

# PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK PRASEKOLAH DI WILAYAH RT 006/06 CIPONDOH, TANGERANG

Diana Rhismawati Djupri<sup>1</sup>, Yeni Sulistiowati<sup>2</sup>  
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Pertamedika, Jakarta, Indonesia.  
rhismadisae@gmail.com

## Abstrak

**Latar Belakang:** Tahap prasekolah merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan stimulus. Anak yang terstimulasi terarah akan cepat berkembang dibanding dengan anak yang kurang mendapat stimulasi. Bermain melalui permainan tradisional bentengan dapat merangsang aspek kognitif, bahasa, perilaku sosial, serta motorik kasar dan motorik halus anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perkembangan anak prasekolah di wilayah RT 006 RW 06 Cipondoh, Tangerang.

**Metode :** Jenis penelitian kuantitatif menggunakan *True Experiment* dengan *Posttest Only Control Group Design*. Teknik sampel menggunakan *purposive sampling* berjumlah 18 orang, dibagi menjadi 2 kelompok, 9 orang kelompok intervensi dan 9 orang kelompok kontrol. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan SOP permainan tradisional bentengan dan KPSP untuk mengukur perkembangan anak. Intervensi dilaksanakan setiap 2 hari sekali, 1x60 menit selama 2 minggu

**Hasil :** Hasil uji statistik menggunakan uji *Independent Sample T-Test* ada pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perkembangan anak prasekolah di wilayah RT 006 RW 06 Cipondoh, Tangerang dengan *p value* 0,001 ( $p < 0,05$ ).

**Kesimpulan :** hasil penelitian ini memberikan informasi kepada orang tua tentang pentingnya pemberian stimulasi positif pada anak prasekolah melalui permainan tradisional bentengan dalam mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan tugas pada tahap perkembangannya untuk mencegah hambatan perkembangan pada anak.

**Kata Kunci :** Perkembangan, Anak Prasekolah, Permainan Tradisional Bentengan.

## LATAR BELAKANG

Anak prasekolah adalah usia anak pada rentang tiga hingga enam tahun (Potter, A.P. & Perry, 2009). Usia prasekolah merupakan usia perkembangan anak antara tiga hingga lima tahun. Pada masa ini anak sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Hockenberry, M.J & Wilson, 2009). Tahap prasekolah merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan stimulus. Anak yang terstimulasi terarah akan cepat berkembang dibanding dengan anak yang kurang mendapat stimulas (Nursalam, 2013). Periode emas ini sekaligus merupakan periode kritis bagi sang anak dimana perkembangan yang didapatkan pada usia dini akan sangat

berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya (Febrikaharisma, 2013). Gangguan motorik pada anak usia prasekolah diperkirakan dari 3-5% dan sebanyak 60% dari kasus yang ditemukan terjadi secara spontan pada umur dibawah 5 tahun (Cahyaningsih, D.S., 2011). Gangguan perkembangan bicara dan bahasa diperkirakan 1% dan 32 % dari populasi normal (Soetjningsih dan Ranuh, 2015).

Gangguan perkembangan dengan keterbelakangan mental, lambat dalam belajar, autisme dan gangguan defisit perhatian sering ditemui pada anak (Susanty, Anne, Eddy F, Heda M.N. (2014). Anak yang mengikuti pendidikan anak usia dini memiliki perkembangan kognitif

baik (28,4%) dibandingkan anak yang tidak mengikuti pendidikan anak usia dini (Anggraeni, 2015). Aspek perkembangan ini memperlihatkan kemampuan berfikir, menyelesaikan masalah dan mengingat.

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan komunikasi, motorik dan emosi (Anggraeni, 2015). Perkembangan adalah perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif, bertambahnya kemampuan (*skill*) struktur dan fungsi tubuh, berlangsung secara bertahap dalam kurun waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang kompleks sebagai hasil dari proses maturitas (Soetjningsih, 2012).

Penilaian perkembangan anak prasekolah menurut dibagi menjadi 4 domain aspek perkembangan yaitu personal sosial, motorik kasar dan motorik halus, bahasa serta kognitif (Soetjningsih, 2012). Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar (motorik kasar). Gerakan motorik kasar melibatkan bagian badan yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Setelah umur 5 tahun, terjadi perkembangan yang lebih besar dalam mengendalikan koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil. Pada dasarnya perkembangan motorik anak yang lebih dulu berkembang adalah kemampuan motorik kasar dari pada kemampuan motorik halus (Sujiono, 2010).

Pemberian stimulus untuk meningkatkan perkembangan anak sangat penting dan dapat dilakukan dengan bermain. Permainan adalah situasi bermain yang berkaitan dengan objek tertentu untuk mencari kesenangan dan kepuasan (Marzoan, 2017). Permainan anak dilihat dari bentuk dan keterampilannya terbagi menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern.

Permainan tradisional menyimpan sebuah keunikan dan merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai luhur, mengajarkan bagaimana kerjasama tim karena dapat dimainkan

secara individu maupun kelompok, mengandung nilai budaya dan warisan yang harus dilestarikan. Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih dan menggunakan mesin (Khasanah, Prasetyo & Rakhmawati, 2011). Beberapa permainan modern, permainan anak jaman sekarang lebih banyak dimainkan dengan duduk diam, memainkan permainan dalam layar monitor seperti *gadget*, *play station* dan menonton televisi (Sundus, 2018). Berbeda dengan permainan tradisional, permainan tradisional tidak hanya memberikan perasaan senang, akan tetapi juga dapat mengasah fungsi motorik, psikologis, dan meningkatkan keterampilan sosial anak.

Anak perlu bermain dan bergerak aktif, bermain dibutuhkan untuk menstimulus pertumbuhan anak diantaranya adalah menstimulus koneksi sel-sel saraf, menstimulus perkembangan sosial, bahasa, motorik halus dan motorik kasar anak (Anderson Jona K, 2010). Contoh permainan tradisional diantaranya bentengan, congklak, gobak sodor, egrang, kucing-kucingan dan lain-lain. Permainan tersebut akan mengajarkan anak proses interaksi sehingga keterampilan sosial anak akan terbentuk (Ardiyansyah, 2012).

Permainan tradisional yang beragam, bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakkan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain memiliki kelebihan dan sesuai dengan karakteristik anak prasekolah. Salah satunya adalah permainan bentengan, permainan ini memiliki keunggulan diantaranya adalah meningkatkan aspek perkembangan, mengoptimalkan beberapa kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, permainan bentengan yang dilakukan secara kelompok dapat melatih kesabaran dan sosialisasi anak (Adriana, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui pengamatan di wilayah RT 006 RW 06 Cipondoh, Tangerang, banyak ditemui anak prasekolah yang menggunakan gadget, menonton televisi saat dirumah, mereka lebih sering beraktivitas didalam rumah dibandingkan dengan bermain diluar

rumah dan sudah tidak ada lagi anak-anak yang memainkan permainan tradisional. Wawancara yang dilakukan kepada 10 orang tua yang memiliki anak usia prasekolah, 9 dari 10 orang tua memberikan gadget kepada anak, menurut orangtua dengan gadget anak bisa bermain sambil belajar, dirasa lebih praktis seperti saat menangani ketika anak rewel atau menangis. Akan tetapi, ketika anak sedang bermain gadget, saat orangtua memanggil mereka seringkali tidak mendengar karena terlalu fokus dengan gadgetnya serta menolak saat dimintai tolong oleh orangtua. 10 orangtua yang diwawancarai semuanya mengatakan bahwa mereka belum pernah mengenalkan dan memberikan stimulus melalui permainan tradisional seperti permainan tradisional bentengan. 6 dari 10 orangtua mengatakan mengetahui tentang permainan tradisional bentengan, akan tetapi belum mengetahui manfaat permainan tersebut bagi perkembangan anak.

## METODE

Desain penelitian menggunakan *True Experiment* dengan *Posttest Only Control Group Design*. Rancangan eksperimen sungguhan (*true experiment*) memungkinkan peneliti mengukur pengaruh perlakuan (intervensi) dengan cara membandingkan kelompok tersebut dengan kelompok kontrol, baik pada kelompok intervensi maupun kelompok kontrol telah dirandomisasi, kelompok tersebut dianggap sama sebelum dilakukan perlakuan, tetapi rancangan ini tidak memungkinkan peneliti untuk menentukan sejauh mana atau seberapa besar perubahan terjadi, sebab *pretest* tidak dilakukan (Notoatmodjo, 2012).

Kegiatan pertama pada penelitian ini yaitu dengan membagi sampel menjadi dua kelompok secara *random*, yaitu kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Setelah kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ditentukan, intervensi berupa permainan tradisional bentengan yang dilakukan setiap 2 hari sekali selama 1x60 menit dalam waktu 2 minggu hanya diberikan kepada

kelompok perlakuan. Kelompok kontrol adalah anak prasekolah pengguna *gadget* yang tidak diberikan perlakuan melalui permainan tradisional bentengan. Setelah itu dilakukan *posttest* pada semua sampel yaitu pada sampel kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menggunakan formulir Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) yang terdiri dari 2 jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan yang ditujukan kepada orangtua/pengasuh anak dan pertanyaan kepada anak untuk melakukan tugas perkembangan yang tertulis di Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). *Posttest* dilakukan setelah 2 minggu, selesai intervensi yaitu hari ke-15.

## HASIL

Penelitian dilakukan di RT. RT 006 RW 06 Cipondoh, Tangerang, menggunakan uji univariat dan bivariat

### Uji Univarit

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin (n=18)

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Intervensi</b>		
Laki-laki	7	77,8
Perempuan Total	2	22,2
	9	100
<b>Kontrol</b>		
Laki-laki	6	66,7
Perempuan Total	3	33,3
	9	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin kelompok intervensi yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 7 orang (77,8%) responden sedangkan berjenis kelamin perempuan sebanyak 2 orang (22,2%) responden. Pada kelompok kontrol yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 6 orang (66,7%) responden dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 3 orang (33,3%) responden.

## Uji Bivariat

Tabel 2

Analisis Perbedaan Perkembangan pada Kelompok Intervensi Dengan Kelompok Kontrol (n=18)

Perkembangan	Mean	SD	SE	N	P Value
Posttest kelompok intervensi	8,44	0,882	0,294	9	0.001
Posttest kelompok control	6,11	1,537	0,501	9	

Tabel 2 terlihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata perkembangan pada kelompok intervensi dan kontrol. Rata-rata perkembangan anak prasekolah kelompok intervensi lebih tinggi yaitu 8,44 dengan standar deviasi 0,882 dibandingkan dengan rata-rata perkembangan anak prasekolah pada kelompok kontrol yaitu 6,11 dengan standar deviasi 1,537 dan nilai *p value*  $0,001 < \alpha (0,05)$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perkembangan anak prasekolah di wilayah RT 006 RW 06, Cipondoh Tangerang.

## PEMBAHASAN

Pada penelitian ini jumlah Responden laki-laki lebih dominan dibanding anak perempuan. Anak laki-laki lebih banyak melakukan permainan yang menghabiskan energi dibanding perempuan, bermain di luar rumah dan permainan anak laki-laki lebih bersifat kompetitif dan konstruktif. Selain itu anak laki-laki cenderung lebih senang bermain diluar rumah dibandingkan dengan anak perempuan (Adriana, (2017).

Perkembangan anak prasekolah kelompok intervensi sebanyak 9 orang memiliki nilai rata-rata 8,4 berada pada tingkat perkembangan meragukan menurut nilai KPSP. Sedangkan kelompok kontrol sebanyak 9 orang memiliki rata-rata 6,11 berada pada tingkat perkembangan menyimpang menurut nilai KPSP. Anak yang

terstimulasi terarah akan cepat berkembang dibanding anak yang kurang mendapat stimulasi (Adriana, (2017).

Perkembangan adalah perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif, bertambahnya kemampuan (*skill*) dan fungsi tubuh, berlangsung secara bertahap dalam kurun waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang kompleks sebagai hasil dari proses maturitas (Soetjningsih, 2012). Perkembangan adalah suatu proses yang terjadi secara simultan yang menghasilkan kualitas individu untuk berfungsi secara optimal, dihasilkan melalui proses pematangan dan proses pembelajaran dari lingkungannya (Mutiah, 2010).

Aspek perkembangan saling berhubungan satu sama lain, apabila ada gangguan perkembangan pada salah satu aspek maka dapat mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Perkembangan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal (genetik), faktor keluarga (eksternal), prenatal, postnatal, riwayat kelahiran prematur, pemenuhan nutrisi, perawatan kesehatan, kerentanan terhadap penyakit dan perilaku pemberian stimulus (Isnainia dan Na'imah, 2020).

Permainan tradisional adalah permainan yang memiliki unsur-unsur budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sesuai dengan aturan norma adat kebiasaan yang diwarisi dan dipelihara secara turun temurun baik menggunakan alat atau tanpa alat dalam permainannya (Pica, 2012). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini (Khasanah Ismatul, dkk, 2011).

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal pada anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan (Susanto, 2011). Manfaat pengembangan permainan engklek adalah : memberikan kegembiraan pada anak, menyehatkan fisik anak sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, mengajarkan

kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan, mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama (Achroni, Keen, 2012).

Salah satu permainan tradisional adalah bentengan, Permainan membutuhkan ketangkasan, strategi, dan kerja sama tim. Strategi dalam permainan tradisional bentengan adalah mengatur cara bagaimana para pemain berusaha meloloskan diri dari lawan. Selain itu, teman satu tim juga berusaha membebaskan temannya yang ditahan di benteng lawan (Laily, 2021).

Permainan tradisional bentengan berdampak positif bagi perkembangan anak terutama anak usia prasekolah, karena diusia ini anak mampu menyerap informasi dengan cepat, serta cenderung menyukai hal-hal yang baru, aktif dan energik. Konsep belajar sambil bermain membuat anak merasakan kesenangan, sehingga pengalaman yang diperoleh melalui bermain akan lebih mudah terserap oleh anak sebagai suatu pembelajaran yang tidak membosankan. Usia prasekolah merupakan masa *golden age* atau masa keemasan yang dimiliki seorang anak. Masa dimana anak memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang (Jurana, 2017).

#### KESIMPULAN

Nilai rata-rata pada kelompok intervensi 8,44 lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol nilai rata-rata 6,11 dengan *p value* 0,001 ( $p < 0,05$ ). Artinya ada pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perkembangan anak prasekolah di wilayah RT 006 RW 06, Cipondoh Tangerang.

#### SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi profesi keperawatan dan orang tua tentang pentingnya mengupayakan pemberian stimulasi positif pada anak usia prasekolah melalui permainan tradisional bentengan sebagai salah satu intervensi alternatif untuk meningkatkan perkembangan anak sesuai dengan tugas pada tahap perkembangannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitra.
- Adriana. (2017). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak* Jakarta: Salemba Medika.
- Anderson, J.K. (2010). *The Importance of Play in Early Childhood Development*. *Journal of Family and Human Development*.
- Anggraeni, V.D. (2015). *Laporan Umum Praktik Kerja Lapangan PT. Indo Acidatama Tbk, Kemiri, Kebak kramat, Karanganyar*. Yogyakarta: Jurusan Kesehatan Lingkungan Politeknik Kesehatan.
- Ardiansyah, M. (2012). *Medikal Bedah*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Cahyaningsih, D.S. (2011). *Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: TIM.
- Febrikaharisma, M.H. (2013). *Hubungan antara TB/U dengan Fungsi Motorik Anak Usia 2-4 tahun*. Semarang: FK. UNDIP
- Hockenberry, M.J & Wilson, D. (2009). *Essential of Pediatric Nursing*. St. Louis Missouri: Mosby.
- Isnainia S., & Na'imah. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4 (02),197-206.
- Jurana. (2017). Perkembangan Motorik Kasar dan Halus pada Anak Usia 1-3 Tahun (Toddler) di Kelurahan Mamboro Barat Wilayah Kerja Puskesmas Mamboro. *Jurnal Medika Tadulako*, 4 (03).
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1 (01), 91-105
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Laily, Iftitah Nurul. (2021). *"10 Permainan Tradisional Indonesia dan Cara Memainkan"*.

- <https://katadata.co.id/redaksi/berita/612cd7fac4aec/10-permainan-tradisional-indonesia-dan-cara-memainkannya>
- Marzoan & Hamidi, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Jurnal AN-Nafs : Kajian Penelitian Psikologi*, 2, (01), 62-82.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nurjanah, N.S. (2017). *Asuhan Kebidanan Postpartum*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Pendekatan Praktis*. Jakarta: Salemba Medika
- Pica, R. (2012). *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*. Jakarta: Indeks.
- Potter & Perry. (2009). *Fundamental Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Soetjningsih. (2012). *Perkembangan Anak dan Permasalahannya dalam Buku Ajar I Ilmu Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: Sagungseto.
- Soetjningsih & IG.N. Gde Ranuh. (2012). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: EGC.
- Soetjningsih & IG.N. Gde Ranuh. (2015). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Sujiono, Y.N., & Bambang, S. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sundus, M. (2018). *The impact of using gadgets on children*. *Journal of Depression and Anxiety*, 7, (01), 1-3.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanty, Anne, Eddy F, Heda M.N. (2014). Manfaat Intervensi Dini Anak Usia 6-12 Bulan dengan Kecirigaan Penyimpangan Perkembangan. *Jurnal MKB*, 46, (2), 63-67.