

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
AKTIVITAS BERMAIN SEBAGAI STIMULASI
PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA *TODDLER***

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Meraih Gelar Sarjana Keperawatan**



Disusun Oleh:

**Alfin Dwi Cahyaningrum
J 210.170.072**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini
Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
AKTIVITAS BERMAIN SEBAGAI STIMULASI
PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA *TODDLER***



Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing

Irdawati, S.Kep, Ns., M.Si.Med

Hari/Tanggal: Rabu, 28 April 2021

HALAMAN PENGESAHAN

GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
AKTIVITAS BERMAIN SEBAGAI STIMULASI
PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA *TODDLER*

Oleh
Alfin Dwi Cahyaningrum
J210 170 072

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari senin, 31 Mei 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Pembimbing


Irdawati, S.Kep. Ns., M.Si.Med
NIK. 753

Dewan Penguji :

1. **Irdawati, S.Kep. Ns., M.Si.Med**
(Ketua Dewan Penguji)

2. **Kartinah, S.Kep., MPH**
(Anggota I Dewan Penguji)

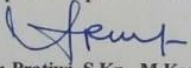
3. **Wachidah Yuniartika, S.Kep., Ns., M.Kep**
(Anggota II Dewan Penguji)


.....

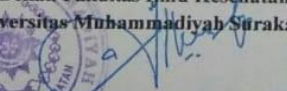
.....

.....

Menyetujui,
Kaprosdi Keperawatan


Arum Pratiwi, S.Kp., M.Kes., Ph.D
NIK. 660

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Surakarta


Irdawati, S.Kep. Ns., M.Si.Med
NIK. 753

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang selalu dipanjatkan atas nikmat dan Rahmat-Nya yang tiada batasnya. Dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Gambaran Pengetahuan Orang Tua Tentang Aktivitas Bermain Sebagai Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia *Toddler*” dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan. Saya menyadari bahwa proses penelitian ini banyak mendapat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sofyan Anis, M.Si., Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Irdawati, S.Kep.,Ns.,M.Si.,Med, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Arum Pratiwi, S.Kp., M.Kes, Ph D, Selaku Kepala Program studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Irdawati, S.Kep.,Ns.,M.Si.,Med, Selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Kader Posyandu Desa Kembang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik secara material maupun moral, dan
7. Teman-teman prodi ilmu keperawatan Angkatan 2017 yang selalu memberikan semangat.

Akhir kata, semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang membantu. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu khususnya pada ilmu keperawatan.

Surakarta, 28 April 2021

Alfin Dwi Cahyaningrum

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Muhammadiyah Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfin Dwi Cahyaningrum
NPM : J 210.170.072
Program Studi : Keperawatan
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Surakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG AKTIVITAS BERMAIN SEBAGAI STIMULASI PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA TODDLER

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Surakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Surakarta

Pada tanggal : 28 April 2021

Yang menyatakan



(Alfin Dwi Cahyaningrum)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfin Dwi Cahyaningrum
NIM : J210170072
Program Studi : Keperawatan
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Judul : GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA
TENTANG AKTIVITAS BERMAIN SEBAGAI
STIMULASI PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA
TODDLER

Menyatakan dengan ini bahwa skripsi yang saya buat dan serahkan ini adalah hasil penelitian saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari karya orang lain yang semua telah saya cantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam skripsi ini maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi dari Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Surakarta, 28 April 2021

Yang membuat pernyataan



Alfin Dwi Cahyaningrum

GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG AKTIVITAS BERMAIN SEBAGAI STIMULASI PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA *TODDLER*

Oleh : Alfin Dwi Cahyaningrum

ABSTRAK

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. Melalui bermain anak mendapatkan stimulasi perkembangan, 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*. Tujuan penelitian mengidentifikasi gambaran pengetahuan orang tua tentang aktivitas bermain sebagai stimulasi perkembangan pada anak usia *toddler*. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, yaitu menggambarkan pengetahuan orang tua tentang aktivitas bermain sebagai stimulasi perkembangan pada anak usia *toddler* dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 86 responden dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil penelitian ini adalah mayoritas berusia 26-35 tahun sebanyak 61 responden (70,9%), pekerjaan orang tua adalah IRT sebanyak 62 responden (72,1%), pendidikan orang tua adalah SMA sebanyak 54 responden (62,8%), sedangkan untuk pengetahuan responden sebanyak 76 responden (88,4%) memiliki pengetahuan baik dalam memberikan stimulasi perkembangan dan sebanyak 10 responden (11,6%) memiliki pengetahuan cukup dalam memberikan stimulasi perkembangan. Saran untuk penelitian berikutnya adalah untuk melakukan penelitian dengan sampel yang lebih banyak dan dalam lingkup yang lebih luas serta menggunakan variabel lebih dari satu, dan diharapkan juga pada penelitian berikutnya terdapat perlakuan misalnya diakannya *pre-test* dan *post-test*.

Kata kunci: *toddler*, perkembangan, bermain

Abstract

Toddlers are children aged 1 to 3 years, where at this time the child has more moving activity skills that show advanced motor development and have a high curiosity and able to explore objects around him. Through the play the child gets developmental stimulation, bermain allows the child to expend more energy and release the tension that is held back. Children can feel safe and children can also express their feelings while playing. The type of game that is favored by *toddlers* is to play parallel *play*. The purpose of the study identified an overview of parents' knowledge about play activities as developmental stimulation in toddlers. This type of research is descriptive quantitative, which describes parents' knowledge of play activities as developmental stimulation in toddlers with a *cross sectional* approach. The number of samples in this study as many as 86 respondents with criteria that have been determined. The result of this study is the majority of 26-35 year olds as many as 61 respondents (70.9%), the work of parents is IRT as many as 62 respondents (72.1%), parental education is high school as many as 54 respondents (62.8%), while for the knowledge of respondents as many as 76 respondents (88,4%) have good knowledge in providing developmental stimulation and as many as 10 respondents (11,6%) have sufficient knowledge in providing developmental stimulation. The advice for the next study is to conduct research with more samples and in a wider scope and use more than one variable, and it is expected that in the next study there will be treatments such as *pre-test* and *post-test*.

Keywords: *toddler*, development, play

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK ADA ISU PLAGIARISME.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. .Keaslian Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. .Tinjauan Teori	5
1. Konsep Anak Usia <i>Toddler</i>	5
a. Pengertian anak usia <i>toddler</i>	5
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak	5
c. Karakteristik anak usia <i>toddler</i>	7
d. .Kemampuan perkembangan anak usia <i>toddler</i>	7
e. Stimulasi untuk anak usia <i>toddler</i>	10
2. Konsep Bermain.....	12
a. Pengertian bermain.....	12
b. Fungsi bermain	12
c. Klasifikasi bermain.....	13
d. Jenis-jenis permainan	14
B. Kerangka Teori.....	15
C. Kerangka Konsep	15
D. Pertanyaan Penelitian	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Jenis Dan Rancangan Penelitian.....	16
B. Waktu Dan tempat Penelitian.....	16
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	16
D. Variabel Penelitian	17

E. Definisi Operasional.....	18
F. Instrumen Penelitian.....	18
G. Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas	18
H. Teknik Pengolahan Data	19
I. Analisa Data	20
J. Cara Pengumpulan Data	20
K. Etika Penelitian.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Karakteristik Responden	22
B. Analisa Univariat.....	25
C. Keterbatasan Penelitian	30
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	31
B. Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32
LAMPIRAN.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis-jenis permainan.....	15
Tabel 3.1 Definisi operasional	18
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.....	22
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik dengan Pengetahuan.....	25
Tabel 4.3 distribusi Frekuensi Pengetahuan Orang Tua	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 KERANGKA TEORI.....	15
Gambar 2.2 KERANGKA KONSEP.....	15

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Ijin Penelitian	35
LAMPIRAN 2 Surat Pengantar KESBANGPOL	36
LAMPIRAN 3 Surat Pengantar Ethical Clearance	38
LAMPIRAN 4 Kisi-kisi Kuesioner	39
LAMPIRAN 5 Lembar Penjelasan Penelitian	40
LAMPIRAN 6 Lembar Persetujuan Responden	41
LAMPIRAN 7 Kuesioner Penelitian	42
LAMPIRAN 8 Hasil Penelitian	46
LAMPIRAN 9 Dokumentasi Penelitian	48