

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia *toddler* adalah anak yang berusia 1 sampai 3 tahun, dimana pada masa ini anak memiliki kemampuan aktivitas yang lebih banyak bergerak yang menunjukkan perkembangan motorik lanjut dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mampu mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekelilingnya. Pada tahun 2017 terdapat 14.423.800 jiwa anak diseluruh Indonesia dan terdapat 2.870.423 jiwa anak di di Provinsi Jawa Timur dan di Kabupaten Pacitan 33.696 jiwa anak usia *toddler* (Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur, 2018). Kondisi tumbuh kembang anak perlu di perhatikan karena anak merupakan aset bangsa Indonesia dikemudian hari. Usia *toddler* termasuk pada masa *golden age*, sehingga sebisa mungkin stimulasi yang diberikan harus optimal.

Proses perkembangan anak sangat memerlukan peran orang tua. Perkembangan anak dapat di lakukan secara optimal dengan stimulasi. Pengetahuan orang tua tentang stimulasi untuk perkembangan dapat mempengaruhi keberhasilan stimulasi perkembangan. Stimulasi dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang mencakup semua aspek perkembangan yaitu motorik kasar, motorik halus, sosial personal, dan bahasa.

Mengajak anak bermain terbukti meningkatkan perkembangan kognitif dan mental anak. Anak-anak akan terus bermain sepanjang hari karena mereka merasa senang dan terhibur, jika anak merasa bosan anak akan berhenti bermain. Anak akan menggunakan seluruh menggunakan emosi, perasaan dan pikirannya dalam bermain (Andriana, 2017).

Menurut Suryani & Ba'diah, (2017) Bermain membuat anak – anak mempraktikkan kompetensi serta meningkatkan keterampilan melalui cara yang menyenangkan. Menurut Piaget, struktur kognitif perlu dilatih dan bermain merupakan salah satu media untuk latihan tersebut. Sementara itu,

Frued Ericson berpendapat bermain membantu mengatasi kecemasan dan konflik. Bermain memungkinkan anak lebih mengeluarkan energi dan melepaskan ketegangan yang tertahan. Anak-anak dapat merasa aman dan anak juga dapat mengekspresikan perasaannya saat bermain. Jenis permainan yang disukai oleh anak usia *toddler* adalah bermain *parallel play* yaitu anak menggunakan alat permainan yang sama akan tetapi tidak ada interaksi antara anak satu dengan lainnya. Secara umum peran orang tua yaitu orang yang bertanggung jawab dalam memberikan pengawasan dengan baik untuk menumbuhkan kemandirian terhadap anaknya.

Menurut penelitian Ramadia et al.,(2021) pengetahuan orang tua tentang stimulasi perkembangan anak dapat mempengaruhi tahap tumbuh kembang anak usia 1-3 tahun di Posyandu Kelurahan Gurun Panjang Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai. Stimulasi anak dapat diberikan bersamaan dengan mengajak anak bermain, Hal itu didukung dengan hasil penelitian (A. M. Handayani et al., 2017) yang mengatakan Pengetahuan tentang manfaat APE (Alat Permainan Edukatif) sangat diperlukan bagi ibu, mengingat manfaat Alat Permainan Edukati (APE) adalah sebagai salah satu faktor penting pendukung tumbuh kembang anak yang optimal.

Selain penelitian diatas, ada juga penelitian (Meilawati, 2017) mengatakan bahwa semakin baik pengetahuan orang tua tentang stimulasi maka akan semakin baik tingkat perkembangan anaknya. Stimulasi atau rangsangan sangat dibutuhkan guna memaksimalkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak sejak masih dalam kandungan, ketika anak lahir rangsangan harus dilakukan terus-menerus, bervariasi, serta dengan suasana bermain dan kasih sayang sebab, rangsangan yang diberikan oleh orang tua dengan banyak cara dapat menstimulasi seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, ketika orang tua berusaha untuk memberikan stimulasi secara optimal, penting bagi orang tua untuk mengetahui kapan dan bagaimana cara memberikan stimulasi kepada anak.

Saat di lakukan studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara kepada 10 orang tua yang memiliki anak usia *toddler*, 4 dari 10 orang tua lebih memilih memberikan gawai agar anak diam di rumah daripada mengajak anaknya bermain, dan sisanya mengajak anaknya bermain tanpa menggunakan gadget. Saat dilakukan wawancara peneliti juga menanyakan beberapa hal terkait dengan stimulasi perkembangan mulai dari seberapa sering orang tua memberikan stimulasi, jenis permainan yang dapat di jadikan sebagai alat untuk mengasah kemampuan tumbuh kembang dan beberapa hal lainnya, dari jawaban yang didapatkan pengetahuan orang tua yang berada di Desa Kembang sebanyak 7 dari 10 orang tua memiliki pengetahuan kurang dan 3 dari 10 orang tua yang sudah paham tentang stimulasi perkembang serta jenis permainan untuk anak sesuai dengan usia anak. Sejauh ini belum ada penelitian yang dilakukan di Desa Kembang Kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan yang meneliti tentang pengetahuan orang tua tentang aktivitas bermain sebagai stimulasi perkembangan anak usai *toddler*.

Berdasarkan fenomena dan studi pendahuluan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Pengetahuan Orang tua Tentang Aktivitas Bermain Sebagai Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia *Toddler*”

B. Rumusan Masalah

“ Bagaimana gambaran pengetahuan orang tua tentang aktivitas bermain sebagai stimulasi perkembangan pada anak usia *toddler*?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengidentifikasi gambaran pengetahuan orang tua tentang aktivitas bermain sebagai stimulasi perkembangan pada anak usia *toddler*

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik orang tua di desa Kembang
- b. Mengidentifikasi karakteristik anak usia *toddler* di desa Kembang

- c. Mendiskripsikan pengetahuan orang tua tentang aktivitas bermain sebagai stimulasi perkembangan pada anak usia *toddler*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi untuk penulisan penelitian selanjutnya dan dapat menambah wawasan, pemahaman dan pengetahuan mengenai gambaran pengetahuan orang tua tentang aktivitas bermain sebagai stimulasi perkembangan anak *toddler*.

2. Bagi pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi masyarakat luas dalam memilih permainan untuk anak sebagai stimulasi perkembangannya.

3. Bagi pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi dalam menyusun bahan ajar dan dapat mengembangkan teori-teori keperawatan.

E. Keaslian Penelitian

Sejauh ini penulis belum menjumpai adanya studi yang dilakukan, dari hasil penelusuran melalui internet, didapatkan hasil penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian ini dan sebagai bahan acuan adalah:

1. Sriwahyuni et al., (2020) meneliti tentang “Efektivitas Pemberian Alat Permainan Edukatif Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Frater Bakti Luhur Makassar” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pemberian alat permainan edukatif origami terhadap perkembangan motorik halus pada anak di TK Frater Bakti Luhur Makassar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang permainan yang diberikan kepada anak usia *toddler*, sedangkan perbedaannya adalah dari jenis penelitian, jumlah sampel penelitian, serta teknik *sampling*nya berbeda.

2. A. M. Handayani et al., (2017) “Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Dengan Perkembangan Anak Usia Toddler Di Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Malang” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif dengan perkembangan Anak Usia *toddler*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian selanjutnya adalah sama-sama meneliti tentang permainan yang diberikan oleh orangtua untuk anaknya dan objek yang diteliti anak usia *toddler*, sedangkan perbedaannya adalah tempat penelitian, jenis penelitian, jumlah sampel, dan teknik *sampling*.
3. Ramadia et al., (2021) “Pengetahuan orangtua tentang stimulasi perkembangan anak berhubungan dengan tahap tumbuh kembang anak usia *toddler*” tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan orangtua tentang stimulasi dengan perkembangan anak usia 1-3 tahun. Persamaan penelitian ini dengan penelitian selanjutnya yaitu sama-sama meneliti tentang pengetahuan orang tua tentang stimulasi yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak usai *toddler*, sedangkan perbedaannya adalah tempat penelitiannya.

