



Stimulasi Perkembangan Anak Berbasis Inovasi Permainan Ber HKI Prodi PG PAUD UNY

Joko Pamungkas, Amir Syamsudin, Harun R

Universitas Negeri Yogyakarta

*e-mail: joko_pamungkas@uny.ac.id , amirsyamsudin@uny.ac.id, harun@uny.ac.id

Riwayat Artikel

Diterima: Juni 2024

Publikasi: Februari 2025

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan inovasi dari permainan. Permainan tersebut kemudian ber HKI prodi PG PAUD UNY. Inovasi ini merupakan pengembangan dari rekonstruksi permainan terdahulu yang diperuntukkan untuk memberikan stimulasi perkembangan anak usia dini. Perkembangan anak usia dini yang dimaksudkan adalah perkembangan motoric, Bahasa, kognitif, dan social emosional. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang pendekatan dalam penelitian ini adalah pengembangan model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementasi dan evaluation*) Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia dini. Penelitian ini telah melewati berbagai review dan uji implementasi terhadap anak usia dini. Inovasi permainan berbasis HKI ini merupakan salah satu upaya stimulator yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan anak usia dini. Hasil penelitian ini adalah Nekeran Biliar, Kembang kuncup, Dam kewan, Gasbalter, Dampar hewan dan buah, Jeboitit, Bazel, dancing, dan bedhekan gawe garis. yang selanjutnya di HKIkan serta permainan tersebut dapat menstimulasi perkembangan kognitif, motoric, Bahasa dan social emosional anak usia dini.

Kata Kunci:

Perkembangan, Stimulasi, permainan, anak usia dini

1. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang terus mengalami perubahan usia, mulai dari dalam kandungan, infasi, bayi, taman kanak-kanak, remaja, sampai usia dewasa dan akhirnya meninggal. Setiap tahapan kehidupan manusia mempengaruhi tahapan kehidupan selanjutnya baik dari aspek psikologis antara agama, kognitif, Bahasa, moral, social, dan aspek fisiologis, diantaranya fisik motoric anak. Masa golden age harus dilewati oleh setiap manusia pada usia ini anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik bila distimulasi dengan baik pula (Arifin et al., 2023).

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa ini adalah masa golden age anak dimana stimulus seluruh aspek perkembangan anak berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya (nur kholidah nasution, 2019). Anak usia dini merupakan anak yang berada pada tumbuh kembang yang sangat pesat. Pada anak usia dini fase perkembangan tidak hanya tumbuh secara segi fisik saja, melainkan juga dari psikologis hingga intelegensi. Berkembang merupakan adanya penambahan pada struktur, fungsi, dan kemampuan anak yang lebih kompleks, meliputi kemampuan 1) sensori; 2) Gerakan seperti gerak kasar dan halus; 3) berkomunikasi dan berinteraksi seperti senyum, menangis, bicara; 3) kognitif memecahkan masalah, mengingat, membandingkan, dan kecerdasan; 4) bersosialisasi, kemandirian; 5) kreatifitas; 7) moral spiritual. Pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara



beriringan. Perkembangan ialah hasil interaksi antara kematangan susunan syaraf dengan organ tubuh yang dipengaruhi. Perkembangna atau Development menunjukkan proses tertentu, yaitu oroses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang Kembali. dalam diri manusia perkembangan tidak ada yang bisa diulang Kembali dan bersifat tetap dan maju. Proses ini merupakan proses kualitatif, yang tidak ditekankan pada segi material melainkan segi fungsional.

Pertambahan fungsi tubuh yang lebih kompleks pada pola struktur dan dapat diprediksi sebagai proses pematangan dan belajar merupakan perkembangan (Susanto, 2011). Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif melainkan bersifat kualitatif. Perkembangna adalah perubahan yang dialami oleh individua tau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya baik menyangkut fisik maupun psikis. Selain itu perkembangan juga merupakan perubahan pada segi fungsi misalkan kekuatan dan kordinasi.

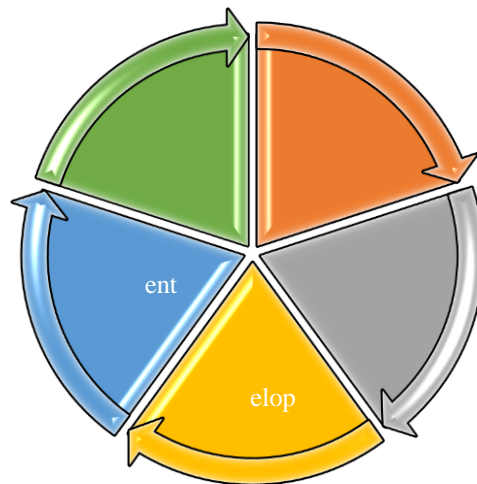
Setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan. Menurut Kemenkes dikutip oleh (Sulistyowati, 2019) stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi tumbuh kembang anak dilakukan oleh ibu dan ayah yang merupakan orang terdekat dengan anak, pengganti ibu/pengasuh anak, anggota keluarga lain dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wong dikutip (imelda, 2017) Tumbuh kembang Anak ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan. Pemberian stimulasi pada tiga tahun pertama kehidupan anak merupakan hal yang sangat penting (Utamingtyas, 2019). Oleh karena itu dapat dijadikan sebagai perhatian untuk mengoptimalkan pada umur-umur awal anak. Begitu sangat penting stimulasi bagi tumbuh kembang anak, jika terstimulasi dengan baik maka akan lebih terarah begitu sebaliknya (Utami & Ardhiasti, 2020). Stimulasi sangatlah penting untuk tumbuh kembang anak, berfungsi membantu meletakkan kemampuan dasar kearah optimalisasi perkembangan sikap dan perilaku yang dimiliki oleh anak (Djuwita, 2018).

Dalam proses perkembangna ini anak memerlukan stimulasi yang diberikan agar selama proses perkembangan dapat berjalan secara optimal. Semakin dini stimulasi yang diberikan, maka perkembangan anak akan semakin baik. Semakin banyak stimulasi yang diberikan maka pengetahuan anak akan menjadi luas sehingga perkembangan anak semakin optimal. Disebutkan juga bahwa jaringan otak anak yang banyak mendapat stimulasi akan berkembang mencapai 80% pada usia kurang dari 4 tahun. Sebaliknya, jika anak tidak pernah diberi stimulasi maka jaringan otak akan mengecil sehingga fungsi otak akan menurun. Hal inilah yang menyebabkan perkembangan anak menjadi terhambat (Azzahroh et al., 2021) Tumbuh kembang anak yang optimal dipengaruhi oleh beberapa actor salah satunya stimulasi. Anak yang akan mendapatkan stimulasi terarah, teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau terlambat mendapatkan stimulasi (Hati, 2016). Dikarenakan stimulasi mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangna anak maka diperlukan adanya stimulasi yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Perkembangan tersebut baik perkembangan motoric, Bahasa, sosial emosiaonal, dan kognitif dapat distimulasi dengan bermain, bermain merupakan aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta ptestasi dalam diri anak yang mendalam. dengan bermaian anak mampu mengekpresikan emosi proses emosi mengatur emosi dengan cara yang adaptif (Yani, 2017). Inovasi Permainan tersebut yang dapat mencakup semua perkembangan tersebut adalah Nekeran Biliar, Kembang kuncup, Dam kewan, Gasbalter, Dampar hewan dan buah, Jeboitit, Bazel, dancing, dan bedhekan gawe garis.



2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model Pengembangan yang akan digunakan adalah pengembangan ADDIE. Model ini merupakan model pengembangan yang berupa perancangan pembelajaran genetic. Model ini menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran (Risai et al., 2022). Model ini mempunyai manfaat untuk merancang pembelajaran yang pada prosesnya dapat ditetapkan ke dalam berbagai pengaturan dikarenakan memiliki struktur umum. Tahapan pengembangan Model ADDIE adalah *Analysis, Design, Development, Implementasi dan evaluation*.



Gambar 1. Tahapan model pengembangan Adiee

Tahapan pengembangan Model ADDIE adalah Analysis, Design, Development, Implementasi dan evaluation. Penelitian ini telah menghasilkan produk inovasi dari permainan tradisional melalui rekonstruksinya. permainan tersebut adalah Nekeran Biliar, Kembang kuncup, Dam kewan, Gasbalter, Dampar hewan dan buah, Jeboitit, Bazel, dancing, dan bedhekan gawe garis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi permainan ini dilakukan oleh mahasiswa PG PAUD UNY. Permainan ini merupakan permainan yang diperuntukkan untuk menstimulasi berbagai aspek yang dapat perkembangan anak usia dini. Perkembangna tersebut ialah perkembangan motoric, Bahasa, social emosional, kognitif, dan moral. Hasil dari inovasi permainan ini adalah sebagai berikut.

A. Hasil

1. Nekeran Biliar



Gambar 2. inovasi nekeran biliar

Nekeran biliar adalah permainan untuk mengenalkan permainan tradisional, permainan ini menstimulasi motoric halus anak dengan menyentil bola neker. selain itu nekeran biliar juga dapat menstimulasi social emosional anak dengan melatih kesabaran anak dalam berusaha memasukan bola neker ke dalam lubang laci miliknya dan juga dengan bermain berinteraksi dengan teman lain dapat menstimulasi Bahasa dan bagaimana cara anak berinteraksi dengan teman lain.

2. Kembang kuncup



Gambar 3. Inovasi permainan kembang kuncup

Merupakan permainan rekontruksi dari permainan tradisional ABC 5 Dasar. mainan ini dulunya Bernama mainan kertas lipat atau origami mainan kertas lipat pada awalnya berukuran kecil berbentuk menuncup seperti mulut berbicara, sehingga jika diinovasikan dalam bentuk besar dan diimplementasikan ke anak dengan menggunakan kardus bekas atau kraton. mainan ini dinamakan kembang kuncup, karena dimulainya permainan diiringi lagu cap cip cu kembang kuncup pilih mana yang mau di cup.

3. Dam Kewan



Gambar 4. Inovasi dam kewam



Dam kewan merupakan inovasi baru dari permainan tradisional dam-daman atau bas-basan. Manfaat permainan dam kewan diantaranya dapat meningkatkan kemampuan kognitif, koordinasi mata dan tangan serta kemampuan social emosional anak. selain itu juga dapat mengenalkan permainan tradisional kepada anak yang dikemas dalam suatu inovasi menarik bagi anak. permainan dam kewan dapat membantu anak mengenal hewan, dengan berbagai karakter hewan yang ada anak dapat menambah pengetahuannya untuk mengenal bentuk geometri pada anak seperti lingkaran, garis, dan lain sebagainya. Dengan melakukan permainan ini anak juga dapat berimajinasi dan mengembangkan daya pikir anak.

4. Gasbalter (gasing balon pinter)



Gambar 5. inovasi gasbalter

Gasbalter merupakan sebuah permainan sekaligus media pengenalan mengenai budaya local kedaerahan. Manfaat dari permainan gasbalter diantaranya yaitu dapat membantu anak dalam mengenal budaya local kedaerahan serta meningkatkan aspek perkembangan motoric halus, kognitif, Bahasa, dan social emosional. pada awal saat anak membuka reseleting penutup tampah dan dilanjutkan dengan permainan gasbalter, mereka akan melakukan gerak motoric halus yaitu membuka reseleting penutup tampah dan dilanjutkan dengan membuka kancing kantong kartu Ajaib. aspek kognitif anak dengan cara menaruh kartu Ajaib diatas papan pintar sesuai jumlah kotak. Lalu dilanjutkan dengan bermain gangsing balon dan menebak nama-nama budaya local kedaerahan, dimana pada kegiatan tersebut anak akan berlatih untuk berfikir kritis dan sekaligus mengembangkan aspek social emosional serta Bahasa anak.

5. Dampar hewan dan buah



Gambar 6. inovasi dampar hewan dan buah



permainan damkar hewan dan buah ini merupakan salah satu permainan dari olahraga tradisional asli kota tanjongbalai. Permainan batu damkar dalam hal ini menginovasi dengan menggantikan batu tersebut menggunakan sebuah balok dan juga media lompatan yang sebelumnya dipakai adalah tanah yang digambar, digantikan dengan baner. Permainan ini dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Anak berlomba-lomba dalam membuat lemparan kaki yang sebaik mungkin atau sebisa mungkin agar gaco di kaki ketika di lempar mengenai balok kayu yang telah disusun tersebut.

6. Jeboitit



Gambar 7. inovasi jeboitit

Jeboitit merupakan singkatan dari jepretan, boi-boinan dan cutitan permainan ini merupakan kombinasi dari 3 permainan tersebut. Permainan ini dilakukan oleh 2-5 anak, jenis permainan individu dari permainan ini dapat menstimulasi perkembangan anak baik motoric, kognitif, dan social emosional. Permainan ini juga menstimulasi perkembangan kognitif dengan ditandai pengenalan bentuk geometri, sayur, dan buah.

7. Bazel atau basbasan



Gambar 8. inovasi bazel

Bazel adalah merupakan inovasi permainan tradisional yang terinspirasi dari permainan bas-basan dan permainan puzzle. Permainan bas-basan dimainkan di atas petak-petak seperti papan catur. Inovasi dari permainan disini yaitu papan petak yang sebelumnya dibuat di atas kertas/di atas tanah diganti menggunakan kertas karton tebal dan mengubah pion dari batu diganti dengan kepingan puzzle. Manfaat dari puzzle ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, motoric halus, melatih kesabaran, ketelitian



- dna koordinasi mata dan tangan. selain itu permainan ini juga dapat mengenalkan permainan tradisional dan budaya local kepada anak yang dikemas dengan menarik.
8. Dancing/ dakonan mancing



Gambar 9. inovasi dancing

Dancing merupakan inovasi permainan tradisional yang terinspirasi dari permainan dakon. permainan menggunakan media papan dakon, balok huruf, dadu, papan pancing, pancing, dan target pancing. anfaat permainan dancing diantaranya dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, bahasa, serta kemampuan sosial emosional anak. Selain itu, permainan dancing juga dapat mengenalkan permainan tradisional kepada anak yang dikemas dalam suatu inovasi permainan yang menarik bagi anak.

9. Ape Biludi Aru



Gambar 10inovasi APe biludi aru

BILUDI ARU merupakan inovasi permainan tradisional yang terinspirasi dari permainan bitingan atau lurah -lurahan dan permainan tiga jadi atau mul mulan. Dalam APE ini terdapat dua permainan, pada permainan pertama disebut dengan *biting aru* dan permainan yang kedua ialah *telu dadi aru*. Oleh karena itu, penulis memberikan nama APE ini dengan sebutan *BILUDI ARU (Biting dan Telu dadi Abang Biru)*. Pada APE ini juga menggunakan alat main yang mendukung yaitu berupa biting dan bidak berwarna abang atau merah dan biru. Sehingga hal tersebut juga mendasari pemberian nama APE ini dengan kata *ARU*.



10. Bedhekan gawe garis

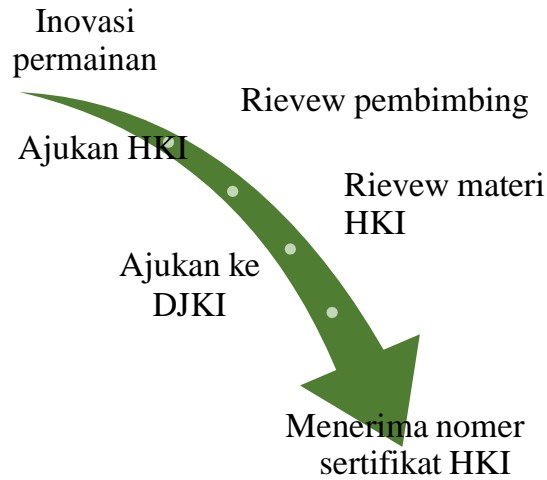


Gambar 11. inovasi begaga

Begaga adalah sebuah inovasi permainan yang terinspirasi dari permainan tradisional “Jagoan” dan digabungkan dengan permainan modern “Tic Tac Toe” atau “Jadi Tiga”. Begaga merupakan kependekan dari Bedhekan Gawe Garis. Bedhekan dalam bahasa Jawa artinya menebak, Gawe artinya membuat dan Garis. BEgaga mempunyai berbagai macam manfaat Meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya lokal, terutama mengenai makanan tradisional khususnya jajanan pasar khas di Pulau Jawa. Menstimulasi daya ingat anak, terutama dalam melihat deskripsi nama papan gambar jajanan pasar yang diperlihatkan dalam kurun waktu tertentu. Menstimulasi keterampilan bahasa anak, terutama dalam nama-nama gambar jajanan pasar yang diperlihatkan. Menstimulasi perkembangan kognitif anak, terutama dalam penyusunan strategi peletakan pion pada petak Sembilan Menstimulasi perkembangan motorik halus anak, terutama pada saat peletakandeskripsi nama gambar jajanan pasar pada gambar jajanan pasar. yang artinya suatu bentuk geometri yang dilukiskan oleh sebuah titik yang bergerak.

B. Pembahasan

Inovasi permainan tersebut di sudah masuk dalam HKI adalah hak kekayaan intelektual memperoleh secara hukum atas barang yang telah dimiliki. HKI ini mempunyai proses dengan cara melewati tahapan Membuat produk terlebih dahulu yang sudah di konsultasikan dengan dosen pembimbing, kemudian di ujitobakan terladap langan, selanjutnya di daftarkan HKI, di rievew jika layak akan diproses menuju DJKI, Selanjutnya akan menerima nomor sertifikat HKI.



Gambar 12. ALur HKI

Table 1. Tabel permainan dan perkembangan anak

No	Nama permainan	Perkembangan			
		Bahasa	Sosial Emosional	Motorik	Kognitif
1	Nekeran biliar		MELatih kesabaran anak untuk memasukkan neker kedalam laci milikknnya , berinteraksi dengan teman	Ketika anak menyenthil bola neker	
2	Kembang kuncup			Melatih kekuatan otot kecil pada tangan anak ketika menguncupkan permainan	Menambah pengetahuan ketika anak menjawab soal tersebut
3	Dam kewan		Mau menunggu giliran untuk berjalan melanjutkan permainan selanjutnya	Koordinasi mata dan tangan anak	Menambah pengetahuan dengan mengenal hewan



4	Gasbalter (gasing balon pinter)	Terjadinya komunikasi antar pemain	Berinteraksi dengan teman sekitar	Membuka resle sting gasblaster	ME naruh kartu Ajaib di atas papan pinter sejumlah kotak
5	Dampar hewan dan buah		Anak mau bergantian dengan teman lawan main	Kemampuan melempar ketika melempar gaco	Mengasah pengetahuan anak tentang hewan dan buah
6	Jeboitit		Berinteraksi dengan teman lawan main	Melempar bola	Menyusun bentuk geometri
7	Bazel atau basbasan		Melatih kesabaran	Korr dinasi mata dan tangan	Menyuzun puzzle
8	Dancing/ dakonan mancing	Mengenal huruf	Berinteraksi dengan bermain teman	Melatih otot kecil tangan	Mengenal nama hewan laut , berlatih berhitung
9	Ape Biludi Aru		Bermain dengan lawan main		Strategi permainan
10	Bedhekan gawe garis	ME nganal nama-nama jajanan pasar		Peletakan deskriosi nama gambar jajanan pasar pada gambar jajanan pasar	Menstimulasi daya ingat, Menyusun peletakan pount pada petak Sembilan

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk stimulasi yang pada dasarnya adalah upaya-upaya intervensi yaitu menciptakan lingkungan sekitar anak agar mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak (wisjnu martani, 2012). Inventasi tersebut ialah dapat berupa Inovasi permainan yang diperuntukkan menstimulasi anak usia dini dari berbagai perkembangan adalah Nekeran Biliar, Kembang kuncup, Dam kewan, Gasbalter, Dampar hewan dan buah, Jeboitit, Bazel, dancing, dan bedhekan gawe garis.

Perkembangan Bahasa merupakan perubahan yang dialami oleh individu menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang menyangkut fisik jasmaniah maupun psikis (Alfiana et al., 2020). Perkembangan Bahasa merupakan perkembangan yang penting semasa perkembangan anak dengan berbahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud maupun perasaan pada orang lain (Kholilullah et al., 2020). Kemampuan Bahasa anak dapat mengungkapkan kalimat sederhana,



melaksanakan perintah sederhana menjawab pertanyaan, Menyusun kalimat, mengenal tulisan sederhana dapat dilakukan dengan berbagai stimulasi. Pada anak usia dini perkembangan Bahasa baik dilakukan sejak usia dini dengan berbagai stimulasi yang dapat dilakukan seperti menggunakan permainan inovasi kembang kuncup. permainan ini merupakan permainan yang didasari dengan permainan ABC 5 dasar. Pada permainan bedhekan juga terdapat mengenal tulisan jajanan pasar, permainan dancing mengenal huruf. Selain itu dengan permainan inovasi ini anak mampu mengembangkan perkembangan Bahasa dengan terjalannya komunikasi yang baik dengan antar lawan.

Perkembangan social merupakan perkembangna tingkah laku pada anak dimana anak dapat menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Perkembangan social merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri dnegan norma dan tradisi moral dan tradisi kelompok (Faudia, 2022). Anak yang mempunyai ketrampilan social emosional yang baik cenderung akan bisa beradaptasi dengan lingkungan dan berhasil dalam pembelajaran (Sulistiwati et al., 2023). Oleh karena itu diperlukan stimulasi untuk emngembangkan aspek tersebut. Stimulasi pada perkembangan social menekankan pada kemampuan yang berkaitan dengan perkembangna social emosional menekankan pada stimulasi kemampuan yang berkaitan pada ekspresi, identifikasi, dan mengontro emosi emosi, kesadaran diri, dan cara untuk berinteraksi dengan orang lain(Saptandari et al., 2022). Meningkatkan kemajuan social dan emosional anak bisa melibatkan anak mengenal diri dan lingkungan sekitar. Interaksi dengan teman sebaya juga mendukung perkembangan social emosional anak. kegiatan yang paling diminati oleh anak-anak ialah bermain (Harianja et al., 2023). Bermain dapat dilakukan dengan berbagai permainan inovasi Nekeran Biliar, Kembang kuncup, Dam kewan, Gasbalter, Dampar hewan dan buah, Jeboitit, Bazel, dancing, dan bedhekan gawe garis. Perkembangan ini distimulasi dengan berbagai macam seperti dam kewan yang dapat melatih anak untuk stimulasi perkembangna social anak.

kemampuan kognitif anak yaitu suatu pengembangan kemampuan dasar anak, yang bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan(Aisyah, 2020). Perkembangan kognitif ialah dasar perkembangan intelegensi pada anak usia dini. Perkembangan kognitif seorang atau anak berkaitan dengan bagaimana seseorang mengamati, memperhatikan, mengamati, dan memperkirakan (Juita & Woga, 2023). Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin. Agar perkembangan kognitif dapat tercapai maka diperlukan alat dan media untuk merangsang perkembangan anak usia dini supaya dalam bermain, anak dapat seraya belajar (Putri et al., 2021). Perkembangan kognitif anak menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir(Filtri & Sembiring, 2018). Proses dimana anak meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan pengetahuannya seperti mampu memahami permainan yang di cobakan. mengerti menyelesaikan masalah dalam permainan yang dicobakan. Stimulasi pada perkembangan kognitif ini dapat dilakukan dengan berbagai permainan inovasi seperti permainan Nekeran Biliar, Kembang kuncup, Dam kewan, Gasbalter, Dampar hewan dan buah, Jeboitit, Bazel, dancing, dan bedhekan gawe garis. Anak berlatih untuk menyusun puzzle, Bedhekan gawe garis melatih daya ingat, Ape biludir aru digunakan untuk melatih strategi permainan, dancing melatih pengetahuan tentnag hewan, jeboitit melatih Menyusun bentuk gemotri. Permainan merupakan sarana dalam menembangkan aspek ketrampilan sosial dikarenakan dalam bermaian banyak



mengajarkan kebersamaan (Estiani & Suparno, 2022). Pemberian stimulasi yang dilakukan sejak anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Kristina & Sari, 2021). Semakin dini diberikan stimulasi maka perkembangan kognitif anak akan terstimulasi dengan baik pula.

Perkembangan motorik adalah suatu gerakan yang menggabungkan pengendalian fisik melalui gerakan-gerakan yang terkoordinasi antara pusat saraf dan otot serta kematangan dalam suatu gerakan. Perkembangan anak usia dini dengan demikian harus diikuti agar pertumbuhan anak usia dini terjadi secara alami. Karena setiap tahapan perkembangan anak berbeda dengan anak lainnya, maka perkembangan motorik anak usia dini beragam (Ariani et al., 2022). Perkembangan motoric merupakan salah satu factor yang sangat penting dalam perkembangan individu. Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf otak. perkembangan motoric anak dengan berbagai macam kegiatan seperti permainan dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan anak (Khadijah et al., 2022). Perkembangan motoric meliputi motoric kasar dan halus, motoric kasar penggunaan otot-otot besar seperti melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda (Masruroh & Khulusinniyah, 2019) seperti pada permainan Dampar hewan dan buah dan Jeboitit berlatih melempar. Perkembangan motoric halus adalah gerak yang melibatkan otot saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi (Hendrayana et al., 2021). Motorik halus anak adalah ketika penggunaan otot kecil seperti pada permainan menyentil neker, koordinasi mata dan tangan, Membuka resleting gasblaster. Inovasi lain juga terlihat pada Perkembangan motoric halus anak dapat distimulasi dengan berbagai macam permainan seperti bedhekan gawe garis, hal ini dapat melatih anak untuk melatih motoric halus anak.

Pemberian stimulasi merupakan cara membantu anak untuk berkembang, anak yang terstimulasi dengan baik dapat mencapai aspek-aspek perkembangan dengan baik pula (Fitriani, 2018). Stimulasi disini adalah Permainan inovasi ini dapat mengembangkan aspek perkembangan dasar seperti fisik motoric, kognitif, social emosiaonal dan Bahasa (Estiani & Suparno, 2022). Hal ini sama halnya yang dikatakan bahwa permainan dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek motoric, aspek social, aspek kognitif, aspek emosi, aspek Bahasa, aspek spiritual, aspek moral (Mulyana & Lengkana, 2019). kesepuluh inovais permainan tersebut yaitu Nekeran Biliar, Kembang kuncup, Dam kewan, Gasbalter, Dampar hewan dan buah, Jeboitit, Bazel, dancing, dan bedhekan gawe garis dapat menstimulasi aspek perkembangan dasar untuk anak usia dini.

4. PENUTUP

Inovasi permainan berbasis HKI ini merupakan salah satu upaya stimulator yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan anak usia dini. Anak usia dini merupakan anak dimana harus diberikan berbagai stimulasi agar perkembangannya dapat berkembang secara baik dan optimal. Perkembangan tersebut seperti perkembangan kognitif, motoric, Bahasa dan social emosiaonal. Adapun stimulator yang dapat digunakan adalah inovasi permainan hasil karya dari mahasiswa PAUD UNY. Permainan itu adalah Nekeran Biliar, Kembang kuncup, Dam kewan, Gasbalter, Dampar hewan dan buah, Jeboitit, Bazel, dancing, dan bedhekan gawe garis.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2020). mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan balok. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 37–41.
- Alfiana, R., Kuntarto, E., Oktavianto, andry wahyu, & Juliantry, E. putri. (2020). Perkembangan bahasa pada anak usia dini. *Repository Unja*.
- Ariani, I., Lubis, raisya nafilah, Sari, salsabila henrita, Fransisca, Y., & Nasution, F. (2022). perkembangan motorik pada anak usia dini. *Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Arifin, K., Febriananda, F., Satria, I. B., NATfi, A., & Yarni, L. (2023). perkembangan anak usia dini. *Seroja*, 2(5).
- Azzahroh, P., Sari, rizka junita, & Lubis, R. (2021). analisis perkembangan bahasa pada anak usia dini di wilayah puskesmas kunciran kota tangerang tahun 2020. *Quality in Woman Healt*, 4(1), 46–55.
- Djuwita, W. (2018). urgensi bermain sebagai stimulasi perkembangan otak dan solusi mengatasi kekerasan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. *Qawwam*, 11(2).
- Estiani, M., & Suparno. (2022). Stimulasi perkembangan sosial anak melalui permainan tradisional tenggoh-tenggohan. *Aulad*, 5(3), 335–364.
- Faudia, nazia nuril. (2022). Perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31–47.
- Filtri, H., & Sembiring, al khudri. (2018). perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di tinjau dari tingkat pendidikan ibu di PAUD kasih ibu kecamatan rumbai. *Lectura*, 1(2).
- Fitriani, R. (2018). perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 25–34.
- Harianja, A. lasman, Siregar, R., & Lubis, J. nopriani. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871.
- Hati, L. (2016). Pengaruh pemberian stimulasi pada perkembangan anak usia 12-36 bulan di kecamatan sedayu. *JNKI*, 4(1), 44–88.
- Hendrayana, saniyya putri, Fauzziah, debibik nabilatul, & Syafrida, R. (2021). perkembangan fisik motorik anak usia dini melalui kegiatan kolase. *Pendidikan Agama Islam*, 5(2).
- imelda. (2017). pengetahuan ibu tentang pemberian stimulasi dan perkembangan anak pra sekolah di banda ajeh. *Idea Nursing Journal*, 8(3).
- Juita, angelina kurnia, & Woga, T. (2023). Stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui media konkret di TKK Negeri harapan. *Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 685–690.
- Khadijah, Huda, N., & Turtati, A. (2022). Bentuk bentuk stimulasi dalam perkembangan motorik anak usia dini di RA Hidayatul Ilmi Desa kolam. *Pendidikan Dan Konseling*, 4(4).
- Kholilullah, Hamdan, & Heryani. (2020). Perkembangan bahasa anak usia dini. *AKTUALITA*, 10(1).
- Kristina, M., & Sari, ruly nadian. (2021). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *JDER*, 2(1), 1–5.



- Masruroh, F., & Khulusinniyah. (2019). Pengembangan fisik motorik anak usia dini dengan bermain. *Edupedia*, 3(2), 171.
- Mulyana, & Lengkana. (2019). *permainan tradisional*. salam insan mulia.
- nur kholidah nasution. (2019). perkembangan anak usia dini di tk aisyiyah problematika dan solusi. *Penelitian Keislaman*, 15(2), 130–143.
- Putri, vindy lestari, Wijayanti, A., & Kusumastuti, narenra dewi. (2021). pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Golden Age*, 5(2), 155–163.
- Risai, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *penelitian dan pengembangan*. literasi Nusantara Abadi.
- Saptandari, edilburga w, Febriani, A., & Krisyani, A. (2022). Siap sekolah dari rumah: stimulasi aspek sosial-emosional pada anak usia dini. *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4417–4430.
- Sulistiawati, I., Ahmad, uswatun hasanah, Gulo, sari pratama, & Putri, khairani kurniawan. (2023). stimulasi aspek sosial emosional pada anak usia dini. *Citra Pendidikan Anak*, 3(3), 1125–1138.
- Sulistyowati, D. (2019). Keterlibatan Ayah Dalam Pemberian Stimulasi Tumbuh Kembang Pada Anak Prasekolah. *JKEP*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.32668/jkep.v4i1.276>
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini : pengantar dalam Berbagai aspeknya*. Kencana Prenada Media Group.
- Utami, N. W., & Ardhiasti, A. (2020). Pengaruh stimulasi perkembangan anak oleh guru PAUD terhadap perkembangan anak PAUD di Gugus IX Kel. PAndawangi Kota Malang. *Pendidikan Kesehatan*, 9(2), 163–174.
- Utamingtyas, F. (2019). PEengaruh pemberian stimulasi terhadap perkembangan anak umus 12-24 bulan di desa lembu, bancak. *Kebidanan*, 9(2).
- wisjnu martani. (2012). Metode stimulasi dan perkembangan emosi anak usia dini. *Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 39(1), 112–120.
- Yani, I. (2017). Stimulasi perkembangan anak melalui permainan tradisional suku batak toba. *PGTK PAUD DIKMAS*, 12(2).