Kareshki, Majid Pakdaman (Rezaeerezvan et al., 2022)	Bojnourd	Jenis penelitian ini menggunakan tiga kelompok (eksperimental, kontrol, dan pseudo-kontrol), dipilih menggunakan WISC, TOLD, dan wawancara klinis. Anggota kelompok eksperimen berpartisipasi dalam sesi pelatihan CBPT. Analisis data dilakukan dengan menggunakan ANCOVA.	60 siswa prasekolah	Setelah intervensi CBPT, Dua kelompok lainnya, subjek hanya mengalami sedikit peningkatan dalam keparahan gangguan.
3	Drawing techniques as tools for the evaluation of scholastic integration and emotional components in primary and secondary school: A cross-sectional study	Sabina La Grutta, Vittoria Spicuzza, Elena Trombini, Marco Andrea Piombo, Umberto Maria Cianciolo, Maria Stella Epifanio, Martina Riolo, Federica Andrei (La Grutta et al., 2023).	Delapan sekolah di Sisilia	Korelasi Pearson Chi Square	Penelitian ini melibatkan total 1.757 anak dengan rentang usia 6 tahun hingga 13 tahun dari sekolah dasar.	Korelasi Pearson menunjukkan hubungan yang signifikan antara Teknik Cerita yang Digambar dan jenis kelamin serta usia. Sebaliknya, skor total Menggambar di Kelas menunjukkan hubungan yang signifikan dengan jenis kelamin perempuan tetapi tidak ada hubungan yang signifikan dengan usia.
4	Analyzing Chinese parents’ and teachers’ perception of play,	Huiting Cao (Cao, 2023)	Tiongkok	Metode yang digunakan dalam penelitian ini	Sebanyak 17 peserta menanggapi kuesioner	Ditemukan bahwa orang tua dan guru dalam penelitian ini semuanya

N o	Judul Penelitian	Author	Tempat	Desain	Populasi	Hasil
	children’s emotional needs and therapy: implications for seeking help			adalah metode campuran penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk memfasilitasi data kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan terlebih dahulu dengan menggunakan kuesioner untuk memberikan gambaran umum tentang persepsi orang tua tentang kebutuhan emosional dan terapi anak. Kemudian, data kualitatif dikumpulkan dari tiga peserta, yang mengisi kuesioner.	tetapi hanya enam belas yang menyelesaikan kuesioner.	memiliki persepsi positif terhadap bermain, yang terkait dengan manfaat bermain dalam pembelajaran dan kesehatan psikologis anak
5	Children’s Rough-and-Tumble Play in a Supportive Early Childhood Education and Care Environment	Rune Storli (Storli, 2021)	Lembaga PAUD di Norwegia	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Pengumpulan data melibatkan pengamatan video yang sistematis dan acak terhadap anak-anak di lingkungan dalam dan luar ruangan.	20 anak tanpa kebutuhan khusus, berusia 3-5 tahun	Analisis kualitatif mengungkapkan bahwa dalam lingkungan yang secara fisik dan budaya mendukung R&T (<i>Rough and Tumble</i>) , anak-anak berusia 3–5 tahun menganggap ruang dalam ruangan yang menyediakan permainan aktif secara fisik lebih menarik untuk R&T daripada lingkungan luar ruangan. Temuan kuantitatif menunjukkan bahwa anak-anak mempraktikkan keterampilan persepsi, motorik, dan sosial untuk

N o	Judul Penelitian	Author	Tempat	Desain	Populasi	Hasil
						berhasil terlibat dalam R&T. Peningkatan pengetahuan tentang perolehan keterampilan anak dalam R&T dapat mendukung praktisi dalam mengembangkan keterampilan pedagogi untuk memfasilitasi lingkungan yang menantang dan aman untuk
6	Play therapy and storytelling intervention on children's social skills with attention deficit-hyperactivity disorder	Afsaneh Karbasi Amel, Helia Rahnamaei, Zeinab Hashemi (Amel et al., 2023)	Isfahan, Iran, di sebuah klinik psikiatri rawat jalan anak dan remaja	Survei ini merupakan studi quasi-eksperimental dengan desain pretest-posttest dan kelompok kontrol.	Partisipan adalah anak perempuan dan laki-laki berusia 7–11 tahun sebanyak 30	Hasil penelitian menunjukkan hasil yang menjanjikan untuk menggabungkan terapi bermain dan intervensi mendongeng guna meningkatkan keterampilan sosial anak-anak sekolah dasar yang didiagnosis dengan ADHD
7	Fine motor skill sand motor control networking in developmental age	Danilo Bondi, Claudio Robazza, Christiane Lange Küttner, Tiziana Pietrangelo (Bondi et al., 2022)	Kelas Sekolah Tingkat Pertama, tinggal di wilayah Abruzzo, Italia	Desain cross-sectional	Sampel N = 239 anak usia 6-8 tahun	Hasil penelitian menunjukkan, anak-anak yang lebih tua tampil lebih baik dalam tugas motorik halus dan tes shuttle. Anak perempuan lebih baik dalam keterampilan motorik halus, dan ditemukan adanya keseimbangan antara kecepatan dan kualitas dalam menggambar.
8	Effects of Play in an Upright Position on Intra-Individual Variability of Gross Motor and Language Development in Institutionalized Infants	Sunanta Prommin, Wantana Siritaratiwat, Surussawadi Bennett, Lugkana Mato, Orawan Keeratisiroj, Worawan Kamruecha (Prommin et al., 2022).	Panti asuhan di Khon Kaen	Desain Quasy Eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	Populasi adalah bayi yang tinggal di panti asuhan dengan kelompok kontrol 7 dan kelompok eksperimen 8	Ada perbedaan signifikan antar kelompok dalam variabilitas intra-individu persentil bahasa antar kelompok. Variabilitas intra-individu perkembangan motorik kasar berkorelasi signifikan dengan perkembangan bahasa

N o	Judul Penelitian	Author	Tempat	Desain	Populasi	Hasil
9	Effectiveness of web-based play therapy intervention in supporting the development of children with attention deficit/hyperactivity disorder	Lina Budiarti, Nur Agustini, Happy Hayati, Ria Utami Panjaitan, Nuraini Hakim (Budiarti et al., 2023).	Di salah satu rumah sakit jiwa di Indonesia	quasi experimental non-equivalent control group design, dengan menggunakan purposive sampling.	Populasi dalam penelitian ini sebanyak 132 anak ADHD berusia 6-12 tahun.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terapi bermain merupakan intervensi yang efektif terhadap perkembangan emosi, perilaku, dan sosial anak usia sekolah dengan ADHD.
10	Effects of an Online Play-Based Parenting Program on Child Development and the Quality of Caregiver-Child Interaction: A Randomized Controlled Trial	Katherine Solís-Cordero, Patricia Camarino, Patricia Camargo, Silvia Takey, Rogério Lerner, Vladimir Pinheiro Ponczek, Alberto Filgueiras, Jesus Landeira-Fernandez, Elizabeth Fujimori (Solís-Cordero et al., 2023)	Di kota São Paulo di Brasil	uji coba terkontrol acak	Sebanyak 129 anak berusia 12–23 bulan, yang terdiri dari kelompok intervensi 66 dan kelompok kontrol 63	Intervensi menunjukkan efek positif pada perkembangan anak, dengan meningkatkan perkembangan bahasa dan mengurangi intrusi dalam interaksi pengasuh-anak. Tidak ada perbedaan signifikan yang diamati dalam repertoar pengasuh dan keterlibatan dalam aktivitas bermain yang sesuai dengan usia dengan anak saat melakukan pekerjaan rumah tangga, rasa kompetensi sebagai orang tua, dan stres yang dirasakan
11	Parental toy play and toddlers’ socio-emotional development: The moderating role of coparenting dynamics	Angana Nandy, Elizabeth Nixon, Jean Quigley (Nandy et al., 2020).	Dublin, Irlandia	Penelitian menggunakan metode observasi	Sebanyak 76 triad (ibu, ayah, balita) berpartisipasi dalam studi ini	Menunjukkan bahwa permainan mainan ibu berhubungan positif dengan perkembangan sosial emosional balita tetapi hanya ketika interaksi ini terjadi dalam konteks pengasuhan bersama yang mendukung. Tidak ada hubungan signifikan yang diamati antara permainan mainan ayah dan

N o	Judul Penelitian	Author	Tempat	Desain	Populasi	Hasil
						perkembangan sosial emosional balita. Studi ini menyoroti peran penting yang dimainkan oleh dinamika keluarga dalam interaksi bermain orang tua-anak.
12	EFEKTIVITAS TERAPI BERMAIN ORIGAMI DAN MERONCE TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK 5-6 TAHUN DI TK PKK NUSANTARA KABUPATEN PROBOLINGGO	Eka Amelia Firdaus Grido Handoko Sriyono Nafolion Nur Rahmat (Firdaus et al., 2024)	di TK PKK Nusantara di Desa Temenggungan Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo	Jenis penelitian ini adalah desain penelitian pre experimental dengan two group pre post test design	Aanak TK Usia 5-6 Tahun sebanyak 50 responden	Hasil penelitian menunjukkan nilai rata rata motorik halus yang terjadi setelah diberikan terapi bermain origami dan meronce Uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai p value= 0,000 dengan tingkat signifikan $p\ value < \alpha = 0,005$, nilai Z prepost origami -4,512 sedangkan nilai Z prepost meronce -4,556, sehingga dapat dinyatakan lebih efektif terapi bermain meronce terhadap perkembangan motorik halus
13	Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bentuk Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Ikhwan Desa Mondang Kab. Padang Lawas	Wahyuni Ahmad Syukri Sitorus Idris Siregar (Wahyuni et al., 2024)	di PAUD Nurul Ikhwan, Desa Mondang, Kab. Padang Lawas	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengatasi keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak di PAUD Nurul Ikhwan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing mencakup kegiatan menggambar bentuk yang dirancang untuk merangsang dan mengembangkan keterampilan motorik halus.	Aanak TK Usia 5-6 Tahun sebanyak 13 responden	Pada observasi awal (pratindakan), 11 dari 13 anak teridentifikasi memiliki kemampuan motorik halus yang kurang berkembang. Siklus pertama melibatkan pengenalan kegiatan menggambar, namun kemajuannya terbatas. Pada siklus kedua, terjadi perbaikan, dimana 78% anak mencapai tingkat perkembangan motorik halus yang memuaskan. Temuan ini menunjukkan

N o	Judul Penelitian	Author	Tempat	Desain	Populasi	Hasil
						bahwa aktivitas menggambar yang teratur dan menarik dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kecil.
14	Collage Media to Develop Fine Motor Skills in Early Childhood	Nur Arifah Hanafiah Sabil Mokodenseho Ratna Ayu Pawestri Kusuma Dewi Achmad Zahruddin Hersiyati Palayukan (Hanafiah et al., 2023)	Di PAUD di RA Lampung Timur	Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode penelitian deskriptif	Subjek penelitian adalah 20 siswa dan dua orang guru PAUD di RA Lampung Timur	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kolase untuk mengembangkan motorik halus anak dapat berhasil
15	Aktivitas Berjalan Di Atas Papan Titian Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	Ayu Halimatus Sakdiyah Dita Yuliastrid Noortje Anita K Indra Himawan Susanto (Ayu Halimatus Sakdiyah et al., 2024)	di TK Islam Asfiyah Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Surabaya Jawa Timur	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (Quasi-Experiment)	Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Tk Islam Asfiyah aktif dalam melakukan berjalan di atas papan titian dengan jumlah siswanya 45 orang	penelitian ini menunjukkan bahwa secara signifikan, terdapat pengaruh aktivitas berjalan di atas papan titian terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Islam Asfiyah Lidah Wetan dengan tes berjalan maju tangan di rentangkan, berjalan menyamping di rentangkan, berjalan maju tangan di pinggang, berjalan maju tangan di lipat depan dada, dan berdiri satu kaki sikap kapal terbang.
16	Enhancing Gross Motor Skills in Children Aged 5-6 Through Outbound Games	Eka Nurhalisa Muzakki Ali Iskandar Zulkarnain Mariatul Kiptiyah Marco Brambila (Nurhalisa et al., 2024)	kelompok B RA Al-Hijrah Desa Hampalit	Metode penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang konsep penelitian tindakannya adalah alat yang terdiri dari 4 komponen, yaitu:	Subjek penelitian 10 anak usia 5-6 tahun	Hasil penelitian pada pra siklus kemampuan anak rata-rata berkembang sangat baik dengan 3913gerakan3913r anak dapat melakukan 3913gerakan keseimbangan, ketenturan dan kelincahan, anak

N o	Judul Penelitian	Author	Tempat	Desain	Populasi	Hasil
				perencanaan, 3914erakan 3914, observasi dan refleksi.		dapat melakukan permainan dengan aturan, anak dapat melakukan koordinasi mata, tangan dan kaki, anak dapat melakukan berjalan sesuai arah
17	Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Lompat Tali pada Siswa Kelompok B TK Pertiwi 1 Pengkol, Sragen	Suratmi (Suratmi, 2022)	di kelompok B TK Pertiwi 1 Pengkol	metode kualitatif jenis penelitian tindakan kelas.	Subyek penelitian diambil dari peserta didik kelompok B TK Pertiwi 1 Pengkol Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen dengan jumlah 26 siswa dengan tiga siklus	penelitian ini menunjukkan bahwa persentase rata-rata anak dalam 1 kelas mengalami peningkatan dari sebelum diadakan tindakan pra siklus sebesar 49,81%. Setelah diadakan tindakan pada siklus I meningkat sebesar 73,40%, namun hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%, untuk itu peneliti mengadakan siklus lanjutan yaitu siklus II yang mencapai 86,35%. Presentase rata-rata yang diperoleh anak dalam 1 kelas mengalami peningkatan sehingga disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Pertiwi 1 Pengkol Tanon Kabupaten Sragen dapat ditingkatkan melalui permainan lompat tali.

Pembahasan

Masa kanak-kanak terutama pada usia dini, merupakan periode emas dalam kehidupan manusia yang menentukan dasar bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional di masa depan. Permainan, sebagai aktivitas alami dan esensial dalam dunia anak-anak

yang efektif untuk mendukung perkembangan tersebut. Berdasarkan hasil review terhadap 17 artikel ilmiah, dapat disimpulkan bahwa inovasi dan modifikasi dalam bentuk permainan, baik tradisional, berbasis seni, berbasis teknologi, maupun aktivitas fisik dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

Permainan tradisional seperti mallogo yang diteliti oleh (Tasnim et al., 2022) menunjukkan bahwa permainan lokal dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, menanamkan nilai sportivitas, kerja sama, dan toleransi sejak dini. Sejalan dengan itu, (Cao, 2023) mengungkapkan bahwa dukungan orang tua dan guru terhadap bermain berkontribusi besar pada kesiapan sosial-emosional anak, bahkan untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus seperti ADHD, kombinasi terapi bermain dan storytelling (Amel et al., 2023) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial. Dalam bidang bahasa, pendekatan terapi bermain berbasis Cognitive Behavioral Play Therapy (CBPT) yang digunakan oleh (Rezaeerezvan et al., 2022) berhasil memperbaiki gangguan bahasa ekspresif pada anak bilingual, hasil ini diperkuat oleh temuan (Prommin et al., 2022) yang menunjukkan adanya korelasi antara stimulasi motorik kasar dan perkembangan bahasa bayi di panti asuhan. Selain itu, program parenting berbasis daring (Solís-Cordero et al., 2023) juga meningkatkan kemampuan bahasa bayi secara signifikan, menunjukkan bahwa intervensi berbasis keluarga melalui media digital memiliki potensi besar, keterlibatan emosional anak dapat terdeteksi dan dikembangkan melalui kegiatan seni, seperti teknik menggambar yang dievaluasi oleh (La Grutta et al., 2023) hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media gambar dapat menjadi refleksi emosional anak, khususnya pada anak perempuan. Konteks dinamika keluarga juga terbukti penting, sebagaimana (Nandy et al., 2020) temukan, di mana permainan yang dilakukan ibu dalam konteks pengasuhan yang suportif meningkatkan perkembangan sosial-emosional balita secara bermakna. Penelitian (Firdaus et al., 2024) dan (Wahyuningsih et al., 2023) menyoroti efektivitas media seni seperti origami, meronce, dan menggambar dalam mengasah keterampilan motorik halus anak usia dini, sedangkan untuk keterampilan motorik kasar, aktivitas fisik seperti outbound games (Nurhalisa et al., 2024), lompat tali (Suratmi, 2022), serta berjalan di atas papan titian (Ayu Halimatus Sakdiyah et al., 2024) secara konsisten menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi anak.

Efektivitas intervensi berbasis bermain sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Keterlibatan aktif keluarga, dukungan dari guru, serta lingkungan bermain yang aman dan menstimulasi merupakan prasyarat penting. Selain itu, kontekstualisasi permainan berdasarkan usia, kebutuhan anak, serta budaya lokal menjadi strategi utama dalam memastikan bahwa manfaat maksimal dari terapi bermain dapat tercapai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap 17 artikel yang direview, dapat disimpulkan bahwa inovasi dan modifikasi permainan, baik dalam bentuk permainan tradisional, digital, seni, maupun aktivitas fisik, memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap perkembangan anak usia dini hingga usia sekolah dasar. Terapi bermain terbukti efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus dan kasar, keterampilan sosial, bahasa, serta aspek emosional anak. Keberhasilan intervensi sangat dipengaruhi oleh faktor pendukung seperti keterlibatan aktif keluarga, dukungan dari guru, lingkungan bermain yang aman dan menstimulasi, serta penyesuaian bentuk permainan dengan usia, kondisi anak, dan konteks budaya lokal. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai strategi terapeutik yang fleksibel dan adaptif untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak dalam berbagai setting seperti sekolah, rumah, komunitas, hingga klinik

DAFTAR PUSTAKA

- Amel, A. K., Rahnamaei, H., & Zeinab Hashemi. (2023). Play therapy and storytelling intervention on children's social skills with attention deficit-hyperactivity disorder. *September*, 1–6. https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_1104_22
- Ayu Halimatus Sakdiyah, Dita Yuliasitri, Noortje Anita K, & Indra Himawan Susanto. (2024). Aktivitas Berjalan Di Atas Papan Titian Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Detector: Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 2(2), 41–51. <https://doi.org/10.55606/detector.v2i2.3734>
- Bates, G. (2020). What impact does the child development assessment process have on parental self-efficacy? *Advances in Mental Health*, 18(1), 27–38. <https://doi.org/10.1080/18387357.2019.1633936>
- Bondi, D., Robazza, C., Lange-Küttner, C., & Pietrangelo, T. (2022). Fine motor skills and motor control networking in developmental age. *American Journal of Human Biology*, 34(8), 1–15. <https://doi.org/10.1002/ajhb.23758>
- Budiyarti, L., Agustini, N., Hayati, H., Panjaitan, R. U., & Hakim, N. (2023). Effectiveness of web-based play therapy intervention in supporting the development of children with attention deficit/hyperactivity disorder. *Pediatrica Medica e Chirurgica*, 45(S1), 23–29. <https://doi.org/10.4081/pmc.2023.316>
- Cao, H. (2023). Analyzing Chinese parents' and teachers' perception of play, children's

- emotional needs and therapy: implications for seeking help. *Frontiers in Psychology*, 14(2010).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.121990>
- 1
- Firdaus, E. A. F., Sriyono, G. H., & Rahmat, N. N. (2024). Efektivitas Terapi Bermain Origami Dan Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak 5-6 Tahun Di Tk Pkk Nusantara Kabupaten Probolinggo. *ASSYIFA: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 1(1), 103–116.
<https://doi.org/10.62085/ajk.v1i1.18>
- Hanafiah, N. A., Mokodenseho, S., Kusuma Dewi, R. A. P., Zahrudin, A., & Palayukan, H. (2023). Collage Media to Develop Fine Motor Skills in Early Childhood. *Bulletin of Early Childhood*, 2(1), 10.
<https://doi.org/10.51278/bec.v2i1.711>
- Islam, M. M., & Khan, M. N. (2023). Early childhood development and its association with maternal parity. *Child: Care, Health and Development*, 49(1), 80–89.
<https://doi.org/10.1111/cch.13011>
- Kementrian Kesehatan. (2023). Profil Kesehatan.
- La Grutta, S., Piombo, M. A., Riolo, M., Spicuzza, V., Cianciolo, U. M., Andrei, F., Trombini, E., & Epifanio, M. S. (2023). Drawing techniques as tools for the evaluation of scholastic integration and emotional components in primary and secondary school: A cross-sectional study. *Frontiers in Psychology*, 13(January), 1–11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.104662>
- 6
- Nandy, A., Nixon, E., & Quigley, J. (2020). Parental toy play and toddlers' socio-emotional development: The moderating role of coparenting dynamics. *Infant Behavior and Development*, 60(February), 101465.
<https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2020.101465>
- 65
- Nurhalisa, E., Muzakki, M., Iskandar Zulkarnain, A., Kiptiyah, M., & Brambila, M. (2024). Enhancing Gross Motor Skills in Children Aged 5-6 Through Outbound Games. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 3(1), 13.
<https://doi.org/10.31958/ijecer.v3i1.12432>
- Prommin, S., Siritaratiwat, W., Bennett, S., Mato, L., Keeratisiroj, O., & Kamruecha, W. (2022). Effects of Play in an Upright Position on Intra-Individual Variability of Gross Motor and Language Development in Institutionalized Infants. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(18).
<https://doi.org/10.3390/ijerph191811804>
- Rezaeerezvan, S., Kareshki, H., & Pakdaman, M. (2022). The Effect of Cognitive–Behavioral Play Therapy on Improvements in Expressive Linguistic Disorders of Bilingual Children. *Frontiers in Psychology*, 12(January).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.626422>
- Rusmini, Emilyani, D., Fathoni, A., & Darwissusanto. (2023). Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah (3-<6 Tahun) di TK Dharma Pertiwi Penujak Kecamatan Praya Barat Lombok Tengah. *Journal of Excellent Nursing Students*, 1(2), 1–10.
<https://jenius.poltekkes-mataram.id>
- Sinaga, P. N. F., Suyanti Damanik, N., Youli Ginting, I., Lumbantobing, N., & Pertiwi, I. (2021). Pemantauan Perkembangan Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4, 369–373.
<https://doi.org/10.37695/pkmcscr.v4i0.1324>
- Solis-Cordero, K., Marinho, P., Camargo, P., Takey, S., Lerner, R., Ponczek, V. P., Filgueiras, A., Landeira-Fernandez, J., & Fujimori, E. (2023). Effects of an Online Play-Based Parenting Program on Child Development and the Quality of Caregiver-Child Interaction: A Randomized Controlled Trial. *Child and Youth Care Forum*, 52(4), 935–953.
<https://doi.org/10.1007/s10566-022-09717-6>
- Storli, R. (2021). Children's rough-and-tumble play in a supportive early childhood education and care environment. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(19), 1–12.
<https://doi.org/10.3390/ijerph181910469>
- Suratmi, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Lompat Tali pada Siswa Kelompok B TK Pertiwi 1 Pengkol, Sragen. *Didaktika*, 2(1), 56–64.
<https://doi.org/10.17509/didaktika.v2i1.52706>
- Tasnim, A., Damayanti, E., & Afiif, A. (2022). Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with the Game Mallogo. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(1), 23–32.
<https://doi.org/10.14421/jga.2022.71-03>
- Wahyuni, W., Sitorus, A. S., & ... (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bentuk Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Ikhwan Desa Mondang Kab. Padang Lawas. ... Dan Anak Usia Dini, 5(4).

<https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Tarim/article/view/1626>
<https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Tarim/article/download/1626/1988>

- Wahyuningsih, S., Wahyuni, S., & Siregar, R. (2023). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Finger Painting. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 991–1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3892>
- WHO. (2018). MONITORING HEALTH FOR THE SDGs SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS. In *Nucleic Acids Research* (Vol. 6, Issue 1). <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008>
<http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8>
<http://dx.doi.org/10.1038/nature08473>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008>
<http://dx.doi.org/10.1038/s4159>