

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (Hidayat, 2005). Bermain tidak sekedar mengisi waktu tapi merupakan suatu kebutuhan untuk anak. Di antaranya yaitu makan, perawatan, cinta kasih. Anak memerlukan berbagai variasi bermain untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosi (Harlisa dkk, 2010).

Oleh karena itu diperlukan pengetahuan ibu dalam memilih alat permainan. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, dimana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya, dan adaptasi sosialnya. Dalam mencapai fungsi perkembangan secara optimal, maka alat permainan ini harus aman, ukurannya sesuai dengan usia anak, modelnya jelas, menarik, sederhana, dan tidak mudah rusak (Hidayat, 2005).

Sering ibu tidak mengetahui jenis alat permainan yang cocok untuk anak usia 3-6 tahun, kurangnya pengetahuan orang tua menyebabkan anak bermain diluar batas usia 3-6 tahun. Banyak faktor kurangnya pengetahuan orang tua tentang alat permainan edukatif misalnya ibu sering tidak memahami karena tidak mengetahui caranya dan membutuhkan daya kreativitas untuk

memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya dengan seefisien mungkin (Rahmadani, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian di beberapa lembaga pendidikan anak prasekolah di beberapa kota besar di Indonesia memperlihatkan tingkat pengetahuan orang tua tentang manfaat permainan edukatif didapatkan data sebanyak 42% orang tua tingkat pengetahuan kurang 33% dengan tingkat pengetahuan cukup, hanya 25% dengan pengetahuan baik. Sedangkan penyediaan alat permainan yang bersifat edukatif di sekolah didapatkan data hanya 42,4% sekolah menyediakan alat permainan edukatif (Rahmadani, 2010).

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan dari 10 orang ibu yang mempunyai anak usia 3-5 tahun di TK Pandansari Surabaya memperlihatkan pengetahuan ibu tentang alat permainan eduktif didapatkan data sebanyak (20%) berpengetahuan baik, (10%) berpengetahuan cukup, (70%) berpengetahuan kurang (Purwati dan Abidah, 2013).

Hasil tanya jawab dengan 10 responden ibu, pada waktu ibu sedang mengantar anaknya sekolah pada tanggal 16 Desember 2013 tentang APE di TK Nurul Huda desa Pragak, kec. Parang, kab. Magetan, para ibu mengatakan bahwa permainan yang diberikan kepada anak-anaknya berupa mobil-mobilan, crayon, boneka, bola dan buku gambar, tetapi ibu tidak mengerti tentang tujuan, manfaat, syarat dan alat permainan yang sesuai usia anak pada alat permainan yang ibu berikan tersebut. Para ibu mengatakan ibu membelikan alat permainan tersebut karena anak ingin mempunyai permainan yang dimiliki oleh temannya. Maka dari itu kurangnya

pengetahuan ibu tentang APE dan tidak adanya penyuluhan dari tenaga kesehatan sehingga menjadikan pengetahuan kurang bagi para ibu tentang APE di TK Nurul Huda desa Pragak, kec. Parang, kab. Magetan.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, melalui alat permainan anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya dan adaptasi sosialnya. Penggunaan alat permainan edukatif ini banyak dijumpai pada masyarakat kurang memahami jenis permainan tanpa memperdulikan jenis kegunaan sehingga harganya mahal tidak sesuai dengan umur anak dan tipe permainannya (Hidayat, 2005).

Pada usia 3-6 tahun anak sudah mulai mampu mengembangkan kreativitasnya dan sosialisasi sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, kemampuan berbahasa, mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportifitas, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan halus, memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan dan memperkenalkan suasana kompetisi serta gotong-royong. Contoh Alat Permainan Edukatif di usia ini meliputi benda-benda disekitar rumah, buku gambar, majalah anak-anak, alat gambar, kertas untuk belajar melipat, gunting dan air (Hidayat, 2005).

Dampak yang mungkin terjadi jika pemberian APE tidak terpenuhi, proses tumbuh kembang anak tidak optimal sehingga bakat dan potensi yang ada pada diri anak tidak tergalai atau jika anak mengalami gangguan perkembangan

seperti keterlambatan tidak dapat segera diketahui. Oleh karena itu ibu perlu diberikan informasi mengenai alat permainan edukatif. Informasi ini bisa didapat dari membaca buku, menonton TV, maupun mengikuti seminar atau penyuluhan, sehingga ibu diharapkan mendapat pengetahuan yang cukup (Mulyawan A, 2003 dalam Harlisa 2010).

Sebaiknya orang tua berdiskusi dengan anak dalam memilih mainan yang diberikan, apakah benar-benar bisa dipakai bermain dan bermanfaat dan dijelaskan pada anak mengapa mainan yang diminta anak tidak diberikan sehingga anak bisa diajak untuk berfikir. Orang tua dituntut untuk memiliki pengetahuan tentang aktivitas bermain yang sesuai dengan usia tumbuh kembang anak (Hurlock, 1999 dalam Rahmadani 2010).

Dari uraian diatas maka penulis berminat untuk meneliti hal tersebut dengan judul Pengetahuan Ibu tentang Alat Permainan Edukatif (APE) pada Anak usia 3-6 tahun di TK Nurul Huda Pragak Parang Magetan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di dalam latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan, Bagaimana pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif pada anak usia 3-6 tahun di TK Nurul Huda Desa Pragak Parang Magetan?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif pada anak usia 3-6 tahun di TK Nurul Huda Desa Pragak Parang Magetan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Bagi IPTEK

Dapat dijadikan penelitian lebih lanjut sebagai dasar untuk lebih memantapkan pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif pada anak usia 3-6 tahun.

1.4.1.2 Bagi Institusi Keperawatan

Sebagai bahan penambah pada mata kuliah pediatrik khususnya yang berkaitan dengan penelitian pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif sebagai acuan penelitian selanjutnya.

1.4.1.3 Bagi Peneliti

Mengetahui tentang pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif, dan sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan profesi keperawatan dimasa mendatang tentang Pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif.

1.4.2 Manfaat praktis

1.4.2.1 Bagi masyarakat pragak

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif pada anak usia 3-6 tahun di TK Nurul Huda Desa Pragak Parang Magetan.

1.4.2.2 Bagi peneliti lebih lanjut

Diharapkan karya tulis ini dapat digunakan untuk peneliti selanjutnya sebagai referensi untuk meneliti lebih lanjut.

1.5 Keaslian Penelitian

1. Nike Fita Rahmadani (2013), dengan judul “Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Bermain dengan Sikap Dalam Pemilihan Alat Permainan Edukatif Pada Anak Prasekolah di RA Muslimat Al Hikmah Bangunsari Dolopo Madiun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui antar 2 variabel apakah ada hubungan pengetahuan ibu tentang bermain dengan sikap dalam pemilihan alat permainan edukatif pada anak prasekolah di RA Muslimat Al Hikmah Bangunsari Dolopo Madiun. Penelitian ini menggunakan metode korelasi. Populasi sejumlah 30 orang dengan pengambilan sampel menggunakan total sampling. Cara pengambilan data dengan memberikan kuesioner kepada responden. Hasil penelitian didapatkan sebagian besar (66,7%) responden memiliki pengetahuan yang baik, yang dipengaruhi oleh usia, pekerjaan, pendidikan, sumber informasi. Dan hampir setengahnya (33,3%) responden memiliki pengetahuan kurang baik, yang dipengaruhi oleh pendidikan, pekerjaan, dan serta didapatkan sebagian besar (56,7%) responden memiliki sikap negatif yang dipengaruhi oleh pendidikan, pekerjaan dan sumber informasi dan hampir setengahnya (43,3%) responden memiliki sikap positif yang dipengaruhi oleh umur, pekerjaan, dan sumber informasi.
2. Lianawati (2013), dengan judul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif “Maze” Pada Kelompok B TK Mardi Siwi Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2012/2013”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui permainan maze pada kelompok B TK Mardi Siwi Batang yang

berjumlah 18 orang siswa. Hasil penelitian kecerdasan visual spasial pada kondisi awal yang mampu mengerjakan dengan tuntas dan baik hanya 5 anak atau sebesar 27,78% dari 18 anak. Dan pada siklus I berjumlah 10 anak atau 55,55% . dan selanjutnya pada siklus II mengalami kenaikan dan sudah mencapai indikator keberhasilan termasuk dalam kategori baik dengan sebesar 15 anak yang mendapat nilai baik atau 83,33%. Hasil observasi aktivitas siswa juga masuk dalam kategori baik yaitu pada siklus I sebesar 55,55% dan pada siklus II mencapai 83,33%. Berdasarkan seluruh kegiatan penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial anak kelompok B TK Mardi Siwi Batang dapat ditingkatkan dalam Alat Permainan Edukatif “Maze”.