

Jurnal Keperawatan
Volume 2, Nomor 1, Juli 2016
Hal 7-14

TINGKAT PENGETAHUAN IBU ANAK USIA 4-6 TAHUN TENTANG TERAPI BERMAIN DI TAMAN KANAK-KANAK

Wahyu Tri Astuti¹, Lis Nurhayati², Yustina Dwi Susanti³

¹Departemen Keperawatan Anak Akademi Keperawatan Karya Bhakti Nusantara Magelang, (0293) 3149517,
 E-mail : astuti.wahyutri@yahoo.co.id

²Departemen Keperawatan Maternitas Akademi Keperawatan Karya Bhakti Nusantara, (0293) 3149517,
 E-mail : liszein@yahoo.com

³Mahasiswa Akademi Keperawatan Karya Bhakti Nusantara Magelang, (0293) 3149517,
 E-mail : yustinadwi@yahoo.co.id

ABSTRAK :

Latar Belakang : Menurut hasil observasi yang dilakukan pada 10 ibu dari 36 ibu yang mempunyai anak usia 4-6 tahun di TK Bhayangkari 80 Magelang menyatakan bahwa para ibu belum mengerti tentang pentingnya terapi bermain bagi anak, dibuktikan dengan terdapat kurang lebih 14 anak (38,8%) dari 36 murid di TK tersebut yang belum mampu lebih berkreasi dan berkeaktivitas. **Tujuan :** mengetahui gambaran tingkat pengetahuan ibu anak Usia 4-6 Tahun tentang terapi bermain di Taman Kanak-Kanak. **Desain penelitian :** penelitian deskriptif, Metode: metode survey. **Populasi :** seluruh ibu yang mempunyai anak yang bersekolah di TK Bhayangkari 80 Magelang sebanyak 36 ibu total murid. **Sampel :** 36 responden atau 100%. **Analisa Data :** Analisa Deskriptif Frekuensi, **Hasil :** proporsi tingkat pengetahuan tentang pengertian bermain sejumlah 3 ibu (8,33%) belum mengetahui pengertian bermain, proporsi klasifikasi bermain yang kurang sebanyak 4 ibu (11,11%) dan rendah sebanyak 1 ibu (2,78%), proporsi pengetahuan kaidah permainan kurang 3 ibu (8,33%), dan rendah 1 ibu (2,78%), serta proporsi pengetahuan manfaat yang kurang 5 ibu (13,89%), dan rendah 2 ibu (5,56%). **Simpulan:** hasil penelitian tingkat pengetahuan ibu anak usia 4-6 tahun tentang terapi bermain baik sebanyak 77,85% artinya responden sudah mengetahui tentang pentingnya terapi bermain pada anak usia 4-6 tahun di TK Bhayangkari 80 Ganten Jurangombo Selatan Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang, masih ditemukannya nilai kurang bahkan rendah karena menurut karakteristik ibu masih berusia muda dan belum banyak informasi tentang terapi bermain.

Kata Kunci : ibu dan anak, pengetahuan, terapi bermain

PENDAHULUAN

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun. Perkembangan

kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Data Diknas Provinsi Jawa Tengah tahun 2008 menunjukkan bahwa 65% aspek perkembangan

anak yang masuk sekolah TK mempunyai kemampuan lebih tinggi dari pada anak yang tidak masuk sekolah TK. Menurut Data Dinas Pendidikan Kota Magelang dari tahun 2007 hingga 2009 berturut-turut adalah 53.790 anak (64,12%), 41.349 anak (46,23%), 27.237 anak (38,85%) yang mengulang kelas I SD. Data tersebut menggambarkan bahwa angka mengulang kelas pada kelas I SD masih relatif tinggi (Paramadina, 2009).

Anggani Sudono 1995, menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Bermain banyak berpengaruh bagi perkembangan anak yaitu bermain dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, mempengaruhi fisik anak, bermain digunakan sebagai terapi dan juga

dapat mempengaruhi pengetahuan anak.

Kreativitas adalah penentu keunggulan dalam arena kompetisi. Bahkan dengan sumber daya alam yang terbatas sekalipun kekuatan kompetitif suatu bangsa dapat dicapai bila ada sumber daya manusia yang kreatif didalamnya. Melalui peningkatan kreativitas diharapkan anak-anak menemukan hal-hal baru baik dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, teknologi dan semua bidang lainnya. Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4–6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan demikian, berkreasi, belajar secara menyenangkan, selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan (Marlina, 2007).

Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama sekolah Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, setiap perilaku, keterampilan dan intelektual dimana anak memperoleh kesempatan yang terarah menuju perkembangan seluruh aspek kepribadian melalui cara yang sesuai dengan sifat-sifat alami anak (Munandar, 2004). Anggapan bahwa pendidikan baru bisa dimulai setelah usia sekolah dasar yaitu usia tujuh tahun ternyata tidaklah benar, bahkan pendidikan

yang dimulai pada usia TK (4-6 tahun) pun sebenarnya sudah terlambat. Hasil penelitian di bidang neurologi yang dilakukan Benjamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari Universitas Chicago, Amerika Serikat (Diktentis, 2003), mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka otak anak tidak akan berkembang secara optimal, pada dasawarsa kedua yaitu usia 18 tahun perkembangan jaringan otak telah mencapai 100%. Oleh karena itu masa kanak-kanak dari usia 0-8 tahun disebut masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup dan pelayanan pendidikan.

Menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 16 ibu dari 36 ibu-ibu yang mempunyai anak usia 4-6 tahun baik TK kecil ataupun TK Besar yang bersekolah di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 80 dan ditambah informasi dari para guru TK tersebut, menyatakan bahwa para ibu belum mengerti tentang pentingnya bermain khususnya untuk mengembangkan kreativitas anak, hal ini juga

dibuktikan dengan terdapat kurang lebih 14 (38,8%) anak dari 36 murid di TK tersebut yang belum mampu lebih berkreasi dan berkreativitas.

Tujuannya penulisan jurnal ini adalah mengetahui gambaran tingkat pengetahuan ibu anak usia 4-6 tahun tentang terapi bermain di TK Bhayangkari 80 Ganten Jurangombo Selatan Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang tahun 2011.

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam adalah deskriptif. Penelitian Deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan/mencandran adanya keadaan/fenomena dilapangan dan menghubungkan beberapa fenomena yang ada. Metode yang dipakai adalah metode penelitian *survey* (Notoatmodjo, 2002). Populasinya seluruh ibu yang mempunyai anak yang bersekolah di TK Bhayangkari 80 Magelang sebanyak 36 ibu total murid. Sampel nya 36 responden atau 100%.

Dalam melakukan penelitian, peneliti perlu membawa rekomendasi dari institusinya untuk pihak lain dengan cara mengajukan permohonan izin kepada institusi tempat penelitian yang dituju oleh peneliti, yaitu setelah mendapat izin dari Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 80, peneliti

memberikan informasi kepada sampel penelitian tentang tujuan dan sifat keikutsertaan dalam penelitian, peneliti memberikan informasi kepada sampel penelitian tentang tujuan dan sifat keikutsertaan dalam penelitian dan menjamin kerahasiaan dari hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya

Analisa data adalah deskriptif frekuensi yaitu pengelompokan data ke dalam beberapa kategori yang menunjukkan banyaknya data dalam setiap kategori, dan setiap data tidak dapat dimasukkan ke dalam dua atau lebih kategori.

HASIL

Tabel 1.1

Distribusi frekuensi responden berdasarkan Tingkat Pengetahuan Tentang Pengertian Bermain pada Ibu Anak usia 4-6 tahun di TK Bhayangkari 80 Ganten

| Pengertian | Frek | (%) |
|------------|------|-------|
| Baik | 20 | 55,56 |
| Cukup | 13 | 36,11 |
| Rendah | 3 | 8,33 |
| Jumlah | 36 | 100 |

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat mengenai proporsi tingkat pengetahuan tentang pengertian bermain masih ditemukan 3 ibu (8,33%) belum mengetahui pengertian bermain.

Tabel 1.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan pengetahuan klasifikasi bermain pada Ibu Anak usia 4-6 tahun di TK Bhayangkari Ganten

| Klasifikasi bermain | Frek | (%) |
|---------------------|------|-------|
| Baik | 23 | 63,89 |
| Cukup | 8 | 22,22 |
| Kurang | 4 | 11,11 |
| Rendah | 1 | 2,78 |
| Jumlah | 36 | 100 |

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dilihat mengenai proporsi tingkat pengetahuan tentang klasifikasi bermain ada yang berpengetahuan kurang sebanyak 4 ibu (11,11%) dan rendah sebanyak 1 ibu (2,78%).

Tabel 1.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan pengetahuan kaidah bermain pada Ibu Anak usia 4-6 tahun di TK Bhayangkari Ganten

| Kaidah bermain | Frek | (%) |
|----------------|------|-------|
| Baik | 22 | 61,11 |
| Cukup | 10 | 27,78 |
| Kurang | 3 | 8,33 |
| Rendah | 1 | 2,78 |
| Jumlah | 36 | 100 |

Berdasarkan tabel 1.3 dapat dilihat dapat dilihat mengenai proporsi pengetahuan tentang kaidah permainan. Proporsi pengetahuan tentang kaidah permainan kurang sebanyak 3 ibu (8,33%), dan rendah sebanyak 1 ibu (2,78%).

Tabel 1.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan pengetahuan manfaat bermain pada Ibu Anak usia 4-6 tahun di TK Bhayangkari Ganten

| Manfaat bermain | Frek | (%) |
|-----------------|------|-------|
| Baik | 16 | 44,44 |
| Cukup | 13 | 36,11 |
| Kurang | 5 | 13,89 |
| Rendah | 2 | 5,56 |
| Jumlah | 36 | 100 |

Berdasarkan tabel 1.4 dapat dilihat mengenai proporsi tingkat pengetahuan tentang manfaat bermain. Proporsi pengetahuan tentang manfaat bermain kurang sebanyak 5 ibu (13,89%), dan rendah sebanyak 2 ibu (5,56%).

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat mengenai proporsi tingkat pengetahuan tentang pengertian bermain dengan kategor kategori baik sebanyak 20 ibu (55,56%), dan sejumlah 3 ibu (8,33%) belum mengetahui pengertian bermain. Jadi sebagian besar responden mempunyai pengetahuan yang baik pada pengertian bermain, ini dikarenakan sebagian besar ibu mendengarkan dengan seksama saat penjelasan pengisian kuesioner dan para ibu mampu memahami isi kuesioner dengan baik, artinya responden mengetahui bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak (Anggani Sudono, 1995).

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dilihat mengenai proporsi tingkat pengetahuan tentang klasifikasi bermain. Proporsi tentang klasifikasi

bermain baik sebanyak 23 ibu (63,89%), cukup sebanyak 8 ibu (22,22%), kurang sebanyak 4 ibu (11,11%) dan rendah sebanyak 1 ibu (2,78%), hal ini dikarenakan usia ibu sebagian besar masih tergolong muda artinya responden belum cukup memahami tentang klasifikasi bermain dan harus lebih banyak belajar tentang klasifikasi bermain baik menurut ISI yaitu *Sosial Affektif Play, Sense of Pleasure Play, Skill Play, Dramatis Play*, dan klasifikasi menurut SOSIAL yaitu *Solitary Play, Paralel Play, Assosiative Play, Cooperative Play*.

Menurut Ranuh (2002) pengetahuan berhubungan dengan jumlah informasi yang dimiliki seseorang, semakin banyak seseorang mendapatkan informasi semakin tinggi tingkat pengetahuannya.

Jadi seorang ibu harus mengerti tentang macam-macam bentuk permainan yang sesuai dengan umur anak mereka karena dengan mengetahuinya, ibu akan mengetahui sejauh mana anak mereka mampu mengembangkan daya imajinasi yang akan mempengaruhi daya kreativitasnya. Apabila ibu tidak tahu atau tidak peduli dengan cara memilah atau mendeteksi jenis permainan untuk anak, maka anak akan mengalami gangguan dalam perkembangannya. Sebagai seorang ibu yang baik seharusnya mampu membimbing anak saat bermain.

Berdasarkan tabel 1.3 dapat dilihat mengenai proporsi pengetahuan tentang kaidah

permainan. Proporsi pengetahuan tentang kaidah permainan baik sebanyak 22 ibu (61,11%), cukup sebanyak 10 ibu (27,78%), kurang sebanyak 3 ibu (8,33%), dan rendah sebanyak 1 ibu (2,78%), hal ini menandakan bahwa sebagian besar responden sangat baik dalam memahami tentang kaidah permainan karena sebagian besar ibu masih cukup muda dan pendidikan para ibu cukup tinggi sehingga para ibu mampudengan mudah mempelajari tentang kaidah permainan yang dapat membantu anak-anak untuk belajar.

Salah satu kaidah permainan adalah permainan memberikan kesempatan yang berharga bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari realita yang penuh dengan berbagai kewajiban, batasan, kaidah, perintah dan larangan. Mereka belajar melalui penggunaan jari-jari dan tangan mereka dalam bermain (Amal Abdussalam, 2005). Dengan demikian, para ibu harus mengetahui bahwa permainan harus menyenangkan anak sehingga mereka dapat terlibat aktif, tidak terpaksa. Walaupun memiliki aturan, permainan harus fleksibel dan member kesempatan anak untuk memberikan saran atau usul.

Berdasarkan tabel 1.4 dapat dilihat mengenai proporsi tingkat pengetahuan tentang manfaat bermain. Proporsi pengetahuan tentang manfaat bermain baik sebanyak 16 ibu (44,44%), cukup sebanyak 13 ibu (36,11%),

kurang sebanyak 5 ibu (13,89%), dan rendah sebanyak 2 ibu (5,56%), hal ini dikarenakan para ibu sudah mampu memahami tentang manfaat bermain untuk mengembangkan otot dan energy anak, belajar mengenal objek/alat permainan dan bagaimana menggunakan, menjadi aktif dan mencoba ide baru dengan terus mengembangkan kreativitas, serta untuk mengetahui kemampuan diri (Amal Abdussalam Ak-Khalili, 2005).

Bermain dapat bermanfaat untuk segala bidang yaitu untuk perkembangan sensorik-motorik, perkembangan kognitif, kreatifitas, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan kesadaran diri, perkembangan komunikasi.

Dari data diatas menunjukkan bahwa responden cukup baik mengetahui tentang manfaat bermain khususnya untuk perkembangan kreativitas anak. Menurut Bloom dalam kutipan Notoatmojo (1997) bahwa tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Pengetahuan sendiri itu merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat fakta, simbol, prosedur dan teori. Pengetahuan tentang bermain juga merupakan suatu teori serta fakta yang harus diingat, agar seseorang dapat memahami dengan baik sudah harus pada tingkat pengetahuan memahami/*comprehension*. Memahami diartikan sebagai suatu kemampnan untuk menjelaskan secara

benar tentang objek yang diketahui dan dapat mengintegrasikan materi tersebut secara benar. Dalam usaha meningkatkan pemahaman dan pengetahuan maka pemberian informasi tentang bermain masih diperlukan. Selanjutnya dengan adanya peningkatan pemahaman dan pengetahuan akan menimbulkan kesadaran dan akhirnya akan menyebabkan orang berperilaku sesuai dengan pengetahuannya.

SIMPULAN

Hasil penelitian tingkat pengetahuan ibu anak usia 4-6 tahun tentang terapi bermain baik sebanyak 77,85% artinya responden sudah mengetahui tentang pentingnya terapi bermain pada anak usia 4-6 tahun di TK Bhayangkari 80 Ganten Jurangombo Selatan Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang, masih ditemukannya nilai kurang bahkan rendah karena menurut karakteristik ibu masih berusia muda dan belum banyak informasi tentang terapi bermain.

Saran untuk orang tua kita harus pandai-pandai memilih permainan-permainan yang mampu mengembangkan kreativitas anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam hal ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktur Akper Karya Bhakti Nusantara Magelang Ketua Yayasan Karya Bhakti Magelang dan Ketua Lembaga

Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil dalam penyelesaian publikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam Ak-Khalili, Amal. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta. Pustaka Al Kautsar
- Depdikbud. 1999. *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Erlangga
- Kam Keong, Yew. 2006. *30 Kiat Mencetak Anak Kreatif Mandiri*. Bandung. Nuansa
- Lie, Ananta. 2004. *101 Cara Menumbuhkan Kecerdasan Anak*. Jakarta. Elex Media
- McIntyre, Tom. *Terapi Bermain Anak*. www.BehaviorAdvisor.com
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. Rineka Cipta
- Patty, A.M. 1998. *Permainan Untuk Segala Usia*. Jakarta. Gunung Mulia
- Sudono, Anggini. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Depdikbud
- Sarudji, Didik. *Kesehatan Lingkungan*. Cetakan ketiga. Media Ilmu. Sidoarjo. 2006.