

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Orang tua memiliki peran paling besar untuk mempengaruhi anak pada saat anak peka terhadap pengaruh luar, serta mengajarnya selaras dengan temponya sendiri. Orang tua seharusnya paling mengenal kapan dan bagaimana anak belajar sebaik-baiknya (Dwi Sunar, 2007). Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat anak lebih memilih menggunakan alat permainan yang hanya menarik saja misalnya: *playstation*, komputer dan lain-lain, sehingga anak akan terpengaruh hal-hal negatif, dengan ini akan mematikan kreativitas anak dan menghambat perkembangan anak terutama dalam melatih ketekunan anak dalam belajar serta dalam pengembangan logic smart anak (Suratno, 2005). Sehingga peran orang tua sangat penting dalam menentukan aktivitas kegiatan bermain anak, hendaknya orang tua mampu membimbing anak saat bermain agar berada dalam dunianya itu secara aman dan nyaman. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memilih permainannya sendiri serta teman-teman sepermainannya, tetapi orang tua tetap bertanggungjawab. Dalam hal ini orang tua tetap menjamin agar pilihan anak tersebut tepat.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak, dimana melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik bahasa, kognitif dan adaptasi sosialnya. Anak usia 3-5 tahun dianjurkan untuk bermain dengan tujuan untuk menyalurkan perasaan atau emosi anak, mengembangkan keterampilan berbahasa, melatih motorik kasar dan halus. Anak

juga sudah mulai mampu mengembangkan kreativitas dan sosialisasinya, sehingga diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, menumbuhkan sportivitas, memperkenalkan suasana kompetisi dan gotong royong. Alat permainan yang dapat digunakan antara lain peralatan menggambar, *puzzle* sederhana, manik-manik ukuran besar, majalah anak-anak, kertas untuk belajar melipat, gunting dan air, serta berbagai benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda-beda (Hidayat, Aziz Alimul 2009).

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan Alat Permainan Edukatif pada anak adalah faktor pengetahuan, sikap, lingkungan, status sosial, ekonomi, dan peran orang tua (Ronald, 2006). Memilih alat permainan tidak terlepas kaitannya dengan peran orang tua, orang tua merupakan faktor penting dalam menentukan alat permainan yang tepat bagi anak. Orang tua, terutama ibu dalam memberikan kesempatan bermain perlu mengklasifikasikan jenis dan bentuk permainan yang tepat sesuai dengan usia anak. Artinya, dalam memilih permainan sebaiknya orang tua tidak asal memilih tetapi harus memperhatikan unsur edukatif yang terdapat dalam permainan tersebut (Prakoso, 2009).

Berdasarkan data Riset Internasional tahun 2006 ketika dilakukan *Research Play And Physical Quotient* atau riset kemampuan fisik dan bermain anak menunjukkan bahwa Indonesia menjadi urutan terendah dibandingkan Thailand, Vietnam, dan Jepang. Hal ini juga mengungkapkan bahwa aktivitas yang paling sering dilakukan anak-anak adalah menonton TV dari pada bermain dengan menggunakan alat permainan yang bersifat edukatif (Sriamin, 2006). Berdasarkan hasil penelitian tentang pemilihan alat permainan edukatif di Dusun

Kakat Desa Kakat Penjalin Kecamatan Ngimbang Kabupaten Lamongan tahun 2015 sebanyak 60% ibu tidak tepat dalam pemilihan alat permainan edukatif (Lilis Maghfuroh, 2015).

Dampak dari pemilihan alat permainan edukatif yang tidak sesuai dengan tahap usia anak akan membuat anak mengalami kesulitan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal (Prakoso, 2009). Selain itu anak yang lebih suka menggunakan alat permainan yang ada di gadget akan membuat anak malas, kurang tidur, membuat mata kurang sehat, dan juga mengalami kerugian finansial.

Beberapa cara agar anak tidak mengalami kesulitan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal akibat dari pemilihan alat permainan edukatif yang tidak sesuai adalah orang tua harus meningkatkan perannya dalam pemilihan alat permainan edukatif bagi anak, selain itu juga dengan menambah pengetahuan orang tua mengenai manfaat dari alat permainan edukatif yang sesuai dengan umur dan juga karakteristik anak. Dengan begitu anak bisa mengembangkan kemampuannya secara optimal sehingga dapat menjadi bekal untuk perkembangan selanjutnya. Prakoso, 2009 mengatakan bahwa orang tua dalam memberikan kesempatan bermain perlu mengklarifikasikan jenis dan bentuk permainan yang tepat sesuai dengan usia anak, sehingga dapat tercapai manfaat permainan secara efektif.

Terkait dengan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui Peran Orang Tua Dalam Pemilihan Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia 3-5 Tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah “Bagaimana Peran Orang Tua Dalam Pemilihan Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia 3 -5 Tahun?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peran Orang Tua Dalam pemilihan Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia 3-5 Tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam Ilmu Keperawatan Pediatri, khususnya untuk pemilihan alat permainan edukatif bagi anak usia 3-5 tahun.

2. Bagi Institusi

Bagi dunia pendidikan keperawatan khususnya Institusi Prodi D III Keperawatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu dan teori keperawatan khususnya ilmu pediatri.

1.4.2 Praktis

1. Bagi Keluarga

Bagi keluarga diharapkan keluarga agar terus memberikan bimbingan kepada anak sehingga manfaat alat permainan edukatif dapat berfungsi secara maksimal.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai dasar penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan peran orang tua dalam pemilihan alat permainan edukatif bagi anak usia 3-5 tahun.

1.5 Keaslian Penulisan

1. Lilis Maghfuroh (2015) dengan judul “Hubungan Peran Orang Tua Dengan Alat Permainan Edukatif Pada Anak Usia Prasekolah Di Dusun Kakat Penjalin Kecamatan Ngimbang Kabupaten Lamongan”. Desain penelitian ini menggunakan metode analitik dengan pendekatan *cross sectional*, yaitu *simple random sampling*. Populasi penelitian ini adalah orang tua di Dusun Kakat Penjalin, Kecamatan Ngimbang, Kabupaten Lamongan. Sampel penelitian yang digunakan adalah 30 orang tua di Dusun Kakat Penjalin, Kecamatan Ngimbang, Kabupaten Lamongan. Dari analisis data diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,665 dengan $p = (p < 0,05)$. Angka tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan peran dengan pemilihan APE dengan arah korelasi positif. Perbedaan penelitian ini adalah jenis penelitian yaitu analitik. Persamaan penelitian ini adalah meneliti tentang peran orang tua dan alat permainan edukatif.
2. Tabita Herentina dan Maria Anita Yusiana (2012) dengan judul “Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Kognitif Anak Usia Prasekolah (5 – 6 Tahun)”. Desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah seluruh orang tua dan murid usia 5 – 6 tahun di TK Baptis Setia Bakti. Besar sampel dalam penelitian ini adalah 38 responden. Hasil uji statistik penelitian ini didapatkan $p = 0,161$, dimana $p > \alpha$ yang berarti H_0 ditolak dan

H_0 diterima. Kesimpulan dari penelitian adalah tidak ada hubungan antara peran orang tua dalam kegiatan bermain dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah (5-6 tahun) di Tk Baptis Setia Bakti Kediri. Perbedaan penelitian ini adalah desain penelitian yaitu *cross sectional*. Persamaan penelitian ini adalah pada peran orang tua dalam kegiatan bermain.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mila Harlisa, Amirul Amalia, Dadang K (2010) “Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Dengan Pemberian APE Pada Anak Usia 4 – 6 Tahun di Tk Sriande 02 Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan”. Desain penelitian ini adalah analitik *korelasional* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah ibu dari murid berumur 4 – 6 tahun di Tk Sriande 02 Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan sebanyak 32 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *probability sampling*, yaitu menggunakan *sampel random sampling* sebanyak 29 orang yang memenuhi kriteria inklusi. Instrumen yang dipakai adalah kuesioner. Data yang dikumpulkan ditabulasi dan selanjutnya dilakukan uji statistik *Chi-kuadrat* dengan derajat kemaknaan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan 58,6 % ibu mempunyai pengetahuan kurang tentang APE dan 79,31 % pemberian APE tidak sesuai. Dengan uji *exact fisher's p* = 0,002, $p = 0,01$ yang artinya H_1 diterima artinya terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan ibu tentang APE dengan pemberian APE pada anak usia 4-6 tahun di Tk Sriande 02 Kecamatan Deket Kabupaten Lamongan. Perbedaan peneliti ini adalah desain penelitian analitik *korelasional*. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan APE pada anak usia 4 – 6 tahun.

