

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balita merupakan singkatan dari anak bawah lima tahun. Balita adalah anak yang menginjak usia diatas 1 tahun sampai usia 5 tahun atau dalam perhitungan bulan yaitu usia 12-59 bulan (Kemenkes RI, 2015). Masa balita merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan yang tercepat dan terpenting bagi seorang individu. Perkembangan yang dicapai pada masa balita berpengaruh terhadap perkembangan pada tahap selanjutnya (Lubis, et al., 2015). Ditemukan banyak balita yang mengalami keterlambatan perkembangan, karena kurangnya pengetahuan ibu tentang cara menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak (Fitriani & Oktobriariani, 2017). Kurangnya stimulasi perkembangan yang dilakukan oleh ibu dapat mengakibatkan keterlambatan perkembangan pada anak. Sebagian besar anak yang mengalami keterlambatan perkembangan tidak teridentifikasi sampai usia prasekolah atau usia sekolah sehingga membuat anak kesulitan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki (Haryanti, dkk., 2018).

Lebih dari 200 juta anak di dunia mengalami keterlambatan dan gangguan perkembangan (Visser, 2016). Di Indonesia sekitar 5 hingga 10% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan 1-3% diantaranya yaitu anak yang berumur di bawah 5 tahun (Medise, 2013). Penggunaan alat permainan pada balita saat ini tidak memperhatikan jenis kegunaan yang mampu mengembangkan aspek motorik, tidak sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Orang tua tidak memahami maksud dan tujuan permainan yang akan diberikan, serta tidak dapat menjadi media untuk mengetahui perkembangan anak lebih lanjut. Pengetahuan tentang pemilihan dan pemberian alat permainan edukatif pada anak perlu dimiliki oleh seorang ibu sebagai acuan pemberian stimulasi yang sesuai dengan usia anak (Marhaeni, dkk., 2015). Dampak yang mungkin terjadi jika pemberian alat permainan edukatif tidak terpenuhi yaitu proses tumbuh kembang anak tidak bekerja secara optimal, bakat dan potensi yang ada pada diri anak tidak tergalai atau jika anak mengalami gangguan perkembangan seperti keterlambatan tidak dapat segera diketahui (Daralina & Sufriani, 2018).

Stimulasi adalah sebuah cara yang digunakan dalam proses interaksi yang berkelanjutan antara orang tua dan anak untuk membentuk hubungan yang hangat. Stimulasi merupakan cara ibu untuk mengembangkan kemampuan anak yang meliputi perkembangan motorik halus, motorik kasar, bahasa dan sosial kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak yang banyak mendapat stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi. (Haryanti, dkk., 2018). Bermain merupakan sarana untuk anak belajar mengenal lingkungan dan merupakan keutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi, motorik dan bahasa. Bermain bermanfaat untuk memicu kreativitas, kecerdasan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indera dan terapi (Pratiwi, 2017). APE atau alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Alat permainan edukatif yang diberikan kepada anak harus aman, memiliki ukuran yang sesuai dengan usia anak, model dan desainnya jelas. Fungsi dari alat permainan edukatif yaitu untuk merangsang kemampuan motorik halus, motorik kasar, bahasa dan sosial kemandirian anak (Daralina & Sufriani, 2018).

Faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu pemenuhan kebutuhan dasar anak sehingga proses pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berjalan secara optimal. Kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi yaitu : asuh, asih, asah. Asuh merupakan kebutuhan fisik-biomedis seperti pemberian ASI, gizi yang sesuai, kelengkapan imunisasi, pengobatan bila anak sakit, pemukiman atau tempat tinggal yang layak, kebersihan individu dan lingkungan, rekreasi dan bermain. Asih merupakan kebutuhan emosi dan kasih sayang. Asah merupakan kebutuhan akan stimulasi mental yang akan menjadi cikal bakal untuk proses belajar anak (Dahlia & Sekartini, 2017).

Ibu memiliki peran penting dalam proses perkembangan anak secara keseluruhan karena ibu adalah sosok yang paling dekat dengan anak. Ibu dapat mengenali keterlambatan perkembangan dan memberikan stimulasi pada anak sedini mungkin. Salah satu media yang dapat digunakan untuk stimulasi perkembangan anak yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE).

Pengetahuan tentang alat permainan edukatif (APE) sangat diperlukan bagi ibu, karena APE adalah salah satu faktor yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal (Handayani, dkk., 2017). Ibu yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi berpengaruh terhadap pemilihan dan penggunaan alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak (Daralina & Sufriani, 2018). Pengetahuan tentang stimulasi akan membantu orang tua menjadi sadar dan paham mengenai keterlambatan perkembangan anak. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan akan membawa ibu untuk berpikir dan berusaha supaya anak tidak mengalami penyimpangan perkembangan. Emosi dan keyakinan ibu ikut bekerja sehingga ibu berniat akan melakukan stimulasi/rangsangan terhadap perkembangan anak dan pada akhirnya ibu melakukan tindakan stimulasi/rangsangan perkembangan anak dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) (Khairani, dkk., 2019).

Pada saat ini Indonesia telah mengembangkan program Bina Keluarga Balita/BKB untuk anak prasekolah. Program ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak sedini mungkin. BKB merupakan program yang menunjang posyandu dalam upaya meningkatkan tumbuh kembang anak. Berbagai macam alat permainan edukatif yang dibuat sesuai dengan golongan umur anak diperkenalkan pada ibu/ kelompok BKB. APE berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak antara lain motorik, bahasa, kemandirian dan sosialisasi. Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal, dimana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan motorik (Diana, 2010).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hubungan antara pengetahuan Ibu tentang alat permainan edukatif (APE) dengan perkembangan balita ?

1.3 Tujuan Penelitian

Menganalisis hubungan pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif (APE) dengan perkembangan balita menggunakan studi sistematis.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan informasi ilmiah demi mengembangkan ilmu kebidanan khususnya mengenai perkembangan balita.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Manfaat bagi peneliti dapat mengimplementasikan hasil penelitian ini ketika praktik ke masyarakat.
- 2) Manfaat bagi profesi dapat menjadi bahan konseling mengenai perkembangan balita berbasis data penelitian yang relevan.
- 3) Manfaat bagi instansi pendidikan dapat dijadikan dasar dalam proses pengkajian dan pembuatan studi literatur.
- 4) Manfaat bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya dan mengembangkan penelitian terkait perkembangan balita.

1.5 Resiko Penelitian

Penelitian ini memiliki risiko yang sangat kecil karena dilakukan dengan menelaah literatur tanpa ada intervensi langsung kepada subjek penelitian/manusia.