

LAPORAN TUGAS AKHIR



**GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
BERMAIN PADA ANAK USIA 1-3 TAHUN DI WILAYAH KERJA
PUKESMAS TELAGA DEWA KOTA BENGKULU**

**M. ALHADI SUJI FAIZAL
F0H019020**

**PROGRAM STUDI D III KEPERAWATAN
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS BENGKULU
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

**GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG BERMAIN
PADA ANAK USIA 1-3 TAHUN DI WILAYAH KERJA PUKESMAS TELAGA
DEWA KOTA BENGKULU**

M. ALHADI SUJI FAIZAL

FOH019020

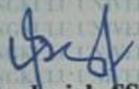
**Telah disetujui, diuji, dan disahkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Diploma III Fakultas Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam Universitas Bengkulu**

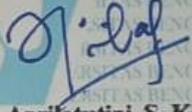
Bengkulu,

2022

Pembimbing Utama

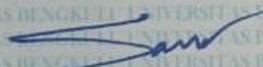
Pembimbing Pendamping

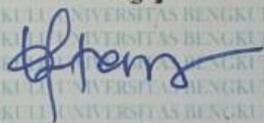

Ns. Sardaniah, SST., M. Kes
NIP : 196610101990032013


Ns. Titin Aprifatutini, S. Kep., M. Pd
NIP : 197604141998032002

Penguji I

Penguji II

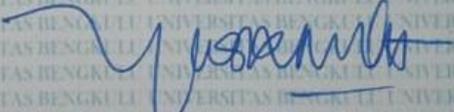

Ikhsan, S. Kep., M. Kes
NIP : 197108091996021001


Ns. Tuti Anggriani U.S.Kep. M. Kep
NIP: 198001122008042002 *

Mengesahkan


Dekan FMIPA
Dr. Jarulis, S. Si., M. Si
NIP : 197511252005011013

Koordinator D3 Keperawatan


Ns. Yusran Hasymi, S. Kep., M. Kep., Sp. KMB
NIP : 197110191995031003

ABSTRAK
M. ALHADI SUJI FAIZAL
F0H019020

**GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
BERMAIN PADA ANAK USIA 1-3 TAHUN DI WILAYAH KERJA
PUKESMAS TELAGA DEWA KOTA BENGKULU**

Xiii+47 halm, 6 tabel, 7 lampiran

Bermain adalah rangkaian perilaku yang sangat kompleks dan multi dimensional yang berubah secara signifikan seiring pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang berusia 1 sampai 3 tahun, dimana pada masa ini anak memiliki kemampuan aktivitas yang lebih banyak bergerak yang menunjukkan perkembangan motorik lanjut dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mampu mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekelilingnya

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif melalui pendekatan kuantitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa, gejala, dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis, serta akurat. Fenomena dapat berupa bentuk, aktivitas, hubungan, karakteristik, serta persamaan maupun perbedaan antar fenomena.

Hasil penelitian didapatkan terdapat 19 orang tua (59,4%) yang berusia 28-32 tahun, 19 orang tua (59,4%) anak-anak yang berpendidikan SMA, 17 orang tua (53,1%) yang berkerja sebagai ibu rumah tangga, 17 orang tau (53,1%) mendapatkan sumber informasi tentang manfaat bermain melauai internet dan lebih dari setengah orang tua memiliki pengetahuan yang baik yaitu sebanyak 28 orang tua (87,5%).

Penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa gambaran tingkat pengetahuan orang tua terhadap bermain pada anak usia 1-3 tahun didapatkan hasil sebagian besar dari responden memiliki pengetahuan yang baik yaitu sebanyak 28 orang ibu (87,5%). Hasil tersebut kemungkinan akibat dari semakin meningkatnya teknologi sekarang sehingga orang tua mendapatkan pengetahuan melalui berbagai sumber salah satunya Internet.

Diharapkan dapat memberi informasi kepada pihak Pukesmas, Kader, Orang Tua tentang penting tumbuh kembang anak melalui Bermain.

Kata Kunci : Tingkat Pengetahuan, Orang Tua, dan Bermain Pada Anak
Daftar Bacaan : (2010-2021)

ABSTRACT
M. ALHADI SUJI FAIZAL
F0H019020

**DESCRIPTION OF PARENTS' LEVEL OF KNOWLEDGE ABOUT PLAY
IN 1-3 YEARS AGE CHILDREN IN THE WORK AREA OF TELAGA
DEWA PUKESMAS KOTA BENGKULU**

Xiii+47 pages, 6 tables, 7 attachments

Play is a very complex and multidimensional set of behaviors that changes significantly as children grow and develop. Children aged 1 to 3 years, where at this time children have the ability to move more activities that show advanced motor development and have a high curiosity and are able to explore objects around them

The method used is descriptive method through a quantitative approach, which aims to describe a phenomenon, events, symptoms, and events that occur factually, systematically, and accurately. Phenomena can be in the form of forms, activities, relationships, characteristics, as well as similarities and differences between phenomena. .

The results showed that there were 19 parents (59.4%) aged 28-32 years, 19 parents (59.4%) of children with high school education, 17 parents (53.1%) who worked as housewives. In the household, 17 people (53.1%) got a source of information about the benefits of playing through the internet and more than half of the parents had good knowledge, as many as 28 parents (87.5%).

From this research, it can be concluded that the description of the level of knowledge of parents towards playing in children aged 1-3 years shows that most of the respondents have good knowledge, as many as 28 mothers (87.5%). These results are probably the result of the increasing technology now so that parents get knowledge through various sources, one of which is the Internet.

It is hoped that it can provide information to the Public Health Center, Cadre, and Parents about the importance of children's growth and development through play.

Keywords: Knowledge Level, Parents, and Playing in Children
Reading List : (2010-2021)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Gambaran tingkat pengetahuan orang tua tentang bermain pada anak usia 1-3 tahun di Wilayah kerja Pukesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu ”.

Tugas Akhir ini merupakan sebagai salah satu syarat pengantar dalam rangka menyelesaikan pendidikan Program Studi DIII Keperawatan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Bengkulu.

Dalam proses sebelum dan saat penulisan Tugas Akhir ini peneliti banyak mendapatkan bantuan baik moril maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr.Retno Agustina Ekaputri, S.E., M. Sc selaku Rektor Universitas Bengkulu.
2. Bapak Dr. Jarulis, S. Si., M.Si selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Bengkulu.
3. Bapak Ns. Yusran Hasymi, S. Kep., M. Kep, SP. KMB selaku Koordinator prodi D3 Keperawatan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Bengkulu.
4. IbuNs. Sardaniah, SST., M. Kes selaku pembimbing 1 yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai.

5. IbuNs. Titin Aprilatutini, S. Kep., M. Pd selaku pembimbing 2 yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai
6. Segenap dosen D3 Keperawatan yang telah memberikan bimbingan, serta pengarahan dengan penuh perhatian dan kesabaran berhubungan dengan proses perkuliahannya.

Semoga segala bantuan, dorongan, motivasi dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat imbalan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua, amin.

Peneliti menyadari bahwa baik dari segi sistematika penulisan maupun kedalaman materinya terdapat kekurangan-kekurangan, oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat konstruktif, demi kesempurnaan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Wassalamu'alaikum Wr.wb

Bengkulu,2022

(M. Alhadi Suji Faizal)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Keaslian Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Bermain.....	14
2.1.1 Terapi Bermain.	14
2.2 Jenis Permainan Untuk Anak Usia 1-3 Tahun	16
2.3 Manfaat Bermain.....	19
2.4 Pola-Pola Bermain	19
2.5 Pengaruh Aktivitas Bermain	23
2.6 Pengertian Pengetahuan	26
2.7 Pengertian Orang Tua	31
2.8 Kerangka Teori.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Dan Rancangan Penelitian	37
3.2 Populasi dan Sampel	37
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	39

3.4 Variabel Penelitian	39
3.5 Definisi Operasional	40
3.6 Jenis Data	41
3.7 Teknik Pengumpulan Data	41
3.8 Instrumen Penelitian.....	42
3.9 Pengolahan Data.....	43
3.10 Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.2 Karakteristik Responden	47
4.3 Pembahasan	49
4.4 Keterbatasan Penelitian	55
BAB V Kesimpulan Dan Saran	
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tahap Perkembangan berdasarkan Usia

Tabel 4.1.Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 4.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Tabel 4.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Informasi Yang Orang

Tua Mendapatkan Pengetahuan Manfaat Bermain Orang

Tabel 4.5 Tingkat Pengatahuan Orang Tua.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.: Riwayat Hidup

Lampiran 2.: Kuesioner Penelitian

Lampiran 3: Master Tabel

Lampiran 4 : Hasil Uji Frekuensi SPSS

Lampiran 5: Lembar Konsultasi Pemimbing Utama

Lampiran 6. Lembar Konsultasi Pemimbing Pendamping

Lampiran 7. Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain adalah rangkaian perilaku yang sangat kompleks dan multi dimensional yang berubah secara signifikan seiring pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang berusia 1 sampai 3 tahun, dimana pada masa ini anak memiliki kemampuan aktivitas yang lebih banyak bergerak yang menunjukkan perkembangan motorik lanjut dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mampu mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekelilingnya (Cahyaningrum, 2021).

Bermain adalah menyenangkan dan mengasyikkan, bermain dengan imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunia mereka, pertama melalui perasaan mereka dan kemudian menggunakan pikiran dan logika (Andriana, 2017). Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar, diantaranya yang sangat penting adalah pemecahan masalah dan kreativitas (Saraswati, 2017).

Kualitas anak masa kini merupakan penentu kualitas sumber daya manusia dimasa mendatang, sehingga perlu dipersiapkan agar dapat tumbuh dan berkembang seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuannya salah satunya adalah dengan stimulasi pada anak dengan bermain (Munandar, 2009). Kemampuan motorik merupakan salah satu proses tumbuh kembang yang harus dilalui dalam kehidupan anak. Banyaknya negara yang mengalami berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik bahasa, perilaku, autisme, dan hiperaktif semakin meningkat (Hidayat, 2014).

WHO (*World Health Organization*) melaporkan bahwa 5-25 % dari anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (WHO dalam Risza, 2016). Kementerian kesehatan dalam jurnal Risza 2016 melaporkan bahwa 0,4 juta dari 14.423.800 jiwa anak diseluruh Indonesia(16%) balita mengalami gangguan perkembangan, baik gangguan motorik halus dan kasar, perkembangan kreativitas, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Pemeriksaan deteksi tumbuh kembang di Jawa Timur pada tahun 2014 telah dilakukan pada 2.321.542 anak balita dan pra sekolah atau 63,48% dari 3.657.353 anak balita (Chollies 2016). Cakupan tersebut menurun dibandingkan tahun 2009 sebesar 64,03% dan masih di bawah target 80%, perlu inovasi untuk meningkatkan cakupan agar dapat segera ditanggulangi apabila terjadi masalah atau keterlambatan tumbuh kembang pada anak balita

Bengkulu jumlah balita usia 1-3 Tahun terdapat 20.389 jiwa anak, di Puskesmas Basuki Rahmat terdapat 18.000 jiwa anak usia 1-3 tahun, pada urutan ke 2 di wilayah Puskesmas Jembatan Kecil sebanyak 1640 anak, dan pada urutan ke 3 di wilayah puskesmas Nusa Indah sebanyak 1390 anak. (Dinas Kesehatan Kota Bengkulu, 2021), mengingat anak merupakan penerus Bangsa maka kondisi tumbuh kembang anak perlu diperhatikan karena anak merupakan aset bangsa Indonesia dikemudian hari. Usia 1-3 tahun termasuk pada masa *golden age*, sehingga sebisa mungkin stimulasi yang diberikan harus optimal, dalam masa perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan atau stimulasi yang berguna agar potensi perkembangan meningkat. Stimulasi bermain sangat diperlukan dalam proses

perkembangan motorik anak. Apabila stimulasi bermain anak baik maka akan membuat perkembangan motorik anak meningkat, anak menjadi aktif dalam bermain. Stimulasi bermain yang buruk dapat menyebabkan anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik, anak menjadi pasif dalam bermain (Dian, 2013).

Mengajak anak bermain terbukti meningkatkan perkembangan kognitif dan mental anak. Anak-anak akan terus bermain sepanjang hari karena mereka merasa senang dan terhibur, jika anak merasa bosan anak akan berhenti bermain. Anak akan menggunakan seluruh menggunakan emosi, perasaan dan pikirannya dalam bermain (Andriana, dalam Cahyaningrum, 2021).

Orang tua (Ibu) atau keluargamemiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pribadi anak, selain sebagai pemberi bimbingan dalam belajar keterampilan anak motorik, verbal dan sosial yang dibutuhkan untuk penyesuaian diri, secara psikososologis juga sebagai stimulator bagi pengembangan kemampuan anak (Yusuf, 2011).

Berdasarkan hasil Pra Penelitian pada tanggal 09 Februari 2022 sampai tanggal 11 Februari 2022 didapatkan data jumlah balita umur 1-3 tahun pada tahun 2020 yang berkunjung ke Puskesmas basuki Rahamat sebanyak 350 orang dan saat dilakukan wawancara pada orang tua anak-anak usia 1-3 tahun dengan 5 orang tua yang anaknya berusia 1-3 tahun, diantaranya 3 orang tua yang paham tentang pentingnya bermain dan 2 orang mengatakan tidak paham tentang bermain dan manfaat bermain atau tumbuh kembang anak. Peran perawat dalam memberikan sosialisasi tentang

pentingnya manfaat bermain pada anak kepada orang tua masih sangat kurang dilakukan, hal ini disebabkan karena berbagai alasan yaitu ibu yang mempunyai balita sibuk banyak pekerjaan, belum punya pengalaman karena anak pertama, menikah diusia muda serta kurangnya informasi yang diterima.

Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Gambaran tingkat pengetahuan orang tua tentang bermain pada anak usia 1-3 tahun di wilayah kerja Pukesmas Telaga Dewa kota Bengkulu“.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana tingkat pengetahuan orang tua tentang bermain pada anak usia 1-3 tahun.

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan orang tua terhadap pentingnya bermain pada anak?

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai tambahan informasi dan bahan masukan untuk para orang tua yang memiliki anak-anak usia 1-3 tahun terhadap perkembangan anak dari manfaat terapi bermain pada anak.

2. Manfaat Praktis

Memberikan motivasi pada petugas kesehatan agar sebagai acuan untuk melakukan penyuluhan kesehatan kepada masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan orang tua terhadap pentingnya terapi bermain.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian ini tentang gambaran tingkat pengetahuan orang tua terhadap pentingnya terapi bermain pada anak usia 1-3 tahun di wilayah pukesmas Telaga Dewa kota Bengkulu belum pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

1. Riscowanti E, (2012)

Dengan judul “ Gambaran tingkat pengetahuan ibu tentang tumbuh kembang batita usia 1-3 Tahun Di Posyandu Manding Kelurahan Trirenggo Bantul Yogyakarta Tahun 2012’’. Penelitian ini adalah deskriptif. Populasi pada penelitian ini adalah ibu yang memiliki batita usia 1-3 Tahun di Posyandu Manding Kelurahan Trirenggo Bantul Yogyakarta, dengan teknik sampel *total sampling* berjumlah 30 responden. Pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup, analisis data menggunakan deskriptif. Tingkat pengetahuan ibu tentang pengertian tumbuh kembang batita usia 1-3 adalah cukup (53,3%), tingkat pengetahuan tentang faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang batita adalah baik (56,7%), tingkat pengetahuan tentang kebutuhan dasar batita usia 1-3 tahun adalah baik (63.3%), tingkat pengetahuan mengenai ciri-ciri tumbuh kembang batita usia 1-3 tahun adalah cukup (46,7%) dan tingkat pengetahuan ibu mengenai tahap-tahap tumbuh kembang batita usia 1-3 adalah cukup (40%).

2. Meilawati E, 2017 (Hubungan pengetahuan orang tua tentang stimulasi bermain anak dengan perkembangan motorik halus anak usia 3-5 tahun), metode penelitian menggunakan *Cross Sectional*, Perbedaan dari

Penelitian yaitu metode Penelitian, dan usia anak dan Sama-sama untuk mengetahui Pengetahuan orang tua terhadap terapi bermain.

3. Rahayu M & Melati R, 2021 (Tingkat Pengetahuan ibu tentang perkembangan anak terkait manfaat bermain pada masa pandemi Covid-19), metode penelitian *Purposive Sampling*, Perbedaan pada penelitian berfokus pada pentingnya terapi bermain pada anak, dan Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengetahui pengetahuan orang tua terhadap manfaat terapi bermain. Beda dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah usia, ruang lingkup, waktu dan tempat.

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Terapi Bermain

2.1.1 Pengertian Bermain

Bermain menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *children, play, and development*, mengatakan bahwa permainan merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan bermain harus ada lima unsur di dalamnya antara lain: Mempunyai tujuan yakni untuk mendapatkan kepuasan, Memilih dengan bebas atas kehendak sendiri tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa, Menyenangkan dan dapat menikmati, Menghayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas, Melakukan secara aktif dan standar (Seotjiningsih, 2013).

2.1.2 Pengertian Terapi Bermain

Terapi bermain adalah bentuk konseling atau psikoterapi dengan menggunakan permainan guna mengamati serta mengatasi berbagai masalah kesehatan mental dan gangguan perilaku. Terapi ini utamanya digunakan untuk anak berusia 1-12 tahun. Sebab pada usia tersebut, anak-anak cenderung tak dapat memproses emosinya sendiri maupun menyampaikan apa yang ia rasakan pada orang tua (Seotjiningsih, 2015).

Hetherington & Parke mendefinisikan permainan sebagai “*a nonserious and self contained activity engaged in for the sheer satisfaction it brings*”. Jadi permainan bagi anak-anak adalah suatu

bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita, 2009).

Hetherington dan Parke menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan yakni:

- a. *Fungsi kognitif permainan* yang membantu perkembangan kognitif anak. Dengan melalui permainan ini anak akan lebih mudah menjelajah lingkungannya serta mempelajari objek-objek yang ada disekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Piaget (1962) percaya bahwa struktur kognitif anak juga perlu untuk dilatih, dan permainan merupakan seting yang sempurna bagi latihan ini, melalui permainan anak-anak mungkin akan mengembangkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.
- b. *Fungsi sosial* permainan yakni permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran. Anak belajar memahami oranglain dan peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi orangdewasa.
- c. *Fungsi emosi* permainan memungkinkan anak memecahkan sebagian dari emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Karena permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yangterpendam.

Bruner dalam buku Hurlock menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang serius, selanjutnya ia menjelaskan bahwa bermain memberikan

kesempatan bagi banyak bentuk belajar. Dua diantaranya yang sangat penting adalah pemecahan masalah dan kreativitas. Tanpa bermain dasar kreativitas dan dasar pemecahan masalah tidak dapat diletakkan sebelum anak mengembangkan kebiasaan untuk menghadapi lingkungan dengan cara yang tidak kreatif.

(Saraswati, 2017).

2.2 Jenis Permainan Untuk Anak Usia 1-3 Tahun

2.2.1 Wooden Toys

Wooden toys atau mainan kayu memiliki berbagai macam tipe mainan. Di antaranya seperti mainan balok, mainan mobil-mobilan, mainan kuda-kudaan, dan masih banyak tipe lainnya. Dari main-mainan itu, semuanya memiliki manfaatnya tersendiri terhadap tumbuh kembang anak. Misalnya, seperti mainan balok yang mengharuskan anak berpikir dan merencanakan bangunan seperti apa yang ingin dibangun, dapat mengasah kreativitas anak dan membuatnya belajar membuat perencanaan di dalam kepalanya.

Kemudian, mainan kuda-kudaan juga memiliki manfaat yang baik bagi anak. Kemampuan motorik anak semakin matang, serta kreativitas mereka dalam berimajinasi ketika menaiki mainan kuda itu juga akan memberi dampak positif bagi mereka. Tapi perlu diperhatikan, ketika memilih mainan kayu untuk anak, orangtua harus melihat apakah mainan kayu yang dimainkan itu berbahaya atau tidak. Seperti misalnya, ada bagian yang runcing, terlalu berat, terlalu kecil hingga

dikhawatirkan akan tertelan, dan hal lainnya. Ada baiknya orangtua atau orang dewasa lain untuk selalu mengawasi anak ketika bermain.

2.2.2 Lego Duplo

Lego Duplo adalah mainan anak dari lego yang merupakan rangkaian produk inti dari mainan konstruksi. Lego Duplo sangat menarik dengan detail-detail lucu yang mengikuti bentuk asli. Biasanya berbentuk kendaraan konstruksi. Tentu saja hal ini menarik bagi anak-anak, baik anak laki-laki maupun perempuan.

Dengan memainkan Lego Duplo, mereka akan mengetahui nama-nama kendaraan konstruksi, alat-alat yang dibawanya, serta fungsi-fungsi dari alat-alat tersebut. Kreativitas mereka juga akan semakin mengembangkan imajinasi ketika memainkan mainan ini. Mereka akan berpura-pura tengah membangun sesuatu, mengantar sesuatu, atau hal menyenangkan lainnya.

2.2.3 Puzzle

Puzzle sejak lama disebut sebagai mainan edukasi yang tidak mengenal usia. Dari anak-anak hingga orang dewasa, semua bisa memainkan mainan ini. Bukan rahasia lagi bahwa puzzle memiliki manfaat yang bisa mengasah kecerdasan dan ketelitian seseorang. Ketika memainkan puzzle, anak akan belajar banyak hal. Di antaranya adalah mencocokkan bentuk, mengingat bentuk dan gambar ataupun warna, teliti dalam mencari kepingan yang pas, dan lain-lain.

Puzzle adalah mainan edukasi yang tidak akan lekang oleh waktu. Perkenalkan anak dengan puzzle yang memiliki tingkat kesulitan secara

bertahap. Berikan puzzle dengan tahap kesulitan yang rendah, lalu ketika mereka merasa pada tingkat itu sudah tidak menantang, berikan puzzle dengan tingkat kesulitan menengah, dan seterusnya. Selain itu, ajak pula anak untuk memilih gambar puzzle seperti apa yang mereka inginkan. Dengan melakukan ini, anak akan merasa lebih tertarik untuk memainkannya.

2.2.4 Buku Bergambar

Buku bergambar bukan hanya sekadar buku dengan berbagai macam gambar, tapi juga memiliki berbagai tipe dan jenis yang beragam. Ada buku bergambar yang memiliki gambar beserta keterangan nama atas gambar tersebut, adapula buku yang mengharuskan anak mewarnainya, buku cerita dengan gambar ilustrasi, sampai ada pula buku bergambar yang memiliki suara-suara dari gambar yang ditampilkan, dan masih banyak tipe lainnya. Meski setiap buku bergambar memiliki tipe dan jenis yang beragam, tapi setiap buku pada dasarnya memiliki fungsi yang sama, yakni untuk menambah informasi dan pengetahuan baru terhadap anak, mengembangkan kreativitasnya, juga mengasah kemampuan literasi.

2.2.5 Activity Desk

Activity desk atau meja aktivitas memiliki berbagai tipe mainan. Secara umum, activity desk memiliki bentuk yang lucu dan unik dengan berbagai jenis permainan yang berkumpul dalam satu meja. Activity desk disebut sebagai activity desk atau meja aktivitas memang bukan tanpa alasan. Sebab, mainan ini memiliki banyak mainan yang

bermacam-macam hingga membuat anak bisa melakukan berbagai aktivitas dari activity desk.

Aktivitas yang dilakukan biasanya dengan mencocokkan benda sesuai bentuk, mengenal huruf dan angka, sampai bernyanyi dan menari karena biasanya terdapat musik yang berasal dari meja tersebut. Dengan memanikan activity desk, kreativitas akan semakin mengembang. Mereka juga bisa menjadi anak yang lebih percaya diri, serta memiliki logika yang semakin matang.

(Andriana, Dian, 2017).

2.3 Manfaat Bermain

1. Meningkatkan fungsi kognitif
2. Menjadi lebih kreatif
3. Mengasah kemampuan komunikasi dan berbahasa
4. Melatih pengendalian diri dan emosi
5. Melatih keterampilan sosial dan empati
6. Memiliki hubungan interpersonal yang lebih baik
7. Membuat tubuh lebih sehat
8. Belajar keterampilan hidup
9. Membuat anak lebih bahagia
10. Mengembangkan sikap sportif pada anak

(Andriana,Dian.2011)

2.4 Pola-Pola Bermain

Hurlock mendefinisikan bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.Hurlock

juga membagi pola bermain menurut tingkat perkembangan dari bayi hingga masa anak- anak.

a. Pola Bermain pada masa bayi

1. Sensomotorik

Merupakan bentuk permainan yang paling awal dan terdiri dari tendangan, gerakan-gerakan, mengangkat tubuh, bergoyang- goyang, menggerak-gerakkan jari jemari tangan dan kaki, memanjat, bercelotoh dan menggelinding.

2. Menjawab

Dengan berkembangnya koordinasi lengan dan tangan, bayi mulai mengamati tubuhnya dengan menarik rambut, menghisap jari- jari tangan dan kaki, memasukkan jari kedalam pusar, dan memainkan alat kelamin. Mulai mengocok, membuang, membanting, menghisap dan menarik narik mainan dan menjelajah dengan cara menarik, membanting dan merobek benda- benda yang dapatdiraihnya.

3. Meniru

Mencoba untuk menirukan orang- orang yang ada disekitarnya, seperti halnya membaca majalah, menyapu lantai, atau menulis dengan pensil dan krayon.

4. Berpura-pura

Selama tahun kedua, kebanyakan anak banyak memberikan sifat kepada mainannya seperti sifat yang sesungguhnya. Seperti boneka hewan diberikan sifat seperti hewan. Mobil- mobilan dianggap seperti orang atau mobil.

5. Permainan

Sebelum berusia satu tahun anak mulai memainkan cilukba, petak umpet dan sebagainya bersama dengan orangtua, dan kakaknya.

6. Hiburan

Bayi senang dinyanyikan, diceritai, dan dibacakan dongeng- dongeng kebanyakan bayi menyenangi siaran radio dan televisi dan suka melihat gambar- gambar.

(Andriana,Dian.2011)

b. Pola Bermain pada masa awal anak-anak

1. Bermain dengan mainan

Pada permulaan masa awal kanak- kanak bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang pada akhir awal masa kanak- kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup.

2. Dramatisasi

Sekitar usia 3 tahun dramatisasi terdiri dari permainan dengan meniru pengalaman- pengalaman hidup, kemudian anak- anak bermain permainan pura- pura dengan temannya seperti polisi dan perampok, penjaga toko, berdasarkan cerita- cerita yang dibacakan kepada mereka atau bisa juga berdasarkan acara film dan televisi yang mereka lihat.

3. Konstruksi

Anak- anak mulai membuat bentuk- bentuk dengan balok- balok,

pasir, lumpur, tanah liat, manik- manik, cat, pasta, gunting, krayon, sebagian besar konstruk yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari- hari atau dari televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak- kanak, anak- anak sering menambahkan kereativitasnya kedalam konstruksi- konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatan- pengamatannya dalam kehidupan sehari- hari.

4. Permainan

Dalam tahun keempat anak mulai lebih mempunyai permainan yang dimainkan bersama dengan teman- teman sebayanya dari pada dengan orang- orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa permainan dan melibatkan beberapa peraturan. Permainan yang menguji ketrampilan adalah melempar dan menangkap bola.

5. Membaca

Anak- anak senang dibacakan dan melihat gambar dari buku, yang sangat menarik adalah dongeng- dongeng dan nyanyian anak- anak, cerita tentang hewan, dan kejadian sehari- hari.

6. Film radio dantelevisi

Anak- anak jarang melihat bioskop namun anak- anak suka melihat filem kartun, filem tentang binatang, dan filem rumah tentang anggota keluarga. Anak- anak juga senang mendengarkan radio tetapi lebih senang melihat televisi. Ia lebih suka melihat acara anak- anak yang lebih besar dari pada usia prasekolah.

Perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan

seseorang, maka taraf kecerdasan seseorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Artinya jika anak memiliki kecerdasan rata-rata, kegiatan bermain mengalami keterbelakangan dibandingkan dengan anak seusianya. Terapi bermain adalah penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi perilaku yang bermasalah atau dianggap menyimpang dengan melakukan suatu perubahan serta menempatkan anak dalam situasi bermain (Meilawati, 2017).

2.5 Pengaruh Aktivitas Bermain

Aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan fisik. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh.
- b. Dorongan berkomunikasi. Agar dapat berkomunikasi dengan anak lain.
- c. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan. Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan cara bermain.
- d. Sumber belajar. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, majalah, dan lingkungan.
- e. Rangsangan bagi kreativitas.
- f. Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan teman bermainnya. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya (*self concept*) dengan lebih pasti dan nyata.

- g. Belajar bermasyarakat dan bersosialisasi.
- h. Belajar bermain sesuai dengan peran dan jenis kelamin.
- i. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. Hal ini bisa dilihat dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

(Ismail, Andang, 2006)

Tabel 2.1. Tahap Perkembangan berdasarkan Usia

(Tanto, dkk., 2014)

UMUR	TAHAP PERKEMBANGAN			
	MOTORIK KASAR	MOTORIK HALUS	PERSONAL SOSIAL	BICARA DAN BAHASA
9-12 bulan	<ol style="list-style-type: none"> Mengangkat badannya ke posisi berdiri Belajar berdiri selama 30 detik atau berpegangan di kursi Dapat berjalan dengan dituntun 	<ol style="list-style-type: none"> Mengulurkan lengan/badan untuk meraih mainan yang diinginkan Menggenggam erat pensil Memasukkan benda ke dalam mulut 	<ol style="list-style-type: none"> Berespon bila namanya dipanggil Senang diajak bermain ciluk-ba Bermain bola sederhana Memahami perintah sederhana 	
12-18 bulan	<ol style="list-style-type: none"> Berdiri sendiri tanpa berpegangan Membungkuk untuk memungut mainan kemudian berdiri kembali Berjalan mundur lima langkah 	<ol style="list-style-type: none"> Menumpuk dua buah kubus Memasukkan kubus ke dalam kotak 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain sendiri disekitar orang yang dikenal Menunjukkan apa yang diinginkan dengan merengek/ menangis Memeluk orang tua dan memperlihatkan rasa cemburu/bersaing 	<ol style="list-style-type: none"> Memproduksi kata-kata tunggal Menunjuk bagian tubuh memahami
18-24 bulan	<ol style="list-style-type: none"> Berdiri sendiri tanpa berpegangan selama 30 detik Berjalan tanpa terhuyung-huyung 	<ol style="list-style-type: none"> Bertepuk tangan, nelambai- lambai Memungut empat buah kubus Memungut benda kecil dengan ibujari dan jaritelunjuk 	<ol style="list-style-type: none"> Minum dari cangkir dengan kedua tangan Belajar makan sendiri Melepas sepatu dan kaos kaki Melepas baju tanpa kancing Dapat mengeluh bila basah/kotor Muncul kontrol BAK dan BAB Mulai berbagi mainan dan bekerja bersama dengan anak-anak lain Mencium orang tua 	<ol style="list-style-type: none"> Memahami kalimat sederhana Perbendaharaan kata meningkat pesat Mengucapkan kalimat yang terdiri dari 2 kata/lebih
24-36 bulan	<ol style="list-style-type: none"> Jalan menaiki 	<ol style="list-style-type: none"> Mencoret-coret 	<ol style="list-style-type: none"> Menunjukkan 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertiannya

bulan	tangga sendiri	pensil	pada	kemarahan	bila	Bagus terhadap
	2. Dapat bermain	Kertas		terhalang		percakapan
	Dan			2. Mampu	makan	Sudah familiar
	Menendang			dengan	sendok	Percakapan
	bola kecil			dan gapu		melalui
				3. Mampu	minum	Tanya jawab
				dari	cangkir	
				dengan baik		
				4. Makan	nasi	
				sendiri	tanpa	
				banyak tumpah		
				5. Sering	bercerita	
				pengalaman baru		
				6. Mendengarkan		
				cerita	dengan	
				gambar		
				7. Mampu	bermain	
				pura-pura		
				8. Mulai membentuk		
				hubungan	social	
				dengan	anak-	
				anak lain		

2.6 Konsep Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan berasal dari kata “tahu” yang berarti mengerti sesudah melihat (menyaksikan, mengalami). Jadi pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui setelah melihat, mengalami, sesuatu (kamus besar indonesia). Pengetahuan adalah hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata

dan telinga. Pengetahuan merupakan unsur yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Sari, R.O, 2015).

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Penelitian Roger (1974) dikutip dari Notoatmodjo (2007), bahwa di dalam diri seseorang sebelum menerima sesuatu obyek terjadi yang berurutan, yaitu :

Kesadaran (*Awareness*), dimana orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus. Merasa tertarik (*Interest*) terhadap stimulus (obyek) tersebut. Menimbang – nimbang (*Evaluation*), terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagidirinya. Mencoba (*Trial*), orang telah mulai mencoba berperilaku baru. Menerima (*Adoption*), subyek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikap terhadap stimulus.

2. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkat yaitu :

a. Tahu(*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh badan yang telah diterima. Oleh sebab itu tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kala kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang yang dipelajari antara lain mendefinisikan, menyatakan dan sebagainya.

b. Memahami (*Comprehention*)

Memahami diartikan sebagai bagian dari suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap obyek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, dan meramalkan terhadap obyek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi *rill* (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dalam korteks atau situasi yang lain.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisa adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu obyek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan, membedakan, mengelompokkan dan sebagainya.

e. Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru, misalnya dapat menyusun, dapat merencanakan, dapat meningkatkan, dapat

menyesuaikan dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian dari suatu materi atau obyek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteri-kriteria yang telah ada (Seotjinngsih & Ranuh, U.N, 2014)

3. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu :

a. Usia

Usia adalah waktu hidup (sejak kelahiran). Semakin bertambahnya usia seseorang maka tingkat pengetahuan seseorang akan bertambah seiring pengalaman hidup.

b. Intelegensi

Daya membuat reaksi / penyesuaian yang tepat dan cepat baik secara fisik maupun mental terhadap pengalaman-pengalaman yang baru. Membuat pengalaman yang telah dimiliki siap untuk dipakai apabila dihadapkan pada faktor-faktor / kondisi-kondisi baru.

c. Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, dimana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya.

d. SosialBudaya

Sosial budaya mempunyai pengaruh pada pengetahuan seseorang. Seseorang memperoleh suatu kebudayaan dalam hubungannya dengan orang lain, karena hubungan ini mengalami suatu proses belajar dan memperoleh atau pengetahuan.

e. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan tertentu.

f. Pengalaman

Pengalaman merupakan guru yang terbaik. Pepatah tersebut dapat diartikan bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi pada masa lalu (Sari R.O, 2015)

4. Cara pengukuran pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subyek penelitian atau responden. Kedalam pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkatan-tingkatan.

Tingkat pengetahuan dibagi menjadi tiga adalah sebagai berikut ini :

a. Tingkat pengetahuan baik

Tingkat pengetahuan baik adalah tingkat pengetahuan dimana seseorang mampu mengetahui, memahami, mengaplikasi, menganalisis,

mensintesis, dan mengevaluasi. Tingkat pengetahuan dapat dikatakan baik jika seseorang mempunyai 76-100% pengetahuan.

b. Tingkat pengetahuan cukup

Tingkat pengetahuan cukup adalah tingkat pengetahuan dimana seseorang mengetahui, memahami, tetapi kurang mengaplikasi, menganalisis, mengintesis, dan mengevaluasi. Tingkat pengetahuan dapat dikatakan sedang jika seseorang mempunyai 56-75% pengetahuan.

c. Tingkat pengetahuan kurang

Tingkat pengetahuan kurang adalah tingkat pengetahuan dimana seseorang kurang mampu mengetahui, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Tingkat pengetahuan dapat dikatakan kurang jika seseorang mempunyai <56% pengetahuan.

(Sari R.O, 2015)

2.7 Konsep Orang Tua

1. Definisi OrangTua

Orang tua adalah satu pihak yang berperan penting dalam menumbuh kembangkan anak, karena orang tua pada dasarnya memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan anak. Orang tua merupakan pendidik yang pertama dan utama bagi anak-anaknya. Setelah anak pulang sekolah, anak akan kembali dalam lingkungan keluarga, sehingga orang tua memiliki banyak waktu dan kesempatan serta pemahaman yang lebih terhadap perkembangan seorang anak (Zaldym, 2010).

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan

merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasah dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan pengertian orang tua di atas, tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian besar yang sebagian besar telah regantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan. Namun umumnya di masyarakat pengertian orangtua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu bapak dan ibu. Ibu dan bapak selain telah melahirkan kita ke dunia ini, ibu dan bapak juga yang mengasuh dan yang telah membimbing anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, selain itu orang tua juga telah memperkenalkan anaknya ke dalam hal-hal yang terdapat di dunia ini dan menjawab secara jelas tentang sesuatu yang tidak dimengerti oleh anak. Maka pengetahuan yang pertama diterima oleh anak adalah dari orang tuanya. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani si anak dan sebagai penyebab berkenalnya dengan alam luar, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya di kemudian hari terpengaruh oleh sikapnya terhadap orang tuanya di permulaan hidupnya dahulu (Zaldym, 2010).

2. Tugas dan Peran Orang Tua

Beberapa penelitian yang dikemukakan oleh beberapa ahli, seperti yang dikemukakan dalam majalah rumah tangga dan kesehatan bahwa orang tua

berperan dalam menentukan hari kedepan anaknya. Secara fisik supaya anak-anaknya bertumbuh sehat dan berpostur tubuh yang lebih baik, maka anak-anak harus diberi makanan yang bergizi dan seimbang. Secara mental anak-anak bertumbuh cerdas dan cemerlang, maka selain kelengkapan gizi perlu juga diberi motivasi belajar disertai sarana dan prasarana yang memadai. Sedangkan secara sosial anak-anak dapat mengembangkan jiwa sosial dan budi pekerti yang baik mereka harus diberi peluang untuk bergaul mengaktualisasikan diri, memupuk kepercayaan diri, seluas-luasnya. Bila belum juga terpenuhi biasanya karena soal teknis seperti hambatan ekonomi atau kondisi orang tua. Orang tua yang tidak memperdulikan anak-anaknya, orang tua yang tidak memenuhi tugas-tugasnya sebagai ayah dan ibu, aka sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan hidup anak-anaknya. Terutama peran seorang ayah dan ibu adalah memberikan pendidikan dan perhatian terhadap anak-anaknya. Sebagaimana dikemukakan, “Perkembangan jiwa dan sosial anak yang kadang-kadang berlangsung kurang mantap akibat orang tua tidak berperan selayaknya”. Naluri kasih sayang orang tua terhadap anaknya tidak dapat dimanifestasikan dengan menyediakansandang, pangan dan papan secukupnya. Anak-anak memerlukan perhatian dan pengertian supaya tumbuh menjadi anak yang matang dan dewasa (Zaldym, 2010).

3. Fungsi Pokok Orang Tua

Menurut Zaldym (2010), orang tua mempunyai fungsi yang penting dalam keluarga. Diantaranya fungsi-fungsi tersebut antara lain :

- a. Fungsi *religious* artinya orang tua mempunyai kewajiban

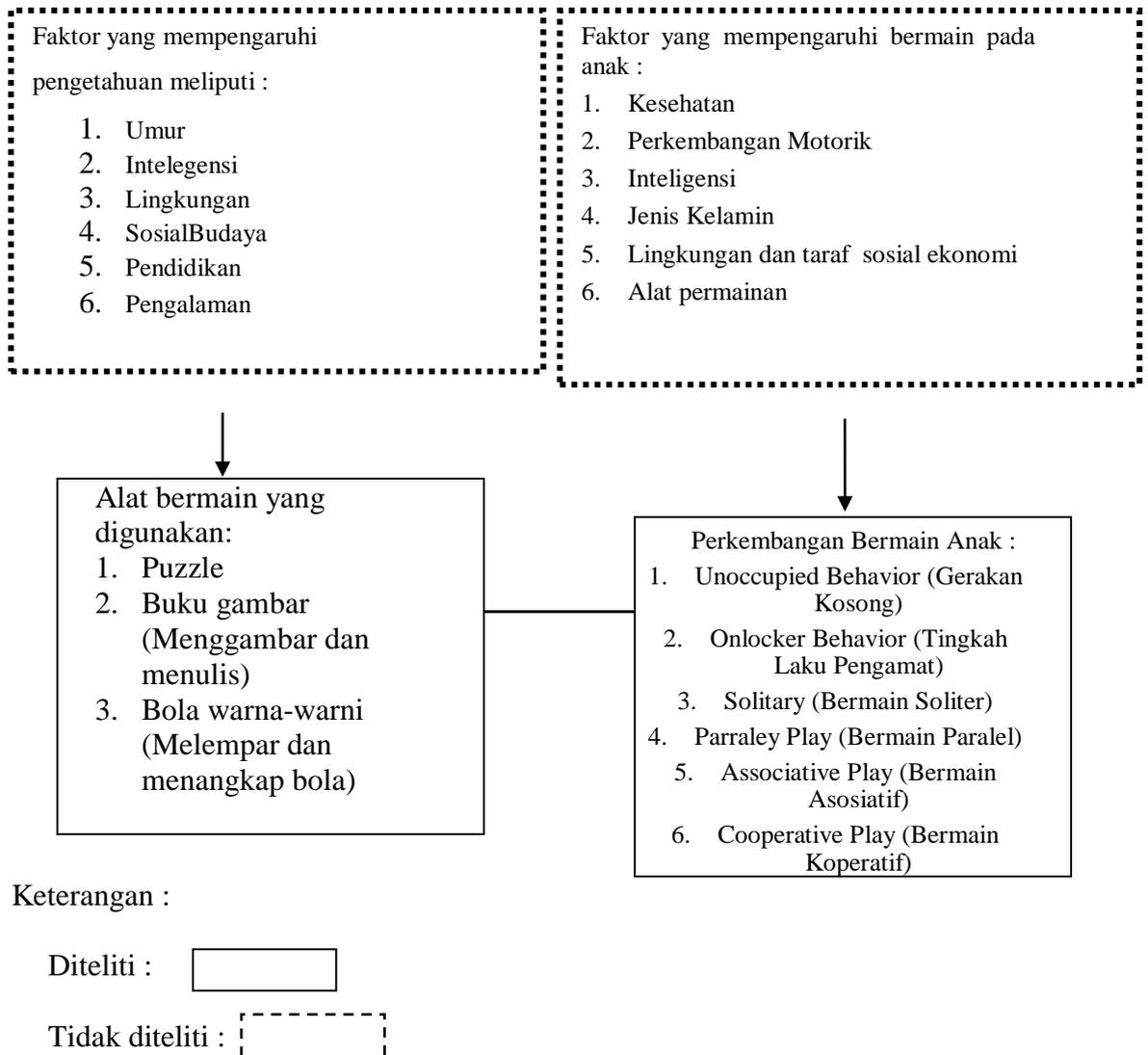
memperkenalkan dan mengajak anak dan anggota lainnya kepada kehipan beragama. Untuk melaksanakan fungsi peran ini, orang tua sebagai tokoh ini dalam keluarga itu harus terlebih dahulu menciptakan iklim yang religius dalam keluarga itu, yang dapat dihayati oleh seluruh anggotanya.

- b. Fungsi *edukatif*, pelaksanaan fungsi edukatif keluarga merupakan salah satu tanggung jawab yang dipikul oleh orang tua. Salah satu unsur pendidikan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama bagi anak. Orang tua itu harus mengetahui pentingnya pertumbuhan, perkembangan dan masa depan seorang anak secara keseluruhan. Ditangan orang tuanyalah masalah-masalah yang menyangkut anak, apakah dia akan tumbuh menjadi orang yang suka merusak dan menyelewengkan atau ia akan tumbuh menjadi orang baik.
- c. Fungsi *protektif*, soelaeman memberikan gambaran pelaksanaan fungsi lingkungan yaitu dengan cara melarang atau menghindarkan anak dari perbuatan-perbuatan yang tidak diharapkan, mengawasi atau membatasi perbuatan anak dalam hal-hal tertentu menganjurkan atau menyuruh mereka untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang diharapkan mengajak bekerja sama dan saling membantu, memberikan contoh dan teladan dalam hal-hal yang diharapkan.
- d. Fungsi psikososial, fungsi dan peran orang tua dalam mendidik anaknya tidak saja mencakup pengembangan pribadi, agar menjadi anggota masyarakat yang baik. Sehubungan dengan itu perlu dilaksanakan fungsi sosialisasi anak. Melaksanakan fungsi sosialisasi

itu berarti orang tua memiliki kedudukan sebagai penghubung anak dengan kehidupan sosial dan norma-norma sosial, dan membutuhkan fasilitas yang memadai.

- e. Fungsi ekonomis meliputi pencarian nafkah, perencanaan dan pembelajarannya. Keadaan ekonomi sekeluarga mempengaruhi pula harapan orang tua akan masa depan anaknya serta harapan anak itu sendiri. Orang tua harus dapat mendidik anaknya agar dapat memberikan penghargaan yang tepat terhadap uang dan pencariannya, disertai pula pengertian kedudukan ekonomis keluarga secara nyata, bila tahap perkembangan anak telah memungkinkan.

2.8 Kerangka Teori



Bagan 2.2

Kerangka Teori

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian yang diambil, peneliti menetapkan metode yang digunakan adalah metode deskriptif melalui pendekatan kuantitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa, gejala, dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis, serta akurat. Fenomena dapat berupa bentuk, aktivitas, hubungan, karakteristik, serta persamaan maupun perbedaan antar fenomena.

Adapun pengertian metode deskriptif menurut Sugiyono (2018) bahwa metode deskriptif ini adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Sugiyono (2018) mendefinisikan penelitian kuantitatif yakni metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini mengenai ‘‘Gambaran tingkat pengetahuan orang tua tentang bermain pada anak usia 1-3 tahun di wilayah kerja Puskesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu’’ ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan orang tua terhadap pentingnya bermain pada anak-anak.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi menurut Sugiyono (2018) adalah totalitas semua nilai yang

mungkin, hasil yang menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin mempelajari sifat-sifatnya. Pada penelitian ini populasi objek penelitian yaitu orang tua anak usia 1-3 tahun di wilayah Puskesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu. Rata-rata kunjungan ibu yang membawa balita setiapnya bulannya adalah 45 orang.

Peneliti menetapkan waktu penelitian selama satu minggu, dengan teknik *Accidental Sampling* yaitu dengan mengambil responden yang kebetulan ada atau tersedia di suatu tempat sesuai dengan konteks penelitian. Setelah dilakukan penelitian, sampel yang terkumpul dan yang memenuhi kriteria inklusi sebanyak 32 orang orang responden yaitu ibu – ibu yang mempunyai anak usia balita yang membawa anaknya berobat ke Puskesmas.

Rumus Sampel

$$n = N / (1 + N x (e)^2)$$

keterangan :

n : Jumlah sampel

N : Jumlah Total Populasi

E : Batas Toleransi Error

Penulis meneliti tingkat pengetahuan orang tua terhadap terapi bermain pada anak di Puskesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu dengan populasi , penulis meyakini tingkat ke validtan data sebesar 90%, maka tingkat kesalahan 10%. Sehingga penulis dapat menentukan batas minimal sampel yang dapat memenuhi syarat margin of error 10% dengan memasukkan *margin of error* tersebut ke dalam formula atau rumus Slovin.

Perhitunganya adalah :

$$n = N / (1 + (N \times e^2))$$

$$n = 45 / (1 + (45 \times (10\%)^2))$$

$$n = 45 / (1 + (45 \times (0,1)^2))$$

$$n = 45 / (1 + (45 \times (0,01)))$$

$$n = 45 / (1 + (0,45))$$

$$n = 45 / (1,45)$$

$$n = 31,03$$

$$n = 32 \text{ orang}$$

Jadi dibulatkan menjadi 32 orang.

Dengan kriteria sampel sebagai berikut :

Kriteria inklusi meliputi :

- a. Ibu-ibu yang mempunyai balita yang datang membawa anaknya berobat ke Puskesmas Pengambiran untuk sekali kunjungan
- b. Bersedia menjadi responden
- c. Kooperatif
- d. Bisa baca tulis, tidak mengalami gangguan berbicara dan pendengaran
- e. Berada di tempat saat penelitian

Kriteria Eksklusi

Adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel, antara lain :

- a. Tidak memahami bahasa Indonesia
- b. Tidak bersedia dijadikan sebagai responden

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2022. Adapun tempat

penelitian yang digunakan adalah Pukesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh satuan penelitian tentang sesuatu konsep pengertian tertentu. Variabel dalam penelitian ini berupa variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain. Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini yakni tingkat pengetahuan orang tua di Pukesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut. Sehingga peneliti memungkinkan untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena. Definisi operasional dirumuskan untuk kepentingan akurasi, komunikasi, dan replikasi (Nursalam, 2016). Definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Data	Skor
tingkat pengetahuan orang tua tentang bermain	Segala sesuatu yang diketahui orang tua (ayah atau ibu) tentang bermain pada anak usia 1-3 tahun. Yang diperoleh dari kuesioner :	Kuesioner	Ordinal	Skor untuk pertanyaan positif : - Benar:1 - Salah :0 Skor untuk pertanyaan negatif : - Benar:0 - Salah :1
	1. Pengertian bermain pada anak 2. Fungsi bermain pada anak.			

3. Tujuan bermain pada anak	Kategori : Baik =
4. Faktor yang mempengaruhi bermain	76-100%
5. Variasi dan keseimbangan dalam aktivitas bermain	Cukup = 56-75%
6. Stimulasi bermain sesuai usia	Kurang = <56%
Alat bermain yang digunakan:	
1. Puzzle	
2. Buku gambar (Menggambar dan menulis)	
3. Bola warna-warni (Melempar dan menangkap bola)	

3.6 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer yaitu data dikumpulkan langsung oleh peneliti dengan cara menyebarkan kusioner. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah orang tua pada anak-anak usia 1-3 tahun di wilayah Pukesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu. Sedangkan data sekunder yaitu data yang dikumpulkan oleh peneliti dari buku, jurnal, dan internet.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2018) dapat dilakukan berbagai setting, sumber dan cara. Dalam penelitian ini sumber data penelitian adalah data primer, maka Sugiyono menambahkan teknik pengumpulan data primer dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan ketiganya. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (

angket).

Angket tertutup merupakan angket yang menyediakan alternatif jawaban atas pertanyaan atau pernyataan yang diberikan, sehingga responden tidak mempunyai kebebasan untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan di luar alternatif jawaban yang disediakan dalam angket tersebut (Masruroh, 2015). Pada saat pengumpulan data, angket (kuesioner) akan diberikan kepada orang tua anak-anak usia 1-3 tahun di wilayah Pukesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu. Kemudian orang tua akan diberikan waktu 10-15 menit untuk melakukan pengisian pada angket atau kuesioner tersebut, Pada kuesioner orang tua hanya memberikan tanda “centang” atau “*check list* (√)”.

3.8 Instrumen Penelitian

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Nursalam, 2016). Kuesioner yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah kuesioner pertanyaan tertutup mengenai tingkat pengetahuan pada orang tua terhadap terapi bermain pada anak usia 1-3 tahun di wilayah Pukesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu. Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih. Uji validitas dan uji realibilitas yang diadopsi dari penelitian Meilawati E, (2017) sebagai berikut:

1. Uji validitas

Validitas adalah suatu ukuran atau indeks yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument, dimana sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan

dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2017). Ketentuan hasil pengujinya adalah apabila diperoleh nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Maka item pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Hasil dari validasi pra penelitian didapatkan hasil nilai $p = 0,000 < \alpha = 0,005$.

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas instrument merupakan suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan sehingga hasil pengukurannya tetap konsisten bila dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya atau lebih terhadap konstruk yang sama. Hasil pengujian dengan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan alat ukur kuesioner adalah 0,781 dinyatakan reliabel (Notoatmodjo, 2018).

3.9 Pengolahan Data

Pengolahan data adalah salah satu langkah yang penting. Hal ini disebabkan karena data yang diperoleh langsung dari penelitian masih mentah, belum memberikan informasi apa - apa dan belum siap untuk disajikan. Proses pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahap - tahap menurut Notoatmodjo (2018):

1. *Editing* (penyuntingan data)

Hasil data dari lapangan harus dilakukan penyuntingan (*editing*) terlebih dahulu. Secara umum *editing* merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan. Apabila ada data - data yang belum lengkap, jika memungkinkan perlu dilakukan pengambilan data ulang untuk melengkapi data - data tersebut. Tetapi apabila tidak memungkinkan,

maka data yang tidak lengkap tersebut tidak diolah atau dimasukkan dalam pengolahan "*data missing*".

2. *Scoring* (pemberianskor)

Menentukan skor atau nilai untuk setiap item pertanyaan dan tentukan nilai terendah dan tertinggi. Tahapan ini dilakukan setelah ditentukan kode jawaban atau hasil observasi sehingga setiap jawaban responden atau hasil observasi dapat diberikan skor. Dan apabila responden menjawab pertanyaan dengan jawaban iya maka diberi skor 1 dan jika responden menjawab pertanyaan dengan jawaban tidak maka diberi skor 0.

3.10 Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2018), yang dimaksud dengan teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data deskriptif dengan menampilkan data dalam bentuk distribusi frekuensi. Analisis data deskriptif (analisis univariat) adalah analisa yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti, dan bertujuan untuk meringkas, dan menyajikan data agar mudah dipahami

maknanya. Pada analisis deskriptif (analisis univariat), data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Wilayah Pukesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu terletak di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Penelitian ini diawali dengan pengurusan surat izin ke Universitas Bengkulu melalui pihak Program Studi Keperawatan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Bengkulu. Peneliti melanjutkan permohonan izin ke Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu sebagai tempat dilakukannya penelitian.

4.1.2 Jalan Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak yang berusia 1-3 tahun di wilayah kerja Pukesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Quota Sampling*, jumlah sampel sebanyak 32 orang. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mencari informasi mengenai orang tua yang memiliki anak yang berusia 1-3 tahun di wilayah kerja Pukesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu dengan cara mewawancarai pihak Pukesmas, kemudian memberikan kuesioner kepada orang tua anak-anak yang berusia 1-3 tahun di wilayah kerja Pukesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu. Data yang sudah didapatkan dari kuesioner, lalu data tersebut dihitung skornya.

4.2 Karakteristik Responden

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 4.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	22-27	8	25,0
2	28-32	19	59,4
3	33-37	5	15,6
Total		32	100,0

Sumber: *Data Primer yang sudah diolah (2022)*

Berdasarkan Tabel 4.1. diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada usia 28-32 tahun yaitu sebanyak 19 orang (59,4%) orang tua yang memiliki anak-anak usia 1-3 tahun di wilayah kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu.

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Tabel 4.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

No	Pendidikan	Frekuensi	Persentase (%)
1	SD	1	3,1
2	SMP	9	28,1
3	SMA	19	59,4
4	SERJANA	3	9,4
Total		32	100,0

Sumber: *Data Primer yang sudah diolah (2022)*

Berdasarkan Tabel 4.2. diketahui bahwa sebagian besar responden berpendidikan SMA yaitu sebanyak 19 orang (59,4%) di Wilayah Kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu.

4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 4.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

No	Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
1	IRT	17	53,1
2	Petani	5	15,6
3	Swasta	8	25,0
4	PNS	2	6,3
Total		32	100,0

Sumber: *Data Primer yang sudah diolah (2022)*

Berdasarkan Tabel 4.3. diketahui bahwa sebagian besar responden berkerja sebagai Ibu Rumah Tangga yaitu sebanyak 17 orang (53,1%) di Wilayah Kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu.

4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Informasi Yang Orang Tua Mendapatkan Pengetahuan Manfaat Bermain

Tabel 4.4 . Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Informasi Yang Orang Tua Mendapatkan Pengetahuan Manfaat Bermain

No	Sumber Informasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	Internet	17	53,1
2	Teman/Kerabat	12	37,5
3	Kantor	2	6,3
4	Arisaan RT	1	3,1
Total		32	100,0

Sumber: *Data Primer yang sudah diolah (2022)*

Berdasarkan Tabel 4.4. diketahui bahwa sebagian besar responden mendapatkan informasi tentang Manfaat Bermain adalah dari Internet yaitu sebanyak 17 orang (53,1%) di Wilayah Kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu.

4.2.5 Tingkat Pengetahuan Orang Tua

Tabel 4.5 . Tingkat Pengatahuan Orang Tua

No	Tingkat Pengetahuan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Baik	28	87,5
2	Cukup	2	6,3
3	Kurang	2	6,3
Total		32	100,0

Sumber: *Data Primer yang sudah diolah (2022)*

Berdasarkan Tabel 4.5. diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki Tingkat Pengetahuan yang Baik yaitu sebanyak 28 orang (87,5%) di Wilayah Kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Karakteristik Responden

4.3.1.1 Umur Orang Tua

Hasil penelitian dari 32 orang ibu-ibu yang memiliki anak-anak usia 1-3 tahun di Wilayah Kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu sebagian besar berusia 28-32 tahun (59,4 %). Faktor usia orang tua yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak. Rata-rata usia orang tua dalam penelitian ini dengan rentang usia 28-32 tahun yaitu usia dewasa awal dengan daya tangkap informasi dan pola pikir yang masih sangat baik sehingga dari informasi yang didapat dapat diaplikasikan untuk perkembangan anaknya. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan Notoatmodjo dalam Penelitian Meilawati E (2017) bahwa faktor pengetahuan dipengaruhi yang pertama adalah faktor usia, usia berpengaruh terhadap daya tangkap dan pola

pikir seseorang, semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirannya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

4.3.1.2 Pendidikan Orang Tua

Hasil penelitian dari 32 orang ibu-ibu yang memiliki anak-anak usia 1-3 tahun di Wilayah Kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu sebagian besar berpendidikan SMA sebanyak 19 orang (59,4%). Hal ini sesuai dengan yang di kemukakan teori Notoatmodjo (2012) salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah pendidikan, dikarenakan pendidikan sendiri berperan dalam proses pengembangan mental, sikap dan tingkah laku dalam belajar menerima segala informasi. Tingkat pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang untuk lebih menerima ide-ide dan teknologi yang baru, semakin meningkat pendidikan seseorang maka akan bertambah pengalaman yang mempengaruhi wawasan dan pengetahuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mariyam (2013), hasil penelitian menunjukkan nilai *p-Value* sebesar $0,002 < 0,05$ berarti ada hubungan pengetahuan ibu dengan perkembangan motorik kasar usia 3-4 tahun di posyandu Budi Lestari Desa Tlogorejo Guntur Demak. Sehingga dapat di simpulkan bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang maka pengetahuannya juga

semakin baik begitu pula sebaliknya jika tingkat pendidikan seseorang rendah maka pengetahuannya juga kurang. Pengetahuan juga terbentuk dari pengalaman informasi - informasi yang didapat di pendidikan non formal seperti membaca buku, koran, majalah, serta televisi. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tetty Rina Aritonang (2012), yang menunjukkan bahwa ada hubungan pengetahuan orang tua tentang stimulasi motorik kasar dengan perkembangan motorik kasar anak pra sekolah di TK Nusa Indah Bekasi.

4.3.1.3 Pekerjaan orang tua

Hasil penelitian dari 32 orang ibu-ibu yang memiliki anak-anak usia 1-3 tahun di Wilayah Kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu sebagian besar berkerja sebagai ibu rumah tangga sebanyak 17 orang (53,1%). Ibu rumah tangga tidak mempunyai keterampilan khusus sehingga mereka tidak bekerja, tetapi ibu yang bekerja sebagai ibu rumah tangga lebih mempunyai banyak waktu untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan dasar bagi batita dari berbagai sumber informasi. Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada bayi adalah pendidikan dan pekerjaan ibu (Narendra 2010). Ibu yang memiliki pendidikan yang baik akan lebih mudah menerima informasi cara merawat dan memberikan tindakan stimulasi yang baik pada bayinya, sebaliknya jika pendidikan

ibu kurang maka akan menyebabkan ibu sulit untuk menerima informasi tersebut. Begitu juga dengan pekerjaan ibu, ibu yang sibuk bekerja tidak punya banyak waktu untuk memperhatikan kebutuhan bayinya termaksud dalam pemberian tindakan perkembangan. Sebaliknya ibu yang bekerja akan punya banyak waktu dalam memperhatikan kebutuhan bayinya dan memberikan tindakan perkembangan yang optimal sehingga perkembangan bayi normal sesuai dengan usia.

4.3.1.4 Sumber Informasi Yang Orang Tua Mendapatkan

Pengetahuan Manfaat Bermain

Hasil penelitian dari 32 orang ibu-ibu yang memiliki anak-anak usia 1-3 tahun di Wilayah Kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu sebagian besar mendapatkan informasi tentang manfaat terapi bermain melalui internet 17 orang (53,1 %). Pengetahuan juga terbentuk dari pengalaman informasi - informasi yang didapat di pendidikan non formal seperti membaca buku, koran, majalah, serta televisi. Hal ini sesuai dengan yang di kemukakan teori Notoatmodjo (2012) salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah pendidikan, dikarenakan pendidikan sendiri berperan dalam proses pengembangan mental, sikap dan tingkah laku dalam belajar menerima segala informasi. Tingkat pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang untuk lebih menerima ide-ide dan teknologi yang baru, semakin

meningkat pendidikan seseorang maka akan bertambah pengalaman yang mempengaruhi wawasan dan pengetahuan.

4.3.1.5 Tingkat Pengetahuan Orang Tua

Hasil penelitian dari 32 orang ibu-ibu yang memiliki anak-anak usia 1-3 tahun di Wilayah Kerja Pukesmas Basuki Rahmat Bengkulu sebagian besar memiliki tingkat pengetahuan yang Baik dengan nilai kategori 76-100% pada hasil penelitian di dapatkan yaitu sebanyak 28 orang (87,5 %). Orang tua yang berpengetahuan baik didukung oleh pendidikan yang tinggi sehingga mampu mengajarkan anak-anaknya untuk menjadi lebih mandiri sehingga anak dapat berkembang secara optimal. Hasil penelitian yaitu hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan Kurnia. R, dkk. (2018) bahwa faktor pengetahuan dipengaruhi yang pertama adalah faktor usia, usia berpengaruh terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang, semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirannya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Kedua adalah faktor pendidikan hal ini disebabkan karena pengetahuan disebabkan oleh faktor tingkat pendidikan bahwa pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Ketiga adalah ditinjau dari jenis pekerjaan yang sering berinteraksi dengan orang lain lebih banyak pengetahuannya bila dibandingkan dengan orang tanpa ada interaksi dengan orang lain.

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tirsa (2014) tentang hubungan pengetahuan ibu tentang manfaat

bermain dengan perkembangan motorik anak usia prasekolah di TK Anugerah Tumaratas Dua Kecamatan Langowan Barat sejumlah 30 responden yang diteliti dengan hasil penelitian terdapat 19 (63,3%) memiliki pengetahuan baik, sedangkan 11 (36,7%) responden memiliki pengetahuan kurang. Pengetahuan ibu tentang manfaat bermain dengan perkembangan anak menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan ibu dengan perkembangan motorik anak yang diperoleh nilai ($p = 0,004 < \alpha 0,05$).

Dalam perkembangan seorang anak, peran orang tua yang tidak optimal, akan berdampak buruk terhadap perkembangan motorik halus anak. Anak akan cenderung manja, tidak mampu menyelesaikan permainannya sendiri, dan tidak dapat menghasilkan suatu karya. Selain itu anak akan cenderung kurang peka terhadap stimulus yang ada, lebih sering diam, kurang percaya diri, dan kurangnya rasa ingim tahu pada setiap hal-hal yang baru. Orang tua berperan penting sebagai pendidik pertama, sehingga orang tua perlu dibekali pengetahuan dan keterampilan agar mengerti dan terampil dalam melaksanakan pengasuhan anak sehingga dapat bersikap positif dalam membimbing perkembangan anak secara baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Orang tua juga harus mengetahui tentang pentingnya stimulasi bermain pada anak-anak karena dengan rangsangan dalam bermain anak tersebut akan dapat mengembangkan kemampuan otaknya dalam berfikir dan menyelesaikan permainan-permainan yang dilakukan sehingga kemampuan otaknya dapat berfungsi dengan baik dan membuat perkembangan motoriknya berkembang secara optimal.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki kekurangan, Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengakui adanya banyak kelemahan dan kekurangan sehingga memungkinkan hasil yang ada belum optimal atau bisa dikatakan sempurna, Penelitian ini terhambat akibat sulitnya menemui orang tua anak-anak yang berusia 1-3 tahun, yang menyebabkan Peneliti kesulitan juga kebanyakan orang tua yang memiliki anak-anak usia 1-3 tahun tidak terlalu fokus pada saat wawancara dikarenakan faktor, anak rewel, dan anak tidak mau diam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa gambaran tingkat pengetahuan orang tua terhadap bermain pada anak usia 1-3 tahun didapatkan hasil sebagian besar dari responden memiliki pengetahuan yang baik yaitu sebanyak 28 orang ibu (87,5%).

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Pukesmas Telaga Dewa

Diharapkan dapat memberi informasi kepada pihak Pukesmas, Kader, Orang Tua tentang penting tumbuh kembang anak melalui Bermain.

5.2.2 Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan karya tulis ilmiah ini dapat menjadi bahan bacaan bagi mahasiswa dan juga lebih meningkatkan dan memperbanyak literatur yang menunjang pada pembuatan Karya Tulis Ilmiah tentang gambaran tingkat Pengetahuan orang tua terhadap terapi bermain pada anak usia 1-3 tahun.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan pada peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitian ini untuk masa yang akan datang dengan variable yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Dian (2017). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak Edisi 2*. Jakarta: salemba.
- Arikunto, S (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyaningrum A (2017). Gambaran Pengatahuan Orang Tua Tentang Aktivitas Bermain Sebagai Stimulasi Perkembangan Anak Usia *Toddler*.
<http://eprints.ums.ac.id>.
- Chollies D (2016). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah. <http://repo.stikesicme-jbg.ac.id>
- Desmita(2009). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Dian H (2013). Pelaksanaan Pengembangan Kemandirian Sosial Anak Usia Dini Tk Amal Saleh Padang. <http://repository.unp.ac.id>.
- Hidayat (2010). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Dini*. Jakarta : Salemba Medika
- Ismail, Andang (2006). *Education Games menjadicerdas danceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.)
- Kurnia. R, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Mariyam, dkk. 2013. ‘‘Hubungan Pengetahuan Ibu Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Di Posyandu Budi Lestari Desa Tlogorejo Guntur Demak’’. Vol.06, No. 1(2013).
- Meilawati E (2017). Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Stimulus Bermain Anak-Anak Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun di Paud Al-Palah. <http://repository.stikes-bhm.ac.id>.
- Munandar, Utami (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- M. Narendra, dkk. (2010). *Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*. Jakarta: Sagung Seto
- Notoatmodjo (2007). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nursalam (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

- Partiwi (2014).Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional.[Http://journal.apgris.ac.id](http://journal.apgris.ac.id)
- Puji A (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Krakter Anak.<http://ejurnal.iain.tulungagung.ac.id>.
- Riscowanti E (2012). Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Pertumbuhan dan Perkembangan.<http://e.journal.sari.mutiara.ac.id>.
- Saraswati Y (2017). Pengaruh Terapi Bermain Paper Toys Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah.
<https://repo.stikesicme-jbg.ac.id>
- Sari, R.O (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Motorik Halus anak Usia 4-6 Tahun di TK Dharma Wanita Suruhan. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan (JIKK)*. Vol II No. 3 Desember 2015, Hal :170-177.
- Seotjinngsing & Ranuh, U. N (2014). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Soetjiningsih (2013).*Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta. EGC.
- Sugiyono (2018).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Shochib Muhammad (2009). *Pola Asuh Orang Tua Untuk Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Tanto, C., Liwang, F., Hanifati, S., & Pardipta, E. A. (2014).*Kapita Selekta Kedokteran*.Jakarta: Media Asculapius.
- Yusuf, Symsu & M. Nani Sugandni (2011).*Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT.Rasagrafindo Persada.
- Zaldym (2010).*Peran dan fungsi orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak*. Google: <http://zaldym.wordpress.com/2010/07/17/peran-dan-fungsi-orang-tua-dalam-mengembangkan-kecerdasan-emosional-anak/>.Diakses : 17/10/2010