

KESESUAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA 3-5 TAHUN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

CONFORMITY THE DEVELOPMENT OF MOTORIC CHILDREN AGED 3 TO 5 YEARS USE EDUCATIONAL GAME TOOLS

Lutfiatur Rohmani, Astik Umiyah
Akademi Kebidanan Ibrahimy Sukorejo Situbondo
Email: LutfiRohmah05@gmail.com

ABSTRAK

Golden age atau masa keemasan merupakan istilah bagi anak usia 0-5 tahun. Pada masa ini hampir seluruh waktu yang dimiliki digunakan untuk bermain, selain waktu bermain yang diberikan Alat Permainan edukatif (APE) juga dapat digunakan sebagai pendukung optimalisasi perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi bermain anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan kesesuaian perkembangan motorik anak usia 3-5 tahun di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo. Desain penelitian yang digunakan adalah *cross Secsional*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 191 anak, dengan sampel 64 anak yang diambil menggunakan tehnik *proportionate stratified random sampling*. Dari data yang telah di uji menggunakan *spearman rank* diperoleh nilai $\text{value} = 0.035 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat hubungan antara durasi bermain anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan kesesuaian perkembangan motorik anak usia 3–5 tahun di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo.

Kata kunci : Golden Age, Alat Permainan Edukatif, Perkembangan.

ABSTRACT

The golden age or a golden age of is term for child up to the age thrashed 5-0 years. Today almost all have time used to play, than the time play given educational game tools can also used as a support optimization child development. Aims of this research was to understand relations duration children played use educational game tools with conformity the development of motoric children aged 3 to 5 years in dharma women kindergarten and RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo. Research design used cross secsional. Population in this study as many as 191 children, with a sample of 64 children were taken using the technique proportionate stratified random sampling. From the data that has been tested using the *spearman rank* obtained the $\text{value} = 0.035 < 0.05$ then H_0 is rejected . This means that there was a relationship between the duration of a child's play to use educational game tools with the suitability of the motor development of children aged 3-5 years in dharma women kindergarten and RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo.

Keywords : Golden Age , Educational Game Tools, Development.

PENDAHULUAN

Golden Age atau masa keemasan merupakan istilah bagi anak berusia antara 0 hingga 5 tahun (balita). Pada masa ini penuh dengan potensi dan keunggulan karena tingginya penyerapan semua

informasi yang diberikan, sehingga menjadi sangat penting bagi setiap orang tua atau pengasuh dan guru memberikan berbagai stimulasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang lebih optimal di masa mendatang.

Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan, diantaranya bertambahnya berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala, kemampuan berbahasa, berkeaktifitas, intelegensia, kesadaran sosial, emosional, motorik dan sensorik (Renaldi, 2014). Perkembangan didefinisikan sebagai bertambahnya kemampuan atau semua fungsi sistem organ tubuh akibat bertambahnya kematangan fungsi sistem organ tubuh (Saputra, 2014). Pada balita perkembangan ini akan terjadi secara bertahap dan akan berjalan dengan normal.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Pusat Data dan Informasi Kementerian RI Jakarta Tahun 2014, menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia tahun 2014 mencapai 252,142,458 jiwa, yang sebagian besar dari jumlah penduduk tersebut adalah balita usia 0-4 tahun sebanyak 24,053,816 (17,8%), dari total jumlah balita tersebut di Propinsi Jawa Timur terdapat balita sebanyak 2.940.263 (7,8%) dari total jumlah penduduk Propinsi Jawa Timur sebanyak 37.742.356 (30%) yang tersebar di setiap daerah, sebagaimana data yang didapat dari Puskesmas Banyuputih terdapat balita sebanyak 3.402. Dari jumlah balita tersebut menunjukkan

bahwa balita merupakan bagian besar dari total jumlah penduduk Indonesia yang menjadi harapan masa depan dan harus dipersiapkan sebagai generasi penerus bangsa yang cemerlang.

Banyaknya balita tersebut harus memiliki perkembangan yang optimal, dan pada masa ini hampir keseluruhan waktu yang dimiliki oleh seorang anak digunakan untuk bermain, namun banyak orang yang tidak mengerti bahwa dalam bermain, anak juga dapat belajar. Jadi semakin banyak waktu yang diberikan kepada anak untuk bermain, ada kemungkinan perkembangan anak akan sesuai dengan usianya. Selain waktu bermain yang diberikan, alat permainan edukatif juga dapat digunakan sebagai pendukung optimalisasi perkembangan anak. Seorang anak sejak dalam kandungan telah dikaruniai milyaran neuron dan pada saat berusia 3 tahun terbentuk jaringan sinapsis yang dapat dikoneksikan dengan stimulasi yang berkelanjutan.

Stimulasi yang cocok untuk diberikan adalah dengan bermain, karena pada masa tersebut anak-anak sangat suka bermain. Dalam kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak hanya berdasarkan kesenangannya. Namun,

kegiatan bermain ini tanpa disadari dapat mengoptimalkan perkembangan anak.

Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan sebelumnya di Manado tentang pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan pada anak prasekolah, membuktikan bahwa terdapat peningkatan perkembangan pada anak setelah diberikan alat permainan edukatif, dari kriteria perkembangan yang meragukan menjadi kriteria normal. Artinya terdapat pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan anak pra sekolah sebelum dan setelah pemberian stimulasi (Sain, 2013).

Upaya pemberian stimulasi di setiap Taman Kanak-Kanak di Sumberejo Banyuputih Situbondo tahun 2015 sudah menggunakan alat permainan edukatif untuk mendukung optimalisasi perkembangan anak, namun alat permainan edukatif itu jarang dimainkan oleh anak-anak di TK tersebut, sehingga akan terjadi masalah keterlambatan perkembangan dengan terjadinya masalah mental emosional, gangguan pemusatan perhatian, dan autisme (Dewi, 2010). Pada kesempatan ini peneliti ingin meneliti anak usia 3-5 tahun, sebab pada usia 3 tahun terbentuk jaringan sinapsis yang dapat dikoneksikan dengan stimulasi yang berkelanjutan (Soetjningsih, 2013).

Oleh karena itu penting untuk mengidentifikasi seberapa lama anak bermainan dengan menggunakan alat permainan edukatif, sehingga dalam kesempatan ini penulis ingin meneliti durasi bermain anak dengan alat permainan edukatif yang sudah ada di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy dengan kesesuaian perkembangan motorik anak usia 3-5 tahun di Sumberejo Banyuputih Situbondo tahun 2015.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Survey Analitik* dengan rancangan bangun “*cross secsional*” (Notoatmojo, 2012:44). Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita dan RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo tahun 2015. Populasi Pada penelitian ini adalah anak usia 3-5 tahun sebanyak 191 anak. Besar sampel 64 anak ditentukan menggunakan rumus slovin, selanjutnya besar sampel ini digunakan untuk menentukan pengambilan sampel dari masing-masing sekolah menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*, berdasarkan kriteria inklusi. Variabel independen dalam penelitian ini adalah durasi bermain anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), sedangkan variabel dependen adalah kesesuaian

perkembangan motorik anak usia 3-5 tahun. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi dengan alat ukur DDST. Selanjutnya data diuji *Korelasi Spearmen Rank* (Sugiono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji statistik didapatkan hasil sebagaimana didalam tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi frekuensi golongan usia anak usia 3-5 tahun yang bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo Tahun 2015

no	umur (bln)	frekuensi	persentase
1	36 - 42	1	2 %
2	43 - 48	6	9 %
3	49 - 54	16	25 %
4	55 - 60	41	64 %
	<i>total</i>	64	100 %

Tabel 3. Distribusi frekuensi waktu observasi durasi bermain Anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) anak usia 3-5 tahun di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo Tahun 2015

No	Hari	Durasi bermain				Total	Persentase
		Sering	Kadang - kadang	Jarang			
1	1	6	9 %	57	89 %	64	100 %
2	2	33	51 %	30	47 %	64	100 %
3	3	29	45 %	34	53 %	64	100 %
4	4	24	38 %	39	60 %	64	100 %
5	5	32	50 %	30	47 %	64	100 %

Berdasarkan tabel 3. observasi bermain anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada hari pertama hampir seluruhnya responden sering bermain menggunakan APE sebanyak 57 anak (89%), hari kedua

Berdasarkan tabel 1. sebagian besar responden dalam rentan usia 55 - 60 bulan yakni 41 anak (64%).

Tabel 2. Distribusi frekuensi jenis kelamin anak usia 3-5 tahun di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo Tahun 2015

no	jenis kelamin	frekuensi	persentase
1	laki - laki	29	45 %
2	perempuan	35	55 %
	<i>total</i>	64	100 %

Berdasarkan tabel 2. sebagian besar jenis kelamin responden adalah perempuan sebanyak 35 (55%).

sebagian besar responden selalu bermain menggunakan APE sebanyak 33 anak (51%), pada hari ketiga sebagian besar anak sering bermain menggunakan APE sebanyak 34 anak (53%), sedangkan pada hari ke empat sebagian besar anak sering

bermain menggunakan APE yakni 39 anak (60%), dan pada hari ke lima hanya setengahnya dari jumlah responden yang selalu bermain menggunakan APE yaitu sebanyak 32 anak (50%).

Tabel 4. Distribusi frekuensi durasi waktu bermain anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo Tahun 2015

No	Durasi	Frekuensi	Persentase
1	Sering dimainkan	58	91 %
2	Kadang – kadang dimainkan	5	8 %
3	Jarang dimainkan	1	1 %
	<i>total</i>	64	100 %

Berdasarkan tabel 4. hampir seluruh responden selalu bermain

menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu 58 anak (91%).

Tabel 5. Distribusi frekuensi tatus perkembangan anak usia 3-5 tahun setelah bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo Tahun 2015

No	Status perkembangan	Frekuensi	Persentase
1	Normal	58	91 %
2	Suspect	4	6 %
3	Untestable	2	3 %
	<i>total</i>	64	100 %

Berdasarkan tabel 5. hampir seluruh responden memiliki status perkembangan Normal yaitu sebanyak 58 (91%).

Tabel 6. Distribusi frekuensi kesesuaian perkembangan motorik anak usia 3-5 tahun yang bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo Tahun 2015.

no	durasi bermain	Perkembangan						n	persentase %
		normal	%	suspect	%	untestable	%		
1	Sering	58	100	0	0	0	0	58	100
2	Kadang	0	0	4	80	1	20	5	100
3	Jarang	0	0	0	0	1	100	1	100
	<i>total</i>	58	90.62 5	4	6.25	2	3,125	64	100

Berdasarkan tabel 6. diperoleh seluruh anak memiliki status perkembangan normal pada anak yang selalu bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu sebesar 58 responden (100%), dan anak yang jarang bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) seluruhnya

memiliki status perkembangan untestable yakni sebanyak 1 anak (100%).

Stimulasi bermain yang dilakukan dengan berkelanjutan dapat mengkoneksikan jaringan sinapsis terhadap milyaran neuron pada otak, melalui proses impuls/stimulasi (bermain) dibangkitkan dalam salah satu sel pyramidal pada daerah motorik (terletak

di depan sulkus sentralis) dalam korteks serebri, daerah ini mengendalikan gerakan dari sisi lain dari tubuh, selanjutnya turun melalui pons yang memiliki jalur penghubung ke serebelum. Pada serebelum impuls/stimulasi ditafsiri untuk mengatur sikap dan aktifitas sikap badan. Lalu dilanjutkan ke medulla oblongata melintasi axon atau serabut syaraf pada badan sel yang menyusun sumsum tulang belakang, kemudian impuls merambat pada axon sel-sel yang lainnya membentuk serabut-serabut motorik akar anterior syaraf sum-sum tulang belakang dan diantar ke syaraf perifer (tepi) dalam otot. Dan diaplikasikan menjadi sebuah gerakan (Pearce, 2008).

Dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita dan RA Ibrahimy sumberejo banyuputih situbondo tahun 2015, yaikni seluruh anak memiliki status perkembangan normal pada anak yang selalu bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu sebesar 58 responden (100%).

Didukung juga dari hasil penghitungan data dengan uji "*Spearman Rank*" diperoleh nilai $value = 0.035 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat hubungan durasi bermain anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan

kesesuaian perkembangan motorik anak usia 3-5 tahun. Mengapa demikian, hal ini membuktikan teori, fakta, dan penemuan-penemuan yang menjelaskan tentang semakin banyak waktu yang diberikan kepada anak untuk bermain akan semakin mengoptimalkan perkembangan anak, terlebih jika didukung oleh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE).

Sebagaimana fakta yang didapatkan dari lapangan penelitian, bahwasanya dengan lamanya durasi bermain anak, anak memiliki status perkembangan yang normal. Jika dibandingkan dengan anak yang memiliki durasi bermain lebih sedikit ternyata memiliki banyak keterlambatan bahkan menolak melakukan perintah pada tugas perkembangan menurut usia anak.

Dari hasil penelitian menyebutkan bahwa anak usia 3-5 tahun yang bermain menggunakan APE lebih dari 2 jam perhari dapat mengoptimalkan perkembangan anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil yaitu terdapat hubungan antara durasi bermain anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan kesesuaian perkembangan motorik anak usia 3-5 tahun di TK Dharma Wanita dan

RA Ibrahimy Sumberejo Banyuputih Situbondo tahun 2015 Dari hasil penelitian menyebutkan bahwa anak usia 3-5 tahun yang bermain menggunakan APE lebih dari 2 jam perhari dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Dari penelitian ini diharapkan orang tua atau pengasuh dan guru TK atau RA memiliki peningkatan pengetahuan, sehingga dapat memberikan banyak waktu bermain dan dapat memilih alat permainan yang tepat untuk anak, Serta diharapkan bagi institusi dapat melanjutkan pengembangan teori tentang durasi bermain yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, V. N. L., 2013. *Asuhan Neonatus Bayi dan Anak Balita*. Jakarta: Salemba Medika.
- Erlinda, A. M. E., 2014. Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola. *SRIPSI FKIP Universitas Bengkulu*.
- Gunarsa, D. S., 2008. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hidayat, A. A. A., 2008. *Penantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Lusiana, 2015. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kebidanan*. Yogyakarta: Budi Medika.
- Notoatmodjo, 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, H. S. W., 2009. *Denver Developmental Screening Test: Petunjuk Praktis*. Jakarta : EGC.
- Pearce, E. C., 2008. *Anatomi dan Fisiologi untuk Para Medis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Renaldi, J., 2014. *Ratusan Game Edukatif untuk Anak Usia 0-5 Tahun*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Sain, S. N. H., 2013. Pengaruh Pemberian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Anak Pra Sekolah di Wilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Kepulauan Riau Tangulandang Biaro. *ejournal*.
- Saputra, L., 2014. *Pengantar Asuhan Neonatus, Bayi dan Balita*. Tangerang Selatan: Binarupa Aksara Publisher.
- Soetjiningsih, R. I. N. G., 2013. *Tumbuh Kembang Anak Ed 2*. Jakarta : EGC.
- Sugiyono, 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Yuniarti, S., 2015. *Asuhan Tumbuh Kembang Neonatus Bayi, Balita dan Anak Pra Sekolah Dilengkapi : Stimulasi Tumbuh Kembang Anak dengan Bermain*. Bandung: Refika Aditama.