

**PENGARUH GAME “AKU BISA” TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK STUNTING PAUD
DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS BALEN TAHUN 2023**

***THE INFLUENCE OF "I CAN" GAME ON THE DEVELOPMENT OF PRE-SCHOOL STUNTING
CHILDREN IN THE WORKING AREA BALEN PUBLIC HEALTH CENTER IN 2023***

Muhammad Faisal Sofa¹, Wiwik Utami², Evita Muslima I.P³
sofafaisal5@gmail.com, wiwik.utami@rajekwesi.ac.id, evitaputri2105@gmail.com

Program Studi Diploma III Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rajekwesi Bojonegoro

ABSTRAK

Stunting yaitu kondisi tinggi badan balita yang kurang jika dibandingkan dengan umurnya. Stunting memiliki dampak jangka panjang diantaranya terganggunya tumbuh kembang anak secara fisik, mental dan intelektual yang sifatnya permanen. Untuk mengurangi dampak jangka panjang diperlukan sebuah permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan “Aku Bisa” terhadap perkembangan anak *pre-school* stunting di wilayah kerja Puskesmas Balen Kabupaten Bojonegoro Tahun 2023.

Desain penelitian *pre-experimental* dengan pendekatan *pretest-posttest*, populasinya seluruh anak usia *pre-school* stunting usia 3-5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Balen Kabupaten Bojonegoro tahun 2023 sejumlah 35 anak, Sampel dengan *simple random sampling* dan diperoleh sebanyak 26 responden. Variabel independennya permainan “aku bisa” dan variabel dependennya perkembangan anak. Instrument menggunakan Denver II. Pengolahan data dengan *editing, coding, scoring, tabulating* dan dianalisa dengan *crosstab*.

Hasil penelitian diperoleh bahwa dari 26 responden, sebelum dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat sebagian responden dengan perkembangan tidak normal yaitu 13 responden (50,0%), dan setelah dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat lebih dari sebagian responden dengan perkembangan normal yaitu 17 responden (65,4%). H_0 ditolak, maka ada pengaruh permainan “aku bisa” terhadap perkembangan anak *pre-school* stunting.

Disimpulkan bahwa permainan “Aku Bisa” dapat menstimulus perkembangan anak stunting. Disarankan keluarga dapat memberikan permainan edukatif secara berkelanjutan untuk meningkatkan perkembangan anak.

Kata kunci : Permainan, Stunting, Prasekolah, Perkembangan

ABSTRACT

Stunting is the condition of a toddler's height that is less when compared to his age. Stunting has long-term effects including disrupting the development of children physically, mentally and intellectually which are permanent. To reduce the long-term impact, an educational game is needed that can enhance development. The aim of the study was to determine the effect of the "I Can" game on the development of pre-school stunting children in the working area of the Balen Health Center, Bojonegoro Regency in 2023.

The pre-experimental research design uses the pretest-posttest approach, the population is all pre-school stunting children aged 3-5 years in the working area of the Balen Public Health Center, Bojonegoro Regency in 2023 with a total of 35 children. The sample was taken using simple random sampling and obtained as many as 26 respondents. The independent variable is the game "I can" and the dependent variable is child development. Instruments using Denver II. Data processing by editing, coding, scoring, tabulating and analyzing with crosstab'.

The results showed that of the 26 respondents, before the "I Can" game was played, there were some respondents with normal development, namely 13 respondents (50.0%), and after the "I Can" game was played, there were more than half of the respondents with normal development, namely 17 respondents. (65.4%). H_0 is rejected, so there is an influence of the "I can" game on the development of pre-school stunting children.

It was concluded that there was an effect of the game "I can" on the development of pre-school stunting children. Games for early childhood can stimulate all aspects of child development. It is recommended that families can provide educational games on an ongoing basis to improve children's development.

Keywords: Game, Stunting, Preschool, Development

PENDAHULUAN

Stunting yaitu kondisi dimana balita memiliki panjang atau tinggi badan yang kurang jika dibandingkan dengan umurnya. Stunting dapat terjadi mulai dari janin ketika masih dalam kandungan dan akan mulai tampak ketika anak berusia dua tahun. Konsumsi makanan yang tidak memenuhi prinsip gizi seimbang dan penyakit infeksi yang terkait dengan tingginya kejadian penyakit menular dan buruknya kesehatan lingkungan juga dapat menjadi faktor penyebab terjadinya stunting. Maka dari itu perlunya tindakan untuk menstimulasi agar mencegah akibat jangka panjang dan untuk mengatasi akibat jangka pendek dari perkembangan anak tersebut. Stunting juga menjadi salah satu penyebab tinggi badan anak terlambat, sehingga lebih rendah dibandingkan anak-anak seusianya. Tidak jarang masyarakat menganggap kondisi tinggi badan anak yang pendek merupakan faktor genetika dan tidak ada kaitannya dengan masalah kesehatan. Pendapat seperti ini yang dapat memicu semakin tinggi angka stunting karena kurangnya pengetahuan orang tua terhadap stunting sehingga memicu angka stunting semakin tinggi karena salah persepsi. Faktor genetika memiliki pengaruh kecil terhadap kesehatan seseorang dibandingkan dengan faktor lingkungan dan pelayanan kesehatan. Biasanya stunting mulai terjadi saat anak masih berada dalam kandungan dan terlihat saat mereka memasuki usia 2 tahun. Ada beberapa gejala stunting yang muncul yaitu pertumbuhan tubuh dan gigi yang terlambat, memiliki kemampuan fokus dan memori belajar yang buruk, berat badan lebih ringan untuk anak seusianya. Hal itu merupakan sebuah masalah jika sudah terjadi perlu adanya sebuah tindakan untuk mengatasi stunting terkait akibat jangka pendek maupun mencegah akibat jangka panjang stunting. Fenomena masalah yang terjadi pada balita stunting di Puskesmas Balen yaitu adanya keterlambatan pada perkembangan balita yaitu meliputi perkembangan personal sosial, adaptif-motorik halus, motorik kasar dan bahasa.

World Health Organization (WHO) menetapkan lima daerah subregio prevalensi Stunting, yaitu Oseania (41,4%), Afrika (30,7%), Asia (21,8%), Amerika (11,3%), dan Eropa (4,5%) (UNICEF/WHO/WORLD BANK, 2021). Berdasarkan hasil Studi Status Gizi Indonesia (SSGI), pada tahun 2021 terdapat 23,5% balita yang mengalami stunting di Provinsi Jawa Timur. Terdapat 14 kabupaten/kota di Jawa Timur dengan prevalensi balita stunting di atas angka provinsi. Saat ini angka stunting kabupaten Bojonegoro menempati urutan ke dua terendah se-Jawa Timur setelah Kota Surabaya. Data kejadian stunting tertinggi berdasarkan profil kesehatan Kabupaten Bojonegoro Tahun 2021 adalah Puskesmas Balen yaitu dengan 432 kasus (10,5%) dan yang kedua adalah Puskesmas Ngasem yaitu dengan 261 kasus (7,1%) (Kesehatan, 2021). Berdasarkan data survei awal di Puskesmas Balen pada tanggal 17 Januari 2023 diperoleh data stunting pada Bulan Desember 2022 sebanyak 105 kasus (2,77%).

Dampak yang diakibatkan oleh stunting menurut WHO terdiri dari dampak jangka pendek dan jangka panjang. Dampak jangka pendek stunting di bidang kesehatan diantaranya adalah meningkatnya mortalitas dan morbiditas, terganggunya pertumbuhan dan massa otot, serta komposisi tubuh dan perkembangan otak. Dampak jangka panjang diantaranya terganggunya tumbuh kembang anak secara fisik, mental dan intelektual yang sifatnya permanen (Azzahroh, 2021)). Untuk mengurangi dampak jangka pendek maupun jangka panjang diperlukan sebuah latihan fisik seperti permainan yang dapat mengontrol perkembangan dan pertumbuhan anak. Aspek perkembangan anak usia *pre-school* yang harus diperhatikan adalah perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, dan lain sebagainya. Salah satu contoh dari perkembangan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia *pre school* adalah pengetahuan umum seperti mengenal angka, nama-nama hewan, dan lain sebagainya. Sedangkan perkembangan bahasa yang harus dikembangkan anak usia *pre-school* adalah memahami serta dapat melakukan sesuatu sesuai dengan arahan atau perintah. Selain itu, perkembangan motorik juga patut untuk dikembangkan misalnya seperti berjalan, berlari, melompat, menulis, menggambar, memotong, lempar tangkap bola, dan lain sebagainya. Semua aspek tersebut dapat ditemukan dalam permainan “aku bisa” yang mana dapat mengembangkan aspek kognitif seperti mengasah pola pikir anak dengan cara menghitung banyaknya gambar, aspek motorik halus dengan cara mengambil gambar yang ditemukan, aspek motorik kasar dengan cara berjalan dan berlari, aspek sosial emosional dengan cara berinteraksi dan bekerja sama dengan kelompoknya, aspek bahasa dengan cara anak memahami perintah, aspek seni dengan cara bernyanyi, serta aspek moral dengan cara peduli sesama teman (Putri, W. K. et al., 2022).

Selain dengan melalui permainan, upaya lain yang dapat dilakukan untuk menurunkan prevalensi stunting di antaranya adalah dengan melakukan pemantauan pertumbuhan balita, menyelenggarakan kegiatan pemberian makanan tambahan atau pemberian MP-ASI, menyelenggarakan stimulasi dini perkembangan anak, serta memberikan pelayanan kesehatan yang optimal (Azzahroh, 2021). Pencegahan dan promosi kesehatan difokuskan kepada penanggulangan penyebab langsung dan penyebab tidak langsung terjadi stunting, salah satunya dengan menggunakan media pendidikan kesehatan (Rita Kirana, Aprianti, 2022). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membatasi cacat (*disability limitation*) adalah

dengan dilakukannya intervensi permainan yang dapat melatih perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, sosial emosional, dan moral pada anak.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat masalah “Pengaruh Permainan “Aku Bisa” Terhadap Perkembangan Anak *Pre-School* Stunting di Wilayah Kerja Puskesmas Balen Tahun 2023”.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah rancangan penelitian pengaruh (*causal*) dengan pendekatan *pretest-posttest*. Desain dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan “aku bisa” terhadap perkembangan anak *pre-school* stunting di wilayah kerja Puskesmas Balen tahun 2023. Penelitian dilaksanakan di posyandu wilayah kerja Puskesmas Balen pada bulan Mei tahun 2023.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia *pre-school* stunting usia 3-5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Balen Kabupaten Bojonegoro tahun 2023 sejumlah 35 anak. Sampelnya adalah sebagian anak usia *pre-school* stunting usia 3-5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Balen Kabupaten Bojonegoro tahun 2023 sejumlah 26 anak yang diperoleh dengan teknik *simple random sampling*.

Variabel dalam penelitian terdiri dari variabel independen yaitu permainan “aku bisa” dan variabel dependen yaitu perkembangan anak. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan pengukuran observasi dengan tes Denver II.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1 Distribusi perkembangan anak *pre-school* stunting sebelum dilakukan permainan “Aku Bisa” di Wilayah Kerja Puskesmas Balen Tahun 2023

No.	Perkembangan	Frekuensi	Persen (%)
1.	Normal	13	50,0
2.	Abnormal	6	23,1
3.	Meragukan	7	26,9
Total		26	100,0

Berdasarkan dari 26 responden sebelum dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat sebagian responden dengan perkembangan tidak normal yaitu 13 responden (50,0%).

Tabel 2 Distribusi perkembangan anak *pre-school* stunting setelah dilakukan permainan “Aku Bisa” di Wilayah Kerja Puskesmas Balen Tahun 2023

No.	Perkembangan	Frekuensi	Persen (%)
1.	Normal	17	65,4
2.	Abnormal	6	23,1
3.	Meragukan	3	11,5
Total		26	100,0

Berdasarkan dari 26 responden setelah dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat lebih dari sebagian responden dengan perkembangan normal yaitu 17 responden (65,4%).

Tabel 3 Tabulasi Silang Pengaruh Permainan “Aku Bisa” Terhadap Perkembangan Anak *Pre-School* Stunting di Wilayah Kerja Puskesmas Balen Tahun 2023

Standar di Wilayah Kerja Puskesmas Baten Tahun 2025									
No.	Permainan “Aku Bisa”	Perkembangan						Total	
		Normal		Abnormal		Meragukan			
		f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Sebelum dilakukan	13	50	6	23,1	7	26,9	26	100
2.	Setelah dilakukan	17	65,4	6	23,1	3	11,5	26	100

Berdasarkan dari 26 responden, sebelum dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat sebagian responden dengan perkembangan normal yaitu 13 responden (50,0%) dan setelah dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat lebih dari sebagian responden dengan perkembangan normal yaitu 17 responden (65,4%). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan jumlah anak dengan perkembangan abnormal menjadi perkembangan normal yaitu sebanyak 4 anak (15,4%).

PEMBAHASAN

Perkembangan anak *pre-school* stunting sebelum dilakukan permainan “Aku Bisa”

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa sebelum dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat sebagian responden dengan perkembangan normal yaitu 13 responden (50,0%).

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan pada anak prasekolah, meliputi: faktor keluarga dan faktor di luar keluarga. Pada faktor keluarga dijelaskan bahwa hubungan dengan orang tua dan antar saudara akan membantu anak lebih terbuka dalam berinteraksi serta menumbuhkan rasa kasih sayang. Ditunjang oleh komunikasi yang baik sehingga anak lebih mudah mengenal lingkungan sekitar. Urutan posisi anak akan berpengaruh terhadap tingkat kemandirian anak. Anak bungsu cenderung selalu bergantung dengan orang tua dan saudaranya. Keluarga dengan anak yang sedikit cenderung mencurahkan kasih sayang, perhatian dan waktu yang lebih optimal dalam segala bentuk aktifitas. Keluarga yang tidak kasar dan saling perhatian akan berpengaruh baik pada tahap perkembangan anak. Ibu yang sibuk cenderung tidak punya waktu dalam merawat anak sehingga perkembangan anak terkadang tidak dipantau secara optimal. Hal ini berbeda dengan ibu yang mengurus segala kebutuhan dan selalu memantau perkembangan anaknya. Sedangkan pada faktor di luar keluarga dijelaskan bahwa hubungan dengan teman seusia akan mempengaruhi perkembangannya. Diperlukan lingkungan permainan yang dapat memberikan dampak positif untuk anak. Berinteraksi dengan teman sebaya secara alami tanpa adanya suruhan biasanya menjadi ciri perkembangan sosial yang baik. Anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang lain dan bersosialisasi dengan baik (Maghdalena, 2021).

Menurut Daracantika (2021) stunting memiliki implikasi biologis terhadap perkembangan otak dan neurologis yang diterjemahkan kedalam penurunan nilai kognitif. Stunting yang parah dengan *Z-score* < -3SD dari indeks panjang badan atau tinggi badan menurut umur anak memiliki dampak negatif pada perkembangan anak. Selain itu, anak yang mengalami stunting pada 2 tahun pertama kehidupan berpeluang memiliki IQ non-verbal dibawah 89 dan IQ lebih rendah 4,57 kali dibandingkan IQ anak yang tidak stunting (Daracantika et al., 2021).

Menurut Wulansari (2021) stunting memengaruhi perkembangan bahasa dan personal sosial anak balita usia 2-5 tahun. Stunting dapat menyebabkan gangguan perkembangan bahasa pada anak. Hal tersebut dikarenakan stunting merupakan manifestasi dari kekurangan asupan gizi dalam jangka waktu yang lama. Sehingga perkembangan sel-sel otak dapat terhambat. Hal ini tentu saja akan menghambat proses pertumbuhan akson dan dendrit, formasi sinapsis dan proses mielinisasi, yang sangat memengaruhi percepatan impuls syaraf dari satu sel otak ke sel otak yang lain. Zat gizi yang dapat memengaruhi proses perkembangan otak yaitu meliputi protein, energi, asam lemak esensial serta zat gizi mikro seperti zink, zat besi, vitamin B dan Yodium. Bagian otak yang mungkin dapat terganggu pertumbuhan dan perkembangannya yaitu otak bagian hemisfer kiri pada area broca dan area wernicke yang mengatur kemampuan bicara dan bahasa. Anak yang mengalami kekurangan makanan bergizi cenderung menjadi lemah dan tidak aktif, sehingga terjadi penurunan interaksi dengan lingkungannya dan menyebabkan adanya perkembangan yang buruk, ditandai dengan aktivitas yang menurun, lebih rewel dan tidak merasa bahagia, serta tidak begitu menunjukkan rasa ingin tahu (naluri eksplorasi). Tentu saja hal-hal tersebut dapat menghambat anak untuk mengembangkan potensinya untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Wulansari et al., 2021).

Menurut Solicha (2020) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini yaitu hereditas, lingkungan, kondisi kehamilan, komplikasi persalinan, pemenuhan nutrisi, perawatan kesehatan, kerentanan terhadap penyakit. Pada penelitian ini yang mempengaruhi perkembangan anak stunting adalah faktor perawatan kesehatan. Faktor perawatan kesehatan mempengaruhi perkembangan anak balita, karena perawatan kesehatan yang tidak rutin dilakukan oleh keluarga dan tenaga kesehatan, anak balita menjadi tidak bisa terpantau penyimpangan pertumbuhan dan perkembangannya. Kalau anak balita rutin melakukan perawatan kesehatan ke tenaga kesehatan maka jika ada penyimpangan akan bias terdeteksi lebih dahulu serta bisa memberikan stimulus pada perkembangan anak. Banyak ibu yang beralasan dengan jauhnya jarak antara rumah dengan pelayanan kesehatan, tidak ada kendaraan, anaknya tidak sakit jadi mereka berpikir bahwa kalau tidak sakit tidak perlu mendapatkan kesehatan. Pada saat posyandu harusnya ibu-ibu tersebut rutin membawa anaknya ke posyandu/puskesmas kalau tidak bisa pada saat ada waktu, harus disempatkan memeriksa kondisi kesehatan anak (Solicha & Na'imah, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian responden dengan perkembangan normal, hal ini dikarenakan faktor di luar keluarga yaitu pendidikan anak usia dini. Dimana pada mayoritas anak prasekolah sudah mendapatkan stimulasi perkembangan dari guru di PAUD. Bagi anak prasekolah yang sudah mendapatkan pendidikan anak usia dini tentunya akan meningkatkan perkembangan anak, yaitu anak memiliki interaksi sosial yang baik, perkembangan kognitif yang pesat, serta fisik yang lebih aktif jika dibandingkan dengan anak yang hanya berada di rumah bersama orang tuanya.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa setelah dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat lebih dari sebagian responden dengan perkembangan normal yaitu 17 responden (65,4%).

Menurut Piaget permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak yaitu pada kemampuan kognitif. Untuk memproduksi diri anak usia dini pada tahap praoperasional dimana anak-anak menunjukkan dunia dengan kata-kata, imajinasi, dan gambar maka dari itu bermain sebagai media pembelajaran yang dapat memasukkan nilai-nilai pembelajaran (Herni, 2020). Menurut Glenn Doman, tujuan dari metode permainan pada anak adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan kata-kata dalam permainan. Permainan pada anak digunakan sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini karena permainan dapat membantu anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna pada gambar dalam permainan tersebut (Herni, 2020).

Berdasarkan hasil observasi setelah pemberian tindakan permainan “Aku Bisa” diketahui bahwa terdapat kemajuan perkembangan pada anak, dimana lebih dari sebagian responden dengan perkembangan normal. Sebelum dilakukan permainan “aku bisa” terdapat sebanyak 13 anak dengan perkembangan normal dan setelah dilakukan permainan “aku bisa” terdapat sebanyak 16 anak dengan perkembangan normal. Kemudian sebelum dilakukan permainan “aku bisa” terdapat sebanyak 7 anak dengan perkembangan meragukan dan setelah dilakukan permainan “aku bisa” terdapat hanya 3 anak dengan perkembangan meragukan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan “aku bisa” terhadap perkembangan anak *pre-school* stunting. Hal ini dapat terjadi karena pemberian permainan “aku bisa” pada anak tidak hanya dilakukan satu kali oleh peneliti, namun pemberian permainan “aku bisa” kemudian dilanjutkan oleh ibu masing-masing anak selama satu bulan. Apabila stimulasi perkembangan dengan permainan “aku bisa” dapat dilakukan secara rutin tiap hari tentunya akan memberikan hasil berupa adanya peningkatan pada perkembangan anak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Herni (2020) yang menunjukkan bahwa perkembangan anak dapat berkembang secara baik jika mendapat stimulus-stimulus yang tepat, maka perlunya media untuk menstimulus perkembangan anak. Media untuk menstimulasi perlu dirancang agar fokus pada perkembangan pada anak terjadi secara berkesinambungan. Stimulasi perkembangan kognitif tidak terasa akan dilaksanakan oleh anak-anak karena dilakukan dengan kegiatan bermain. Inovasi permainan engklek dan dadu dapat mengenalkan mengenai simbol-simbol huruf, diantaranya melalui mata dadu dan gambaran/rancangan pada media. Simbol-simbol digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena bentuknya yang menarik disesuaikan dengan tema materi pembelajaran (Herni, 2020).

Anak perlu mendapat lingkungan yang merangsang pertumbuhan otak dan selalu mendapatkan stimulasi perkembangan. Stimulasi secara mudah dapat diberikan salah satunya dengan cara mengajak anak bermain. Stimulasi sangat membantu dalam menstimulasi otak untuk menghasilkan hormon-hormon yang diperlukan dalam perkembangannya. Stimulasi dapat diberikan dalam berbagai bentuk permainan yang sederhana dan mudah untuk dilakukan. Sejak dini orang tua semestinya dapat memberikan stimulasi perkembangan yaitu dengan cara mengajak anak bermain permainan edukatif seperti halnya permainan “Aku Bisa”.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa sebelum dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat sebagian responden dengan perkembangan normal yaitu 13 responden (50,0%) dan setelah dilakukan permainan “Aku Bisa” terdapat lebih dari sebagian responden dengan perkembangan normal yaitu 17 responden (65,4%). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan “aku bisa” terhadap perkembangan anak *pre-school* stunting di Wilayah Kerja Puskesmas Balen Tahun 2023.

Dampak yang diakibatkan oleh stunting menurut WHO terdiri dari dampak jangka pendek dan jangka panjang. Dampak jangka pendek stunting di bidang kesehatan diantaranya adalah meningkatnya mortalitas dan morbiditas, terganggunya pertumbuhan dan massa otot, serta komposisi tubuh dan perkembangan otak. Dampak jangka panjang diantaranya terganggunya tumbuh kembang anak secara fisik, mental dan intelektual yang sifatnya permanen (Azzahroh, 2021)). Untuk mengurangi dampak jangka pendek maupun jangka panjang diperlukan sebuah latihan fisik seperti permainan yang dapat mengontrol perkembangan anak, salah satunya yaitu dengan permainan “Aku Bisa” yang mana dapat mengembangkan aspek kognitif seperti mengasah pola pikir anak dengan cara menghitung banyaknya gambar, aspek motorik halus dengan cara mengambil gambar yang ditemukan, aspek motorik kasar dengan cara berjalan dan berlari, aspek sosial emosional dengan cara berinteraksi dan bekerja sama dengan kelompoknya, aspek bahasa dengan cara anak memahami perintah, aspek seni dengan cara bernyanyi, serta aspek moral dengan cara peduli sesama teman.

Berdasarkan hasil analisis akhir data menggunakan tabulasi silang diketahui bahwa pada observasi DDST sebelum dilakukan permainan “aku bisa” (pre-test) terdapat sebagian responden dengan perkembangan normal dan pada (post-test) didapatkan perbedaan hasil yaitu terdapat lebih dari sebagian

responden dengan perkembangan normal. Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan pemberian permainan “aku bisa” terjadi peningkatan perkembangan pada anak prasekolah, yang bermakna bahwa pemberian permainan “aku bisa” mempengaruhi terhadap peningkatan perkembangan anak *pre-school* stunting. Hal ini dikarenakan frekuensi pemberian permainan “aku bisa” yang rutin setiap hari yaitu selama satu bulan. Apabila stimulasi perkembangan dengan permainan “aku bisa” dapat dilakukan secara rutin tiap hari tentunya akan memberikan hasil berupa adanya peningkatan pada perkembangan anak.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2019) menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak. Berdasarkan manfaat bermain, anak akan tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Selain perkembangan kognitif Ada 4 aspek perkembangan yang akan dirangsang dengan bermain, yaitu: aspek kecerdasan kognitif 1. kemampuan anak dalam menyusun rencana dalam permainan. 2. kemampuan anak memecahkan kesulitan dalam permainan 3. kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran 4. kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan ukuran permainan 5. kemampuan anak dalam mencocokkan setiap kepingan fisik motorik, aspek sosial, aspek emosi, dan aspek bahasa. Melalui bermain, anak belajar bagaimana cara menyelesaikan masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan (Wulandari, 2019).

Hasil Penelitian ini didukung dengan penelitian Putri (2018) menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Permainan *flash card* merupakan permainan dengan menggunakan kartu bergambar seri dengan ukuran kartu 8x12 cm dan kartu dengan tulisan balok berwarna merah agar menarik perhatian anak dengan ukuran 25x30 cm, permainan ini dimainkan dengan memperlihatkan gambar kepada anak dengan waktu kurang lebih 1 detik. Belajar dengan menggunakan *flash card* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak prasekolah, karena permainan flash card merupakan metode belajar sambil bermain artinya dengan menggunakan metode ini bisa menarik perhatian anak dan anak lebih berkonsentrasi (Putri, A. O., 2018).

Permainan bagi anak usia dini seyogyanya harus memberikan pengaruh terhadap tumbuh kembangnya, beberapa permainan dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak mulai dari perkembangan motorik kasar, bahasa, motorik halus dan personal sosial. Ini sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh ahli bahwa bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik pada anak.

KESIMPULAN

Permainan aku bisa dapat meningkatkan perkembangan anak 3-5 tahun dengan stunting.

SARAN

1. Bagi Orang Tua

Orangtua hendaknya bisa menstimulus perkembangan anaknya dengan memberikan permainan edukasi baik yang diidentifikasi maupun yang sudah ada.

2. Bagi Tenaga Kesehatan

Tenaga kesehatan dapat memberikan promosi kesehatan secara rutin dan berkala bagi orang tua anak prasekolah. Promosi kesehatan tersebut yaitu terkait stimulasi untuk perkembangan anak. Dengan adanya promosi kesehatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan orang tua terkait stimulasi untuk perkembangan anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang berbeda dan mengembangkan variabel-variabel yang belum diteliti pada penelitian ini misalnya tentang permainan puzzle sehingga dapat diketahui faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan pada anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahroh, N. (2021). *Pemberian MP-ASI Dalam Kejadian Stunting Pada Balita*. 26(2), 173–180.
- Daracantika, A. (2021). *Systematic Literature Review: Pengaruh Negatif Stunting terhadap Perkembangan Kognitif Anak*. Jurnal Biostatistik, Kependudukan, dan Informatika Kesehatan
- Herni. (2020). Stimulasi Motorik Kasar Dan Kognitif Melalui Inovasi Permainan Engklek Dan Dadu. *Tesis*, 1–236.
- Ivantoni, R., & Muhimmah, I. (2015). Aplikasi Penentuan Tingkat Tumbuh Kembang Anak Menggunakan Tes Denver II. *Seminar Nasional Informatika Medis (SNIMed) VI*, 124.
- Kesehatan, K. (2021). *Profil Kesehatan Dinas Kesehatan Kabupaten Bojonegoro Tahun 2021*. 30, 100.
- Maghdalena, A. A. (2021). *Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah*. 26(2), 173–180.
- Nurhandayani, W. R. (2020). *Stimulasi Terapi Bermain Pada Anak Usia Prasekolah*. 8(75), 147–154.
- Nursalam. (2018). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*. Salemba Medika.
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis*.
- Pendidikan dan Kebudayaan, M. (2014). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 1*, 1–31.
- Putri, A.O. (2018). Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah. Jurnal Stikes ICMe Jombang.
- Putri, W. K., Studi, P., Islam, P., Usia, A., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2022). *Pengaruh Permainan Pohon Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Jakarta Selatan*.
- Rita Kirana, Aprianti, N. W. H. (2022). Pengaruh Media Promosi Kesehatan Terhadap Perilaku Ibu Dalam Pencegahan Stunting Di Masa Pandemi Covid-19 (Pada Anak Sekolah Tk Kuncup Harapan Banjarbaru). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(9), 2899–2906.
- Selfina. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa Barat Kelompok B di RA El-Hurriyah Cikarang Utara Tahun 2018/2019. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Solicha, I. (2020). *Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Pelita PAUD, 4(2), 197–207
- Sumantri, A. (2017). *Kesehatan Lingkungan*. Alfabeta.
- T., I. M. dan N. A. (2007). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.
- UNICEF/WHO/WORLD BANK. (2021). Levels and trends in child malnutrition. *World Health Organization*, 1–32.
- Vira Zwagery, R. (2021). Permainan “Tebak Aku” Untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 8, Issue 1). <https://trends.google.co.id/>
- Wulandari, M. (2019). Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota Bengkulu. Jurnal PIAUD IAIN Bengkulu.
- Wulansari, M. (2021). Pengaruh *Stunting* Terhadap Perkembangan Pada Anak Balita Usia 2-5 Tahun Di Desa Madiredo Kecamatan Pujon Kabupaten Malang. *Journal of Issues in Midwifery*, Vol. 5 No. 3