

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Anak adalah seseorang yang akan menjadi penerus bagi orang tua, keluarga bahkan negara. Maka seorang anak sudah seharusnya di jaga dan di asuh dengan baik. Pengasuhan anak adalah kewajiban dari orang tua.

Tahun-tahun pertama anak adalah masa-masa yang sangat penting bagi tumbuh kembangnya. Menurut Mini (2008) *cit* Pratama (2009), hasil penelitian membuktikan otak anak-anak pada usia emas yakni 1-3 tahun mampu menyerap pengetahuan dengan mudah. Bila spons adalah otak anak, stimulasi lingkungan adalah air yang bisa diserap dengan cepat. Lingkungan sekitar anak haruslah bagus untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Penelitian lain mengenai kecerdasan otak menunjukkan fakta bahwa untuk memaksimalkan kepandaian seorang anak, stimulasi harus dilakukan sejak 3 tahun pertama dalam kehidupannya mengingat pada usia tersebut jumlah sel otak yang dipunyai dua kali lebih banyak dari sel-sel otak orang dewasa (Oberlander, 2003).

Setiap anak merupakan individu unik yang berbeda. Mereka membutuhkan stimulasi yang tepat dan disesuaikan dengan potensi bakat, karakter dan gaya belajar sehingga anak dapat menyerap, mengolah informasi dan mengembangkan potensinya secara optimal. Diharapkan dengan mengenali bakat, karakter dan gaya belajar anak sedari dini, akan lebih mudah bagi orang tua untuk

memberikan stimulasi dan pengarahan yang tepat dalam mengoptimalkan kecerdasan anak (Hurlock , 2005).

Agar tumbuh kembang anak menjadi maksimal maka diperlukan stimulasi tumbuh kembang. Stimulasi tumbuh kembang biasanya dilakukan oleh orang tua karena mereka yang lebih sering bersama anak. Stimulasi tumbuh kembang sangat bervariasi, yaitu bisa membantu tumbuh kembang dalam kemampuan ketrampilan, kognitif dan afektif. Salah satu stimulasi tumbuh kembang yang bisa dilakukan adalah dengan bermain. Anak-anak tidak bisa dilepaskan dari aktifitas bermain, karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi mereka dan merupakan sebuah kebutuhan anak layaknya makan, perawatan, cinta kasih, dll. Bermain adalah unsur yang penting bagi perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Anak yang mendapatkan kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas, bila dibandingkan dengan mereka yang kurang mendapatkan kesempatan bermain (Soetjiningsih, 1995). Anak melatih kemampuan dasar yang diperlukan dalam kehidupan dengan permainan. Permainan yang terarah seperti sesuai dengan umur dan sesuai dengan manfaat mainan dan anak berada di lingkungan yang tepat akan membantu anak memperoleh sarana yang ia butuhkan untuk mempertajam pemikiran dan meningkatkan kepekaannya (Stevanne, 2004 *cit* Pratama, 2009).

Semakin banyak stimulasi yang diberikan, akan semakin bagus, karena semakin banyak stimulus maka semakin banyak koneksi antar saraf terhubung. Anak yang sudah akrab dengan mainan edukatif sejak dini, perkembangan

kecerdasannya akan terlihat lebih maksimal. Ia lebih mampu berkonsentrasi, kreatif, serta tekun. Kasus anak-anak yang sering bermain fisik dan terlalu sering menonton tv, di usia sekolahnya kurang bisa berkonsentrasi, kurang telaten, tidak tekun, dan mudah menyerah, karena mereka tidak terbiasa untuk duduk tenang dan tekun (Tedjasaputra, 2001).

Orang tua berperan sebagai fasilitator yang harus menyediakan media permainan, mendampingi dan mengarahkan sesuai dengan karakteristik anak, situasi dan kondisi yang ada sebagai bentuk dukungan dalam kegiatan bermain anak (Nur'aini, 2009). Akan tetapi banyak orang yang menganggap masa bermain pada anak tidaklah mendapat suatu perhatian secara khusus sehingga banyak sekali orang tua yang membiarkan anak tanpa memberikan pendidikan terhadap permainan yang dimiliki anak (Hidayat, 2005).

Banyak ditemukan anak pada masa tumbuh kembang mengalami keterlambatan yang dapat disebabkan kurangnya pemenuhan kebutuhan pada diri anak termasuk didalamnya adalah kebutuhan bermain, yang seharusnya masa tersebut merupakan masa bermain yang diharapkan menumbuhkan kematangan dalam pertumbuhan dan perkembangan karena masa tersebut tidak digunakan sebaik mungkin maka tentu akhirnya mengganggu tumbuh kembang anak (Hidayat, 2005). Permainan merupakan hal yang penting bagi anak, karena para ahli pendidikan di dalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak (Ismail, 2009). Bermain untuk anak akan membantu mengembangkan otot besar dan otot halus (motorik kasar dan motorik halus), meningkatkan penalaran dan hidup sosialnya, membentuk daya

imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib serta disiplin yang tinggi (Ismail, 2009).

Perhatian selama proses bermain pada anak sangat penting mengingat dalam proses bermain dapat ditemukan kekurangan dari kebutuhan bermain seperti kreativitas anak, perkembangan mental dan emosional yang harus diarahkan agar sesuai dengan proses kematangan perkembangan. Anak yang mendapatkan atau terpenuhinya kebutuhan bermain dapat terlihat pula pada pola perkembangan (Hidayat, 2005). Para peneliti menemukan bahwa anak-anak yang tidak bermain dan jarang disentuh, otaknya 20-30% lebih kecil dari otak normal anak seusia mereka (Stevanne, 2004 *cit* Pratama, 2009).

Peran dan bimbingan orang tua yang memiliki pengetahuan tentang jenis alat permainan dan kegunaannya, sabar dalam bermain, tidak memaksakan, mampu mengkaji kebutuhan bermain dan memberi kesempatan anak untuk mandiri sangatlah penting dalam pemilihan jenis mainan anak. Namun kekurangpahaman terhadap jenis permainan, banyak dijumpai di masyarakat. Banyak orang tua membeli permainan tanpa memperdulikan jenis kegunaan yang mampu mengembangkan aspek tersebut, sehingga terkadang harganya mahal, tidak sesuai dengan umur anak dan tipe permainannya sama (Hidayat, 2005).

Selain memperhatikan kegunaan mainan untuk anak, hal lain yang perlu diperhatikan adalah tentang kandungan bahan berbahaya dalam mainan agar tidak membahayakan anak saat bermain. Huzna (2010) sebagai pengurus YLKI menyatakan “Harusnya ada lembaga sertifikasi yang lakukan pengujian terhadap klaim seperti *non toxic, lead free dan mercury free*”. Huzna juga mengatakan

“Pemerintah perlu memberi perhatian serius, sebab di Indonesia belum ada standar khusus mainan anak. Memang sudah tercantum di Standar Nasional Indonesia (SNI), tetapi belum ada standar yang wajib". Karena belum adanya standar wajib tersebut, Huzna (2010) menghimbau orang tua agar lebih teliti memilih mainan untuk anak-anaknya, yang pasti mainan yang aman harus memiliki standar batasan usia yang jelas.

Memilih mainan anak memang gampang-gampang susah. Hindari membeli mainan yang mengandung toksik (racun), terutama untuk anak di bawah lima tahun. Apalagi di bawah tiga tahun karena mereka masih hobi memasukkan benda ke dalam mulut, hidung, dan telinga (Tedjasaputra, 2001).

Hasil survey pendahuluan di Puskesmas Gamping I pada tanggal 18 Oktober 2010 ibu-ibu yang mempunyai anak 1-3 tahun dari 10 responden, 70% responden belum tahu mainan yang sesuai dengan umur dan perkembangan anak. Umumnya ibu-ibu membelikan mainan apa yang disukai anak tanpa memperhatikan fungsi dan manfaat mainan tersebut. Selain itu ada juga ibu yang memberikan mainan yang sama dengan kakaknya walaupun umurnya berbeda.

Pengetahuan ibu tentang konsep bermain adalah hal yang penting. Penelitian pengetahuan ibu tentang konsep bermain pada anak sudah dilakukan oleh Pratama (2009). Hasil dari penelitian tersebut diketahui bahwa pengetahuan juga bisa di dapat dari pendidikan. Penulis ingin mengetahui apakah pendidikan ibu akan mempengaruhi pemilihan jenis mainan untuk anak berdasarkan latar belakang di atas. Karena mainan merupakan hal yang penting juga untuk masa tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, penelitian ini akan memfokuskan

hubungan tingkat pendidikan dan pengetahuan ibu dengan pemilihan jenis mainan untuk anak 1-3 th.

B. RUMUSAN MASALAH

Peneliti ingin mengetahui “Apakah ada hubungan antara tingkat pendidikan dan pengetahuan ibu dengan pemilihan jenis mainan untuk anak 1-3 tahun?”.

C. TUJUAN PENELITIAN

1. TUJUAN UMUM

Mengetahui hubungan antara tingkat pendidikan dan pengetahuan ibu dengan pemilihan jenis mainan untuk anak usia 1-3 tahun.

2. TUJUAN KHUSUS

- a. Mengetahui tingkat pendidikan ibu.
- b. Mengetahui perilaku ibu dalam pemilihan jenis mainan untuk anaknya.
- c. Mengetahui tingkat pengetahuan ibu tentang manfaat mainan yang diberikan kepada anaknya.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman menulis tentang pengaruh pendidikan ibu dengan pemilihan jenis mainan untuk anak umur 1-3 tahun.

Dapat menambah pengetahuan tentang jenis permainan anak yang dapat menstimulus perkembangannya.

2. Bagi Ilmu Keperawatan

Sebagai dasar untuk merencanakan pemberian pendidikan kesehatan tentang pemberian stimulus menggunakan alat permainan edukatif dengan memperhatikan pendidikan ibu.

3. Bagi Pihak lain yang terkait

Bagi para produsen mainan anak-anak agar lebih kreatif dalam membuat jenis mainan pada anak-anak khususnya umur 1-3 tahun.

E. PENELITIAN TERKAIT

1. Tingkat Pengetahuan Ibu tentang Konsep Bermain pada Anak Usia 1-3 Tahun di Desa Segaran Kecamatan Wates Kediri Tahun 2009” oleh Pratama (2009). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah variabel terikatnya yaitu tingkat pengetahuan ibu sedangkan penelitian ini adalah pendidikan dan pengetahuan Ibu. Tempat untuk melakukan penelitian juga berbeda, penelitian tersebut di desa Segaran Kecamatan Wates Kediri, sedangkan penelitian ini di wilayah kerja puskesmas Gamping 1 di daerah Ambarketawang.