

# HUBUNGAN ANTARA SOSIO-DEMOGRAFIK DAN PENGETAHUAN DENGAN PERILAKU ORANG TUA DALAM PEMILIHAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

I Gusti Ngurah Made Kusuma Negara, I Dewa Ayu Agra Darmawati  
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bali. Jalan Tukad Pakerisan No. 90 Panjer Denpasar.  
Email: koestik75@yahoo.co.id

## ABSTRAK

**Pendahuluan:** Proses tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara alamiah, tetapi proses tersebut sangat bergantung kepada orang dewasa dimana berperan sebagai orang tua. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah semakin berkurangnya daya kreatif yang dimiliki oleh anak. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah pola asuh orang dewasa atau perilaku orang tua dalam pemberian alat permainan bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara sosio-demografic dan pengetahuan dengan perilaku orang tua dalam pemilihan alat permainan edukatif (APE) di Denpasar. **Metodologi:** Pada penelitian ini variable akan diukur menggunakan kuesioner. Responden yang digunakan adalah orang tua yang memiliki balita dan berada di wilayah Puskesmas III Denpasar Selatan. Jumlah sampel sebanyak 106 responden. Pengujian hipotesa dilakukan dengan analisis analitik korelasional. **Hasil:** penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara factor sosio-demographic dan pengetahuan dengan perilaku orang tua dalam pemilihan APE. **Kata kunci:** Alat Permainan Edukatif, bermain, balita.

## ABSTRACT

**Background:** The process of child growth can take place naturally, however, that process depends on the adults whose role is as parents. The problem faced nowadays is the decreasing of creative power possessed by the children. One of factors that influence this condition is the parents' parenting style in the provision of games for children. This study aims to determine the correlation between socio-demographic and knowledge with the behavior of parents in the selection of educational games (APE) in Denpasar. **Methods:** In this study, the variables were measured using a questionnaire. There were 106 respondents involved in this study and these respondents were parents who have a toddler and are in the area of Puskesmas III South Denpasar. Correlation analysis was employed to test the hypothesis. **Result:** The findings showed that there was no correlation between socio-demographic factors and knowledge with the parents' behavior in the selection of educational games.

**Keywords:** Educational games, toddlers

## PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Proses tumbuh kembang seorang anak dapat berlangsung secara alamiah, tetapi proses tersebut sangat tergantung kepada orang dewasa yang berada di lingkungan sekitarnya. Periode yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak adalah ketika anak berada pada masa balita (bawah lima tahun) terutama pada masa toddler. Pada masa balita ini merupakan periode kritis yang memerlukan rangsangan atau stimulasi yang berguna agar potensinya anak tersebut berkembang.

Ketika anak memasuki masa bermain atau istilahnya disebut masa toddler, maka anak selalu membutuhkan kesenangan sendiri pada dirinya sendiri. Disitulah anak membutuhkan suatu permainan yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan agar menjadi lebih optimal. Perkembangan anak mulai akan diasah sesuai dengan kebutuhannya disaat tumbuh kembang. Akan tetapi banyak orang yang menganggap masa bermain pada anak tidaklah mendapat suatu perhatian secara khusus sehingga banyak sekali orang tua yang tidak memberikan pendidikan terhadap permainan yang dimiliki anak. Padahal konsep bermain adalah suatu aktivitas

dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan ketrampilan, kognitif, dan afektif, orang tua atau orang dewasa sepatutnya memberikan bimbingan dalam kegiatan tersebut. Dengan bermain anak akan selalu mengenal dunia, mampu mengembangkan kematangan fisik, emosional, dan mental sehingga akan membuat anak tumbuh menjadi anak yang kreatif, cerdas, dan penuh inovatif (Hidayat, 2005).

Salah satu hal yang harus diketahui orang tua adalah tentang APE. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak, dimana melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosialnya. Untuk mencapai fungsi perkembangan secara optimal, maka alat permainan tersebut harus aman, ukurannya sesuai dengan usia anak, modelnya jelas, menarik, sederhana, dan tidak mudah rusak (Hidayat, 2005).

Beberapa contoh jenis permainan yang dapat mengembangkan secara edukatif seperti: permainan sepeda roda tiga atau dua, bola, mainan yang ditarik dan didorong jenis ini mempunyai pendidikan dalam pertumbuhan fisik atau motoric kasar. Kemudian alat permainan gunting, pensil, bola balok, lilin jenis alat ini digunakan dalam mengembangkan motoric halus. Alat permainan buku bergambar, buku cerita, puzzle, boneka, pensil warna, radio dan lain-lain ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif atau kecerdasan anak. Alat permainan buku gambar, buku cerita, majalah, radio, tape, televisi, tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa. Alat permainan seperti gelas plastik, sendok, baju, sepatu, kaos, kaki semua dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri dan alat permainan seperti kotak, bola dan tali, dapat digunakan secara bersama dapat mengembangkan tingkah laku sosial (Hidayat, Aziz Alimul 2005).

Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah semakin berkurangnya daya kreatif yang dimiliki oleh anak. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah pola asuh orang dewasa atau perilaku orang tua dalam pemberian alat permainan bagi anak. Orang dewasa atau orang tua harus mengetahui jenis alat permainan dan kegunaannya, sabar dalam bermain, tidak memaksakan, mampu mengkaji kebutuhan bermain seperti kapan harus berhenti dan kapan harus dimulai, memberikan kesempatan pada anak untuk mandiri. Faktor – faktor yang mempengaruhi pemilihan Alat Permainan Edukatif (APE) pada anak adalah faktor pengetahuan, sikap, lingkungan (tempat bermain), status sosial ekonomi dan peran orang tua (Ronald, 2006). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara sosio-demografic dan pengetahuan dengan perilaku orang tua dalam pemilihan alat permainan edukatif (APE) di Denpasar

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan cross sectional. *Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak balita dan berada di wilayah kota Denpasar dengan jumlah sampel sebanyak 106 responden.* Data pada penelitian ini diambil dengan menggunakan kuesioner dengan memperhatikan etika penelitian. Analisa dilakukan dengan menggunakan uji korelasi Spearman rho oleh karena hasil analisa data menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

## HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Kota Denpasar diperoleh hasil :

Table 1. Karakteristik responden berdasarkan umur, pendidikan dan pekerjaan ( $n=106$ )

Karakteristik	Frekwensi (f)	Persentase(%)
Umur		
16-25	16	15
26-45	82	77
46-65	8	8
Pendidikan		
SD	4	3.8
SMP	15	14.2
SMA	75	70.8
PT	12	11.3
Pekerjaan		
IRT		
PNS	42	39.6
Swasta	3	2.8
Wiraswasta	43	40.6
	18	17.0

Dilihat dari tabel diatas, sebagian besar orang tua yang menjadi responden berumur antara 26 – 45 tahun yaitu 82 orang tua (77 %), kemudian rentang umur 16 – 25 tahun sebanyak 16 orang (15 %) dan yang paling sedikit adalah rentang umur 46 – 65 tahun yaitu 8 orang (8%). Sebagian besar orang tua yang menjadi responden memiliki pendidikan SMA/SMK yaitu 75 orang (70,8 %) dan pendidikan terendah adalah Sekolah Dasar dengan jumlah sebanyak 4 orang (3,8%). Sebagian besar orang tua yang menjadi responden memiliki pekerjaan sebagai swasta yaitu 43 orang (40,6%), kemudian ibu rumah tangga (IRT) sebanyak 42 orang (39,6%), yang memiliki pekerjaan sebagai wiraswasta sebanyak 18 orang (17 %) dan memiliki pekerjaan PNS hanya 3 orang (3,8%).

Tabel 2. Pengetahuan orang tua tentang pemilihan Alat Permainan Edukatif (APE) (n = 106)

Pengetahuan	f	%
Baik	0	0%
Cukup	105	99,1 %
Kurang	1	0,9%

Dari table diatas didapatkan hasil dari 106 responden, sebanyak 105 responden (99,1 %) memiliki tingkat pengetahuan dengan kategori cukup, 1 responden (0,9 %) memiliki tingkat pengetahuan dengan kategori kurang, dan tidak ada responden yang

memiliki tingkat pengetahuan dengan kategori baik.

Tabel 3. Perilaku orang tua tentang pemilihan Alat Permainan Edukatif (APE) (n=106)

Perilaku	F	%
Baik	0	0
Cukup	106	100
Kurang	0	0

Dari hasil uraian tabel diatas dapat dijelaskan bahwa dari 106 responden seluruhnya memiliki perilaku yang cukup tentang pemilihan Alat Permainan Edukatif (APE).

Tabel 4. Hubungan antara karakteristik responden dengan perilaku orang tua dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) (n=106)

Variabel	Nilai p	Nilai r
Hubungan umur dengan perilaku	0,096	-0,163
Hubungan pendidikan dengan perilaku	0,676	0,041
Hubungan pekerjaan dengan perilaku	0,148	-0,142

Hasil uji Spearman rho diperoleh data pada hubungan umur terhadap perilaku orang tua diperoleh nilai  $p = 0,096$  maka  $p > 0,05$  berarti  $H_a$  diterima yang artinya bahwa tidak ada hubungan secara signifikan antara umur dengan perilaku. Dengan diperoleh nilai  $r = -0,163$  maka kekuatan hubungan antara umur dengan perilaku orang tua adalah tidak kuat. Pada hubungan pendidikan terhadap perilaku orang tua diperoleh nilai  $p = 0,676$  maka  $p > 0,05$  berarti  $H_a$  diterima yang artinya bahwa tidak ada hubungan secara signifikan antara pendidikan dengan perilaku. Dengan diperoleh nilai  $r = 0,041$  maka kekuatan hubungan antara pendidikan dengan perilaku orang tua adalah kuat. Ini artinya semakin baik tingkat pendidikan orang tua maka semakin baik perilaku orang tua dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE). Sedangkan hasil hubungan pekerjaan dengan perilaku orang tua diperoleh nilai  $p = 0,148$  maka  $p > 0,05$  berarti  $H_a$  diterima yang artinya bahwa tidak ada hubungan secara sig-

nifikan antara pekerjaan dengan perilaku. Dengan diperoleh nilai  $r = -0,142$  maka kekuatan hubungan antara pekerjaan dengan perilaku orang tua adalah tidak kuat.

Tabel 5. Hubungan antara pengetahuan dengan perilaku orang tua dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) (n=106)

Variabel	Nilai p	Nilai r
Hubungan pengetahuan dengan perilaku orang tua	0,280	-0,106

Hasil uji Spearman rho diperoleh data pada hubungan pengetahuan dengan perilaku orang tua diperoleh nilai  $p = 0,280$  maka  $p > 0,05$  berarti  $H_0$  diterima yang artinya bahwa tidak ada hubungan secara signifikan antara pengetahuan dengan perilaku orang tua. Dengan diperoleh nilai  $r = -0,106$  maka kekuatan hubungan antara pengetahuan dengan perilaku orang tua adalah tidak kuat.

#### PEMBAHASAN

Pengetahuan didefinisikan sebagai hasil penginderaan manusia melalui indera yang dimiliki (telinga, mata, hidung, rasa dan raba). Pemberian informasi akan meningkatkan pengetahuan seseorang. Pengetahuan dapat menjadikan seseorang memiliki kesadaran sehingga seseorang akan berperilaku sesuai pengetahuan yang dimiliki. Perubahan perilaku yang dilandasi pengetahuan, kesadaran dan sikap yang positif bersifat langgeng karena didasari oleh kesadaran mereka sendiri bukan paksaan (Notoatmodjo, 2011).

Setiap manusia memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda. Tingkatan pengetahuan dimulai dari tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*) dan evaluasi (*evaluation*). Semakin tinggi tingkat pengetahuan seseorang maka semakin tinggi pula kemampuan individu tersebut di dalam melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian tersebut inilah yang akan menjadi landasan seseorang untuk bertindak (Notoatmodjo, 2010).

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan adalah pendidikan, umur, lingkungan dan sosial budaya. Semakin tinggi tingkat pendidikan dan status sosial seseorang maka tingkat pengetahuannya akan semakin tinggi pula. Begitu juga dengan umur, semakin ber-

tambahnya umur seseorang maka pengetahuannya juga semakin bertambah (Wawan, 2010). Dengan demikian semakin baik sosiodemografik dan pengetahuan orang tua maka tidak akan sangat berpengaruh terhadap perilaku orang tua dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada anak

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hubungan sosio-demografik dan pengetahuan dengan perilaku orang tua, dapat disimpulkan yaitu tidak terdapat hubungan antara sosiodemografik dan pengetahuan terhadap perilaku orang tua dalam pemilihan alat permainan edukatif pada anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Nelson. (2009). *Ilmu Kesehatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Supartini, Y. (2004). *Konsep dasar keperawatan anak*. Jakarta: EGC.
- Soetjiningsih. (2012). *Tumbuh kembang anak*. Jakarta: EGC.
- Wong, D.L. (2005). *Pedoman klinis keperawatan pediatrik*. Jakarta: EGC
- Hidayat, A.A. (2005). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak I*. Jakarta: Salemba Medika
- Kania, N. (2006). *Stimulasi tumbuh kembang anak untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal*. Diperoleh tanggal 11 November 2016.
- Maghfuroh, L. (2015). *Hubungan peran orang tua dengan pemilihan alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah di dusun kakat desa kakat penjalin kecamatan ngimbang kabupaten lamongan, 07 (1), 77-83*.
- Nursalam. (2013). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Sugiyono. (2010). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : ALFABETA
- Syamsuardi. (2012). *Penggunaan alat permainan edukatif (APE) di taman kanak-kanak Paud polewali Kecamatan Tanete Riatang Barat Kabupaten Bone, 2(01), 60-62*