

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan anak dapat mengalami keterlambatan di salah satu ranah perkembangan maupun di lebih dari satu ranah perkembangan. Keterlambatan perkembangan umum (*global developmental delay*) merupakan keadaan yang bermakna pada dua atau lebih pada ranah perkembangan anak. Ranah perkembangan anak yang dimaksud terdiri atas motorik kasar, motorik halus, bahasa/bicara, dan personal sosial/kemandirian.¹ *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5 – 25% anak usia pra sekolah di dunia mengalami disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus.² Di Amerika Serikat, prevalensi gangguan perkembangan anak usia 3 – 17 tahun mengalami peningkatan secara signifikan dari 5,76% pada tahun 2014 menjadi 6,99% pada tahun 2016.³

Berdasarkan data UNICEF (*United Nations Children's Fund*), anak usia balita yang mengalami gangguan motorik halus dan motorik kasar adalah sebanyak 1.375.000 per 5 juta keterlambatan perkembangan.⁴ Di Indonesia, berdasarkan data Kementerian Kesehatan RI tahun 2018 dilaporkan bahwa terdapat 11,7% anak yang mengalami keterlambatan perkembangan, anak yang mengalami keterlambatan kemampuan literasi yakni sebesar 35,4%, anak yang mengalami keterlambatan fisik sebesar 2,2%, dan anak dengan keterlambatan belajar sebesar 4,8%.⁵ Demikian juga, Riskesdas pada tahun 2018 melaporkan angka prevalensi keterlambatan perkembangan pada balita di Jawa Tengah

sebanyak 25,66%. Sedangkan menurut Dinkes DIY 2018, sebanyak 13,43% anak prasekolah mengalami keterlambatan motorik halus.⁶

Sebagai salah satu penanda penting kesejahteraan dalam kemajuan menuju pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), maka perlu untuk memastikan tidak terdapat anak yang tertinggal dalam pelaksanaan dan pemantauan tumbuh kembang anak.⁷ Pemeriksaan deteksi dini atau skrining perkembangan pada anak sangatlah diperlukan untuk mengetahui apakah seorang anak mengalami keterlambatan perkembangan. Pemeriksaan ini dapat dilakukan sedini mungkin untuk mempermudah dalam mencari penyebab keterlambatan dan dapat segera diberikan intervensi yang tepat.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁸ Usia 5 - 6 tahun merupakan usia keemasan (*golden age*) dalam proses perkembangan dan masa yang paling penting untuk pembentukan pengetahuan serta perilaku anak. Fase ini merupakan masa pembentukan, karena semua aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, dan psikososial anak berkembang sangat pesat.⁹

Badan Pusat Statistik Provinsi D.I.Yogyakarta tahun 2022, melaporkan bahwa jumlah anak usia dini yang mengenyam pendidikan taman kanak-kanak

berjumlah 83.578 siswa dengan jumlah murid tertinggi di Kabupaten Sleman yang berjumlah 23.979 siswa, sedangkan jumlah murid terendah di Kota Yogyakarta dengan jumlah 8.535 siswa. Taman kanak-kanak yang bernaung dibawah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan D.I.Yogyakarta berjumlah sekitar 2.146 sekolah, dengan jumlah sekolah di Kabupaten Sleman terdapat 571 sekolah. Sedangkan, taman kanak-kanak yang bernaung di bawah Kementerian Agama D.I.Yogyakarta berjumlah sekitar 251 sekolah, dengan jumlah sekolah di Kabupaten Sleman terdapat 66 sekolah.¹⁰ Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada Taman Kanak-Kanak Bim Bim Cha dan Taman Kanak-Kanak Harapan Gorongan di wilayah Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman diketahui bahwa terdapat 1 – 2 siswa dari 20 siswa mengalami keterlambatan dalam perkembangan anak.

Metode pembelajaran yang baik untuk anak prasekolah adalah dengan metode bermain sambil belajar. Bermain dari segi pendidikan adalah memberi peluang kepada anak untuk berkarya dengan melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri.¹¹ Dalam proses pembelajaran anak, terdapat beragam permainan bersifat mendidik, sehingga dapat mengembangkan daya kreativitas dan kognitif, afektif dan psikomotorik anak usia dini.¹²

Stimulasi adalah rangsangan yang datang dari lingkungan luar anak. Dalam melakukan stimulasi perkembangan anak terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi, antara lain; faktor prenatal (gizi ibu saat hamil), status gizi anak, jenis kelamin, motivasi belajar, pekerjaan ibu, pendidikan terakhir ibu,

stabilitas rumah tangga, dan pola pengasuhan.¹³ Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Herdyana, diketahui terdapat perbedaan antara masa perkembangan anak dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki dengan *p-value* 0.043.¹⁴ Selain itu, dalam penelitian Tiara dan Zakiyah mengenai pengetahuan dan pekerjaan ibu dengan tingkat perkembangan anak, diketahui bahwa ada hubungan pekerjaan ibu dalam stimulasi perkembangan anak dengan *p-value* 0,001.¹⁵ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurwiandani dan Ekawati, Terdapat hubungan antara tingkat pendidikan ibu dengan perkembangan anak dengan signifikansi sebesar 0,001 ($\rho < 0,05$).¹⁶

Beragam jenis dan metode permainan kerap kali membuat orang tua dan guru kebingungan untuk menentukan media permainan seperti apa yang efektif dalam meningkatkan perkembangan anak. *Bambi activity tools* merupakan salah satu inovasi media permainan yang dirancang dengan menggabungkan proses belajar sambil bermain dengan menyesuaikan usia perkembangan anak, serta dapat melatih motorik anak karena dalam *bambi activity tools* memuat berbagai aktivitas yang menstimulasi perkembangan anak, seperti; mengenalkan warna, bentuk sederhana, membuat bentuk sesuai imajinasi anak dengan menggunakan media buku, poster, *jar* yang berisi manik-manik, dan plastisin. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian dengan media serupa yang dilakukan Ningtias dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku ajar *happy thinking* efektif untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak.¹⁷ Selain *bambi activity tools*, permainan lego merupakan permainan edukatif yang banyak digemari anak dan tergolong efektif. Efektivitas

permainan lego sebagai permainan edukatif dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK At-Taqwa Cimahi.¹⁸

Berdasarkan data diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai permainan edukasi yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak dengan judul “Efektivitas *Bambi Activity Tools* dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Usia 5 – 6 Tahun di Taman Kanak – Kanak wilayah Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.”

B. Rumusan Masalah

Perkembangan anak usia dini merupakan merupakan kunci utama bagi pembentukan kecerdasan anak. Berdasarkan data Riskesdas pada tahun 2018 melaporkan angka prevalensi keterlambatan perkembangan pada balita di Jawa Tengah sebanyak 25,66%. Hal tersebut membutuhkan perhatian khusus karena akan berdampak pada terganggunya perkembangan anak tahap selanjutnya, kinerja sekolah anak, bahkan pada perekonomian negara.

Stimulasi dan deteksi dini perkembangan anak perlu dioptimalkan dengan baik khususnya pada anak usia 5 - 6 tahun. Dalam melakukan stimulasi perkembangan kerap kali orang tua dan wali kebingungan mencari media yang tepat dan lengkap, sehingga perlu adanya inovasi mengenai permainan edukasi anak. *Bambi activity tools* dirancang sebagai inovasi dalam menstimulasi perkembangan anak yang lengkap dan mudah digunakan. Selain *bambi activity*

tools, lego tergolong permainan edukatif yang efektif dalam perkembangan anak hal tersebut terbukti dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pemberian stimulasi *bambi activity tools* lebih efektif dibanding lego dalam meningkatkan perkembangan anak usia 5 - 6 tahun?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui perbandingan efektivitas *bambi activity tools* dan lego dalam menstimulasi perkembangan anak usia 5 - 6 tahun.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan ibu, dan pendidikan terakhir ibu
- b. Untuk mengetahui peningkatan perkembangan anak yang distimulasi menggunakan permainan *bambi activity tools*.
- c. Untuk mengetahui peningkatan perkembangan anak yang distimulasi menggunakan permainan lego.
- d. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan rerata perkembangan anak yang distimulasi menggunakan permainan *bambi activity tools* dan lego.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini sesuai dengan ilmu kebidanan, tergolong dalam lingkup pelayanan ibu dan anak. Upaya di bidang kesehatan yang

menyangkut pelayanan dan pemeliharaan ibu hamil, bersalin, menyusui, bayi dan anak balita, serta anak prasekolah.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pustaka mengenai efektivitas *bambi activity tools* dalam menstimulasi perkembangan anak usia 5 – 6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua dan Anak Usia 5 – 6 Tahun

Diharapkan dapat membantu orang tua untuk mengetahui gambaran umum mengenai perkembangan anak dan mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan tugas perkembangannya. Selain itu, diharapkan dapat membantu orang tua mengenai jenis permainan yang tepat dalam menstimulasi perkembangan anak usia 5 – 6 tahun.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan yang dimanfaatkan oleh para guru dalam menentukan jenis permainan yang menstimulasi atau mengembangkan kemampuan anak usia 5 - 6 tahun sesuai dengan tugas perkembangannya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan, sumber informasi, dan referensi penelitian selanjutnya khususnya dalam menentukan jenis permainan yang menstimulasi atau mengembangkan

perkembangan anak usia 5 - 6 tahun sesuai dengan tugas perkembangannya.

F. Keaslian Penelitian

Beberapa penelitian sejenis dari jurnal dan laporan tugas akhir dengan sasaran berbeda ataupun sejenis dengan topik berbeda, yang telah dilakukan peneliti lain dirangkum pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yora Agfaria (2020). ¹⁹	Gambaran Perkembangan Anak Usia 2 - 5 Tahun yang Mendapatkan Permainan <i>Playdough</i> Di Kecamatan Dusun Utara Kabupaten Barito Selatan Tahun 2020.	Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang diberikan permainan <i>playdough</i> dengan yang tidak diberikan permainan <i>playdough</i> khususnya dalam merangsang perkembangan motorik halus anak	Ruang lingkup penelitian, yakni perkembangan pada anak usia dini.	Penggunaan jenis permainan, metode dan desain penelitian, serta lokasi penelitian berbeda.
2.	Tunggul Sri Agus Setyaningsih dan Hesti Wahyuni (2021). ¹⁸	Alat Permainan Edukatif Lego Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah	Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif lego terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK At-Taqwa Cimahi.	Penggunaan jenis permainan (lego). Metode dan desain penelitian yang serupa (<i>quasi eksperiment</i>)	Ruang lingkup penelitian tidak hanya membahas perkembangan motorik halus saja melainkan dikembangkan pada aspek perkembangan anak serta lokasi penelitian berbeda.
3.	Halimatus Saidah dan Yunida Saptiyanty (2019). ²⁰	Perbedaan Efektivitas Pemberian Origami dan <i>Playdough</i> Terhadap Perkembangan Pada Anak Prasekolah Kelompok A Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Kediri	Hasil penelitian yang dilakukan menunjukan bahwa terdapat pengaruh pemberian permainan origami dan <i>playdough</i> terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018. Selain itu, terdapat perbedaan efektivitas pengaruh pemberian permainan origami dan <i>playdough</i> terhadap perkembangan anak pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.	Ruang lingkup penelitian, yaitu perkembangan pada anak usia dini. Rancangan desain penelitian yang digunakan serupa.	Jenis permainan yang digunakan berbeda. Metode penelitian serta lokasi penelitian berbeda.