

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya (Notoatmodjo, 2010). Pengetahuan adalah kesan di dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca inderanya, yang berbeda sekali dengan kepercayaan (*beliefs*), takhyul (*superstitions*), dan penerangan-penerangan yang keliru (*misinformations*) (Soekanto, 2007).

Ibu merupakan tokoh utama dalam perkembangan anak karena ibu adalah orang yang paling banyak menghabiskan waktu dengan anaknya, khususnya pada masa *toddler*, sehingga ibu mempunyai banyak kesempatan untuk memberi stimulus bermain yang tepat dan sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak sehingga diharapkan anak dapat mencapai tumbuh kembangnya dengan optimal. Hasil tinjauan studi membuktikan bahwa pengetahuan ibu dalam konsep bermain menunjukkan yang lebih baik bagi pertumbuhan anak, dan disarankan stimulasi haruslah dilaksanakan dengan perhatian dan penuh kasih sayang, bersifat umpan balik serta dilakukan setiap hari (Aboud, 2007)

Ibu harus selalu memberikan rangsang atau stimulasi kepada anak dalam semua aspek perkembangan baik motorik kasar maupun halus, bahasa dan personal sosial. Stimulasi ini harus diberikan secara rutin dan berkesinambungan dengan kasih sayang, metode bermain dan lain-lain. Sehingga perkembangan anak akan berjalan optimal. Kurangnya stimulasi dari orang tua dapat mengakibatkan keterlambatan perkembangan anak, karena itu para orang tua atau pengasuh harus diberi penjelasan cara-cara melakukan stimulasi kepada anak-anak (Dinkes, 2009).

Perkembangan seorang anak ditandai dengan perubahan fungsi tubuh untuk menguasai tingkat yang lebih kompleks meliputi perkembangan fisik, kognitif, emosi, dan sosial (Rosdahl & Kowalski, 2008; WHO, 2011) periode

**Riska Cahyani, 2016**

**GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN IBU TENTANG KONSEP BERMAIN TERHADAP TUMBUH KEMBANGPADA ANAK TODDLERDI KELURAHAN PADASUKA KECAMATAN CIBEUNYING KIDUL KOTA BANDUNG.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penting dalam hal perkembangan anak adalah masa *toddler* atau periode emas. Periode emas untuk mengoptimalkan perkembangan anak, dan diperlukan rangsangan atau simulasi yang sesuai agar potensi anak berkembang (Kania, 2007)

Menurut Sundaram (2013) menyebutkan bahwa *toddler* yang dibesarkan di lingkungan rumah tanpa adanya stimulas bermain memiliki 4,25% kali lebih besar sehingga motorik kasar dan motorik halus dan lain lain pada *toddler* mengalami gangguan sebesar 4,75%. Sedangkan *toddler* yang dibesarkan oleh orang tua yang otoriter memiliki gangguan perkembangan motorik kasar dan motorik halus sebesar 0,54%. Sehingga perlu diteliti lebih lanjut antara pengetahuan ibu dengan konsep bermain untuk perkembangan anak agar bisa diidentifikasi sedini mungkin apabila terjadi keterlambatan pada anak

Menurut Depkes (2004) Sekitar 16% dari anak usia di bawah lima tahun di Indonesia mengalami gangguan perkembangan saraf dan otak mulai ringan sampai berat karena pengetahuan ibu yang kurang tentang konsep bermain. Selain itu, banyak ditemukan anak masa tumbuh kembang mengalami perlambatan 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 (Abdul, 2005).

Banyak ditemukan pada masa tumbuh kembang anak yang tidak sesuai dengan usia anak, atau yang mengalami keterlambatan dalam tumbuh kembang. Menurut Wong (2003) perkembangan motorik kasar pada anak usia 13 bulan salah satunya berjalan tanpa bantuan tetapi banyak ditemukan anak sampai usia 24 bulan belum dapat berjalan sendiri. Hal ini dapat disebabkan stimulasi ibu dalam pemberian konsep bermain tidak sesuai dengan usia anak, yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak karena di setiap tahap

perkembangan usianya, kebutuhan anak toddler terhadap mainan akan berlainan.

Bermain merupakan hal yang penting untuk perkembangan anak baik secara fisik, emosi, mental, intelektual, kreatifitas dan sosial. Bermain adalah bekerja dalam pandangan anak-anak. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak sebagai suatu aktivitas pada saat bermain yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif dan afektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi diri sebagaimana kebutuhan seperti kebutuhan makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang (Devi, 2008)

Sebagai kebutuhan anak usia *toddler* sebaiknya juga perlu diperhatikan secara cermat bukan hanya dijadikan mengisi kesibukan atau mengisi waktu dengan bermain, anak melatih kemampuan dasar yang diperlukan dalam kehidupan. Permainan yang terarah di lingkungan yang tepat akan membantu anak memperoleh sarana yang dibutuhkan untuk mempertajam pemikiran dan meningkatkan kepekaan (Stevanne, 2004). Menurut Nursalam (2005), aktivitas bermain merupakan salah satu stimulus bagi perkembangan anak secara optimal. Ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain anak tidak boleh dianggap hal yang biasa, sehingga tidak perlu mendapat perhatian secara khusus mengingat bermain merupakan hal penting dalam perkembangan anak.

Hasil penelitian yang dilakukan di beberapa Negara di Asia, antaranya China, Filipina, dan Indonesia (Bali) oleh peneliti yang berbeda menggambarkan bahwa sebagian besar ibu menganggap masa bayi atau toddler adalah masa pasif, sehingga selama periode tersebut anak dirawat dan diberi makan tanpa komunikasi atau bermain. Penelitian ini bukti bahwa kurangnya pengetahuan ibu tentang konsep bermain pada masa *toddler* termasuk di Indonesia ( Li , et al., 2000; Williams,et all., 2000 a.b).

Menurut Mini (2008) dalam Redaksi Buntet Pesantren (2008), hasil penelitian membuktikan otak anak-anak pada usia emas yakni 1-3 tahun mampu menyerap pengetahuan dengan mudah. Berdasarkan data rekam medik BRSD Kabupaten Malang bulan Januari 2002 – Agustus 2002 didapatkan jumlah anak *toddler* yang menjalani terapi keterlambatan tumbuh kembang. Hasil penelitian Suharjo (2002) analisa dan pembahasan menunjukkan bahwa gambaran pengetahuan ibu tentang konsep bermain pada *toddler* adalah kurang baik (45,62%) dengan distribusi kurang baik (51,69%) pada subvariabel pengertian konsep bermain, kurang baik (45,08%) pada subvariabel fungsi bermain bagi *toddler*, kurang baik (41,96%) pada subvariabel bermain sesuai tumbuh kembang

Banyak orang tua yang menganggap masa bermain pada anak tidaklah mendapat perhatian secara khusus sehingga banyak sekali ibu yang membiarkan anak tanpa memberikan pendidikan terhadap permainan yang dimiliki anak. Selain itu, banyak ditemukan anak pada masa tumbuh kembang mengalami perlambatan yang dapat disebabkan kurang pemenuhan kebutuhan pada diri anak termasuk 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 (Abdul, 2005).

Berdasarkan studi pendahuluan di Kelurahan Padasuka Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung pada bulan Maret 2016, Hasil wawancara peneliti dengan 5 ibu yang memiliki anak *toddler*, pengetahuan ibu tentang konsep permainan anak adalah 4 ibu mengatakan tidak memberikan permainan dan tidak mengetahui permainan untuk usia *toddler* dan masih menanyakan mengapa anaknya terlambat tumbuh kembangnya seperti belum bisa berjalan atau berbicara seperti anak usia *toddler* yang lain dan ibu yang lain mengatakan anak tersebut diberi permainan tapi tidak mengetahui permainan untuk usia *toddler*. Pengetahuan yang masih kurang ini memberikan gambaran bahwa sebagian besar ibu masih belum mengetahui tentang konsep

bermain pada anak usia 1-3 tahun (*toddler*) secara mendalam. Para ibu juga mengaku bahwa pada saat bermain dengan anak menggunakan alat permainan, ibu belum pernah mempelajari terlebih dahulu cara dan tujuan bermain dengan alat permainan tersebut.

Fenomena keterlambatan tumbuh kembang ditemukan oleh peneliti selama proses studi pendahuluan, Hasil survey awal pada saat penilaian di Posyandu Padasuka dari 5 anak usia 1-3 tahun dengan menggunakan DDST (*Denver Development Screening Test*) didapatkan 2 dari 10 anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan. Seperti terlambat berjalan dan berbicara, DDST adalah sebuah metode pengkajian yang digunakan secara luas untuk menilai kemajuan perkembangan usia 0-6 tahun. DDST di gunakan untuk mendeteksi adanya masalah dalam perkembangan anak yang berat dan sebagai metode yang cepat untuk mengidentifikasi anak yang memerlukan evaluasi lebih lanjut. Oleh sebab itu ibu dituntut untuk mengetahui tentang konsep bermain terhadap tumbuh kembang anak pada anak *toddler*.

Dengan demikian, diperlukan serangkaian gambaran pengetahuan ibu tentang konsep bermain anak *toddler* agar tidak terjadi keterlambatan tumbuh kembang. maka penulis tertarik untuk meneliti "Bagaimana Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu tentang Konsep Bermain pada Anak *Toddler* di Kelurahan Padasuka Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti "Bagaimana Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu tentang Konsep Bermain Terhadap Tumbuh Kembang pada Anak *Toddler* di Kelurahan Padasuka Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung".

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1) Tujuan Umum

Untuk mengetahui gambaran tingkat pengetahuan ibu terhadap konsep bermain terhadap tumbuh kembang pada anak *todder* di Kelurahan Padasuka Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.

## 2) Tujuan Khusus

- a) Untuk mendeskripsikan tingkat pengetahuan ibu tentang konsep bermain pada anak *todder* di Kelurahan Padasuka Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.
- b) Untuk mendeskripsikan tingkat pengetahuan ibu tentang karakteristik tumbuh kembang pada anak *toddler* di Kelurahan Padasuka Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.

## 1.4. Manfaat Penelitian

### 1.3.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pengembangan ilmu keperawatan anak tentang tingkat pengetahuan ibu pada konsep bermain anak *toddler*

### 1.4.2 Manfaat praktis

#### a) Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai informasi bagi mahasiswa di program Studi Keperawatan Universitas Pendidikan Indonesia tentang gambaran tingkat pengetahuan ibu tentang konsep bermain pada anak *toddler* berdasarkan teori sehingga dapat menjadi langkah awal bagi perawat untuk mengembangkan pelayanan keperawatan dalam bidang kesehatan. Peneliti ini dapat digunakan sebagai dasar promosi kesehatan mengenai peristiwa keterlambatan tumbuh kembang kepada masyarakat oleh bidang keperawatan anak dan komunitas.

#### b) Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya berkaitan dengan tema pengetahuan ibu tentang konsep bermain mempengaruhi tumbuh kembang anak *toddler*

## 1.4 Sistematika Penulisan

Riska Cahyani, 2016

**GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN IBU TENTANG KONSEP BERMAIN TERHADAP TUMBUH KEMBANG PADA ANAK TODDLER DI KELURAHAN PADASUKA KECAMATAN CIBEUNYING KIDUL KOTA BANDUNG.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sistematika penulisan dalam karya tulis ilmiah dengan judul: “gambaran tingkat pengetahuan ibu tentang konsep bermain terhadap tumbuh kembang pada anak *todller*” adalah sebagai berikut

**BAB I PENDAHULUAN.** Merupakan uraian tentang latar belakang penelitian, Rumusan Masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan Sistematika Penulisan.

**BAB II KAJIAN PUSTAKA.** Merupakan landasan teori yang digunakan dalam analisis temuan di lapangan dan uraian mengenai kerangka pemikiran penelitian. yang berisi tentang konsep pengetahuan, konsep anak *toddler*.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN** yang berisi desain peneliti, partisipan, subjek penelitian (Populasi dan Sampel), Instrumen Penelitian, variabel penelitian, Definisi oprasional, teknik pengolahan data dan analisis data, etika penelitian, lokasi dan waktu.

**BAB IV PENEMUAN DAN PEMBAHASAN** yang berisi hasil penelitian dan pembahasan

**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**