

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa balita merupakan salah satu periode penting dalam tumbuh kembang anak, terutama pada usia 1-3 tahun, karena pada masa ini otak anak akan lebih cepat menyerap segala sesuatu yang diterima dari rangsangan luar (Mahmud, 2010). Pertumbuhan volume otak terjadi hanya saat fase 1-3 tahun dan perkembangannya bersifat permanen. Hasil penelitian yang dilakukan Montessori (2005), mengatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan otak pada usia 3 tahun pertama sudah mencapai 80%. Sedangkan 20% terjadi pada usia berikutnya. Oleh karena itu sikap, kebiasaan, kecerdasan anak, dan aktif pasifnya kegiatan motorik anak, akan dibentuk dan ditentukan ketika usia 1-3 tahun (dalam Anwar, 2003). Artinya, bila pada usia 1-3 otak anak tidak mendapatkan stimulasi yang maksimal, maka otak anak tidak akan berkembang secara optimal (Suyadi, 2009).

Pada usia 1-3 tahun stimulasi diperlukan agar potensi anak yang secara alami memang sudah ada di dalam dirinya dapat lebih berkembang. Stimulasi adalah perangsangan yang datang dari lingkungan luar anak. Untuk anak dengan usia 1-3 tahun, stimulasi tumbuh kembang salah satunya dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Namun banyak orang yang menganggap masa bermain pada anak tidak perlu mendapat perhatian secara khusus, sehingga banyak orang tua yang membiarkan anak bermain tanpa memperhatikan unsur pendidikan terhadap permainan yang dilakukan oleh anak (Sriamin, 2010)

Pengetahuan yang tentunya menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi orang tua dalam memilih alat permainan yang sesuai justru memberikan pengaruh yang bervariasi dari setiap perilaku yang ditimbulkan oleh anak itu sendiri, masalah tersebut dikarenakan dalam proses tumbuh kembang anak hanya diperkenalkan dengan alat permainan yang tidak sesuai dengan usia mereka. Oleh karena itu, hal ini menjadi penting karena idealnya jika pengetahuan terhadap alat permainan baik maka dalam memilih tidak akan sembarang melainkan akan lebih selektif, baik dilihat dari segi keamanan benda/alat bermain, bentuk dapat merangsang perkembangan, warna dan manfaatnya (Sriamin, 2010).

Sikap dalam hal ini yang membentuk kecenderungan dalam melakukan sesuatu juga memiliki bentuk dan reaksi dalam diri seseorang. Seseorang yang memiliki pengetahuan yang baik belum tentu akan mencerminkannya dalam sikap yang baik pula. Orang tua dalam hal ini sebagai mediator dalam memilih alat permainan tentunya harus menyesuaikannya dengan kebutuhan tumbuh kembang anak dengan memperhatikan faktor lingkungan dan sosial ekonomi keluarga (Sriamin, 2010).

Tingkat pengenalan dan pengetahuan orang tua dalam memilih alat permainan yang sesuai dengan usia anak memang masih dirasa sangat kurang, baik pada orang tua secara umum dan ibu pada khususnya. Data Riset Internasional tahun 2006 ketika dilakukannya *Research Playand Physical Quotient* atau Riset Fisik dan Bermain Anak menunjukkan bahwa Indonesia menjadi urutan terendah dibandingkan Thailand, Vietnam dan Jepang dalam menggunakan alat permainan yang sesuai dengan usia anak. Dalam hal ini juga

terungkap bahwa aktivitas yang paling sering dilakukan anak-anak adalah menonton TV daripada bermain dengan menggunakan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan bersifat edukatif (Sriamin, 2010).

Penggunaan alat bantu dalam kegiatan bermain anak pada usia 1-3 tahun dapat menjadi stimulus yang sangat diperlukan untuk merangsang perkembangan kognitif, motorik, kecerdasan, bahasa, dan adaptasi sosial (Suherman, 2010). Dalam penjabaran tentunya pemilihan alat permainan yang sesuai sangat diperlukan dalam mengoptimalkan tubuh kembang anak, namun kenyataan saat ini bahwa permainan yang menyebar di masyarakat lebih banyak didominasi permainan yang tidak memiliki unsur pendidikan sehingga tidak sedikit mainan yang diproduksi dari pabrik memiliki fungsi yang kurang dalam menunjang tumbuh kembang anak. Alat permainan tersebut antara lain kartu bergambar, *video game*, mainan elektronik dan mainan yang berbasis komputer seperti permainan tinju, dengan gambar animasi pahlawan yang hanya menanamkan sifat kekerasan, sebab anak cenderung meniru apa yang dilihat (Sriamin, 2010).

Pada penelitian yang dilakukan di Kanada (2009) menunjukkan bahwa 17.5%-43.5% anak mulai lahir sampai usia 5 tahun mengalami masalah dalam stimulasi tumbuh kembangnya, hal ini disebabkan oleh ketidaktahuan para ibu dalam memberikan permainan yang sesuai dengan usia anak (Wycoff dalam musbikin, 2010). Sedangkan di Indonesia sendiri, Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) sepanjang tahun 2007-2010 menunjukkan bahwa 87% dari 100% orang tua memberikan alat permainan yang tidak sesuai dengan usia anak, selain karena alat permainan yang sesuai dengan usia anak tergolong mahal,

ketidaktahuan orang tua dalam memilih juga menjadi salah satu faktor pemicunya (dalam Musbikin, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian Rossita (2009) tentang “*Penelitian Sikap dan Keaktifan Ibu dalam Stimulasi Anak dengan Alat Permainan*” didapatkan bahwa dari 53 responden didapatkan 17 responden yang mengetahui dan memberikan alat permainan sesuai dengan usia toddler (1-3 tahun), 26 responden yang tidak mengetahui dan memberikan alat permainan yang tidak sesuai usia toddler (1-3 tahun), dan 10 responden yang hanya memberikan alat permainan yang sudah ada. Dari penelitian tersebut juga dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pengetahuan yang menjadi fungsi dari sikap, dengan pemberian stimulasi yang tepat melalui alat permainan pada anak usia 1-3 tahun.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Melati Parungi Gorontalo, didapatkan data awal berupa jumlah siswa yang berumur 1-3 tahun adalah 37 orang (laki-laki 17 dan perempuan 20 orang). Dimana terdiri dari 1 kelas, yang di dalamnya terdapat siswa yang keseluruhan berjumlah 45 orang. Dari keterangan yang didapatkan melalui wawancara singkat pada 7 orang ibu yang sedang mengawasi anaknya hingga usai sekolah didapatkan bahwa 5 orang ibu belum mengetahui tentang pemberian alat permainan yang sesuai dengan stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian di PAUD Melati Parungi Gorontalo dengan formulasi judul “*Hubungan Pengetahuan dan Sikap Orang Tua dengan Pemilihan Alat Permainan Untuk Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Usia 1-3 Tahun*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Ketidaktahuan orang tua dalam pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun di PAUD Melati Parungi Gorontalo.
2. Didapatkan orang tua yang memberikan alat permainan tidak sesuai dengan anak usia 1-3 tahun. Didapatkan dari wawancara singkat dengan para ibu ketika studi pendahuluan di PAUD Melati Parungi Gorontalo.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “Apakah ada hubungan pengetahuan dan sikap orang tua dengan pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun”.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan umum

Untuk mengetahui hubungan pengetahuan dan sikap orang tua dengan pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun di PAUD Melati Parungi Gorontalo tahun 2014.

1.4.2 Tujuan khusus

1. Untuk mengidentifikasi pengetahuan orang tua tentang pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun di PAUD Melati Parungi Gorontalo.

2. Untuk mengidentifikasi sikap orang tua tentang pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun di PAUD Melati Parungi gorontalo.
3. Untuk menganalisis hubungan pengetahuan orang tua tentang pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun di PAUD Melati Gorontalo.
4. Untuk menganalisis hubungan sikap orang tua tentang pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun di PAUD Melati Parungi Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan sebagai bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama dibidang kesehatan khususnya yang berkaitan dengan pentingnya pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Untuk pihak sekolah, diharapkan dijadikan sebagai tolak ukur dalam memberikan pembelajaran kepada anak-anak tentang pentingnya pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun.
2. Untuk peneliti, dapat dijadikan pengalaman belajar dilapangan dan dapat meningkatkan pengetahuan peneliti terhadap pentingnya pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun.

3. Untuk profesi Keperawatan, diharapkan menjadi sumber informasi pengetahuan ilmiah yang tentunya memberikan manfaat dan menjadi acuan dalam menerapkan asuhan keparawatan khususnya terhadap anak.
4. Untuk peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai barometer dan salah satu sumber acuan dalam melakukan penelitian terhadap pemilihan alat permainan untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun.
5. Untuk responden, diharapkan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dalam pemilihan alat permainan yang sesuai untuk stimulasi tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun.