

SKRIPSI

**PENGARUH DEMONSTRASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF
TERHADAP PERILAKU IBU DAN AKTIVITAS BERMAIN
ANAK USIA TODDLER DI RW 06 DESA BANJARDOWO
WILAYAH KERJA PUSKESMAS PULO LOR JOMBANG**

PENELITIAN *PRA EXPERIMENTAL*

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Pada Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga**



Oleh :

NOVI KUSRINI

NIM : 010630487 B

**PROGRAM STUDI SI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS AIRLANGGA**

SURABAYA

2008

SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun.

Surabaya, Pebruari 2008



Novi Kusri

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

Tanggal, 08 Pebruari 2008

Oleh:

Pembimbing I



Yuni Sufyanti A., SKp., M. Kes
NIP. 132 295 670

Pembimbing II



Ilya Krisnana, S.Kep., Ns

Mengetahui,
An. Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga

Wakil Ketua II



Dr. Nursalam, M.Nurs (Hons)
NIP. 140 238 226

LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diuji

Pada tanggal 13 Pebruari 2008

PANITIA PENGUJI

Ketua : Tintin Sukartini, S.Kp., M.Kes.

()

Anggota : 1. Yuni Sufyanti A., S.Kp., M.Kes.

()

: 2. Ilya Krisnana, S.Kep.Ns.

()

Mengetahui,
An. Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga

Wakil Ketua II



Dr. Nursalam, M.Nurs (Hons)
NIP.140 238 226

MOTTO

"PÍKÍR ItU PELÍTA
HATÍ"

Kupersembahkan skripsi ini
buat:

Kedua orang tuaku, suami dan
anakku tercinta serta institusi
dimana aku bekerja

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya dan terima kasih yang sebesar-besarnya pada para utusan-Nya yang memberikan bimbingan hingga terselesaikannya tugas akhir penulis. Skripsi ini berjudul **“PENGARUH DEMONSTRASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PERILAKU IBU DAN AKTIVITAS BERMAIN ANAK USIA TODDLER DI RW 06 DESA BANJARDOWO WILAYAH KERJA PUSKESMAS PULO LOR JOMBANG”**, merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Surabaya.

Bersama ini perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada:

1. Maha Guruku tercinta yang dengan sabar memberikan bimbingan dan mengajarkan kesabaran dan keistiqomahan dalam menjalani perintah-Nya.
2. Prof. Muhammad Amin, dr., Sp.P., (K) selaku dekan Fakultas Kedokteran Airlangga Surabaya.
3. Prof. H. Eddy Soewandoyo, dr., Sp.PD, KTI, selaku ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Surabaya.
4. Dr. Nursalam, M.Nurs (Hons), selaku wakil ketua II Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Surabaya.
5. Yuni Sufyanti A., S.Kp., M.Kes, selaku pembimbing I yang telah menyediakan waktu memberi pengarahan dan masukan sampai terselesaikannya proposal ini.
6. Ilya Krisnana, S.Kep.Ns, selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu memberi pengarahan dan masukan sampai terselesaikannya proposal ini.
7. Kepala Dinas Kesehatan Kabupaten Jombang yang telah memberikan izin tempat atau lokasi pelaksanaan penelitian.
8. Kepala puskesmas Pulo Lor Kabupaten Jombang yang telah memberikan izin tempat atau lokasi pelaksanaan penelitian.

9. Semua staf Puskesmas Pulo Lor dan semua staf Puskesmas Pembantu Desa Banjardowo yang telah membantu dalam memberikan informasi tentang pengambilan data awal.
10. Bapak dan mami atas segala dukungannya sampai saat ini.
11. Kedua JADMIKO tercinta (NANIS dan NAUFAL) atas kesabaran dan perhatian yang diberikan.
12. Keluargaku tersayang yang banyak memberi dukungan.
13. Teman-teman PSIK B9 yang telah memberi dukungan dan membantu dalam menyelesaikan proposal ini.
14. Semua dosen PSIK yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Seluruh staf di perpustakaan PSIK terima kasih atas bantuan dan pengertiannya selama proses penyelesaian skripsi ini.
16. Semua rekan kerja di STIKES Pemkab Jombang yang telah memberi dukungan.
17. Seluruh responden yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan proposal ini.

Semoga Allah SWT membalas budi baik semua pihak yang telah memberi kesempatan, dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kami sadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kami mohon kritikan dan saran demi perbaikan selanjutnya.

Surabaya, Pebruari 2008

Penulis

ABSTRACT

EFFECT OF EDUCATIVE GAME INSTRUMENT DEMONSTRATION ON MOTHER BEHAVIOR AND PLAYING ACTIVITY OF TODDLER

Pra Eksperimental Study in RW 06, Desa Banjardowo, Work Area Public Health
Center Pulo Lor Jombang

By:
Novi Kusriani

Indonesia ranked the lowest, compared with Thailand, Vietnam, and Japan on research of children's ability on their physic and game abilities. Playing needed educative game instrument which could be introduced since toddler age. In RW 06 Desa Banjardowo the educative game instrument was given without demonstrating how to play it. Providing educative game instrument was determined by behavior. Demonstration could response behavior through stimulus with the easy to understand and demonstration on how to play the educative game tool.

The research was using pre-experimental one-group pre-post test design. Target population in the research was 38 people. Sample that qualified inclusion criteria was 25 people. Sampling technique used was purposive sampling. Data collection used statistical analysis of wilcoxon signed rank test with $\alpha < 0,05$.

Result of research with wilcoxon signed rank test prior to and after experiment for mother behavior variable with knowledge parameter was $p = 0,000$, attitude with result $p = 0,018$ and practice with result $p = 0,000$. For children playing activity variable in toddler age the analysis test result was $p = 0,000$.

Demonstration of educative game instrument had influence on mother behavior and game activity of children in toddler age. The demonstration was effectively practiced in repetition for optimal result. The result of research was expected to be discourse for Public Health Center and parents in improving the children growth and development. It is expected to researcher to be able in developing variable including age, sex, health status and environment that influence game activity.

Keywords: *Demonstration of educative game instrument, mother behavior, game activity of toddler age.*

DAFTAR ISI

	halaman
Halaman Judul	i
Halaman Judul dan Prasyarat Gelar.....	ii
Lembar Pernyataan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Penetapan Panitia Penguji.....	v
Motto.....	vi
Ucapan Terima Kasih	vii
Abstract.....	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran	xv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat	6
1.4.1 Teoritis.....	6
1.4.2 Praktis.....	6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pendidikan Kesehatan.....	7
2.1.1 Definisi.....	7
2.1.2 Tujuan Pendidikan Kesehatan.....	8
2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kesehatan.....	8
2.2 Konsep Metode Demonstrasi.....	11
2.2.1 Definisi.....	11
2.2.2 Penggunaan.....	12
2.2.3 Keunggulan.....	12
2.2.4 Kekurangan.....	13
2.2.5 Tahap Metode Demonstrasi.....	13
2.3 Konsep Belajar.....	14
2.3.1 Definisi.....	14
2.3.2 Ciri-Ciri Belajar.....	14
2.3.3 Faktor yang mempengaruhi Belajar.....	14
2.3.4 Proses dan Tahapan Belajar.....	15
2.4 Konsep Perilaku.....	16
2.4.1 Definisi.....	16
2.4.2 Perilaku Kesehatan.....	16
2.4.3 Domain Perilaku.....	17
2.4.4 Pengukuran dan indikator Perilaku.....	20
2.4.5 Determinan Perilaku Kesehatan.....	23

2.5	Konsep Tumbuh Kembang Toddler.....	24
2.5.1	Definisi.....	24
2.5.2	Faktor yang mempengaruhi tumbuh Kembang.....	24
2.5.3	Periode Perkembangan Anak Toddler.....	24
2.5.4	Teori Tumbuh Kembang Anak Toddler.....	25
2.6	Konsep Alat Permainan Edukatif.....	27
2.6.1	Definisi.....	27
2.6.2	Syarat Alat Permainan Edukatif.....	27
2.6.3	Kesalahan dalam memilih alat permainan.....	29
2.6.4	Cara menolong anak untuk bermain.....	29
2.6.5	Jenis alat permainan untuk anak usia toddler.....	30
2.6.6	Cara memainkan alat permainan edukatif	32
2.7	Konsep Aktivitas Bermain.....	34
2.7.1	Definisi.....	34
2.7.2	Fungsi bermain pada anak.....	34
2.7.3	Faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain.....	36
2.7.4	Klasifikasi bermain.....	37

BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1	Kerangka Konseptual.....	40
3.2	Hipotesis Penelitian.....	42

BAB 4 METODE PENELITIAN

4.1	Desain Penelitian.....	43
4.2	Kerangka Kerja.....	45
4.3	Populasi, Sampel dan Sampling.....	45
4.3.1	Populasi.....	45
4.3.2	Sampel.....	56
4.3.3	Teknik Sampling.....	47
4.4	Identifikasi variable dan Definisi Operasional.....	47
4.4.1	Identifikasi Variable.....	47
4.4.2	Definisi Operasional.....	48
4.5	Instrumen Penelitian.....	50
4.6	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
4.7	Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data.....	51
4.8	Cara Analisis Data.....	52
4.9	Etika Penelitian.....	55
4.10	Keterbatasan.....	56

BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1	Hasil Penelitian.....	57
5.1.1	Gambaran umum lokasi penelitian.....	57
5.1.2	Karakteristik Responden.....	58
5.1.3	Perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler.....	61
5.1.4	Pengaruh demonstrasi APE terhadap perilaku ibu.....	64
5.1.5	Pengaruh demonstrasi APE terhadap Aktivitas bermain.....	66
5.2	Pembahasan.....	66

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan.....	75
6.2 Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA.....	77
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Desain penelitian.....	44
Tabel 4.2 Definisi operasional.....	48
Tabel 5.1 Pengetahuan ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	64
Tabel 5.2 Sikap ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	65
Tabel 5.3 Praktik ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	65
Tabel 5.4 Aktivitas bermain anak usia toddler sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	66

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 3.1 Kerangka konseptual.....	40
Gambar 4.1 Kerangka kerja.....	45
Gambar 5.1 Distribusi responden anak berdasarkan jenis kelamin di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	58
Gambar 5.2 Distribusi responden anak berdasarkan umur di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	58
Gambar 5.3 Distribusi responden ibu berdasarkan tingkat pendidikan di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	59
Gambar 5.4 Distribusi responden ibu berdasarkan umur di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	59
Gambar 5.5 Distribusi responden ibu berdasarkan pekerjaan di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	60
Gambar 5.6 Distribusi responden ibu berdasarkan penghasilan keluarga di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	60
Gambar 5.7 Distribusi responden ibu berdasarkan agama di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	61
Gambar 5.8 Pengetahuan ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	61
Gambar 5.9 Sikap ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	62
Gambar 5.8 Praktik ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	63
Gambar 5.10 Aktivitas bermain anak usia toddler sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian.....	79
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 3 Lembar Permintaan Menjadi Responden.....	81
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Menjadi Responden.....	82
Lampiran 5 Instrumen Penelitian.....	83
Lampiran 6 Satuan Acara Pembelajaran.....	90
Lampiran 7 Materi Alat Permainan Edukatif.....	93
Lampiran 8 Leaflet Alat Permainan Edukatif.....	100
Lampiran 9 Tabulasi Data.....	102
Lampiran 10 Lembar Pengolahan Data Penelitian.....	116
Lampiran 11 Lembar Dokumentasi Penelitian.....	120

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah masa balita, karena pada masa ini pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Pada masa balita perkembangan kemampuan bahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional dan intelegensia berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan selanjutnya (Soetjiningsih, 1995). Proses tumbuh kembang yang optimal dipengaruhi tiga kebutuhan dasar yaitu kebutuhan fisik atau biomedis, kebutuhan emosi atau kasih sayang dan kebutuhan stimulasi atau pendidikan. Kebutuhan stimulasi atau pendidikan diperlukan karena dengan pemberian stimulasi hubungan koneksi antar saraf semakin banyak, artinya anak semakin cerdas. Salah satu bentuk stimulasinya adalah bermain (Arimurti, 2007). Bermain bagi anak merupakan upaya memenuhi tiga kebutuhan sekaligus yaitu kebutuhan fisik, emosi dan stimulasi atau pendidikan. Bermain diperlukan tersedianya alat permainan edukatif dan kreatif yang layak sesuai dengan kematangan mental anak (Narendra, 2002). Alat permainan merupakan salah satu alat untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Alat permainan yang berfungsi menghibur, pendidikan dan menambah wawasan anak merupakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif boleh dikenalkan sejak anak berusia 1-1,5 tahun, karena pada usia ini si kecil sudah mampu memahami sebuah konsep meskipun kemampuan berbicaranya masih belum jelas (Tedjasputra, 2006). Tidak banyak orang tua yang mengerti tentang alat

permainan edukatif, bahkan banyak dari mereka yang membeli alat permainan yang indah dan menarik tetapi mereka tidak berfikir apa yang dikerjakan terhadap alat permainan tersebut (Soetjiningsih, 1995). Pemberian alat permainan edukatif yang berfungsi untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak ditentukan oleh perilaku. Pendidikan kesehatan merupakan cara untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang memiliki tujuan merubah perilaku/kemampuan. Demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang bisa diterapkan, karena metode ini menyajikan peragaan tentang alat permainan edukatif yang bisa menjadi contoh bagi ibu dalam pemilihan alat permainan yang sesuai. Alat permainan edukatif pernah disosialisasikan di Dusun Banjardowo tetapi tidak berfungsi secara optimal karena belum pernah didemonstrasikan dan hanya dikeluarkan pada saat posyandu. Oleh karena hilang satu persatu akhirnya diambil alih pihak Puskesmas Pulo Lor. Sedangkan di RW 06 Desa Banjardowo khususnya Posyandu Sakura alat permainan edukatif belum disosialisasikan sehingga ibu belum memahami tentang alat permainan edukatif dan bagaimana cara memberikan alat permainan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak. Seberapa besar pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler belum dapat diketahui dengan jelas.

Indonesia menempati urutan terendah dibandingkan dengan Thailand, Vietnam dan Jepang dalam riset kemampuan fisik dan bermain anak (Indonesia urutan terendah dalam riset kemampuan fisik dan bermain, 2006). Data rekam medis Puskesmas Pulo Lor tahun 2007 didapatkan jumlah anak usia 0-12 bulan sebanyak 20 anak, usia 13-36 bulan sebanyak 38 anak dan usia 37-60 bulan sebanyak 13 anak. Berdasarkan hasil pengamatan alat permainan yang biasa

dimainkan antara lain mobil-mobilan, telepon mainan, bola, dan masak-masakan. Mereka memainkannya tanpa ada pendampingan sehingga manfaatnya belum bisa dimaksimalkan. Menurut teori perkembangan psikososial Erickson, usia toddler merupakan usia dengan fase perkembangan otonomi *versus* rasa malu dan ragu. Perkembangan otonomi berpusat pada kemampuan anak untuk mengontrol tubuh dan lingkungannya. Anak ingin melakukan hal-hal yang ingin dilakukan sendiri dengan menggunakan kemampuan yang mereka miliki, seperti berjalan, berjinjit, dan memilih mainan atau barang yang diinginkannya. Pada fase ini anak akan meniru perilaku orang lain disekitarnya dan hal ini merupakan proses belajar (Supartini, 2004). Karakteristik bermain anak toddler sosial paralel dengan tipe imitatif gerak tubuh, oleh karena itu jika dalam fase ini ibu membiarkan anak bermain sendiri tanpa didampingi akan menyebabkan anak meniru sesuai dengan apa yang dilihat, belajar dari hasil tahu yang tidak terarah.

Alat permainan adalah segala macam benda yang bisa merangsang aktivitas bermain dan hayalannya serta membuat anak senang. Pemilihan alat permainan harus disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang anak agar fungsi dari alat permainan tersebut optimal. Orang tua mempunyai peranan yang penting dalam mengarahkan, memperhatikan kemampuan dan minat anak. Namun bagi sebagian orang tua berpendapat, bermain dengan teman hanya membuang waktu. Menurut mereka, lebih baik waktu yang berharga itu dipergunakan untuk belajar. Bahkan bermain sebelumnya hanya dipandang sebagai ekspresi dari kelebihan energi yang dimiliki anak – anak atau sebagai bagian dari ritual agama dan budaya (Nuryanti, 2006). Bagi anak bermain merupakan seluruh aktivitas termasuk bekerja, kesenangannya merupakan metode bagaimana mengenal dunia. Dengan

bermain anak – anak bisa mengembangkan semua potensi didalam dirinya, moral, sosial, emosi, ekspresi (Munandar, 1993). Menurut Wong, 2004 bermain yang dilakukan anak merupakan unsur penting untuk perkembangan sensorik, motorik, intelektual, moral, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri dan terapeutik. Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain (Soetjiningsih, 1995). Anak yang kompeten dan berpengalaman dalam bermain akan menjadi pelajar yang kreatif, percaya diri dan memiliki motivasi diri (Irawati, 2006).

Pemberian alat permainan edukatif yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak ditentukan oleh perilaku ibu (orang tua). Menurut Green (1990) perilaku seseorang ditentukan oleh 3 faktor, yaitu: *predisposing factors* (pengetahuan, sikap, kepercayaan, nilai – nilai dan persepsi), *enabling factors* (lingkungan dan fasilitas dari sarana kesehatan) dan *reinforcing factors* (sikap dan perilaku petugas). Skinner (1938) merumuskan bahwa perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Stimulus tersebut dapat berupa pendidikan kesehatan. Metode demonstrasi merupakan salah satu dari metode pendidikan kesehatan yang sesuai untuk mengajarkan bahan-bahan pelajaran yang memerlukan gerakan-gerakan, suatu proses maupun hal-hal yang bersifat rutin. Menurut Bandura (1977) proses belajar berawal dari adanya peristiwa stimulus atau sajian perilaku model dan berakhir dengan penampilan atau kinerja (*performance*) tertentu sebagai hasil/perolehan belajar. Dimulai dengan pemusatan perhatian pada objek materi kemudian materi ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori. Segala bayangan/citra mental (*imagery*)

atau kode-kode simbolis yang berisi pengetahuan dan perilaku yang tersimpan diproduksi kembali. Tahap terakhir yaitu penerimaan/penguatan materi/informasi dalam memori. Kemampuan mengingat dari materi yang diajarkan mengakibatkan proses perubahan perilaku dimulai dari *awareness, interest, evaluation, trial* dan *adoption*. Perilaku yang dimunculkan dari proses tersebut yaitu dalam pemberian alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang anak dan hasil akhir dari perubahan perilaku tersebut dapat meningkatkan aktivitas bermain anak. Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler.

1.2 Rumusan masalah

Adakah pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk menjelaskan pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler.

1.3.1 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perilaku ibu sebelum dan sesudah demonstrasi alat permainan edukatif.
2. Mengidentifikasi aktivitas bermain anak usia toddler sebelum dan sesudah demonstrasi alat permainan edukatif oleh ibu.

3. Menganalisis pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu.
4. Menganalisis pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif oleh ibu terhadap aktivitas bermain anak usia toddler.

1.4 Manfaat

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian dapat mengembangkan ilmu keperawatan anak dalam mengapresiasi permainan lewat demonstrasi alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan tumbuh kembang anak.

1.4.2 Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi tenaga kesehatan dalam memberikan pembelajaran tentang alat permainan edukatif.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar pendidikan kesehatan, metode demonstrasi, konsep belajar, konsep perilaku, konsep tumbuh kembang anak usia toddler, konsep alat permainan edukatif, dan konsep aktivitas bermain.

2.1 Konsep Pendidikan Kesehatan

2.1.1 Definisi

Pendidikan kesehatan adalah gabungan berbagai kegiatan dan kesempatan yang berdasarkan prinsip-prinsip belajar untuk mencapai suatu keadaan dimana individu, keluarga, kelompok, atau masyarakat secara keseluruhan ingin hidup sehat, tahu bagaimana caranya dan melakukan apa yang bisa dilakukan, secara perseorangan maupun kelompok dan meminta pertolongan bila perlu (Departemen Kesehatan RI, 1990).

Nyswander (1974) yang dikutip Notoatmodjo (1997) menyatakan bahwa pendidikan kesehatan adalah proses perubahan perilaku yang dinamis, bukan proses pemindahan materi dari seseorang ke orang lain dan bukan pula seperangkat prosedur.

Menurut Craven dan Hirnle (1996) pendidikan kesehatan adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, dengan tujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahan diri (*self direction*), aktif memberikan informasi-informasi atau ide baru.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Kesehatan

Secara umum, tujuan dari pendidikan kesehatan ialah mengubah perilaku individu atau masyarakat dibidang kesehatan (WHO, 1954) yang dikutip Notoatmodjo (1997). Tujuan ini dapat diperinci lebih lanjut menjadi:

1. Menjadikan kesehatan sebagai sesuatu yang bernilai dimasyarakat.
2. Menolong individu agar mampu secara mandiri atau berkelompok mengadakan kegiatan untuk mencapai tujuan hidup sehat.
3. Mendorong pengembangan dan penggunaan secara tepat sarana pelayanan kesehatan yang ada.

2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kesehatan

Ruang lingkup pendidikan kesehatan meliputi 3 aspek yaitu:

1. Sasaran pendidikan kesehatan

Sasaran pendidikan kesehatan adalah individu, keluarga, kelompok dan masyarakat yang dijadikan subjek dan objek perubahan perilaku, sehingga diharapkan dapat memahami, menghayati dan mengaplikasikan cara-cara hidup sehat dalam kehidupan sehari-harinya. Banyak faktor yang perlu diperhatikan terhadap sasaran dalam keberhasilan pendidikan kesehatan diantaranya adalah:

- 1) Tingkat pendidikan
- 2) Tingkat sosial ekonomi
- 3) Adat istiadat
- 4) Kepercayaan masyarakat
- 5) Ketersediaan waktu dari masyarakat

2. Materi/pesan

Materi/pesan yang disampaikan kepada masyarakat hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan kesehatan dan keperawatan dari individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat. Sehingga materi yang disampaikan dapat dirasakan langsung manfaatnya. Materi yang disampaikan sebaiknya:

- 1) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti masyarakat dalam bahasa kesehariannya.
- 2) Materi yang disampaikan tidak terlalu sulit untuk dimengerti oleh sasaran.
- 3) Dalam penyampaian materi sebaiknya menggunakan alat peraga untuk mempermudah pemahaman dan untuk menarik perhatian sasaran.
- 4) Materi/pesan yang disampaikan merupakan kebutuhan sasaran dalam masalah kesehatan dan keperawatan yang mereka hadapi.

3. Metode

Metode yang dipakai dalam pendidikan kesehatan hendaknya metode yang dapat mengembangkan komunikasi dua arah antara yang memberi pendidikan kesehatan terhadap sasaran, sehingga diharapkan tingkat pemahaman sasaran terhadap pesan yang disampaikan akan lebih jelas dan mudah dipahami, diantaranya metode curah pendapat, diskusi, demonstrasi, simulasi, bermain peran dan sebagainya yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Metode Didaktik

Pada metode didaktik yang aktif adalah orang yang melakukan pendidikan kesehatan, sedangkan sasaran bersifat pasif dan tidak diberikan kesempatan untuk ikut serta mengemukakan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan apapun. Dan proses pendidikan kesehatan yang terjadi bersifat satu arah (*one way method*), yang termasuk dalam metode ini adalah:

- a. Secara langsung, contohnya ceramah
- b. Secara tidak langsung antara lain poster, media cetak (majalah, buletin, surat kabar), media elektronik (radio, televisi)

2) Metode Sokratik

Pada metode ini sasaran diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat sehingga mereka ikut aktif dalam proses belajar mengajar, dengan demikian terbinalah komunikasi dua arah antara yang menyampaikan pesan disatu pihak dengan yang menerima pesan dilain pihak (*two way method*). Yang termasuk dalam metode ini adalah:

- a. Langsung, antara lain: diskusi, curah pendapat, demonstrasi, simulasi, bermain peran, sosiodrama, simposium, seminar, studi kasus dsb.
- b. Tidak langsung, antara lain: pendidikan kesehatan melalui telepon, satelit komunikasi.

2.2 Konsep Metode Demonstrasi

Metode Demonstrasi merupakan metode yang paling sederhana dibandingkan dengan metode-metode mengajar lainnya. Metode ini barangkali lebih sesuai untuk mengajarkan bahan-bahan pelajaran yang merupakan suatu gerakan-gerakan, suatu proses maupun hal-hal yang bersifat rutin. Dengan metode demonstrasi berkesempatan mengembangkan segala benda yang sedang terlibat dalam proses serta dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan yang diharapkan dalam demonstrasi. Setiap langkah pembelajaran dari hal-hal yang didemonstrasikan itu dapat dilihat dengan mudah oleh peserta dan melalui prosedur yang benar dan dapat pula dimengerti materi yang diajarkan (Sagala, 2003).

2.2.1 Definisi

Metode Demonstrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta secara nyata atau tiruannya (Sagala, 2003).

Demonstrasi adalah metode yang berguna mengajarkan kemampuan psikomotor. Demonstrasi menjadi paling efektif ketika peserta mula-mula mengamati pengajar dan kemudian mempraktekkan kemampuan dalam situasi yang nyata (Potter & Perry, 2005).

Demonstrasi ialah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu (Sudjana, 2005).

2.2.2 Penggunaan

Metode demonstrasi digunakan:

1. Jika memerlukan contoh prosedur atau tugas yang benar.
2. Apabila tersedia alat-alat peraga.
3. Bila tersedia tenaga pengajar yang terampil.
4. Membandingkan sesuatu cara dengan cara yang lain.
5. Untuk mengetahui serta melihat kebenaran sesuatu, bila berhubungan dengan mengatur sesuatu, dalam proses mengerjakan atau menggunakan sesuatu (Suliha, 2002).

2.2.3 Keunggulan

Tujuan pengajaran menggunakan metode demonstrasi adalah untuk memperlihatkan proses terjadinya sesuatu peristiwa sesuai materi ajar, cara penyampaian dan kemudahan untuk dipahami (Sagala, 2003).

Keunggulan metode demonstrasi adalah:

1. Dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkrit.
2. Dapat menghindari verbalisme.
3. Lebih mudah memahami sesuatu.
4. Lebih menarik.
5. Peserta didik dirangsang untuk memahami.
6. Menyesuaikan teori dengan kenyataan dan dapat melakukan sendiri (redemonstrasi).
7. Dapat mengurangi kesalahan-kesalahan bila dibandingkan dengan hanya membaca atau mendengarkan.

8. Beberapa persoalan yang menimbulkan pertanyaan atau keraguan dapat diperjelas waktu proses demonstrasi.
9. Perhatian peserta dapat dipusatkan pada hal-hal yang dianggap penting sehingga hal yang penting dapat diamati secara teliti.
10. Karena proses dan pergerakan dipertunjukkan maka tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak.

2.2.4 Kekurangan

Kekurangan metode demonstrasi adalah:

1. Memerlukan keterampilan khusus dari pengajar.
2. Alat-alat/biaya dan tempat yang memadai belum tentu tersedia.
3. Memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang.
4. Dalam mengadakan pengamatan terhadap hal-hal yang didemonstrasikan diperlukan pemusatan perhatian, hal ini banyak diabaikan oleh peserta.
5. Memerlukan banyak waktu, sedangkan hasilnya kadang sangat minimum.

2.2.5 Tahap Metode Demonstrasi

Menurut Muchtar (2005) dalam Binarwati (2006) metode demonstrasi terdiri dari 3 tahap yaitu:

1. Tahap pengantar

Pada tahap ini diberikan ceramah untuk menerangkan tujuan pembelajaran.

2. Tahap pengembangan

Pada tahap ini terjadi tanya jawab dan aktivitas-aktivitas lain.

3. Instrumental, terdiri dari perangkat keras/*hardware* (perlengkapan belajar dan alat bantu belajar mengajar) dan perangkat lunak/*software* (kurikulum, fasilitator, dan metode belajar).
4. Kondisi individu atau subjek belajar, terdiri dari kondisi fisiologis (keadaan baik, pancaindra, kekurangan gizi, dan kesehatan) dan kondisi psikologis (intelegensi, bakat, sikap, daya kreativitas, persepsi, daya tangkap, ingatan dan motivasi).

2.3.4 Proses dan tahapan belajar

Proses belajar merupakan tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Albert Bandura (1977) proses belajar terutama belajar sosial dengan menggunakan model terjadi dalam urutan tahapan peristiwa yang meliputi:

1. Tahap perhatian (*attentional phase*)

Berawal dari adanya peristiwa stimulus atau sajian perilaku model tahap pertama peserta memusatkan perhatian pada objek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah mereka ketahui.

2. Tahap penyimpanan (*retention phase*)

Informasi berupa materi atau contoh perilaku model itu ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori.

3. Tahap reproduksi (*reproduction phase*)

Pada tahap reproduksi, segala bayangan/citra mental (*imagery*) atau kode-kode simbolis yang berisi informasi pengetahuan dan perilaku yang telah tersimpan dalam memori diproduksi kembali.

4. Tahap motivasi (*motivation phase*)

Tahap terakhir dalam proses terjadinya peristiwa belajar atau pembelajaran adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai *reinforcement*, penguatan bersemayamnya segala informasi dalam memori.

2.4 Konsep Perilaku

2.4.1 Definisi

Perilaku manusia adalah aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respon serta dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung (Sunaryo, 2004).

Skinner (1938) merumuskan bahwa perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar).

Robert Kwick (1974) dikutip oleh Notoatmodjo (1997) Perilaku adalah tindakan atau perilaku suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.

2.4.2 Perilaku Kesehatan

Perilaku kesehatan pada garis besarnya dikelompokkan menjadi dua, yakni:

1. Perilaku orang yang sehat agar tetap sehat dan meningkat. Perilaku ini disebut perilaku sehat (*healthy behaviour*), yang mencakup perilaku-perilaku (*overt* dan *covert behaviour*) dalam mencegah atau menghindari dari penyakit dan penyebab penyakit/masalah, atau penyebab masalah kesehatan (*perilaku preventif*), dan perilaku dalam mengupayakan meningkatkan kesehatan (*perilaku promotif*).

2. Perilaku orang yang sakit atau telah terkena masalah kesehatan, untuk memperoleh penyembuhan atau pemecahan masalah kesehatannya. Perilaku ini disebut perilaku pencarian pelayanan kesehatan (*health seeking behaviour*). Perilaku ini mencakup tindakan-tindakan yang diambil seseorang atau anaknya bila sakit atau terkena masalah kesehatan untuk memperoleh kesembuhan atau terlepas dari masalah kesehatan yang dideritanya.

2.4.3 Domain Perilaku

Benyamin Bloom (1908) membagi perilaku manusia itu kedalam 3 (tiga) domain, ranah atau kawasan yakni: a) kognitif (*cognitive*), b) afektif (*affective*), c) psikomotor (*psychomotor*).

Dalam perkembangannya, teori Bloom dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan, yakni:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*).

1) Proses Adopsi Perilaku

Penelitian Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru didalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yaitu:

- a. *Awareness* (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu.
- b. *Interest*, yakni orang mulai tertarik pada stimulus.

- c. *Evaluation* (menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya). Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi.
- d. *Trial*, orang telah mulai mencoba perilaku baru.
- e. *Adoption*, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikapnya terhadap stimulus.

2) Tingkat Pengetahuan di dalam Domain Kognitif

Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan.

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

c. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

2. Sikap (*attitude*)

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek.

1) Komponen Pokok Sikap

Dalam Allport (1945) menjelaskan bahwa sikap itu mempunyai 3 komponen pokok.

a. Kepercayaan (keyakinan), ide, dan konsep terhadap suatu objek.

b. Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap objek.

c. Kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*)

Ketiga komponen ini secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*). Dalam penentuan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi memegang peranan penting.

2) Berbagai Tindakan Sikap

Sikap terdiri dari berbagai tingkatan yaitu:

a. Menerima (*receiving*)

b. Merespon (*responding*)

c. Menghargai (*valuing*)

d. Bertanggung jawab (*responsible*)

Pengetahuan tentang cara-cara memelihara kesehatan ini meliputi:

- 1) Pengetahuan tentang penyakit menular dan tidak menular (jenis penyakit dan tanda-tandanya atau gejalanya, penyebabnya, cara penularannya, cara pencegahannya, cara mengatasi atau menangani sementara).
- 2) Pengetahuan tentang factor-faktor yang terkait dan atau mempengaruhi kesehatan.
- 3) Pengetahuan tentang fasilitas pelayanan kesehatan yang profesional maupun yang tradisional.
- 4) Pengetahuan untuk menghindari kecelakaan baik kecelakaan rumah tangga, maupun kecelakaan lalu lintas, dan tempat-tempat umum.

Untuk mengukur pengetahuan kesehatan adalah dengan mengajukan pertanyaan secara langsung (wawancara) atau melalui pertanyaan-pertanyaan tertulis atau angket. Indikator pengetahuan kesehatan adalah "tingginya pengetahuan" responden tentang kesehatan, atau besarnya prosentase kelompok responden atau masyarakat tentang variabel atau komponen-komponen kesehatan.

2. Sikap terhadap kesehatan (*health attitude*)

Sikap terhadap kesehatan adalah pendapat atau penilaian orang terhadap hal-hal yang berkaitan dengan pemeliharaan kesehatan, yang mencakup sekurang-kurangnya 4 variabel, yaitu:

- 1) Sikap terhadap penyakit menular dan tidak menular.
- 2) Sikap terhadap faktor-faktor yang terkait dan tahu mempengaruhi kesehatan.

- 3) Sikap tentang fasilitas pelayanan kesehatan yang profesional maupun yang tradisional.
- 4) Sikap untuk menghindari kecelakaan, baik kecelakaan rumah tangga, maupun kecelakaan lalu lintas, dan kecelakaan ditempat-tempat umum.

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Pengukuran secara langsung dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang stimulus atau objek yang bersangkutan. Pertanyaan langsung juga dapat dilakukan dengan cara memberikan pendapat dengan menggunakan kata "setuju" atau "tidak setuju" terhadap pertanyaan-pertanyaan terhadap objek tertentu, dengan menggunakan skala Lickert.

3. Praktik kesehatan (*health practice*)

Praktik kesehatan atau tindakan untuk hidup sehat adalah semua kegiatan atau aktivitas orang dalam rangka memelihara kesehatan. Tindakan atau praktik kesehatan ini juga meliputi 4 faktor seperti pengetahuan dan sikap kesehatan tersebut diatas, yaitu:

- 1) Tindakan atau praktik sehubungan dengan penyakit menular dan tidak menular.
- 2) Tindakan atau praktik sehubungan dengan faktor-faktor yang terkait dan atau mempengaruhi kesehatan.
- 3) Tindakan atau praktik sehubungan dengan penggunaan (utilisasi) fasilitas pelayanan kesehatan.
- 4) Tindakan atau praktik untuk menghindari kecelakaan lalu lintas, dan kecelakaan ditempat-tempat umum.

Pengukuran atau cara mengamati perilaku dapat dilakukan melalui dua cara, secara langsung, maupun secara tidak langsung. Pengukuran secara langsung, yakni dengan pengamatan (*observasi*), yaitu mengamati tindakan dari subjek dalam rangka memelihara kesehatannya. Sedangkan secara tidak langsung menggunakan metode mengingat kembali (*recall*). Metode ini dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan terhadap subjek tentang apa yang telah dilakukan berhubungan dengan objek tertentu.

2.4.5 Determinan Perilaku Kesehatan

Perilaku adalah hasil antara stimulus (faktor eksternal) dengan respons (faktor internal) dalam subjek atau orang yang berperilaku tersebut. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor baik dari dalam maupun dari luar subjek. Faktor yang menentukan atau membentuk perilaku disebut determinan. Berdasarkan teori *Lawrence Green* yang menganalisis 3 faktor utama yang mempengaruhi perilaku, yaitu:

1. Faktor-faktor predisposisi (*disposing factors*), yaitu faktor-faktor yang mempermudah atau mempredisposisi terjadinya perilaku seseorang, antara lain: pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai, tradisi, dan sebagainya.
2. Faktor-faktor pemungkin (*enabling factors*), adalah faktor-faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi perilaku atau tindakan. Yang dimaksud dengan faktor pemungkin adalah sarana dan prasarana atau fasilitas untuk terjadinya perilaku kesehatan.
3. Faktor-faktor penguat (*reinforcing factors*), adalah faktor-faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku.

2.5 Konsep Tumbuh Kembang Toddler

2.5.1 Definisi

Whaley dan Wong (2000) mengemukakan pertumbuhan sebagai suatu peningkatan jumlah dan ukuran, sedangkan perkembangan menitikberatkan pada perubahan yang terjadi secara bertahap dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang paling tinggi dan kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran.

2.5.2 Faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang

Menurut Soetjiningsih (1995) faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang antara lain:

1. Faktor herediter

Faktor pertumbuhan yang dapat diturunkan (herediter) adalah jenis kelamin, ras, dan kebangsaan.

2. Faktor lingkungan

Lingkungan pranatal, pengaruh budaya lingkungan, status sosial dan ekonomi keluarga, nutrisi, iklim atau cuaca, olahraga/latihan fisik, posisi anak dalam keluarga.

3. Faktor internal

Kecerdasan, pengaruh hormonal, pengaruh emosi

2.5.3 Periode Perkembangan anak toddler

Toddler menunjukkan perkembangan motorik yang lebih lanjut dan anak menunjukkan kemampuan aktivitas lebih banyak bergerak, mengembangkan rasa ingin tahu, dan eksplorasi terhadap benda yang ada disekelilingnya. Dengan demikian, bahaya atau risiko terjadi kecelakaan harus diwaspadai pada periode toddler. Orang tua perlu mendapatkan bimbingan antisipasi terhadap kemungkinan terjadinya bahaya atau ancaman kecelakaan tersebut.

2.5.4 Teori pertumbuhan dan perkembangan anak Toddler

1. Perkembangan psikoseksual (Freud)

Menurut Freud usia toddler masuk pada fase anal, menginjak tahun pertama sampai tahun ketiga kehidupan anak berpusat pada kesenangan anak, yaitu selama perkembangan otot sfingter. Anak senang menahan feses, bahkan bermain-main dengan fesesnya sesuai keinginannya. Dengan demikian, *toilet training* adalah waktu yang tepat dilakukan pada periode ini.

2. Perkembangan psikososial (Erickson)

Usia toddler menurut Erickson berada pada fase otonomi versus rasa malu dan ragu. Perkembangan otonomi berpusat pada kemampuan anak untuk mengontrol tubuh dan lingkungannya. Anak ingin melakukan hal-hal yang ingin dilakukannya sendiri dengan menggunakan kemampuan yang sudah mereka miliki, seperti berjalan, berjinjit, memanjat, dan memilih mainan atau barang yang diinginkannya. Pada fase ini, anak akan meniru perilaku orang lain disekitarnya dan hal ini merupakan proses belajar. Sebaliknya, perasaan malu dan ragu akan timbul apabila anak merasa dirinya kerdil atau saat mereka dipaksa oleh orang tuanya atau orang dewasa lainnya untuk memilih atau berbuat sesuatu yang dikehendaki mereka.

3. Perkembangan kognitif (Peaget)

Tahap praoperasional (2-7 tahun) menurut Peaget, karakteristik utama perkembangan intelektual didasari sifat egosentris. Ketidakmampuan untuk menempatkan diri sendiri ditempat orang lain.

Pemikiran didominasi oleh apa yang mereka lihat dan rasakan dengan pengalaman lainnya. Pada anak usia 2 sampai 3 tahun, anak berada diantara sensoris motor dan praoperasional yaitu anak mulai mengembangkan sebab akibat, *trial and error*, dan menginterpretasi benda atau kejadian.

4. Perkembangan Moral (Kohlberg)

Anak belajar baik dan buruk, atau benar dan salah melalui budaya sebagai dasar dalam peletakan nilai moral. Fase ini terdiri atas tiga tahapan, tahap satu didasari oleh adanya rasa egoisentris pada anak, yaitu kebaikan adalah seperti apa yang saya mau, rasa cinta dan kasih sayang akan menolong memahami kebaikan, dan sebaliknya, ekspresi kurang perhatian bahkan membencinya akan membuat mereka mengenal keburukan. Tahap dua, yaitu orientasi hukuman dan ketaatan, baik dan buruk sebagai konsekuensi dari tindakan. Oleh karena itu, hati-hati apabila anak memukul temannya dan orang tua tidak memberi sanksi, anak akan berpikir bahwa tindakannya bukan merupakan sesuatu yang buruk. Tahap selanjutnya, yaitu anak berfokus pada motif yang menyenangkan sebagai suatu kebaikan. Anak menjalankan aturan sebagai sesuatu yang memuaskan mereka sendiri.

2.6 Konsep Alat Permainan Edukatif

2.6.1 Definisi

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak (Soetjiningsih, 1995).

Pengembangan aspek fisik dilakukan melalui kegiatan – kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak, seperti berjalan atau merangkak, naik turun tangga, dan bersepeda. Pengembangan bahasa dilakukan dengan melatih bicara dan menggunakan kalimat yang benar. Pengembangan aspek kognitif dilakukan dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna objek dan lain-lainnya. Sementara pengembangan aspek sosial dilakukan dengan cara berhubungan atau berinteraksi dengan orang tua, saudara, keluarga dan masyarakat.

2.6.2 Syarat Alat Permainan Edukatif

Menurut Soetjiningsih (1995) alat permainan edukatif (APE) tidak harus yang bagus dan dibeli ditoko, tetapi buatan sendiri/alat tradisional pun dapat digolongkan APE asalkan memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Keamanan

Alat permainan untuk anak dibawah 2 tahun hendaknya tidak terlalu kecil, catnya tidak beracun, tidak ada bagian yang tajam, dan tidak mudah pecah, karena pada usia ini anak kadang-kadang suka memasukkan benda ke dalam mulut.

2. Ukuran dan berat

Prinsipnya, mainan tidak membahayakan dan sesuai dengan usia anak. Apabila mainan terlalu besar atau berat, anak akan sukar menjangkau atau memindahkannya. Sebaiknya, bila terlalu kecil mainan akan mudah tertelan.

3. Desain

APE sebaiknya mempunyai desain yang sederhana dalam hal ukuran, susunan, dan warna serta jelas maksud dan tujuannya. Selain itu APE hendaknya tidak terlalu rumit untuk menghindari kebingungan anak.

4. Fungsi yang jelas

APE sebaiknya mempunyai fungsi yang jelas untuk menstimuli perkembangan anak.

5. Variasi APE

APE sebaiknya dapat dimainkan secara bervariasi (dapat dibongkar pasang), namun tidak terlalu sulit agar anak tidak frustrasi dan tidak terlalu mudah, karena anak akan cepat bosan.

6. Universal

APE sebaiknya mudah diterima dan dikenali oleh semua budaya dan bangsa. Jadi, dalam menggunakannya, APE mempunyai prinsip yang bisa dimengerti oleh semua orang.

7. Tidak mudah rusak, mudah didapat dan terjangkau oleh masyarakat luas

Karena APE berfungsi sebagai stimulus untuk perkembangan anak, maka setiap lapisan masyarakat, baik yang dengan tingkat sosial ekonomi tinggi maupun rendah, hendaknya dapat menyediakannya. APE bisa didesain sendiri asal memenuhi persyaratan.

2.6.3 Kesalahan-kesalahan didalam memilih alat permainan

Menurut Soetjiningsih (1995) ada 7 kesalahan yang sering dibuat dalam memilih alat permainan:

1. Orang tua memberikan sekaligus banyak macam alat permainan.
2. Banyak orang tua membeli alat permainan yang mereka pikir indah dan menarik.
3. Banyak orang tua membayar terlalu mahal untuk alat permainan.
4. Alat permainan yang terlalu lengkap/sempurna, sehingga sedikit peluang bagi anak untuk melakukan eksplorasi dan konstruksi.
5. Alat permainan tidak sesuai dengan umur anak, anak terlalu tua atau terlalu muda terhadap alat permainannya.
6. Memberikan terlalu banyak alat permainan dengan tipe yang sama.
7. Banyak orang tua yang tidak meneliti keamanan dari alat permainan yang dibelinya.

2.6.4 Cara menolong anak untuk bermain

Hal-hal yang harus diperhatikan agar tujuan dari stimulasi dengan alat permainan tercapai, yaitu:

1. Bermain/alat permainan harus sesuai dengan taraf perkembangan anak.
2. Orang tua harus sabar agar kemampuan bermain anak berkembang.
3. Ulangilah suatu cara bermain, sehingga anak benar-benar terampil sebelum meningkat pada keterampilan yang lebih majemuk.
4. Orang tua selalu menjadi model bagi anak-anaknya.

5. Sebelum orang tua mengajak anak bermain dengan menggunakan alat permainan, pelajarilah lebih dulu cara dan tujuan bermain dari alat permainan tersebut.
6. Jangan memaksa anak bermain, bila si anak sedang tidak ingin bermain.
7. Hentikan kegiatan bermain sebelum anak atau orang tua mulai bosan.
8. Alat permainan untuk anak tidak selalu harus baru.
9. Jangan memberikan alat permainan terlalu banyak atau terlalu sedikit.
10. Bila anak terlalu menetap perhatiannya kepada alat permainan tertentu, janganlah orang tua terlalu khawatir.
11. Bila orang tua menyediakan waktu sedikit untuk bermain dengan anaknya setiap harinya, maka akan terjalin hubungan yang akrab dengan anaknya, yang sangat bermanfaat untuk pengembangan anak kelak dikemudian hari.
12. Melalui bermain bersama, orang tua dan anak akan saling mengenal satu sama lain dan makin mengenal dirinya masing-masing.
13. Sekali-kali berikan kesempatan pada anak untuk bermain sendiri.

2.6.5 Jenis Alat Permainan Untuk Anak Usia Toddler (1-3 tahun)

1. Usia 12-24 bulan

1) Tujuan:

- a. Mencari sumber suara/mengikuti sumber suara.
- b. Memperkenalkan sumber suara.
- c. Melatih anak melakukan gerakan mendorong dan menarik.
- d. Melatih imajinasinya.
- e. Melatih anak melakukan kegiatan sehari-hari semuanya dalam bentuk kegiatan yang menarik.

2) Alat permainan yang dianjurkan:

- a. Genderang, bola dengan giring-giring didalamnya.
- b. Alat permainan yang dapat didorong dan ditarik.
- c. Alat permainan yang terdiri dari: alat rumah tangga (misalnya: cangkir yang tidak mudah pecah, sendok, botol plastik, ember, waskom, air), balok-balok besar, kardus-kardus besar, buku bergambar, kertas-kertas untuk dicoret, krayon/pensil berwarna.

2. Usia 25-36 bulan

1) Tujuan:

- a. Menyalurkan emosi/perasaan anak.
- b. Mengembangkan ketrampilan berbahasa.
- c. Melatih motorik halus dan kasar.
- d. Mengembangkan kecerdasan (memasangkan, menghitung, mengenal dan membedakan warna).
- e. Melatih kerja sama mata dan tangan.
- f. Melatih daya imajinasi.
- g. Kemampuan membedakan permukaan dan warna benda.

2) Alat permainan yang dianjurkan:

- a. Lilin yang dapat dibentuk.
- b. Alat-alat untuk menggambar.
- c. Pasel (puzzle) sederhana.
- d. Manik-manik ukuran besar.
- e. Berbagai benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda.
- f. Bola (Padmono S. Dikutip dari Titi S. 1993)

2.6.6 Cara Memainkan APE

1. Permainan balok

1) Deskripsi:

Permainan menggunakan balok-balok kayu/plastik menjadi bentuk yang diinginkan.

2) Manfaat:

- Melatih perkembangan kekuatan otot
- Melatih imajinasi

3) Cara memainkan:

- a. Sediakan balok-balok kayu/plastik.
- b. Ajak anak untuk menyusun balok.
- c. Biarkan anak membuat bentuk sesuai keinginan mereka (Mengenai Anak Batita, 2007).

2. Puzzle (bongkar pasang)

1) Deskripsi :

Permainan merangkai potongan-potongan puzzle menjadi gambar sesuai contoh.

2) Manfaat:

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
- b. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- c. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur.
- d. Emosional/sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal.

e. Kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.

f. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

3) Cara memainkan:

- a. Keluarkan papan (iron sheet) dan lepaskan potongan-potongan puzzle.
- b. Acak puzzle dan minta anak untuk menyusun puzzle pada papan sesuai gambar yang ada.
- c. Minta anak untuk menyebutkan nama gambar yang terbentuk (Cara Memainkan Puzzle, 2007).

3. Ring donat

1) Deskripsi:

Permainan menyusun bentuk berbagai ukuran dan warna menjadi bentuk kerucut.

2) Manfaat:

- Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
- Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

3) Cara memainkan:

1. Lepaskan satu persatu benda berbentuk donat dari tiang mainan.
2. Acak dan minta anak untuk menyusun dari bentuk yang besar ke bentuk yang kecil.

3. Jelaskan mengenai bentuk, ukuran, dan warna (Alat Permainan Edukatif, 2007).

4. Menggambar

Sediakan kertas dan krayon, biarkan anak membuat gambar menurut imajinasi mereka, walau pada umur sekian biasanya mereka masih membuat cakar ayam. Tapi bila ditanya mereka dapat menjawab objek yang sedang digambarnya, seperti ayahnya, ayamnya, dan sebagainya (Mengenal Anak Batita, 2007).

2.7 Konsep Aktivitas Bermain

2.7.1 Definisi

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara (Wong, 2000).

Aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, meskipun hal tersebut tidak menghasilkan komoditas tertentu misalnya keuntungan finansial (uang) (Nursalam, 2005).

2.7.2 Fungsi Bermain pada Anak

Dunia anak tidak bisa dipisahkan dengan dunia bermain, keduanya bersifat universal disemua bangsa dan budaya. Diharapkan bahwa dengan bermain, anak akan mendapatkan stimulus yang mencukupi agar dapat berkembang secara

optimal. Wong (1995) menjelaskan bahwa bermain pada anak hendaknya mempunyai fungsi-fungsi sebagai berikut:

1. Perkembangan sensori motor

Aktivitas sensori motor merupakan bagian yang berkembang paling dominan pada masa bayi. Perkembangan sensori motor ini di dukung oleh stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan), dan stimulasi kinetik. Stimulus sensorik yang diberikan oleh lingkungan anak akan direspon dengan memperlihatkan aktivitas-aktivitas motoriknya.

2. Perkembangan Kognitif (intelektual)

Anak belajar mengenal warna, bentuk/ukuran, tekstur dari berbagai macam objek, angka, dan benda. Anak belajar untuk merangkai kata, berpikir abstrak, dan memahami hubungan ruang seperti naik, turun, dibawah, dan terbuka. Aktivitas bermain juga dapat membantu perkembangan keterampilan dan mengenal dunia nyata atau fantasi.

3. Sosialisasi

Dengan bermain, anak akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi, belajar untuk mengatasi persoalan yang timbul, mengenal nilai-nilai moral dan etika, belajar mengenai apa yang salah dan benar, serta bertanggung jawab terhadap sesuatu yang diperbuatnya.

4. Kreativitas

Tidak ada situasi yang lebih menguntungkan/menyenangkan untuk berkreasi dari pada bermain. Anak-anak dapat bereksperimen dan mencoba ide-idenya. Sekali anak merasa puas untuk mencoba sesuatu yang baru dan berbeda, ia akan memindahkan kreasinya ke situasi yang lain.

5. Kesadaran Diri

Dengan aktivitas bermain, anak akan menyadari bahwa dirinya berbeda dengan yang lain dan memahami dirinya sendiri. Anak belajar untuk memahami kelemahan dan kemampuannya dibandingkan dengan anak yang lain. Anak juga mulai melepaskan diri dari orang tuanya.

6. Nilai-nilai Moral

Anak belajar mengenai perilaku yang benar dan salah dari lingkungan rumah maupun sekolah. Interaksi dengan kelompoknya memberikan makna pada latihan moral mereka. Jika masuk ke dalam suatu kelompok, anak harus mentaati peraturan, misalnya, kejujuran.

7. Nilai Terapeutik

Bermain dapat mengurangi tekanan atau stres dari lingkungan. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan emosi dan ketidakpuasan atas situasi sosial serta rasa takutnya yang tidak dapat diekspresikan di dunia nyata.

2.7.3 Faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain

Menurut Supartini (2004) faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain antara lain:

1. Tahap perkembangan anak

Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak, yaitu sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Status kesehatan anak

Untuk melakukan aktivitas bermain diperlukan energi, walaupun demikian bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat sedang

sakit. Kebutuhan bermain pada anak sama halnya dengan kebutuhan bekerja pada orang dewasa.

3. Jenis kelamin anak

Dalam melaksanakan aktivitas bermain tidak membedakan jenis kelamin laki-laki atau perempuan. Semua alat permainan dapat digunakan oleh laki-laki atau perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan sosial anak.

4. Lingkungan yang mendukung

Terselenggaranya aktivitas bermain yang baik untuk perkembangan anak salah satunya dipengaruhi oleh nilai moral, budaya, dan lingkungan fisik rumah. Fasilitas bermain tidak selalu harus yang dibeli ditoko atau mainan jadi, tetapi lebih diutamakan yang dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas anak, bahkan sering kali mainan tradisional yang dibuat sendiri dari atau berasal dari benda-benda disekitar kehidupan anak lebih merangsang anak untuk kreatif.

5. Alat dan jenis permainan yang cocok

Orang tua harus bijaksana dalam memberikan alat permainan untuk anak. Pilih yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak.

2.7.4 Klasifikasi Bermain

Ada beberapa jenis permainan, baik ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosial. Berdasarkan isi permainan, ada *social affective play*, *sense-pleasure play*, *skill play*, *games*, *unocoupled behaviour*, dan *dramatic play*. Apabila ditinjau dari karakter, ada *social onlooker play*, *solitary play*, dan *parallel play* (Supartini, 2004).

a. Berdasarkan isi permainan

1. *Social affective play*

Inti dari permainan ini adalah adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain.

2. *Sense of pleasure play*

Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan.

3. *Skill play*

Permainan ini akan meningkatkan keterampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus.

4. Games atau permainan

Jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan dan atau skor.

5. *Unoccupied behaviour*

Anak tidak memainkan alat permainan tertentu tetapi situasi atau objek yang ada disekelilingnya yang digunakan sebagai alat permainan.

6. *Dramatic play*

Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya.

b. Berdasarkan karakter sosial

1. *Onlooker play*

Pada jenis permainan ini anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan.

2. *Solitary play*

Pada permainan ini, anak tampak berada dalam kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya, dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerjasama, ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya.

3. *Parallel play*

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak toddler, pada permainan ini anak dapat menggunakan alat permainan yang sama, tetapi antara anak yang satu dengan anak lain tidak terjadi kontak satu sama lain sehingga antara anak satu dengan yang lain tidak ada sosialisasi satu sama lain.

4. *Assosiative play*

Pada permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin atau yang memimpin permainan, dan tujuan permainan tidak jelas.

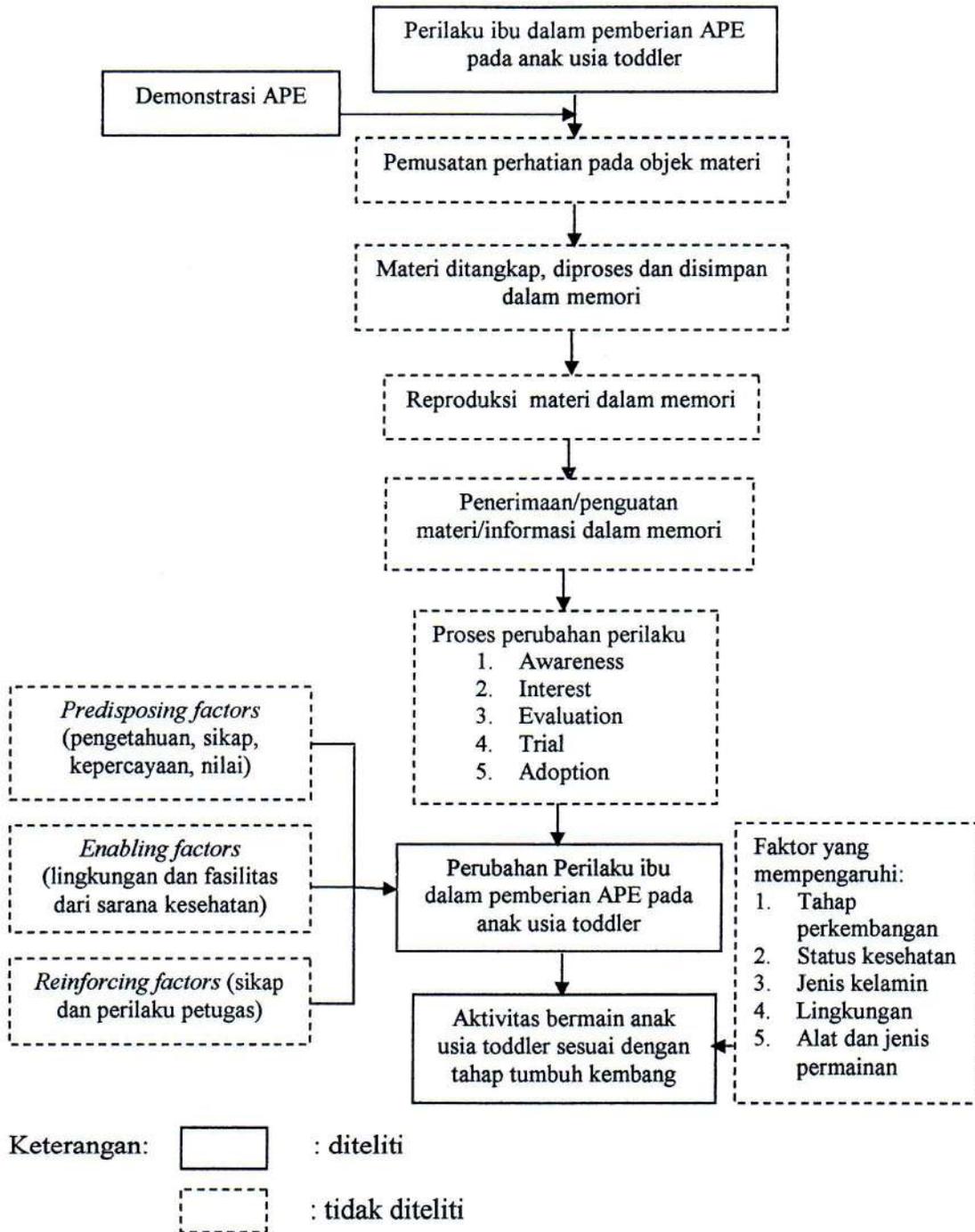
5. *Cooperative play*

Aturan permainan dalam kelompok tampak lebih jelas pada permainan jenis ini, juga tujuan dan pemimpin permainan.

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Demonstrasi Alat Permainan Edukatif terhadap Perilaku Ibu dan Aktivitas Bermain Anak Usia Toddler

Pada gambar 3.1 dapat dijelaskan bahwa perilaku ibu yang mempunyai anak usia toddler dalam pemberian alat permainan edukatif dapat mendukung tahap pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Menurut Green (1990) perilaku seseorang ditentukan oleh 3 faktor, yaitu: *predisposing factors* (pengetahuan, sikap, kepercayaan, nilai – nilai dan persepsi), *enabling factors* (lingkungan dan fasilitas dari sarana kesehatan) dan *reinforcing factors* (sikap dan perilaku petugas). Skinner (1938) merumuskan bahwa perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Stimulus tersebut dapat berupa pendidikan kesehatan. Menurut Notoatmodjo (2003) hasil (output) dari suatu pendidikan kesehatan adalah perilaku kesehatan, atau perilaku untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan yang kondusif.

Metode demonstrasi merupakan salah satu dari metode pendidikan kesehatan yang sesuai untuk mengajarkan bahan-bahan pelajaran yang memerlukan gerakan-gerakan, suatu proses maupun hal-hal yang bersifat rutin. Menurut Bandura (1977) proses belajar berawal dari adanya peristiwa stimulus atau sajian perilaku model dan berakhir dengan penampilan atau kinerja (*performance*) tertentu sebagai hasil/perolehan belajar. Dimulai dengan pemusatan perhatian pada objek materi kemudian materi ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori. Segala bayangan/citra mental (*imagery*) atau kode-kode simbolis yang berisi pengetahuan dan perilaku yang tersimpan diproduksi kembali. Tahap terakhir yaitu penerimaan/penguatan materi/informasi dalam memori. Kemampuan mengingat dari materi yang diajarkan mengakibatkan proses perubahan perilaku dimulai dari *awareness, interest, evaluation, trial* dan *adoption*. Perilaku yang dimunculkan dari proses tersebut yaitu dalam pemberian

alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang anak. Aktivitas bermain anak sebagai hasil dari perubahan perilaku ibu yang mempunyai anak usia toddler dipengaruhi oleh faktor antara lain: tahap perkembangan anak, status kesehatan anak, jenis kelamin anak, lingkungan yang mendukung serta alat dan jenis permainan yang cocok.

3.2 Hipotesis Penelitian

H1: Ada pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu.

H1: Ada pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif oleh ibu terhadap aktivitas bermain anak usia toddler.

BAB 4

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas tentang metode penelitian yang meliputi (1) Desain penelitian (2) Kerangka kerja (3) Populasi, sample dan sampling (4) Identifikasi variabel dan definisi operasional (5) Instrumen penelitian (6) Lokasi dan waktu penelitian (7) Prosedur pengambilan dan pengumpulan data (8) Cara analisis data (9) Etika penelitian dan (10) keterbatasan.

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah sesuatu yang sangat penting dalam penelitian, yang memungkinkan pemaksimalan kontrol beberapa faktor yang bisa mempengaruhi akurasi suatu hasil (Nursalam, 2003). Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian pra eksperimental *one-group pre-post test design*, dengan tujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi setelah intervensi. Suatu kelompok sebelum dikenai perlakuan tertentu (1) diberi pra tes, kemudian setelah perlakuan dilakukan pengukuran lagi untuk mengetahui akibat dari perlakuan. Pengujian sebab akibat dengan cara membandingkan hasil pra tes dengan pasca-tes. Namun tetap tanpa melakukan perbandingan dengan pengaruh yang dikenakan pada kelompok lain.

Tabel 4.1 Desain penelitian demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler

Subjek	Pra	Perlakuan	Pasca tes
K	O Time 1	I Time 2	O 1 Time 3

Keterangan:

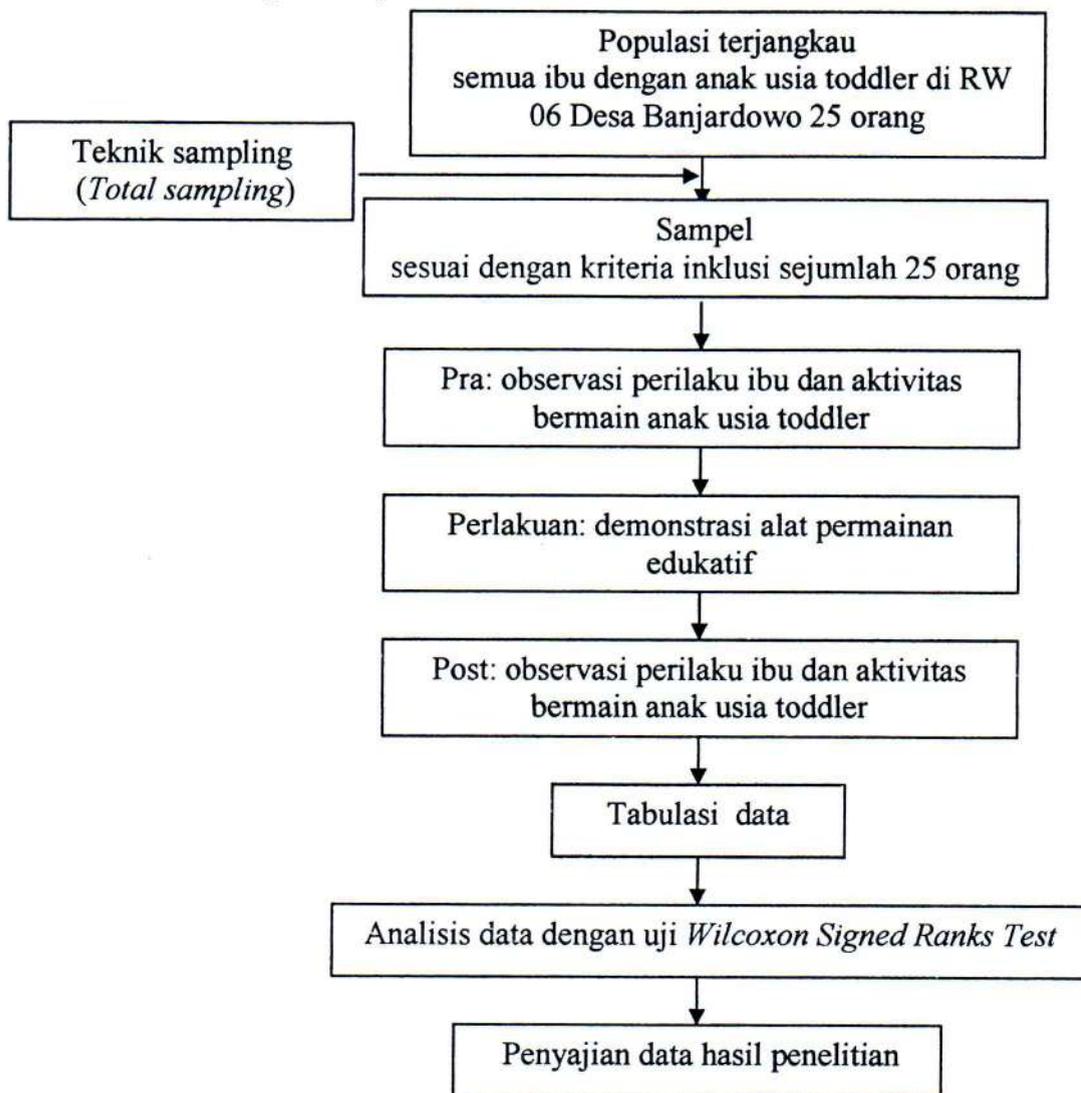
K : Subjek (ibu dengan anak usia toddler)

O : Observasi (perilaku ibu dan aktivitas bermain sebelum intervensi)

I : Intervensi (demonstrasi alat permainan edukatif)

O 1 : Observasi (perilaku ibu dan aktivitas bermain setelah intervensi)

4.2 Kerangka Kerja



Gambar 4.1 Kerangka kerja penelitian pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler

4.3 Populasi, Sample dan Sampling

4.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini menggunakan populasi terjangkau yaitu semua ibu yang mempunyai anak usia toddler di RW 06 Desa Banjardowo wilayah kerja Puskesmas Pulo Lor Jombang yang memenuhi kriteria penelitian sebanyak 25 orang.

4.3.2 Sampel

Sampel terdiri dari bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling. Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan jumlah ibu dengan anak usia toddler di RW 06 Desa Banjardowo Jombang yang memenuhi kriteria penelitian.

1) Kriteria Inklusi

Kriteri inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti (Nursalam, 2003). Dalam penelitian ini kriteria inklusinya adalah sebagai berikut:

Kriteria inklusi ibu

- a. Ibu yang mempunyai anak usia toddler
- b. Ibu bisa membaca dan menulis
- c. Ibu bersedia diteliti dengan menandatangani *informed consent*

Kriteria inklusi anak

- a. Anak usia toddler (1-3 tahun)
- b. Anak kooperatif
- c. Anak sehat kondisi fisik dan mental

2) Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan/mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria eksklusi dari studi (Nursalam, 2003). Dalam penelitian ini kriteria eksklusinya adalah:

- a. Ibu dan anak usia toddler dalam keadaan sakit
- b. Anak usia toddler dengan gangguan perkembangan

4.3.3 Teknik Sampling

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Nursalam, 2003). Pada penelitian ini menggunakan *Total sampling*, yaitu teknik penetapan sampel dengan cara mengambil semua sampel yang sesuai dengan tujuan/masalah dalam penelitian. Jadi jumlah responden yang memenuhi kriteria penelitian berdasarkan populasi terjangkau adalah sebanyak 25 orang.

4.4 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional

4.4.1 Identifikasi Variabel

variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (Soeparto, Taat Putra dan Haryanto, 2000). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel dependen dan independen.

1. Variabel Independen

Variabel independen (bebas) adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2003). Variabel independen pada penelitian ini adalah demonstrasi alat permainan edukatif.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen (tergantung) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2003). Variabel dependen pada penelitian ini adalah perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler .

		<ul style="list-style-type: none"> • Cara menolong anak bermain 			<p>STS skor 4 TS : skor 3 R : skor 2 S : skor 1 SS : skor 0 Sikap positif = $T \geq \text{mean data}$ Sikap negatif = $T < \text{mean data}$</p>
		<p>3. Praktik Pengamatan tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan alat permainan • Cara memberikan alat permainan • Cara memainkan APE. 	Observasi Wawancara terstruktur	Ordinal	<p>0= tidak pernah 1= kadang-kadang 2= selalu Baik 76-100% Cukup = 60-75% Kurang = < 60% Kode: 1= kurang 2= cukup 3= baik</p>
Aktivitas bermain anak usia toddler	suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak.	Pengamatan terhadap aktivitas bermain tentang cara memainkan APE	Observasi	Ordinal	<p>0= tidak dilakukan 1= dilakukan sebagian 2= dilakukan semua tapi tidak sempurna 3= dilakukan dengan sempurna Baik = 76-100% Cukup = 60-75% Kurang = < 60%</p>

					Kode: 1= kurang 2= cukup 3= baik
--	--	--	--	--	---

4.5 Instrumen Penelitian

Data dikumpulkan melalui wawancara kemudian digunakan untuk menentukan karakteristik sampel. Untuk menilai pengaruh dari demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler, peneliti menggunakan kuesioner tertutup untuk pengetahuan dan sikap sedangkan untuk praktik menggunakan observasi dan wawancara terstruktur. Kuesioner untuk pengetahuan terdiri dari pertanyaan yang bila dijawab dengan benar maka skor 1 dan bila salah skor 0. Kuesioner untuk sikap berupa pertanyaan positif dan pertanyaan negatif, pada pertanyaan positif bila jawaban setuju (SS) skor 4, dan seterusnya seperti terdapat pada definisi operasional, sedangkan untuk pertanyaan negatif bila menjawab sangat setuju (SS) skor 0 dan seterusnya seperti terdapat pada definisi operasional. Lembar observasi dan wawancara terstruktur untuk menilai praktik ibu, bila skor 0 tidak pernah, bila skor 1 kadang-kadang, dan bila skor 2 selalu. Untuk aktivitas bermain anak usia toddler menggunakan lembar observasi, bila skor 0 tidak dilakukan, bila skor 1 dilakukan sebagian, bila skor 2 dilakukan semua tapi tidak sempurna, dan bila skor 3 dilakukan dengan sempurna.

4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah RW 06 Desa Banjardowo wilayah kerja Puskesmas Pulo Lor Jombang yang dilakukan pada tanggal 6-19 Januari 2008.

4.7 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data

Setelah mendapat izin dari Kepala Puskesmas Pulo Lor Jombang peneliti meminta kesediaan untuk menjadi responden dengan menyerahkan lembar *informed consent*, kemudian melakukan pendataan tentang alat permainan yang dimiliki. Apabila dari alat permainan yang menjadi kriteria penilaian tidak dimiliki oleh responden peneliti menyediakan alat permainan tersebut. Untuk anak usia 13-24 bulan peneliti memberikan ring donat dan untuk usia 25-36 bulan diberikan puzzle bergambar binatang. Tanggal 7 Januari 2008 peneliti memberikan pretes pada responden dengan kuesioner tingkat pengetahuan dan sikap tentang alat permainan edukatif, sedangkan praktik menggunakan lembar observasi dan klarifikasi dengan wawancara terstruktur. Untuk aktivitas bermain anak usia toddler peneliti menggunakan lembar observasi. Selanjutnya diberi perlakuan demonstrasi alat permainan edukatif pada hari Kamis tanggal 10 Januari 2008 jam 09.00 WIB. Demonstrasi dilakukan secara berkelompok pada ibu dengan anak usia 13-24 bulan sebanyak 15 orang dan ibu dengan anak usia 25-36 bulan sebanyak 10 orang yang dilanjutkan dengan redemonstrasi dari ibu ke anaknya. Demonstrasi yang kedua dilaksanakan di rumah responden selanjutnya dilakukan post test yang pertama pada tanggal 12 Januari 2008 yang sebelumnya telah kontrak waktu dengan responden. Post test yang kedua tanggal 19 Januari 2008 dilaksanakan di rumah responden tanpa ada kontrak sebelumnya. Post test dilakukan dengan menjawab kuesioner pengetahuan dan sikap sedangkan praktik dinilai menggunakan lembar observasi yang dilanjutkan dengan wawancara terstruktur sedangkan aktivitas bermain anak dinilai dengan lembar observasi. Pengumpulan hasil diambil dari rata-rata kedua post test yang telah dilakukan.

4.8 Cara Analisis Data

Dari hasil pengisian kuesioner dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan tabel distribusi dan dikonfirmasi dalam bentuk prosentase dan narasi. Analisis statistik diolah dengan perangkat lunak menggunakan *SPSS 13*.

1. Analisis Deskriptif

1) Variabel Pengetahuan

Aspek pengetahuan dinilai dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Arikunto, 2002})$$

Keterangan:

P : prosentase

f : jumlah jawaban yang benar

N : Jumlah skor maksimal, jika pertanyaan dijawab benar setelah prosentase diketahui kemudian hasilnya diinterpretasikan dengan kriteria:

Baik : 76%-100%

Cukup : 60%-75%

Kurang : <60%

2) Variabel Sikap

Untuk mengukur sikap digunakan skala Likert yang terdiri dari lima jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (seperti pada definisi operasional). Kemudian nilai skor menjawab angket dengan rumus:

$$T = 50 + 10 \left[\frac{X - \bar{X}}{s} \right] \quad (\text{Azwar, 2003})$$

Keterangan:

X : Skor responden

\bar{X} : Nilai rata-rata kelompok

s : standar deviasi

Setelah itu sikap dikatakan positif bila skor $T \geq$ mean data, sikap dikatakan negatif bila nilai skor $T <$ mean data.

3) Variabel Praktik

Tindakan diukur dengan observasi dan wawancara terstruktur sebagai klarifikasi dengan rumus sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\% \quad (\text{Arikunto, 2002})$$

Keterangan:

P : prosentase

f : jumlah praktik yang dilakukan

N : Jumlah skor maksimal observasi dan wawancara

Jika pertanyaan dijawab benar setelah prosentase diketahui kemudian hasilnya diinterpretasikan dengan kriteria:

Baik : 76%-100%

Cukup : 60%-75%

Kurang : <60%

4) Aktivitas bermain

Aktivitas bermain diukur dengan lembar observasi dengan rumus sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\% \quad (\text{Arikunto, 2002})$$

Keterangan:

P : prosentase

f : jumlah praktik yang dilakukan

N : Jumlah skor maksimal observasi dan wawancara

2. Analisis Statistik

Dari data yang telah terkumpul dianalisis perbedaan perubahan perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler sebelum dan sesudah diberikan intervensi yaitu metode demonstrasi alat permainan edukatif dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui komparatif dua sampel yang berkorelasi bila data berbentuk ordinal dengan derajat kemaknaan $p \leq 0,05$, dengan rumus:

$$Z = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan:

T : Jumlah jenjang atau rangking yang kecil

n : Besar sampel (Sugiono, 2005)

Jika hasil analisis penelitian didapatkan nilai $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler.

4.9 Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan permohonan ijin ke Kepala Puskesmas Pulo Lor Jombang sebagai penanggung jawab pelayanan kesehatan di RW 06 Desa Banjardowo untuk mendapat persetujuan penelitian. Setelah mendapat persetujuan kegiatan pengumpulan data dilaksanakan peneliti dengan mempertimbangkan pada etika responden antara lain sebagai berikut:

1. Lembar permintaan dan persetujuan sebagai responden

Sebelum menjadi responden, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Apabila subjek bersedia menjadi responden peneliti memberikan lembar pernyataan bersedia menjadi responden, dan apabila subjek menolak, peneliti tidak akan memaksa dan tetap menghormati hak-hak responden.

2. Kerahasiaan

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dari responden dijamin oleh peneliti. Data hanya akan disajikan kepada kelompok tertentu yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Tanpa nama

Untuk kerahasiaan peneliti tidak mencantumkan nama responden.

4.10 Keterbatasan

Aziz Alimul (2002) menyebutkan bahwa keterbatasan merupakan bagian riset keperawatan, dalam setiap penelitian pasti mempunyai kelemahan-kelemahan yang ada, kelemahan tersebut ditulis dalam keterbatasan.

1. Sampel yang digunakan terbatas pada RW 06 Desa Banjardowo wilayah kerja puskesmas Pulo Lor Jombang dan besar sampel dalam penelitian ini termasuk minimal sehingga perlu dikembangkan ditempat lain dengan besar sampel yang lebih banyak lagi.
2. Instrumen
Instrumen pengumpulan data dirancang sendiri oleh peneliti oleh karena itu validitas dan reliabilitasnya masih perlu diuji coba.
3. Waktu
Waktu yang dipergunakan terbatas sehingga penelitian yang dilakukan kurang sempurna dan memuaskan.
4. Demonstrasi yang dilakukan melibatkan anak usia toddler sehingga evaluasi tidak dapat dilaksanakan karena situasi yang ramai dan responden ibu sibuk dengan anaknya.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil dan pembahasan dari pengumpulan data penelitian meliputi gambaran umum lokasi penelitian, karakteristik responden dan variabel yang diukur meliputi perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler. Selanjutnya dilakukan pembahasan dari data yang didapat selama penelitian.

5.1 Hasil Penelitian

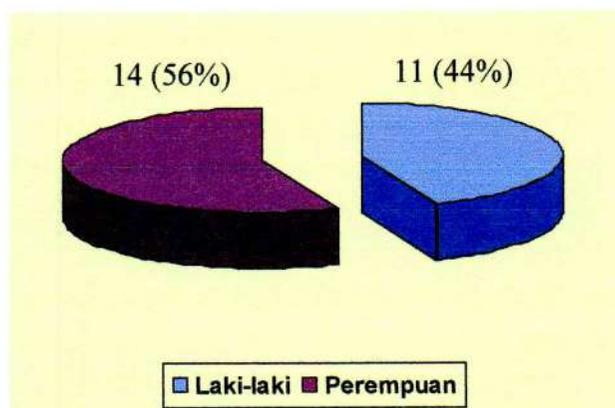
5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RW 06 Desa Banjardowo Jombang yang merupakan wilayah kerja Puskesmas Pulo Lor Kabupaten Jombang. Luas Desa Banjardowo adalah 934.193 Ha dengan batas wilayah sebelah barat Desa Sumberjo, sebelah timur Desa Ploso Geneng, sebelah utara Kecamatan Tembelang dan sebelah selatan Kecamatan Perak. Desa Banjardowo terdiri dari tujuh Dusun antara lain Gempol Pahit, Sendang Rejo, Banjar Kerep, Sumber Winong, Gedang keret, Banjardowo dan Banjar Agung. RW 06 berlokasi di Dusun Gedang Keret mempunyai jumlah penduduk sebesar 794 jiwa dengan 290 KK (data tahun 2007). Di Desa ini terdapat satu Puskesmas Pembantu yang terdapat di Dusun Banjar Kerep. Di RW 06 ibu yang mempunyai anak usia toddler sebanyak 38 orang, sedangkan yang memenuhi kriteria penelitian sebanyak 25 orang.

5.1.2 Karakteristik Responden

1. Data Anak

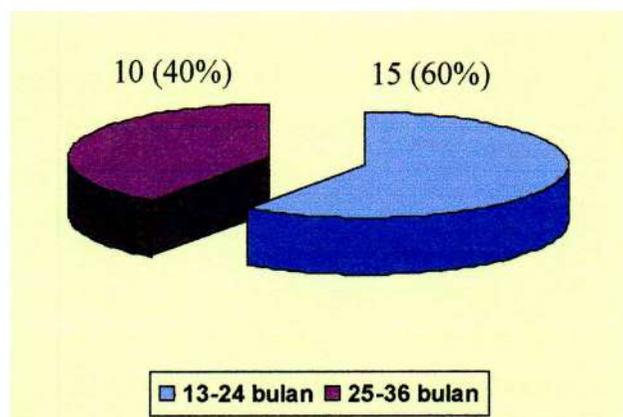
1) Jenis Kelamin



Gambar 5.1 Distribusi responden anak berdasarkan jenis kelamin di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa sebagian besar anak berjenis kelamin perempuan yaitu 14 anak (56%).

2) Umur

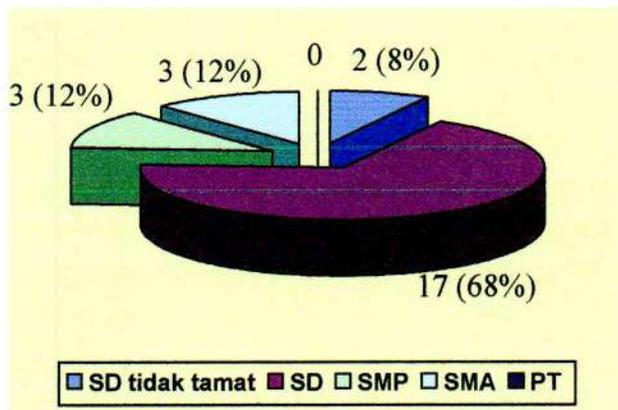


Gambar 5.2 Distribusi responden anak berdasarkan umur di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa sebagian besar anak berumur 13-24 bulan yaitu sebanyak 15 anak (60%).

2. Data Demografi Ibu

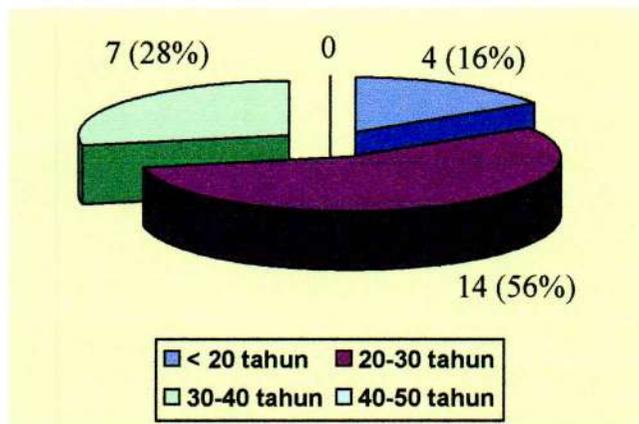
1) Pendidikan



Gambar 5.3 Distribusi responden ibu berdasarkan tingkat pendidikan di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa sebagian besar pendidikan responden adalah SD yaitu 17 orang (68%).

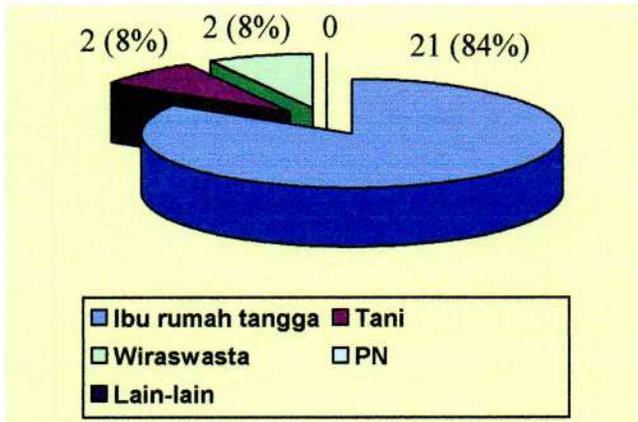
2) Umur



Gambar 5.4 Distribusi responden ibu berdasarkan umur di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa sebagian besar responden berumur 20-30 tahun yaitu 14 orang (56%).

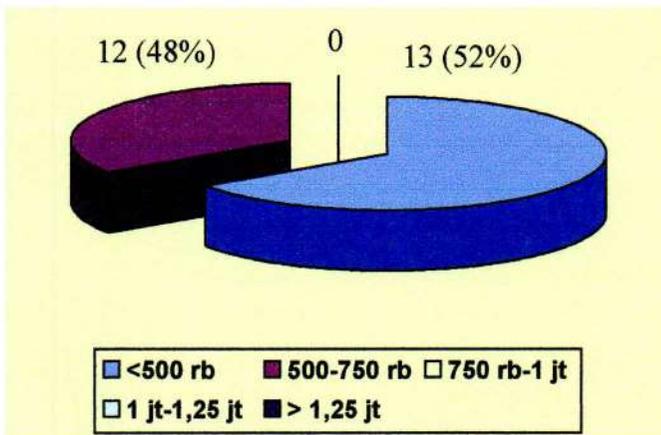
3) Pekerjaan



Gambar 5.5 Distribusi responden ibu berdasarkan pekerjaan di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan bahwa hampir seluruhnya responden tidak bekerja atau sebagai ibu rumah tangga yaitu sebanyak 21 orang (84%).

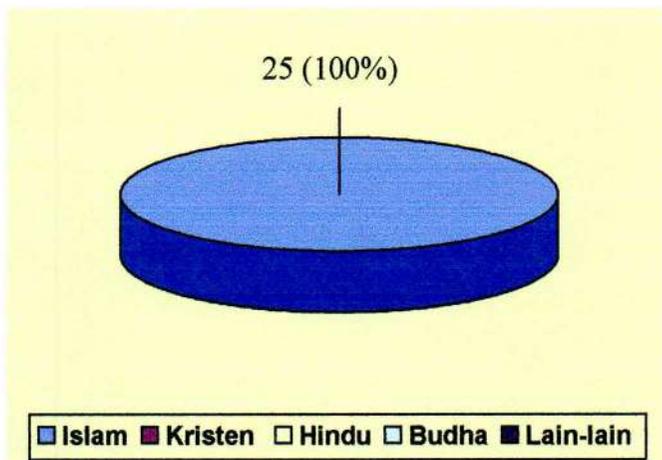
4) Penghasilan Keluarga



Gambar 5.6 Distribusi responden ibu berdasarkan penghasilan keluarga di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa sebagian besar keluarga responden berpenghasilan < Rp 500.000 yaitu 13 keluarga (52%).

5) Agama



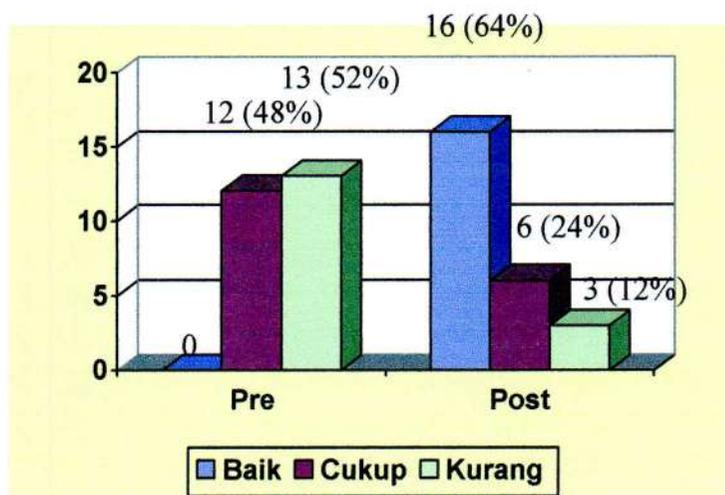
Gambar 5.7 Distribusi responden ibu berdasarkan agama di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa mayoritas responden beragama islam yaitu 25 orang (100%).

5.1.3 Perilaku Ibu dan Aktivitas Bermain Anak Usia Toddler sebelum dan sesudah Demonstrasi APE

1. Perilaku Ibu sebelum dan sesudah diberikan demonstrasi APE

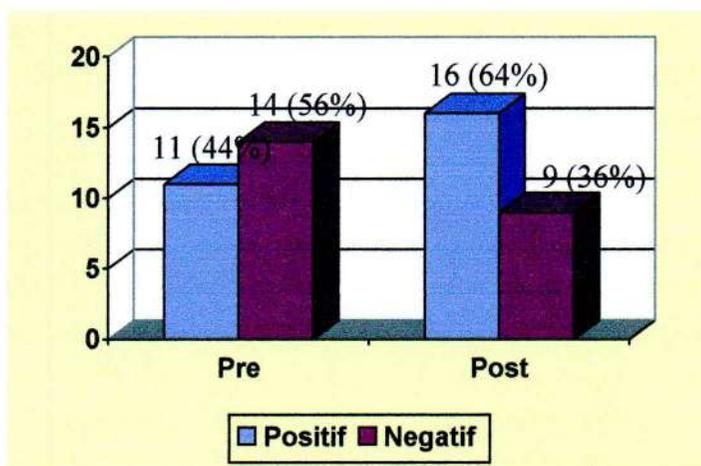
1) Pengetahuan Ibu tentang APE



Gambar 5.8 Pengetahuan ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa sebelum perlakuan 13 orang (52%) mempunyai pengetahuan kurang dan 12 orang (48%) mempunyai pengetahuan cukup tentang APE. Sesudah diberi perlakuan demonstrasi APE 3 orang (12%) mempunyai pengetahuan kurang, 6 orang (24%) mempunyai pengetahuan cukup dan 16 orang (64%) mempunyai pengetahuan baik tentang APE.

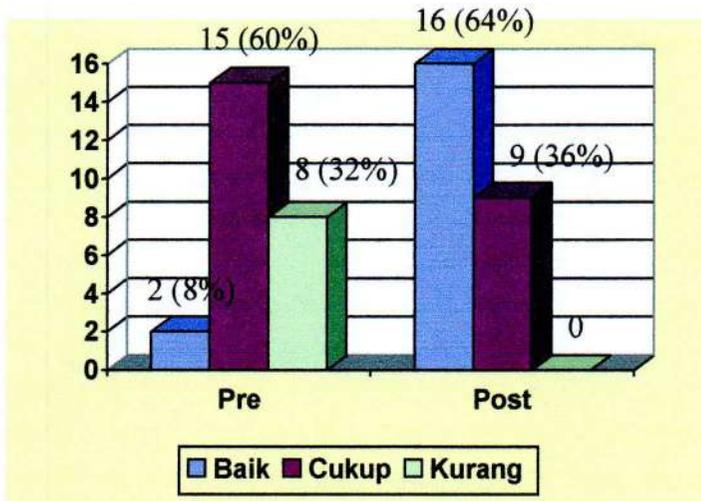
2) Sikap Ibu



Gambar 5.9 Sikap ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa sebelum perlakuan 14 orang (56%) mempunyai sikap negatif terhadap APE dan 11 orang (44%) mempunyai sikap positif terhadap APE. Sesudah diberi perlakuan demonstrasi APE 9 orang (36%) mempunyai sikap negatif dan 16 orang (64%) mempunyai sikap positif terhadap APE.

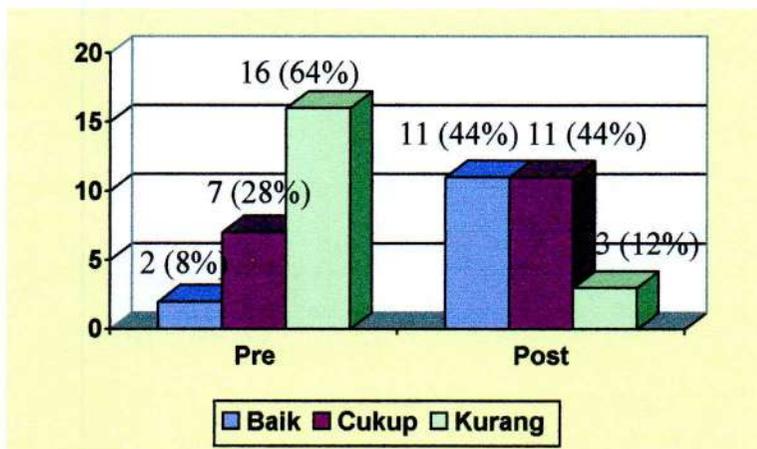
3) Praktik



Gambar 5.10 Praktik ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa sebelum perlakuan 8 orang (32%) dengan praktik kurang, 15 orang (60%) dengan praktik cukup dan 2 orang (8%) dengan praktik baik. Sesudah diberi perlakuan demonstrasi APE 9 orang (36%) dengan praktik cukup dan 16 orang (64%) dengan praktik baik.

2. Aktivitas Bermain Sebelum dan Sesudah Demonstrasi APE



Gambar 5.11 Aktivitas bermain anak sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data bahwa sebelum perlakuan 16 anak (64%) dengan aktivitas bermain kurang, 7 anak (28%) dengan aktivitas bermain cukup dan 2 anak (8%) dengan aktivitas bermain baik. Sesudah perlakuan demonstrasi APE oleh ibu 3 anak (12%) dengan aktivitas bermain kurang, 11 anak (44%) dengan aktivitas bermain cukup dan 11 anak (44%) dengan aktivitas bermain baik.

5.1.4 Pengaruh Demonstrasi Alat Permainan Edukatif terhadap Perilaku Ibu

1. Pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap pengetahuan

Tabel 5.1 Pengetahuan ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 0 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

	Sebelum	Sesudah
Mean (\bar{X})	63,3	79,64
Standar deviasi	8,591	14,337
<i>Wilcoxon</i>	p = 0,000	

Berdasarkan tabel 5.1 diketahui nilai mean pengetahuan sebelum adalah 63,3 dan sesudah demonstrasi APE adalah 79,64 dengan nilai standar deviasi 8,591 sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan standar deviasi adalah 14,337. Hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon signed rank test* nilai Sig (2-Tailed) adalah p = 0,000 berarti p < 0,05 maka H1 diterima artinya demonstrasi APE berpengaruh terhadap pengetahuan.

2. Pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap sikap

Tabel 5.2 Sikap ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

	Sebelum	Sesudah
Mean (\bar{X})	28,4	32,8
Standar deviasi	5,8	2,4
<i>Wilcoxon</i>	P = 0,018	

Berdasarkan tabel 5.2 diketahui nilai mean sikap sebelum perlakuan adalah 28,4 dengan standar deviasi 5,8 dan sesudah perlakuan demonstrasi APE nilai mean adalah 32,8 dengan standar deviasi 2,4. Hasil uji statistik menggunakan *wilcoxon signed rank test* nilai sig (2-Tailed) $p = 0,018$ berarti $p < 0,05$ maka H_1 diterima artinya demonstrasi APE berpengaruh terhadap sikap.

3. Pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap praktik

Tabel 5.3 Praktik ibu sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

	Sebelum	Sesudah
Mean (\bar{X})	63,72	81,4
Stadar deviasi	12,29	9,51
<i>Wilcoxon</i>	P = 0,000	

Berdasarkan tabel 5.3 diketahui nilai mean praktik sebelum perlakuan adalah 63,72 dengan standar deviasi 12,29 dan sesudah perlakuan demonstrasi APE nilai mean adalah 84,4 dengan standar deviasi 9,51. Hasil uji statistik menggunakan *wilcoxon signed rank test* nilai sig (2-Tailed)

$P = 0,000$ berarti $p < 0,05$ maka H_1 diterima artinya demonstrasi APE berpengaruh terhadap praktik.

5.1.5 Pengaruh Demonstrasi Alat Permainan Edukatif oleh Ibu terhadap Aktivitas Bermain Anak Usia Toddler

Tabel 5.4 Aktivitas bermain sebelum dan sesudah demonstrasi APE di RW 06 Desa Banjardowo Jombang Januari 2008

	Sebelum	Sesudah
Mean (\bar{X})	51,5	70,36
Standar deviasi	12,769	10,121
<i>Wilcoxon</i>	P = 0,000	

Berdasarkan tabel 5.4 diketahui nilai mean aktivitas bermain anak usia toddler sebelum perlakuan adalah 51,5 dengan standar deviasi 12,769 dan sesudah perlakuan demonstrasi APE nilai mean adalah 70,36 dengan standar deviasi 10,121. Hasil uji statistik menggunakan *wilcoxon signed rank test* nilai sig (2-Tailed) $p = 0,000$ berarti $p < 0,05$ maka H_1 diterima artinya demonstrasi APE berpengaruh terhadap aktivitas bermain anak usia toddler.

5.2 Pembahasan

Berdasarkan analisis data tentang pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap pengetahuan dapat diketahui bahwa ada perubahan yang signifikan pada pengetahuan setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode demonstrasi. Hal ini ditunjukkan dari distribusi responden setelah demonstrasi APE berdasar tingkat pengetahuan dengan prosentase terbanyak pengetahuan baik. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* untuk pengetahuan

menunjukkan ada pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap pengetahuan ibu tentang APE.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu (Notoatmodjo, 2003). Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behaviour*). Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indera pendengaran (telinga) dan indera penglihatan (mata). Usia 20 tahun seseorang dapat melihat jelas suatu benda pada jarak 10 cm dari matanya, pendengaran berkurang hanya kurang lebih 11% (Notoatmodjo, 2003). Menurut Craven dan Hirnle (1996) pendidikan kesehatan adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, dengan tujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahannya diri (*self direction*), aktif memberikan informasi-informasi atau ide baru. Menurut Bandura (1977) proses belajar berawal dari adanya peristiwa stimulus atau sajian perilaku model dan berakhir dengan penampilan atau kinerja (*performance*) tertentu sebagai hasil/perolehan belajar. Dimulai dengan pemusatan perhatian pada objek materi kemudian materi ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori. Segala bayangan/citra mental (*imagery*) atau kode-kode simbolis yang berisi pengetahuan dan perilaku yang tersimpan diproduksi kembali. Tahap terakhir yaitu penerimaan/penguatan materi/informasi dalam memori.

Pengetahuan ibu sebelum diberi perlakuan demonstrasi APE berdasarkan analisis data sebagian besar dalam kategori kurang. Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda.

Berdasarkan distribusi tingkat pendidikan responden ibu berlatar belakang pendidikan SD tidak tamat, SD, SMP dan SMA tetapi sebagian besar tamat SD. Sesudah diberikan demonstrasi APE pengetahuan ibu sebagian besar baik, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa metode demonstrasi yang diberikan berpengaruh terhadap pengetahuan ibu. Hal ini ditunjang oleh usia responden ibu yang sebagian besar 20-30 tahun yang merupakan usia dewasa yang dapat menerima informasi dengan daya ingat yang baik. Pekerjaan ibu yang sebagian besar ibu rumah tangga juga mempengaruhi sehingga mereka punya banyak waktu untuk belajar.

Setelah demonstrasi APE ada sebagian kecil responden yang mempunyai pengetahuan kurang. Menurut Notoatmodjo (2003) setelah orang selesai belajar maka akan segera diikuti oleh proses lupa. Pada tiga responden tersebut proses yang berlangsung tidak direproduksi kembali sehingga pada post test dalam menjawab pertanyaan mereka lupa sehingga hasil yang didapat dalam kategori kurang. Disamping itu juga situasi pada saat demonstrasi anak dilibatkan sehingga situasi yang ramai juga mempengaruhi proses mengingat kembali dalam memori.

Berdasarkan analisis data tentang pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap sikap dapat diketahui bahwa ada perubahan yang signifikan pada sikap ibu setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode demonstrasi. Hal ini ditunjukkan dari distribusi responden setelah demonstrasi APE berdasar prosentase sikap yang terbanyak dalam kategori positif. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* untuk sikap menunjukkan ada pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap sikap.

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek (Notoatmodjo, 2003). Sikap adalah pandangan atau perasaan yang disertai kecenderungan untuk bertindak, jadi sikap senantiasa terarah terhadap suatu hal, suatu objek. Sikap bukan dibawa sejak lahir melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan orang itu dalam hubungan dengan objeknya (Purwanto, 1999). Sikap tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup. Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu yang dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial (Notoatmodjo, 2003). New Comb yang dikutip Notoatmodjo (2003) mengatakan bahwa sikap itu merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap dibentuk melalui adopsi kejadian dan peristiwa-peristiwa yang terjadi berulang-ulang dan terus-menerus, lama kelamaan secara bertahap diserap kedalam individu dan mempengaruhi terbentuknya perilaku (Purwanto, 2003).

Sikap ibu sebelum diberi perlakuan demonstrasi APE sebagian besar bersikap negatif. Sikap dapat merupakan suatu pengetahuan, tetapi pengetahuan yang disertai kesediaan dan kecenderungan bertindak sesuai dengan pengetahuan itu. Berdasarkan distribusi pengetahuan sebelum perlakuan sebagian besar dalam kategori kurang, sehingga dari sini dapat dikatakan bahwa pengetahuan kurang juga mengakibatkan ibu bersikap negatif terhadap APE. Sesudah perlakuan sebagian besar responden ibu bersikap positif terhadap APE, demonstrasi APE berpengaruh secara signifikan terhadap sikap. Usia responden ibu yang sebagian besar 20-30 tahun mempengaruhi sikap ibu dalam menerima kebudayaan yang

diberikan melalui demonstrasi yang diberikan. Sedangkan sikap ibu yang masih negatif setelah demonstrasi APE disebabkan oleh pengetahuan yang sudah diberikan belum disertai kesediaan untuk bertindak. Sikap merupakan reaksi yang masih tertutup dari seseorang sehingga sikap yang negatif tidak berarti praktik menjadi kurang. Hasil pengumpulan data didapatkan bahwa sikap yang negatif tidak berpengaruh pada praktik ibu dalam memberikan alat permainan edukatif pada anak usia toddler.

Berdasarkan analisis data tentang pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap praktik dapat diketahui bahwa ada perubahan yang signifikan pada praktik setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode demonstrasi. Hal ini ditunjukkan dari distribusi responden setelah demonstrasi APE berdasarkan prosentase praktik yang terbanyak dalam kategori baik. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* untuk praktik ada pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap praktik.

Menurut Notoatmodjo (2003) setelah seseorang mengetahui stimulus atau objek kesehatan, kemudian mengadakan penilaian atau pendapat terhadap apa yang diketahui, proses selanjutnya diharapkan ia akan melaksanakan atau mempraktikkan apa yang diketahui atau disikapinya (dinilai baik). Inilah yang disebut praktik (*practice*) kesehatan atau dapat juga dikatakan perilaku kesehatan (*overt behaviour*). Setelah mengetahui stimulus kemudian mengadakan penilaian atau pendapat terhadap apa yang diketahui, proses selanjutnya diharapkan ia melaksanakan atau mempraktikkan apa yang diketahui atau disikapinya. Demonstrasi adalah metode yang berguna mengajarkan kemampuan psikomotor. Demonstrasi menjadi paling efektif ketika peserta mula-mula mengamati pengajar

dan kemudian mempraktekkan kemampuan dalam situasi yang nyata (Potter & Perry, 2005). Menurut Sudjana (2005) demonstrasi ialah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu. Metode Demonstrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta secara nyata atau tiruannya (Sagala, 2003).

Praktik ibu sebelum demonstrasi APE berdasarkan analisis data didapatkan sebagian besar responden ibu dalam kategori cukup. Dalam praktik suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan, untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas (Notoatmodjo, 2003). Fasilitas yang diberikan peneliti sebelum perlakuan berpengaruh pada praktik ibu dalam memberikan APE pada anak usia toddler. Pengalaman dalam memberikan permainan dan usia ibu yang merupakan usia dewasa memungkinkan penerimaan informasi yang diberikan melalui demonstrasi APE. Permainan yang diberikan tidak terbatas pada APE yang diberikan karena ibu bisa menggantinya dengan permainan yang biasa dimainkan seperti mobil-mobilan, permainan air, permainan pasir, telepon mainan, boneka dan lain-lain. Cara memainkannya dapat dibuat seedukatif mungkin sehingga tidak mempengaruhi makna dari permainan tersebut. Misalnya melalui mobil-mobilan ibu dapat memberikan penjelasan mengenai warna, bentuk, tekstur dan ukuran. Sesudah diberi perlakuan demonstrasi APE hasilnya signifikan terjadi perubahan yaitu sebagian besar ibu melakukan praktik dengan baik. Praktik yang dilakukan oleh ibu sudah menjadi bagian dari keseharian tetapi belum teraplikasi dalam praktik karena ketidaktahuan.

Berdasarkan analisis data tentang pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap aktivitas bermain anak usia toddler dapat diketahui bahwa ada perubahan yang signifikan pada aktivitas bermain anak usia toddler setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode demonstrasi. Hal ini ditunjukkan dari distribusi responden setelah demonstrasi APE dengan prosentase terbanyak aktivitas bermain anak usia toddler adalah baik. Hal ini dapat dipengaruhi oleh perilaku ibu yang meningkat setelah demonstrasi APE sehingga berpengaruh pada aktivitas bermain anak usia toddler. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* untuk aktivitas bermain anak usia toddler menunjukkan ada pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap aktivitas bermain anak usia toddler.

Aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, meskipun hal tersebut tidak menghasilkan komoditas tertentu misalnya keuntungan finansial (uang) (Nursalam, 2005). Pemberian aktivitas bermain dipengaruhi oleh perilaku, dalam hal ini adalah perilaku ibu. Menurut Green (1990) perilaku seseorang ditentukan oleh 3 faktor, yaitu: *predisposing factors* (pengetahuan, sikap, kepercayaan, nilai – nilai dan persepsi), *enabling factors* (lingkungan dan fasilitas dari sarana kesehatan) dan *reinforcing factors* (sikap dan perilaku petugas). Manusia dilahirkan dalam keadaan yang sepenuhnya tidak berdaya dan harus menggantungkan diri pada orang lain, terutama ibunya. Pada usia 2 atau 3 tahun seorang anak mulai melihat kemampuan-kemampuan tertentu pada dirinya. Sikap terhadap orang mulai berubah disatu pihak membutuhkan orang tua, dilain pihak keakuannya mulai tumbuh dan ingin mengikuti kehendaknya sendiri. Anak dalam perkembangannya membutuhkan seorang tokoh identifikasi. Pada anak, biasanya tokoh yang ingin disamai adalah ayah dan

ibunya. Dalam proses identifikasi ini anak mengambil alih (biasanya dengan tidak disadari oleh anak itu sendiri) sikap, norma, nilai dan sebagainya (Purwanto, 1999). Menurut Supartini (2004) toddler menunjukkan perkembangan motorik yang lebih lanjut dan anak menunjukkan kemampuan aktivitas lebih banyak bergerak, mengembangkan rasa ingin tahu, dan eksplorasi terhadap benda yang ada disekelilingnya. Dengan diberikannya perlakuan demonstrasi alat permainan edukatif pada ibu akan memberikan minat yang positif pada ibu untuk memberikan hal yang sama pada anaknya sehingga redemonstrasi yang dilakukan memberikan dampak yang positif juga pada aktivitas bermain anak.

Aktivitas bermain anak usia toddler sebelum perlakuan sebagian besar dalam kategori kurang. Ini terjadi karena permainan yang diberikan belum pernah dimainkan oleh anak. Setelah demonstrasi alat permainan edukatif hasil analisa data signifikan mengalami perubahan yaitu hampir sebagian anak dapat memainkannya dengan baik. Menurut Supartini (2004) terselenggaranya aktivitas bermain yang baik untuk perkembangan anak salah satunya dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung. Adanya fasilitas bermain yang dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas anak akan merangsang anak untuk kreatif. Tiga responden anak dalam kategori kurang, ini terjadi karena aktivitas anak usia toddler cenderung tidak bisa diam, mereka tidak bisa menetap pada satu alat permainan sehingga dalam memberikan aktivitas bermain diperlukan kesabaran. Disamping itu juga peran dari ibu dalam mengarahkan dalam bermain juga mempengaruhi aktivitas bermain. Menurut teori perkembangan psikososial Erikson usia toddler berada pada fase otonomi versus rasa malu dan ragu. Anak ingin melakukan hal-hal yang ingin dilakukannya sendiri dengan menggunakan

kemampuan yang sudah mereka miliki. Analisis data tentang perilaku ibu dengan tiga anak yang kurang saling berhubungan. Perilaku yang kurang dalam memberikan aktivitas bermain akan berdampak pada aktivitas bermain anak.

BAB 6

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh demonstrasi alat permainan edukatif terhadap perilaku ibu dan aktivitas bermain anak usia toddler dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya peningkatan perilaku ibu dalam pengetahuan, sikap dan praktik setelah demonstrasi alat permainan edukatif.
2. Adanya peningkatan aktivitas bermain anak usia toddler setelah demonstrasi alat permainan edukatif oleh ibu.
3. Demonstrasi memperlihatkan proses terjadinya sesuatu peristiwa sesuai materi ajar, cara penyampaiannya dan kemudahan untuk dipahami sehingga dapat mempengaruhi perilaku ibu dalam memberikan permainan yang edukatif pada anak usia toddler.
4. Perilaku ibu yang meningkat dalam memberikan permainan yang edukatif mempengaruhi aktivitas bermain anak usia toddler.

6.2 Saran

1. Diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan tumbuh kembang anak melalui demonstrasi alat permainan edukatif oleh puskesmas tempat penelitian.
2. PKK khususnya Pokja II dapat memfasilitasi alat permainan edukatif sehingga dapat digunakan untuk lingkungan sekitarnya.

3. Orang tua dapat mengembangkan pengetahuan tentang alat permainan edukatif melalui media massa maupun media lainnya.
4. Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variabel lain seperti usia anak, status kesehatan, jenis kelamin dan lingkungan yang berpengaruh pada aktivitas bermain.

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR PUSTAKA

- Arimurti, (2007). *Tanda-tanda siap masuk TK*. <http://click.egroups.com>. tanggal 24 juli 2007. Jam 09:07
- Arikunto Suharsimi, (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aziz A, (2002). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta: Salemba Medika
- Azwar S, (2003). *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____, (2006). *Tumbuh Kembang*. <http://photos1blogger.com>. tanggal 26 April 2007 jam 10.55
- _____, (2007). *Cara memainkan puzzle*. <http://www.ceriacerdas.com>. Tanggal 27 Nopember 2007 jam 13.10
- Ahmadi A & Supriyono W, (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Effendy, (1995). *Perawatan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: EGC
- Irawati M, (2006). *Menggali Kecerdasan Jamak melalui Bermain*. <http://www.indomedia.com>. tanggal 24 Januari 2007 jam 00:47
- Machfoedz et.all, (2005). *Teknik Membuat Alat Ukur Penelitian*. Yogyakarta: Fitramaya
- Notoatmodjo, (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, hal: 114-128
- Notoatmodjo, (2005). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta, hal: 43-60
- Narendra BM, (2002). *Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*. Jakarta: Sagung Seto
- Nursalam, (2003). *Konsep dan Penerapan metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika, hal: 88, 93-98, 101-102, 115
- Nursalam, (2005). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta: Salemba Medika, hal: 73-82
- Nuryanti L, (2007). *Penerapan Terapi Bermain bagi Penyandang ADHD(1)*. <http://www.terapibermain.com>. tanggal 30 Agustus 2007 jam 09.07
- Sagala S, (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:ALFABETA

- Soetjiningsih, (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC, hal: 105-113
- Sunaryo, (2004). *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Sugiyono, (2005). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA, hal 133, 148
- Suliha U.et.all, (2002). *Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan*. Jakarta: EGC, hal:26-27
- Sudjana N, (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Buku Algasindo
- Supartini Y, (2004). *Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC, hal: 129-131,140
- Ummu Ja'far, (2000). *Bermain bagi Anak*. <http://www.ummigroup.co.id/>. tanggal 02 Mei jam 10.13
- Utsman SN, (2005). *Merawat dan Mendidik Anak*. Surabaya: Pustaka Hikmah Perdana, hal: 145-149
- Wes & Sheryl Haystead, (1992). *Sunday School Smart Pages*. Ventura: Gospel Light, Page: 23
- Wong DL, (2004). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik edisi 4*. Jakarta: EGC, hal: 270-271
- _____, (2006). *Indonesia urutan Terendah dalam Riset Kemampuan Fisik dan Bermain*. <http://www.kompas.com>. Tanggal 30 Juni. jam 10.18
- _____, (2007). *Alat permainan edukatif*. <http://edutoys.multiply.com>. Tanggal 5 Juli. jam 02.29
- _____, (2007). *Mengenal Anak Batita*, <http://www.geocities.com>. Tanggal 22 Nopember 2007 jam 12.20



UNIVERSITAS AIRLANGGA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

Surabaya, 4 Januari 2008

Nomor : 2019 /J03.1.17/PSIK/2008
Lampiran :
Perihal : Permohonan Bantuan Fasilitas Pengumpulan
Data Penelitian Mahasiswa PSIK FK Unair

Kepada:
Kepala Dinas Kesehatan Kabupaten Jombang
Di
Jombang

Dengan hormat,
Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini dalam mengumpulkan data sebagai bahan penyusunan skripsi.
Adapun proposal penelitian terlampir.

Nama : Novi Kusrini
NIM : 010630487B
Judul : Pengaruh Demonstrasi Alat Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Ibu dan Aktivitas Bermain Anak Usia Toddler di RW 06 Desa Banjardowo Wilayah Kerja Puskesmas Pulo Lor Jombang
Tempat : RW 06 Desa Banjardowo Wilayah Kerja Puskesmas Pulo Lor Jombang

Atas perhatian dan kerjasama, kami sampaikan terima kasih.



Ketua Program Studi

[Signature]
Prof. H. Eddy Soewandjo, dr.,Sp.PD.,KTI
NIP. 130 325 831



PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG
DINAS KESEHATAN
JL. KH. WAHID HASYIM 131 TELP. (0321) 866197
JOMBANG

SURAT KETERANGAN

Nomor : 441.7/158 /415.27/2008

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Dinas Kesehatan Kabupaten Jombang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Novi Kusri
NIM : 0106304870 B

Adalah mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Surabaya, telah melakukan penelitian dengan :

Judul : Pengaruh Demonstrasi Alat Permainan Edukatif terhadap Perilaku Ibu dan Aktivitas Bermain Anak Usia Toddler di RW 06 Desa Banjardowo wilayah kerja Puskesmas Pulo Lor Jombang

Tempat : RW.06 Desa Banjardowo wilayah kerja Puskesmas Pulo Lor Jombang

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

KEPALA DINAS KESEHATAN
KABUPATEN JOMBANG

dr. ANDY BHINUKO
NIP. 140 203 476

PERMINTAAN MENJADI RESPONDEN

Dengan hormat,

Saya yang bernama Novi Kusrini, mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Surabaya. Saya akan melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Demonstrasi Alat Permainan Edukatif terhadap Perilaku Ibu dan Aktivitas Bermain Anak Usia Toddler di RW 06 Desa Banjardowo Wilayah Kerja Puskesmas Pulo Lor Jombang".

Manfaat penelitian ini sebagai pertimbangan bagi praktisi kesehatan dan ibu yang mempunyai anak usia toddler dalam pemberian alat permainan edukatif sesuai dengan usia dan tahap tumbuh kembang. Untuk itu saya mengharapkan kesediaan ibu berkenan secara sukarela ikut berpartisipasi dalam penelitian atau responden, dengan menandatangani "Lembar Persetujuan Responden" yang telah disediakan. Kesediaan ibu adalah sukarela, data yang diambil dan disajikan nanti bersifat rahasia, tanpa menyebutkan identitas ibu. Atas perhatian dan partisipasi ibu saya ucapkan terima kasih.

Jombang, Januari 2008

Hormat saya,

Novi Kusrini

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan sesungguhnya telah secara sukarela tanpa paksaan untuk ikut berpartisipasi menjadi responden atau subjek penelitian dengan judul "Pengaruh Demonstrasi Alat Permainan Edukatif terhadap Perilaku Ibu dan Aktivitas Bermain Anak Usia Toddler di RW 06 Desa Banjardowo Wilayah Kerja Puskesmas Pulo Lor Jombang" yang dilakukan oleh Novi Kusrini mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga surabaya. Tanda tangan dibawah ini menunjukkan bahwa saya telah diberi penjelasan sehubungan dengan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian tersebut dan saya menyatakan bersedia secara sukarela menjadi responden.

Jombang,

2008

Responden

**Pengaruh Demonstrasi Alat Permainan Edukatif terhadap Perilaku Ibu dan
Aktivitas Bermain Anak Usia Toddler**

Tgl:

No. kode responden:

I. Data anak:

1. Jenis kelamin

1) Laki-laki

2) Perempuan

2. Usia

1) 13-24 bulan

2) 25-36 bulan

II. Data demografi Ibu

1. Pendidikan

1) SD tidak tamat

2) SD

3) SMP

4) SMA

5) Perguruan Tinggi

2. Umur

1) < 20 tahun

2) 20-30 tahun

3) 30-40 tahun

4) 40-50 tahun

3. Pekerjaan

 1) Ibu rumah tangga 2) Tani 3) Wiraswasta 4) Pegawai Negeri 5) Lain-lain

4. Penghasilan keluarga

 1) < Rp 500.000 2) Rp 500.000-Rp 750.000 3) Rp 750.000-Rp 1.000.000 4) Rp 1.000.000-Rp 1.250.000 5) > Rp 1.250.000

5. Agama

 1) Islam 2) Kristen 3) Hindu 4) Budha 5) Lain-lain

III. PENGETAHUAN

Jawablah dengan memberi tanda (√) pada pilihan yang anda anggap tepat!

1. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya.

Benar Salah

2. Alat permainan edukatif tidak dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, menunjang pertumbuhan melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

Benar Salah

3. Alat permainan edukatif tidak dapat dibuat sendiri meskipun memenuhi persyaratan.

Benar Salah

4. Alat permainan edukatif sebaiknya tidak membahayakan, tidak mudah rusak, mudah didapat dan terjangkau.

Benar Salah

5. Alat permainan edukatif tidak perlu diteliti keamanannya sebelum diberikan pada anak.

Benar Salah

6. Orang tua dapat memberikan sekaligus alat permainan yang banyak dan lengkap.

Benar Salah

7. Alat permainan edukatif harus dipelajari terlebih dahulu cara dan tujuan bermain sebelum diberikan pada anak.

Benar Salah

8. Melalui bermain bersama, orang tua dan anak akan saling mengenal satu sama lain dan makin mengenal dirinya masing-masing.
- Benar Salah
9. Permainan mobil-mobilan dapat melatih anak melakukan gerakan mendorong dan menarik.
- Benar Salah
10. Buku bergambar, kertas-kertas untuk dicoret, pensil berwarna tidak boleh diberikan pada anak usia 1-3 tahun karena anak belum bisa menggunakannya.
- Benar Salah
11. Alat permainan bongkar pasang dimainkan dengan menyusun sesuai dengan gambar kemudian mengacaknya.
- Benar Salah
12. Balok-balok dari kardus dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif yang dapat menunjang kreativitas, cara memainkannya disusun menjadi bentuk yang diinginkan.
- Benar Salah

IV. SIKAP

Jawablah dengan memberi tanda (√) pada pilihan yang anda anggap tepat!

No.	Hal-hal yang dinilai	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya akan memberikan alat permainan sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak.					
2.	Saya tidak perlu mendampingi anak dalam bermain.					
3.	Saya harus sabar dalam mengembangkan kemampuan bermain anak.					
4.	Bila anak sedang tidak ingin bermain saya akan memaksanya untuk bermain.					
5.	Saya akan memberikan kesempatan anak untuk bermain sendiri.					
6.	Saya khawatir bila perhatian anak terlalu menetap kepada alat permainan tertentu.					
7.	Saya akan meneliti dulu keamanan permainan yang akan dipakai/dibeli.					
8.	Saya akan membelikan alat permainan yang banyak dan harganya mahal.					
9.	Saya akan menghentikan permainan bila anak mulai bosan dengan alat permainannya.					
10.	Saya tidak mempelajari cara dan tujuan bermain dari alat permainan yang dipakai.					

Keterangan:

SS : Sangat setuju

S : Setuju

R : Ragu-ragu

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

V. PRAKTIK

No.	Hal-hal yang dinilai	0	1	2
1.	Ibu memberikan kesempatan anak memilih alat permainan.			
2.	Ibu mendampingi anak dalam bermain.			
3.	Ibu mempelajari cara bermain terlebih dahulu sebelum diberikan.			
4.	Ibu membantu anak mengenal permainan yang dimainkan dengan memberitahu cara memainkannya.			

Keterangan:

0 : tidak pernah

1 : kadang-kadang

2 : selalu

WAWANCARA TERSTRUKTUR

1. Apakah ibu memberikan kesempatan anak memilih alat permainan?
2. Siapa yang mendampingi anak bila sedang bermain?
3. Apakah ibu mempelajari terlebih dahulu sebelum memberikan APE pada anak?
4. Bagaimana cara ibu memberikan APE pada anak?

VI. AKTIVITAS BERMAIN ANAK USIA TODDLER

Hal-hal yang dinilai	0	1	2	3
Permainan anak usia 12-24 bulan 1. Permainan berbentuk kerucut <ul style="list-style-type: none"> • Melepaskan satu persatu dari tiang mainan. • Menyusun satu persatu urut dari bentuk yang besar ke bentuk yang kecil. 2. Permainan balok (baby block) <ul style="list-style-type: none"> • Balok-balok yang disediakan disusun menjadi bentuk sesuai keinginan. 				
Permainan anak usia 25-36 bulan 1. Puzzle <ul style="list-style-type: none"> • Mengeluarkan papan (iron sheet) dan melepaskan potongan puzzle. • Menyusun puzzle pada papan sesuai gambar yang ada. • Menyebutkan nama gambar yang terbentuk. 2. Buku bergambar, kertas, krayon <ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar menurut imajinasi. • Menjawab objek yang digambar. 				

Keterangan:

0 : tidak dilakukan

1 : dilakukan sebagian

2 : dilakukan semua tapi tidak sempurna

3 : dilakukan dengan sempurna

SATUAN ACARA PEMBELAJARAN (SAP)

Topik : Alat permainan edukatif anak usia toddler

Sasaran : Ibu dengan anak usia toddler

Waktu : 90 menit

Tanggal :

A. Tujuan

1. Tujuan Umum

Setelah mengikuti pendidikan kesehatan tentang alat permainan edukatif anak usia toddler selama 90 menit ibu memahami alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak.

2. Tujuan Khusus

Setelah mengikuti pendidikan kesehatan, diharapkan ibu yang mempunyai anak usia toddler, mampu:

- 1) Mampu menjelaskan definisi APE
- 2) Mampu menjelaskan syarat APE
- 3) Mampu menjelaskan kesalahan dalam memilih APE
- 4) Mampu menjelaskan cara menolong anak bermain
- 5) Mampu menjelaskan jenis APE anak usia toddler
- 6) Mampu memberikan APE sesuai dengan usia dan tahap tumbuh kembang anak
- 7) Mampu mendemonstrasikan ulang APE

B. Materi

1. Definisi APE
2. Syarat APE

3. Kesalahan dalam memilih APE
4. Cara menolong anak bermain
5. Jenis APE anak usia toddler
6. Cara memainkan APE

C. Metode

1. Demonstrasi
2. Diskusi

D. Media

1. Leaflet
2. Alat permainan edukatif

E. Kegiatan

No.	Kegiatan	Peserta	Waktu
1.	Tahap pengantar <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam dan memperkenalkan diri. 2. Menjelaskan maksud pertemuan. 3. Menjelaskan tujuan pembelajaran. 	Menjawab salam Mendengarkan Mendengarkan	5 menit
2.	Tahap pengembangan <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi APE 2. Menjelaskan syarat APE 3. Menjelaskan kesalahan dalam memilih APE 4. Menjelaskan cara menolong anak bermain 5. Menjelaskan jenis APE anak usia toddler 	Mendengarkan Mendengarkan Mendengarkan Mendengarkan Mengamati	75 menit

	6. Mendemostrasikan cara memainkan APE 7. Redemonstrasi peserta	Melakukan	
3.	Tahap konsolidasi 1. Mempersilahkan peserta untuk bertanya 2. Menjawab pertanyaan 3. Melakukan evaluasi 4. Menutup pertemuan	Bertanya Mendengarkan Menjawab Membalas salam	10 menit

F. Evaluasi

- a. Bentuk tes objektif
- b. Jenis tes tulis
- c. Pertanyaan sesuai kuesioner
- d. Observasi

MATERI ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Definisi

Alat permainan edukatif adalah Alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak (Soetjiningsih, 1995).

Syarat Alat Permainan Edukatif

Menurut Soetjiningsih (1995) alat permainan edukatif (APE) tidak harus yang bagus dan dibeli ditoko, tetapi buatan sendiri/alat tradisional pun dapat digolongkan APE asalkan memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Keamanan

Alat permainan untuk anak dibawah 2 tahun hendaknya tidak terlalu kecil, catnya tidak beracun, tidak ada bagian yang tajam, dan tidak mudah pecah, karena pada usia ini anak kadang-kadang suka memasukkan benda kedalam mulut.

2. Ukuran dan berat

Prinsipnya, mainan tidak membahayakan dan sesuai dengan usia anak. Apabila mainan terlalu besar atau berat, anak akan sukar menjangkau atau memindahkannya. Sebaiknya, bila terlalu kecil mainan akan mudah tertelan.

3. Desain

APE sebaiknya mempunyai desain yang sederhana dalam hal ukuran, susunan, dan warna serta jelas maksud dan tujuannya. Selain itu APE hendaknya tidak terlalu rumit untuk menghindari kebingungan anak.

4. Fungsi yang jelas

APE sebaiknya mempunyai fungsi yang jelas untuk menstimuli perkembangan anak.

5. Variasi APE

APE sebaiknya dapat dimainkan secara bervariasi (dapat dibongkar pasang), namun tidak terlalu sulit agar anak tidak frustrasi dan tidak terlalu mudah, karena anak akan cepat bosan.

6. Universal

APE sebaiknya mudah diterima dan dikenali oleh semua budaya dan bangsa. Jadi, dalam menggunakannya, APE mempunyai prinsip yang bisa dimengerti oleh semua orang.

7. Tidak mudah rusak, mudah didapat dan terjangkau oleh masyarakat luas

Karena APE berfungsi sebagai stimulus untuk perkembangan anak, maka setiap lapisan masyarakat, baik yang dengan tingkat sosial ekonomi tinggi maupun rendah, hendaknya dapat menyediakannya. APE bisa didesain sendiri asal memenuhi persyaratan.

Kesalahan-kesalahan didalam memilih alat permainan

Menurut Soetjiningsih (1995) ada 7 kesalahan yang sering dibuat dalam memilih alat permainan:

1. Orang tua memberikan sekaligus banyak macam alat permainan.
2. Banyak orang tua membeli alat permainan yang mereka pikir indah dan menarik.
3. Banyak orang tua membayar terlalu mahal untuk alat permainan.

4. Alat permainan yang terlalu lengkap/sepurna, sehingga sedikit peluang bagi anak untuk melakukan eksplorasi dan konstruksi.
5. Alat permainan tidak sesuai dengan umur anak, anak terlalu tua atau terlalu muda terhadap alat permainannya.
6. Memberikan terlalu banyak alat permainan dengan tipe yang sama.
7. Banyak orang tua yang tidak meneliti keamanan dari alat permainan yang dibelinya.

Cara menolong anak untuk bermain

Agar tujuan dari stimulasi dengan alat permainan tercapai, berbagai hal harus diperhatikan, yaitu:

1. Bermain/alat permainan harus sesuai dengan taraf perkembangan anak.
2. Agar kemampuan bermain anak berkembang, orang tua harus sabar.
3. Ulangilah suatu cara bermain, sehingga anak benar-benar terampil sebelum meningkat pada keterampilan yang lebih majemuk.
4. Orang tua selalu menjadi model bagi anak-anaknya.
5. Sebelum orang tua mengajak anak bermain dengan menggunakan alat permainan, pelajari lebih dulu cara dan tujuan bermain dari alat permainan tersebut.
6. Jangan memaksa anak bermain, bila si anak sedang tidak ingin bermain.
7. Hentikan kegiatan bermain sebelum anak atau orang tua mulai bosan.
8. Alat permainan untuk anak tidak selalu harus baru.
9. Jangan memberikan alat permainan terlalu banyak atau terlalu sedikit.
10. Bila anak terlalu menetap perhatiannya kepada alat permainan tertentu, janganlah orang tua terlalu khawatir.

11. Bila orang tua menyediakan waktu sedikit untuk bermain dengan anaknya setiap harinya, maka akan terjalin hubungan yang akrab dengan anaknya, yang sangat bermanfaat untuk pengembangan anak kelak dikemudian hari.
12. Melalui bermain bersama, orang tua dan anak akan saling mengenal satu sama lain dan makin mengenal dirinya masing-masing.
13. Sekali-kali berikan kesempatan pada anak untuk bermain sendiri.

Ciri Alat Permainan Untuk Anak Usia Toddler

12-24 bulan

Tujuan:

- ◆ Mencari sumber suara/mengikuti sumber suara.
- ◆ Memperkenalkan sumber suara.
- ◆ Melatih anak melakukan gerakan mendorong dan menarik.
- ◆ Melatih imajinasinya.
- ◆ Melatih anak melakukan kegiatan sehari-hari semuanya dalam bentuk kegiatan yang menarik.

Alat permainan yang dianjurkan:

- ◆ Genderang, bola dengan giring-giring didalamnya.
- ◆ Alat permainan yang dapat didorong dan ditarik.
- ◆ Alat permainan yang terdiri dari: alat rumah tangga (misalnya: cangkir yang tidak mudah pecah, sendok, botol plastik, ember, waskom, air), balok-balok besar, kardus-kardus besar, buku bergambar, kertas-kertas untuk dicoret, krayon/pensil berwarna.

25-36 bulan

Tujuan:

- ◆ Menyalurkan emosi/perasaan anak.
- ◆ Mengembangkan ketrampilan berbahasa.
- ◆ Melatih motorik halus dan kasar.
- ◆ Mengembangkan kecerdasan (memasangkan, menghitung, mengenal dan membedakan warna).
- ◆ Melatih kerja sama mata dan tangan.
- ◆ Melatih daya imajinasi.
- ◆ Kemampuan membedakan permukaan dan warna benda.

Alat permainan yang dianjurkan:

- ◆ Lilin yang dapat dibentuk.
- ◆ Alat-alat untuk menggambar.
- ◆ Pasel (puzzle) sederhana.
- ◆ Manik-manik ukuran besar.
- ◆ Berbagai benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda.
- ◆ Bola (Padmono S. Dikutip dari Titi S. 1993).

Cara Memainkan APE

1. Puzzle

Deskripsi :

Permainan merangkai potongan-potongan puzzle menjadi gambar sesuai contoh.

Manfaat:

- Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.

- Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur.
- Emosional/sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal.
- Kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
- Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

Cara memainkan:

1. Keluarkan papan (iron sheet) dan lepaskan potongan-potongan puzzle.
2. Acak puzzle dan minta anak untuk menyusun puzzle pada papan sesuai gambar yang ada.
3. Minta anak menyebutkan nama gambar yang terbentuk (cara memainkan puzzle, 2007).

2. Permainan balok

Deskripsi:

Permainan menggunakan balok-balok kayu/plastik menjadi bentuk yang diinginkan.

Manfaat:

- Melatih perkembangan kekuatan otot.
- Melatih imajinasi

Cara memainkan:

1. Sediakan balok-balok kayu/plastik.
2. Ajak anak untuk untuk menyusun balok menurut imajinasinya sendiri.

3. Biarkan anak membuat bentuk keinginan mereka sendiri (Mengenal anak batita, 2007).

3. Ring donat

Deskripsi:

Permainan menyusun bentuk berbagai ukuran dan warna menjadi bentuk kerucut.

Manfaat:

- Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
- Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek

Cara memainkan:

1. Lepaskan satu persatu benda berbentuk donat dari tiang mainan.
2. Acak dan minta anak untuk menyusun menjadi kerucut.
3. Menjelaskan mengenai bentuk, ukuran dan warna (Alat permainan edukatif, 2007).

4. Menggambar

Sediakan kertas dan krayon, biarkan anak membuat gambar menurut imajinasi mereka, walau pada umur sekian biasanya mereka masih membuat cakar ayam. Tapi bila ditanya mereka dapat menjawab objek yang sedang digambarnya, seperti ayahnya, ayamnya, dan sebagainya (Mengenal anak batita, 2007).

EDUKATIF ANAK USIA TODDLER



Oleh:
NOVI KUSRINI

**PROGRAM STUDI ILMU SI ILMU
KEPERAWATAN FAKULTAS
KEDOKTERAN UNIVERSITAS
AIRLANGGA SURABAYA
2008**

A. Pengertian

Alat permainan edukatif adalah Alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya.

B. Syarat APE

1. Keamanan
2. Ukuran dan berat
3. Desain
4. Fungsi yang jelas
5. Variasi APE
6. Umum (semua masyarakat tahu)
7. Tidak mudah rusak, mudah didapat dan terjangkau oleh masyarakat luas.

C. Kesalahan dalam memilih alat permainan

1. Memberikan sekaligus banyak macam alat permainan.
2. Tidak mempertimbangkan tujuan permainan.
3. Banyak orang tua membayar terlalu mahal untuk alat permainan.

4. Alat permainan yang terlalu lengkap/semurna.

5. Alat permainan tidak sesuai dengan umur anak.

6. Memberikan terlalu banyak alat permainan dengan tipe yang sama.

7. Tidak meneliti keamanan dari alat permainan yang dibeli.

D. Cara menolong anak bermain

1. Alat permainan sesuai usia dan perkembangan anak.
2. Orang tua harus sabar.
3. Ulangilah suatu cara bermain.
4. Pelajari cara dan tujuan bermain.
5. Jangan memaksa anak bermain.
6. Hentikan bermain sebelum bosan.
7. Jangan terlalu khawatir bila perhatian anak menetap pada alat permainan tertentu.
8. Berikan kesempatan anak untuk bermain sendiri.

E. Jenis APE anak usia toddler

Usia 12-24 bulan

Tujuan:

Mencari sumber suara, melatih gerakan mendorong dan menarik, melatih imajinasi, melatih melakukan kegiatan sehari-hari.

Alat permainan yang dianjurkan:

- ◆ Genderang, bola dengan giring-giring didalamnya.
- ◆ Alat permainan yang dapat didorong dan ditarik.
- ◆ Alat permainan yang terdiri dari: alat rumah tangga (misalnya: cangkir yang tidak mudah pecah, sendok, botol plastik, ember, waskom, air), balok-balok besar, kardus-kardus besar, buku bergambar, kertas-kertas untuk dicoret, krayon/pensil berwarna.

Usia 25-36 bulan

Tujuan:

Mengembangkan keterampilan berbahasa, kecerdasan (menghitung, membedakan

warna), melatih kerja sama mata dan tangan, melatih daya imajinasi dan membedakan permukiman.

Alat permainan yang dianjurkan:

- ◆ Lilin yang dapat dibentuk.
- ◆ Alat-alat untuk menggambar.
- ◆ Pasel (puzzle) sederhana.
- ◆ Manik-manik ukuran besar.
- ◆ Berbagai benda yang mempunyai permukiman dan warna yang berbeda.
- ◆ Bola.

F. Cara memainkan APE

Puzzle

Cara Memainkan:

1. Keluarkan papan (iron sheet) dan lepaskan potongan-potongan puzzle.
2. Acak puzzle dan minta anak untuk menyusun puzzle pada papan sesuai gambar yang ada.
3. Minta anak menyebutkan gambar yang terbentuk.

Ring Donat

Cara memainkan:

1. Lepaskan satu persatu dari tiang mainan.
2. Acak dan minta anak untuk menyusun menjadi kerucut.
3. Minta anak untuk menyebutkan mengenai bentuk, ukuran dan warna.

Permainan Balok (Baby block)

Cara memainkan:

1. Sediakan balok-balok kayu/plastik.
2. Ajak anak untuk menyusun balok menjadi suatu bentuk.
3. Biarakan anak membuat bentuk yang sesuai dengan keinginannya, misalnya: bentuk rumah-rumahan.

Menggambar

Cara memainkan:

1. Sediakan kertas dan krayon
2. Biarakan anak membuat gambar menurut imajinasi mereka.
3. Tanyakan bentuk gambar yang dibuat.

TERIMA KASIH

DATA TABULASI

Karakteristik Responden Demonstrasi APE

No	Anak		Ibu				
	Umur	Jenis Kelamin	Umur	Pendidikan	Pekerjaan	Penghasilan	Agama
01	1	1	1	2	2	1	1
02	1	1	2	4	1	2	1
03	1	2	2	4	1	2	1
04	1	1	3	2	1	1	1
05	1	1	3	2	1	2	1
06	1	1	2	2	1	2	1
07	1	2	2	2	1	2	1
08	1	2	2	2	1	2	1
09	1	2	2	2	1	1	1
10	2	2	2	2	1	2	1
11	1	2	2	4	1	2	1
12	2	1	3	2	1	1	1
13	2	2	3	2	1	1	1
14	1	2	2	2	1	1	1
15	1	2	1	1	1	1	1
16	2	2	1	2	3	1	1
17	2	2	1	2	3	2	1
18	1	1	2	1	1	1	1
19	2	1	3	2	1	1	1
20	2	2	2	2	1	2	1
21	2	1	3	2	2	2	1
22	2	1	2	2	1	1	1
23	2	2	3	3	1	1	1
24	1	1	2	3	1	1	1
25	1	2	2	3	1	2	1

Keterangan:**Responden Anak****Umur**

1. 13-24 bulan
2. 25-36 bulan

Jenis kelamin

1. Laki-laki
2. Perempuan

Responden Ibu**Umur**

1. < 20 tahun
2. 20-30 tahun
3. 30-40 tahun
4. 40-50 tahun

Pendidikan

1. SD tidak tamat
2. SD
3. SMP
4. SMA
5. Perguruan Tinggi

Pekerjaan

1. Ibu rumah tangga
2. tani
3. Wiraswasta
4. Pegawai Negeri
5. Lain-lain

Penghasilan keluarga

1. < Rp 500.000
2. Rp 500.000-Rp 750.000
3. Rp 750.000-Rp 1.000.000
4. Rp 1.000.000-Rp 1.250.000
5. > Rp 1.250.000

Agama

1. Islam
2. Kristen
3. Hindu
4. Budha
5. Lain-lain

Perilaku Sebelum Demonstrasi APE

No	Pengetahuan			Sikap			Praktik		
	Total	Skore(%)	Kode	Total	T	Kode	Total	Skore (%)	Kode
01	6	50	1	22	39	1	4	50	1
02	7	58	1	23	58	2	5	63	2
03	9	75	2	27	48	1	6	75	2
04	8	66	2	35	61	2	4	50	1
05	7	58	1	27	48	1	5	63	2
06	9	75	2	28	49	1	4	50	1
07	5	42	1	38	67	2	6	75	1
08	8	67	2	24	42	1	4	50	1
09	7	58	1	22	39	1	6	75	2
10	7	58	1	20	36	1	4	50	2
11	7	58	1	28	49	1	7	88	3
12	7	58	1	28	49	1	6	75	2
13	9	75	2	37	65	2	5	63	2
14	8	67	2	30	53	2	5	63	2
15	7	58	1	35	61	2	5	50	1
16	7	58	1	14	25	1	6	75	2
17	7	58	1	21	37	1	5	63	2
18	8	67	2	33	58	2	5	63	2
19	8	67	2	24	42	1	5	63	2
20	7	58	1	36	63	2	6	75	2
21	7	58	1	27	48	1	3	38	1
22	9	75	2	31	55	2	4	50	1
23	9	75	2	30	53	2	7	88	3
24	8	67	2	31	55	2	6	75	2
25	9	75	2	28	49	1	5	63	2

Perilaku Sesudah Demonstrasi APE

No	Pengetahuan			Sikap			Praktik		
	Total	Skore(%)	Kode	Total	T	Kode	Total	Skore (%)	Kode
01	5	42	1	27	26	1	5	63	2
02	12	100	3	34	56	2	7	88	3
03	10	83	3	31	43	1	7	88	3
04	9	75	2	34	56	2	6	75	2
05	9	75	2	33	51	2	7	88	3
06	8	67	2	35	59	2	7	88	3
07	9	75	2	36	63	2	6	75	2
08	10	83	3	31	43	1	7	88	3
09	10	83	3	30	38	1	7	88	3
10	6	50	1	29	34	1	5	63	2
11	10	83	3	34	56	2	7	88	3
12	10	83	3	33	51	2	7	88	3
13	10	83	3	37	68	2	5	63	2
14	11	92	3	32	47	1	7	88	3
15	9	75	2	35	59	2	6	75	2
16	9	75	2	30	38	1	7	88	3
17	10	83	3	29	34	1	7	88	3
18	11	92	3	33	51	2	7	88	3
19	6	50	1	34	56	2	6	75	2
20	11	92	3	36	63	2	7	88	3
21	11	92	3	32	47	1	6	75	2
22	12	100	3	33	51	2	5	63	2
23	10	83	3	35	59	2	7	88	3
24	10	83	3	34	56	2	7	88	3
25	11	92	3	34	56	2	7	88	3

Keterangan:**Variabel yang diukur****Pengetahuan**

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik

Sikap (pre)

1. Negatif ($T < 50$)
2. Positif ($T \geq 50$)

 \bar{X} : 28,4

s (standar deviasi) : 5,8

T mean : 50

Sikap (post)

1. Negatif ($T < 50$)
2. Positif ($T \geq 50$)

 \bar{X} : 32,8

S (standar deviasi) : 2,4

T mean : 50

Praktik

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik

Aktivitas Bermain Sebelum dan Sesudah Demonstrasi APE

No	Pre			Post		
	Total	Skore (%)	Kode	Total	Skore (%)	Kode
01	5	55	1	6	66	2
02	4	44	1	6	66	2
03	4	44	1	7	77	3
04	4	44	1	7	77	3
05	3	33	1	6	66	2
06	3	33	1	6	66	2
07	7	77	3	8	88	3
08	4	44	1	7	77	3
09	6	66	2	7	77	3
10	7	47	1	8	53	1
11	4	44	1	7	77	3
12	8	53	1	11	73	2
13	9	60	2	9	60	2
14	4	44	1	7	77	3
15	3	33	1	5	55	1
16	5	33	1	9	60	2
17	8	53	1	11	73	2
18	4	44	1	6	66	2
19	7	47	1	8	53	1
20	9	60	2	12	80	3
21	10	67	2	10	67	2
22	9	60	2	9	60	2
23	9	60	2	12	80	3
24	7	77	3	8	88	3
25	6	66	2	7	77	3

Keterangan:

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik

WAWANCARA SEBELUM DEMONSTRASI APE

1. Ny A mengatakan kadang-kadang memberikan kesempatan anak memilih permainan tetapi selalu mendampingi anaknya dalam bermain. Ny A tidak pernah mempelajari terlebih dahulu cara bermain dan kadang-kadang mengajarkan cara memainkan alat permainan yang diberikan.
2. Ny LU mengatakan kadang-kadang memberikan kesempatan anak memilih permainan tetapi kadang-kadang mendampingi anaknya bermain. Ny LU kadang-kadang mempelajari cara bermain dan kadang-kadang mengajarkan alat permainan pada anaknya.
3. Ny M mengatakan selalu memberikan kesempatan pada anaknya memilih permainan yang disukai dan mendampinginya dalam bermain. Ny M jarang mempelajari cara memainkan dan kadang-kadang mengajarkan cara bermain pada anaknya.
4. Ny E mengatakan anaknya selalu minta alat permainan yang disukainya dan mendampinginya dalam bermain tetapi tidak pernah mempelajari cara bermain dan membiarkan anaknya bermain dengan alat permainan yang diberikan.
5. Ny K mengatakan selalu mendampingi anaknya bermain karena baru bisa berjalan dan jenis permainan yang diinginkan anaknya kadang-kadang diberikan. Ny K kadang-kadang mempelajari cara bermain dan jarang mengajarkan cara memainkan alat permainannya.
6. Ny M mengatakan jarang memberikan alat permainan yang diinginkan anaknya tetapi selalu mendampingi anaknya bermain. Ny M tidak pernah mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.

7. Ny B mengatakan selalu memberi kesempatan memilih alat permainan dan selalu mendampingi anaknya bermain. Ny B juga jarang mempelajari cara bermain dan jarang memberitahu cara bermain.
8. Ny S mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny S tidak pernah mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.
9. Ny F mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan selalu mendampingi dalam bermain. Ny F jarang mempelajari dan memberitahu cara bermain pada anaknya.
10. Ny I mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny I tidak pernah mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.
11. Ny K mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan selalu mendampingi dalam bermain. Ny S kadang-kadang mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara memainkan alat permainannya.
12. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S tidak pernah mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara bermain.
13. Ny M mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny M tidak pernah mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.

14. Ny P mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny P kadang-kadang mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
15. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S tidak pernah mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.
16. Ny M mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi kadang-kadang mendampingi dalam bermain. Ny M kadang-kadang mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara bermain.
17. Ny S mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S kadang-kadang mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara bermain.
18. Ny M mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny M tidak pernah mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara bermain.
19. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S tidak pernah mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.
20. Ny P mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny P selalu mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.
21. Ny S mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny S tidak pernah mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.

22. Ny ES mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny ES tidak pernah mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.
23. Ny Y mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny S selalu mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
24. Ny S mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny S kadang-kadang mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara bermain.
25. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S tidak pernah mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.

WAWANCARA SESUDAH DEMONSTRASI APE

1. Ny A mengatakan kadang-kadang memberikan kesempatan anak memilih permainan tetapi selalu mendampingi anaknya dalam bermain. Ny A kadang-kadang mempelajari terlebih dahulu cara bermain dan mengajarkan cara memainkan alat permainan yang diberikan.
2. Ny LU mengatakan selalu memberikan kesempatan anak memilih permainan tetapi kadang-kadang mendampingi anaknya bermain. Ny LU selalu mempelajari cara bermain dan mengajarkan alat permainan pada anaknya.
3. Ny M mengatakan selalu memberikan kesempatan pada anaknya memilih permainan yang disukai dan mendampinginya dalam bermain. Ny M selalu mempelajari cara memainkan tetapi kadang-kadang mengajarkan cara bermain pada anaknya.
4. Ny E mengatakan anaknya selalu minta alat permainan yang disukainya dan mendampinginya dalam bermain. Ny E kadang-kadang mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
5. Ny K mengatakan selalu mendampingi anaknya bermain karena baru bisa berjalan dan jenis permainan yang diinginkan anaknya juga diberikan. Ny K kadang-kadang mempelajari cara bermain tetapi selalu mengajarkan cara memainkan alat permainannya.
6. Ny M mengatakan selalu memberikan alat permainan yang diinginkan anaknya dan mendampingi anaknya bermain. Ny M selalu mempelajari cara bermain tetapi kadang-kadang memberitahu cara bermain.

7. Ny B mengatakan selalu memberi kesempatan memilih alat permainan dan selalu mendampingi anaknya bermain. Ny B juga jarang mempelajari cara bermain dan jarang memberitahu cara bermain.
8. Ny S mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny S selalu mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
9. Ny F mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny F jarang mempelajari tetapi selalu memberitahu cara bermain pada anaknya.
10. Ny I mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny I kadang-kadang mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
11. Ny K mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan selalu mendampingi dalam bermain. Ny S kadang-kadang mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara memainkan alat permainannya.
12. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S kadang-kadang mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara bermain.
13. Ny M mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny M tidak pernah mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.

14. Ny P mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny P selalu mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
15. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S kadang-kadang mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
16. Ny M mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny M kadang-kadang mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara bermain.
17. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi jarang mendampingi dalam bermain. Ny S selalu mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
18. Ny M mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny M selalu mempelajari cara bermain tetapi kadang-kadang memberitahu cara bermain.
19. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S kadang-kadang mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.
20. Ny P mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny P selalu mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
21. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S kadang-kadang mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.

22. Ny ES mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny ES kadang-kadang mempelajari cara bermain dan kadang-kadang memberitahu cara bermain.
23. Ny Y mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan selalu mendampingi dalam bermain. Ny S selalu mempelajari cara bermain tetapi kadang-kadang memberitahu cara bermain.
24. Ny S mengatakan jarang memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan tetapi selalu mendampingi dalam bermain. Ny S selalu mempelajari cara bermain dan memberitahu cara bermain.
25. Ny S mengatakan selalu memberi kesempatan anaknya memilih alat permainan dan mendampingi dalam bermain. Ny S kadang-kadang mempelajari cara bermain tetapi selalu memberitahu cara bermain.

Frequency Table

umur responden ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<20 tahun	4	15.4	16.0	16.0
	20-30 tahun	14	53.8	56.0	72.0
	30-40 tahun	7	26.9	28.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

pendidikan responden ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD tidak tamat	2	7.7	8.0	8.0
	SD	17	65.4	68.0	76.0
	SMP	3	11.5	12.0	88.0
	SMA	3	11.5	12.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

pekerjaan responden ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ibu Rumah Tangga	21	80.8	84.0	84.0
	Tani	2	7.7	8.0	92.0
	Wiraswasta	2	7.7	8.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

penghasilan keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<Rp 500 rb	13	50.0	52.0	52.0
	Rp 500 - 750 rb	12	46.2	48.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

agama ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Islam	25	96.2	100.0	100.0
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

umur anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13-24 bulan	15	57.7	60.0	60.0
	25-36 bulan	10	38.5	40.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

jenis kelamin anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	11	42.3	44.0	44.0
	Perempuan	14	53.8	56.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post pengetahuan Responden - Pre Pengetahuan Responden	Negative Ranks	4 ^a	6.00	24.00
	Positive Ranks	21 ^b	14.33	301.00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		
Post Sikap responden - Pre Sikap responden	Negative Ranks	8 ^d	8.38	67.00
	Positive Ranks	16 ^e	14.56	233.00
	Ties	1 ^f		
	Total	25		
Post Praktik Responden - Pre Praktik Responden	Negative Ranks	0 ^g	.00	.00
	Positive Ranks	24 ^h	12.50	300.00
	Ties	1 ⁱ		
	Total	25		

- a. Post pengetahuan Responden < Pre Pengetahuan Responden
 b. Post pengetahuan Responden > Pre Pengetahuan Responden
 c. Post pengetahuan Responden = Pre Pengetahuan Responden
 d. Post Sikap responden < Pre Sikap responden
 e. Post Sikap responden > Pre Sikap responden
 f. Post Sikap responden = Pre Sikap responden
 g. Post Praktik Responden < Pre Praktik Responden
 h. Post Praktik Responden > Pre Praktik Responden
 i. Post Praktik Responden = Pre Praktik Responden

Test Statistics^b

	Post pengetahuan Responden - Pre Pengetahuan Responden	Post Sikap responden - Pre Sikap responden	Post Praktik Responden - Pre Praktik Responden
Z	-3.749 ^a	-2.373 ^a	-4.333 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.018	.000

- a. Based on negative ranks.
 b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post aktivitas bermain pada anak - Pre aktivitas bermain pada anak	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	22 ^b	11.50	253.00
	Ties	3 ^c		
	Total	25		

- a. Post aktivitas bermain pada anak < Pre aktivitas bermain pada anak
 b. Post aktivitas bermain pada anak > Pre aktivitas bermain pada anak
 c. Post aktivitas bermain pada anak = Pre aktivitas bermain pada anak

Test Statistics^b

	Post aktivitas bermain pada anak - Pre aktivitas bermain pada anak
Z	-4.132 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
 b. Wilcoxon Signed Ranks Test

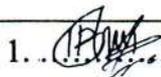
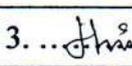
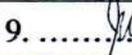
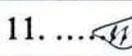
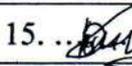
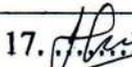
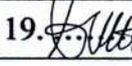
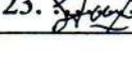
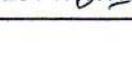
DOKUMENTASI DEMONSTRASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF



DOKUMENTASI PEMBERIAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF



**DAFTAR HADIR DEMONSTRASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF
RW. 06 DESA BANJARDOWO JOMBANG
KAMIS, 10 JANUARI 2008**

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Ny. B / An. N	1. 
2.	Ny. M / An. M.D	2. 
3.	Ny. S / An. A	3. 
4.	Ny. I / An. I	4. 
5.	Ny. A / An. A	5. 
6.	Ny. K / An. M	6. 
7.	Ny. TW / An. A	7. 
8.	Ny. F / An. S	8. 
9.	Ny. M / An. S	9. 
10.	Ny. S / An. E	10. 
11.	Ny. K / An. A	11. 
12.	Ny. E / An. N	12. 
13.	Ny. M / An. Y	13. 
14.	Ny. LU / An. M.F	14. 
15.	Ny. Y / An. A	15. 
16.	Ny. N / An. P	16. 
17.	Ny. K / An. S	17. 
18.	Ny. M / An. K	18. 
19.	Ny. S / An. AR	19. 
20.	Ny. P / An. R	20. 
21.	Ny. S / An. D	21. 
22.	Ny. ES / An. I	22. 
23.	Ny. S / An. T	23. 
24.	Ny. S / An. H	24. 
25.	Ny. S / An. N	25. 



PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG
KECAMATAN JOMBANG
KEPALA DESA BANJARDOWO
Jl. Melati No. 48 Telp. 0321 - 876461

DENAH LOKASI

DS. BANJARDOWO

