

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pertumbuhan dan perkembangan anak pada saat balita menentukan kualitas terbentuknya sumber daya manusia pada sebuah bangsa. Persiapan pembentukan anak yang berkualitas merupakan masa yang penting agar tidak terganggu pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Oleh sebab itu, pertumbuhan dan perkembangan pada masa balita harus optimal. Perkembangan anak yang optimal dapat didukung dengan adanya interaksi anak dengan orang disekitarnya Umiyah, Irwanto and Purnomo, (2019).

Persiapan pengoptimalan pertumbuhan dan perkembangan pada anak ditujukan agar angka kejadian keterlambatan pada anak dapat diminimalisir. Menurut data UNICEF, (2020), angka kejadian keterlambatan perkembangan secara umum sekitar 10% anak-anak di seluruh dunia dan sepertiga dari populasi di Indonesia merupakan anak-anak. Menurut data Riskesdas, (2018) di Indonesia fenomena gangguan perkembangan sosial pada anak prasekolah mencapai 69,9%. Jumlah balita di Indonesia sangat besar sekitar 10 persen dari seluruh populasi, maka sebagai calon generasi penerus bangsa, kualitas tumbuh kembang balita di Indonesia perlu mendapat perhatian serius yaitu mendapat gizi yang baik, stimulasi yang memadai sesuai tumbuh kembangnya Kementerian Kesehatan RI, (2016).

Pemberian stimulasi perkembangan mencakup perkembangan perilaku sosial, bahasa, kognitif, motorik kasar, dan motorik halus. Perkembangan di masa anak prasekolah ini merupakan tahap dasar yang berpengaruh dan menjadi

landasan untuk perkembangan selanjutnya. Masa ini berlangsung pendek sehingga disebut sebagai masa kritis atau masa keemasan (*golden age*). Gangguan pada tumbuh kembang sekecil apapun yang dapat terjadi pada anak di usia prasekolah, apabila tidak terdeteksi dan diintervensi sedini mungkin maka akan berakibat pada perkembangan dan pertumbuhan anak dimasa depan Urbach, (2018).

Pemberian stimulasi perkembangan personal sosial dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak. Sosialisasi anak pertama diperoleh melalui interaksi dengan anggota keluarga. Anak usia prasekolah merasa aman apabila berada dekat dengan orang tuanya. Orang tua menjadi model bagai anak-anak dalam meniru cara berbahasa yang baik dan benar, cara merespon, cara orang lain berbicara, membaca dan menulis yang benar Ngumboro, (2015).

Perkembangan personal sosial pada anak dimulai sejak anak lahir. Perkembangan personal sosial pada anak meliputi kemandirian anak, komunikasi anak, dan kemampuan bersosialisasi anak. Kemampuan anak bersosial dapat dilakukan anak secara alamiah melalui bermain. Bermain adalah pekerjaan atau aktivitas anak yang sangat penting dan merupakan salah satu stimulasi perkembangan pada anak. Melalui bermain, anak-anak semakin mengembangkan kemampuan sosial, bahasa, motorik, kognitif dengan melalui kontak dunia nyata sehingga eksis di lingkungannya, menjadi percaya diri dan masih banyak lagi manfaat lainnya. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan apa yang dirasa dan dapat melatih kemampuan bersosialnya Hurlock dalam Rahmatunnisa and Halimah, (2018).

Terdapat berbagai macam permainan dengan bermacam-macam media bermain salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional yaitu permainan yang di turunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Permainan ini biasanya merupakan benda-benda yang ada di sekitar anak, seperti permainan dakon, tali, logo, dan engklek. Dakon merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari kayu atau bahan plastik yang dilubangi sesuai ukuran yang diinginkan dan dimainkan dengan menggunakan biji atau kerang kecil. Dakon merupakan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan anak di aspek bahasa, personal sosial, dan motorik. Permainan dakon dimainkan dua orang dengan cara memindahkan biji atau kerang kecil ke lubang dakon hingga titik yang sudah ditentukan. Terjadi komunikasi dan kejasama antar anak serta motorik anak terasah dengan memindahkan biji atau kerang kecil dari lubang satu ke lubang yang lain Dewi, (2019).

Menurut data Dinas Kesehatan Jawa Tengah, (2019), persentase cakupan pelayanan kesehatan balita di Cilacap pada tahun 2020 urutan ke-23 dari 36 Kota di Jawa Tengah sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di salah satu TK di Cilacap yaitu TK Al-Mujahidin dengan jumlah murid yang banyak dan sekolah TK yang mengadakan pembelajaran luring terbatas dengan protokol kesehatan yang ketat. Berdasarkan hasil studi pendahuluan wawancara dengan kepala sekolah di TK Al-Mujahidin terdapat total 115 murid yang terbagi menjadi 2 rombongan belajar. 64 perempuan siswa berjenis kelamin dan 51 siswa berjenis kelamin laki-laki. Semenjak pandemik sistem belajar diubah sehingga jumlah tiap 20 anak dengan lama waktu pembelajaran 1 jam 30 menit

dan dibagi menjadi 2 sesi. Di TK ini terdapat peraturan tidak boleh menunggui anak di sekolah. Hasil observasi terdapat beberapa anak masih terlihat suka menyendiri, acuh terhadap lingkungan sekitar, dan belum melakukan kegiatan secara mandiri seperti mengambil makanan sendiri dan belum dapat memakai pakaian secara mandiri. Selama kegiatan belajar, bermain dengan menggunakan dakon belum pernah dilakukan. Selain itu penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Dakon Terhadap Perkembangan Personal Sosial pada Anak Usia Prasekolah” belum pernah diteliti di TK tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Bermain dakon terhadap Perkembangan Personal Sosial pada anak usia Prasekolah di TK Al-Mujahidin Cilacap”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan pertanyaan peneliti, yaitu “Adakah pengaruh bermain dakon terhadap perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah di TK Al-Mujahidin Cilacap? “.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui pengaruh bermain dakon terhadap perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah di TK Al-Mujahidin Cilacap.

2. Tujuan Khusus

a. Diketahui perkembangan personal sosial anak usia prasekolah sebelum dan sesudah diberikan intervensi bermain dakon pada kelompok eksperimen di TK Al-Mujahidin Cilacap.

- b. Diketahui perkembangan personal sosial anak usia prasekolah sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran yang biasa dilakukan pada kelompok kontrol di TK Al-Mujahidin Cilacap.
- c. Diketahui perbedaan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah pada kelompok eksperimen dan kontrol di TK Al-Mujahidin Cilacap.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini merupakan lingkup Keperawatan Anak, untuk mengetahui pengaruh bermain dakon terhadap perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah di TK Al-Mujahidin Cilacap.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk kemajuan di bidang ilmu keperawatan terkait pengaruh bermain dakon terhadap perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Murid TK A-Mujahidin

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat diberikannya stimulasi terhadap perkembangan personal sosial pada murid TK Al-Mujahidin.

b. Orangtua Murid TK A-Mujahidin

Hasil penelitian ini dapat memberi informasi kepada orangtua murid mengenai manfaat bermain dakon dan pentingnya memantau perkembangan personal sosial pada anak.

c. Guru Murid TK A-Mujahidin Cilacap

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi serta dapat menjadi tambahan metode bermain sambil belajar di TK Al-Mujahidin Cilacap.

d. Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam bidang asuhan keperawatan anak.

e. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan bahan masukan untuk peneliti selanjutnya.

F. Keaslian Penelitian

1. Penelitian Urbach, (2018) dengan judul “ Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun Di TK Barunawati 3 Samarinda ”. Metode Penelitian ini menggunakan desain penelitian pretest-posttest (*one group pretest-posttest*). Instrumen penelitian ini menggunakan teknik permainan tradisional engklek dan DDST. Persamaan peneliti dengan penelitian ini adalah populasi pada anak usia prasekolah dengan metode *pretest-posttest* serta variabelnya adalah perkembangan sosial anak. Perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian ini adalah desain penelitian peneliti terdahulu menggunakan *one group* sedangkan untuk peneliti saat ini menggunakan 2 grup yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Perbedaan selanjutnya adalah metode bermain yang dilakukan, peneliti terdahulu menggunakan permainan tradisional engklek, sedangkan peneliti saat ini menggunakan permainan tradisional dakon.

2. Penelitian Setyaningsih and Wahyuni, (2018) dengan judul “Stimulasi Permainan *Puzzle* Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah”. Penelitian ini menggunakan metode *Quasy Eksperimental* dengan *design one group pretest dan posttest*. Persamaan peneliti terdahulu dengan peneliti saat ini adalah metode *pretest dan posttest* yang dilakukan dengan instrumen DDST II serta variabel yang diteliti yaitu perkembangan sosial pada anak usia prasekolah. Perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti saat ini adalah peneliti melakukan metode *Pre eksperimen* dengan *design one group pretest dan posttest*, sedangkan peneliti melakukan metode *quasi eksperimen pretest-posttest with control grup design*. Perbedaan selanjutnya adalah perbedaan media bermain yaitu peneliti terdahulu menggunakan media *puzzle* dan peneliti saat ini menggunakan media *dakon*.
3. Penelitian Miswara, Wiyono and Ariani, (2018) dengan judul “ Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang”. Metode penelitian ini yang digunakan yaitu *pre eksperimen* dengan membandingkan kemampuan berhitung pada observasi sebelum dan observasi sesudah permainan congklak. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah sampel yang dipakai usia prasekolah dan media bermain menggunakan *dakon/congklak*. Perbedaannya peneliti terdahulu variabelnya kemampuan berhitung anak sedangkan peneliti saat ini dengan variabel perkembangan personal sosial.