

JURNAL STIKES MUHAMMADIYAH CIAMIS : JURNAL KESEHATAN

Volume 6, Nomor 2, Oktober 2019

ISSN: 2089-3906

EISSN : 2656-5838

DESCRIPTION OF USE OF EDUCATION GUIDE TO CHILDREN AGE OF PRASEKOLAH (4-6 YEARS) IN RA ROHMAWIYAH BANJARSARI DISTRICT CIAMIS YEAR 2018

Muhamad Dadan Taofik ^{1*}; Yuyun Rahayu²; Yanti Srinayanti³

^{1*,2,3} STIKes Muhammadiyah Ciamis

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Educational Game Tools is a game tool that can provide optimum game function and child development. The recommended editing tools for children aged 4-6 years include paint colors, blocks and puzzles. Impacts that may occur if the Educational Game Tools is is not fulfilled, the process of child growth is not optimal so that the talent and potential that exist in the child is not excavated or if the child has a developmental disorder such as delay cannot be immediately known.

Keywords:

Use of Educational Game Tools, Preschoolers (4-6 Years)

The method in this research is descriptive, the research done to find out the value of independent variables, either one variable or more (independent) without making a comparison, or connecting with other variables. The population in this study were all parents of students aged 4-6 years in RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis academic year 2017-2018 as many as 32 people. Sampling in this study using total sampling that is the entire population used as research samples.

The results showed that the use of educational games in preschool children (4-6 years) in RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis, most categorized do not use as many as 20 people (62.5%).

Suggestions are expected for parents to further improve their understanding of good educational game tools and in accordance with the development of children, this

understanding can be done by following the various counseling from health workers, or reading other books that have something to do with educational game tools.

GAMBARAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (4-6 TAHUN) DI RA ROHMAWIYAH BANJARSARI KABUPATEN CIAMIS TAHUN 2018

ABSTRAK

Kata Kunci :

Penggunaan Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun)

Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal terhadap perkembangan anak. Alat permainan edkutatif yang dianjurkan untuk anak usia 4-6 tahun diantaranya berupa cat warna, balok dan puzzle. Dampak yang mungkin terjadi jika pemberian APE tidak terpenuhi, perkembangan 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

Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua dari siswa yang berumur 4-6 tahun di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis tahun pelajaran 2017-2018 sebanyak 32 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis, sebagian besar berkategori tidak menggunakan sebanyak 20 orang (62,5%).

Saran diharapkan agar orangtua lebih meningkatkan pemahaman tentang alat permainan edukatif yang baik dan sesuai dengan perkembangan anak, pemahaman ini dapat dilakukan dengan cara mengikuti berbagai penyuluhan dari

tenaga kesehatan, atau membaca buku-buku lain yang ada kaitannya dengan alat permainan edukatif.

PENDAHULUAN

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa sebagai suatu aktivitas yang memberikan suatu stimulasi dalam kemampuan, keterampilan, kognitif dan afektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya (Alimul A, 2012). Bermain tidak hanya sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makan, perawatan, cinta kasih. Anak memerlukan berbagai variasi bermain untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya (Soetjiningsih, 2012).

Program kesehatan anak di Kabupaten Ciamis tahun 2017-2018, meliputi kunjungan neonatus, pelayanan kesehatan bayi dan balita, stimulasi deteksi intervensi dini tumbuh kembang (SDIDTK) balita, pelaksanaan kelas ibu balita, serta meningkatkan derajat kesehatan anak usia prasekolah dan usia sekolah. Pembinaan tumbuh kembang anak secara komprehensif dan berkualitas dapat dilaksanakan melalui kegiatan stimulasi, deteksi dan intervensi dini penyimpangan tumbuh kembang balita melalui program SDIDTK di Puskesmas. Menurut Dinas Kesehatan Kabupaten Ciamis pada tahun

2017-2018 pelaksanaan SDIDTK pada anak prasekolah sebanyak 22,777 dengan menggunakan KPSP (Dinkes Kabupaten Ciamis, 2017).

Teori perkembangan anak menurut Freud, Erikson, Kohlberg, Piaget, Gesell dan rekan-rekannya mengatakan bahwa perkembangan berlangsung melalui sejumlah tahapan dan dapat diramalkan (Hurlock, 2010). Dalam perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan atau stimulasi yang berguna agar potensi berkembang, sehingga perlu mendapatkan perhatian. Masa balita merupakan periode penting dalam tumbuh kembang anak, karena pada masa ini pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Pada masa balita ini perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, ekonomi dan intelegensia berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian juga dibentuk pada masa ini. Sehingga setiap kelainan atau penyimpangan sekecil apapun apabila tidak terdeteksi apalagi tidak ditangani dengan baik, akan mengurangi kualitas sumber daya manusia kelak kemudian hari (Soetjiningsih, 2012)

Stimulasi perkembangan anak sedini mungkin, dengan menggunakan alat permainan edukatif. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah dan

teratur akan lebih cepat berkembang dibanding dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi. Pemberian stimulasi pada perkembangan anak lebih efektif bila disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan sesuai tahap-tahap perkembangan anak. Oleh karena itu orang tua perlu mengetahui pentingnya stimulasi dan cara memberikan stimulasi yang efektif pada anak, karena saat ini banyak keluarga yang memberikan alat permainan tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. (Soetjiningsih, 2012).

Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, di mana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan motorik halus. Dalam penggunaan alat permainan edukatif ini banyak dijumpai pada masyarakat kurang memahami jenis permainan karena banyak orang tua membeli permainan tanpa memperdulikan jenis kegunaan yang mampu mengembangkan aspek motorik halus, sehingga terkadang harganya mahal, tidak sesuai dengan umur anak dan tipe permainan sama. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi adalah perkembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan ukuran, bentuk dan warna. Sebelum memberikan permainan pada anak, orang tua seharusnya mengetahui maksud dan tujuan permainan yang akan diberikan, untuk mengetahui perkembangan anak lebih lanjut (Hidayat, 2008).

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 tentang pemberian APE, sehingga ibu diharapkan mendapat pengetahuan yang cukup (Mulyawan A, 2013).

Fenomena yang ada sekarang ini masih banyak orang tua yang memberikan gadget pada anaknya, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri serta banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak. Alat permainan edukatif yang dianjurkan untuk anak usia 4-6 tahun diantaranya berupa cat warna, balok dan puzzle, sesuai dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun harus dapat melakukan aktivitas menemukan cat air, balok, dan puzzle. Aktivitas dalam memilih cat air, balok, dan puzzle. Aktivitas dalam menentukan cat air, balok, dan puzzle. Aktivitas dalam menggunakan cat air, balok, dan puzzle dalam kegiatan. Aktivitas dalam mendeskripsikan cat air, balok, dan puzzle. Aktivitas dalam merapihkan cat air, balok, dan puzzle setelah kegiatan.

Berdasarkan survey pendahuluan tanggal 14 Desember 2017 yang dilakukan di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis dari 15 orang anak didapatkan 10

orang anak (66,7%) tidak menggunakan alat permainan edukatif dengan baik dan 5 orang anak (33,3) menggunakan alat permainan edukatif dengan baik.

Berdasarkan dari hal tersebut di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Gambaran Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis”

METODE

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012).

Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai gambaran penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah (4-6 Tahun) di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan jenis rancangan penelitian menggunakan *cross sectional*.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 7 Ciamis yaitu sebanyak 196 responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik

proporsional sampling dan didapatkan 72 responden.

HASIL

Dari hasil pengumpulan data yaitu gambaran penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 tahun) di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis

No	Kategori	F	%
1.	Menggunakan	12	37,5
2.	Tidak Menggunakan	20	62,5
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis, frekuensi tertinggi yaitu berkategori tidak menggunakan sebanyak 20 orang (62,5%), dan frekuensi terendah berkategori menggunakan sebanyak 12 orang (37,5%).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis, sebagian besar berkategori tidak menggunakan sebanyak 20 orang (62,5%). Berdasarkan analisis item kuesioner sebagian besar menggunakan dalam aktivitas anak menemukan APE sebanyak 30 orang (93,8%), sebagian besar anak

menggunakan dalam memilih APE sebanyak 29 orang (90,6%), sebagian besar anak menggunakan dalam aktivitas menentukan APE sebanyak 19 orang (59,4%), sebagian besar anak menggunakan dalam aktivitas menggunakan APE dalam kegiatan sebanyak 20 orang (62,5%), sebagian besar anak tidak menggunakan dalam aktivitas mendeskripsikan APE sebanyak 20 orang (62,5%), dan sebagian besar anak tidak menggunakan dalam aktivitas merapikan APE setelah kegiatan sebanyak 26 orang (81,3%).

Hal ini sesuai dengan teori Hidayat (2008) yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, di mana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan motorik halus. Dalam penggunaan alat permainan edukatif ini banyak dijumpai pada masyarakat kurang memahami jenis permainan karena banyak orang tua membeli permainan tanpa memperdulikan jenis kegunaan yang mampu mengembangkan aspek motorik halus, sehingga terkadang harganya mahal, tidak sesuai dengan umur anak dan tipe permainan sama. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi adalah perkembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan ukuran, bentuk dan warna. Sebelum memberikan permainan pada anak, orang tua seharusnya mengetahui maksud dan tujuan permainan yang akan diberikan, untuk mengetahui perkembangan anak lebih lanjut.

Orang tua sebaiknya memiliki pengetahuan tentang bagaimana memberikan stimulus yang tepat kepada

balitanya terutama mengenai jenis alat permainan dan kegunaannya, sehingga fungsi dari alat permainan akan lebih sempurna dan dengan mengetahui karakter khas pola bermain anak, terutama akan mempengaruhi orang tua dalam mengerti, memahami dan selanjutnya mengenai kebutuhan putra putrinya terhadap alat-alat permainan. Sebagian besar anak yang diduga mengalami kegagalan perkembangan pada sektor personal sosial dan motorik disebabkan orang tua jarang bahkan tidak pernah mengajari anaknya. Mereka cenderung membiarkan anaknya berkembang apa adanya, bahkan jarang berinteraksi dan memberikan stimulasi kepada anaknya dikarenakan kesibukan orang tua (Soetjiningsih, 2012).

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 tentang pemberian APE, sehingga ibu diharapkan mendapat pengetahuan yang cukup (Mulyawan A, 2013).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Pramono (2008) dan Novtiana (2010) yang juga menemukan adanya hubungan antara alat permainan edukatif dengan perkembangan anak usia 3-5 tahun. Pengaruh yang diberikan alat permainan edukatif sesuai dengan stimulasi yang diberikan alat permainan tersebut

kepada anak. Karenanya diperlukan adanya perhatian dalam pemilihan alat permainan agar stimulasi perkembangan pada anak tidak hanya terjadi pada salah satu aspek, melainkan terjadi secara menyeluruh pada seluruh aspek.

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)

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden diketahui bahwa sebagian besar pendidikan responden berpendidikan dasar (tamat SD dan SMP) yaitu sebanyak 18 orang (56,3%), sehingga daya tangkap terhadap suatu materi yang didapatkan hanya mampu diserap dalam kategori belum baik. pengetahuan orang tua berhubungan dengan pemberian alat permainan edukasi. Orang tua yang berpendidikan tinggi memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami pemilihan alat permainan edukasi. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Notoatmodjo (2012) bahwa pendidikan adalah upaya untuk memberikan pengetahuan sehingga terjadi perilaku positif yang meningkat. Pengetahuan adalah suatu hasil dari tahu yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu, melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan dan perabaan. Dan sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui penglihatan dan pendengaran, hanya sedikit yang diperoleh

melalui penciuman, perasaan dan perabaan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2011) diperoleh bahwa ada hubungan yang signifikan antara tingkat pendidikan keluarga dengan pemberian alat permainan edukatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai gambaran penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) di RA Rohmawiyah Banjarsari Kabupaten Ciamis sebanyak 20 orang (62,5%) tidak menggunakan alat permainan edukatif.

SARAN

1. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menambah pengetahuan dalam pembelajaran Keperawatan Anak serta dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dan dasar pemikiran dalam melaksanakan penelitian lanjutan mengenai alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah (4-6 Tahun).

2. Bagi RA Rohmawiyah Banjarsari

Lebih Meningkatkan komunikasi dan kerja sama yang efektif antara guru, orang tua (ibu), dan anak didik dalam penyediaan dan penggunaan APE guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak baik dirumah maupun disekolah.

3. Bagi Orang Tua Anak Usia 4-6 Tahun

Lebih meningkatkan pemahaman tentang alat permainan edukatif yang baik dan sesuai dengan perkembangan

anak, pemahaman ini dapat dilakukan dengan cara mengikuti berbagai penyuluhan dari tenaga kesehatan, atau membaca buku-buku lain yang ada kaitannya dengan alat permainan edukatif.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini hanya menggambarkan bagaimana penggunaan alat permainan edukatif. Hal ini dapat dijadikan sebagai sumber data baru bagi penelitian selanjutnya misalnya faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya penggunaan alat permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimul Hidayat, Aziz. (2012). Pengantar Ilmu Keperawatan. Salemba Medika : Jakarta.
- Arikunto, (2010), Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depag RI (2010) Al Qur'an dan terjemahan. Bandung: CV Diponegoro.
- Depkes (2012). Stimulasi Tumbuh Kembang Balita dan Anak Prasekolah. Pedoman Penatalaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar. Jakarta, 2012
- Eliyawati (2011). Alat Permainan Edukatif Anak usia Dini. Ombak: Yogyakarta
- Gunarsa, (2010) Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hidayat, (2009). Pengantar Ilmu Kesehatan Anak. Jakarta : Salemba Medika.
- Hidayat (2008). Pengaruh Permainan Pada Perkembangan Anak. Bandung : Alfabeta.
- Kurnia, (2011). Desain Pembelajaran PAUD. Ar-Ruzz Media:Jogjakarta
- Mayke S. Tedjasaputra (2010). Bermain, Mainan, dan Permainan. PT Gramedia Widiasarana Indonesia: Jakarta
- Moersintowarti (2008), Tumbuh Kembang Anak dan Remaja. IDAI, Sagung Seto. Jakarta.
- Mulyawan, Agung. (2013). Membaca dan Berhitung untuk Bayi. Jakarta : Erlangga.
- Mustofa, (2014). Alat Permainan Edukatif. Yogyakarta : Muha Medika.
- Notoatmodjo (2010). Metodologi Penelitian Kesehatan, Jakarta : Rineka Cipta.
- _____ (2012). Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan, Edisi Revisi. Rineka Cipta Jakarta.
- Novtiana N. (2010). Hubungan penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan motorik anak usia 3-6 tahun di paud puri fathonah kecamatan teluk betung selatan bandar Lampung. <http://digilub.usu.ac.id>. Diakses tanggal 10 Juni 2018.

Nursalam. (2013). Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan . Jakarta: Salemba Medika

Pramono. 2008. Efektifitas alat permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di ponorogo semarang. <http://digilub.usu.ac.id>. Diakses tanggal 10 Juni 2018.

Riduwan dan Akdon, (2013). Rumus dan Data dalam Analisis dan Statistik. Bandung : Alfabeta

Soetjiningsih (2012). Bermain dan alat permainan anak. Dalam: Soetjiningsih, Jakarta: EGC

Sugiyono (2012), Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.

Wong, (2008). Wong's Nursing care of infants and children. Mosby Company, St Louis Missouri.

Yuliana, dkk (2013), Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. PT.Indeks: Jakarta