

PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 0 – 3 TAHUN

¹Retno Dwiyanti, ²Citra Hadi Kurniati

¹Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, ²Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

email: ¹retnodwiyanti13@yahoo.co.id, ²citrahadi@yahoo.com

Abstrak. Tujuan dari kegiatan ini adalah : 1) Memberikan pengetahuan kepada Kader Posyandu tentang perkembangan anak usia 0 – 3 tahun, 2) Melatih kader Posyandu membuat dan menggunakan alat permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan anak usia 0 – 3 tahun. Kegiatan dalam pelatihan ini adalah : 1) Pemberian materi tentang perkembangan anak usia 0 – 3 tahun, 2) pelatihan pembuatan dan penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan anak usia 0 – 3 tahun. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan pemberian tugas. Luaran yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah ada peningkatan pemahaman tentang Perkembangan anak usia 0 – 3 tahun, serta peningkatan kemampuan membuat dan menggunakan alat permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan anak usia 0 – 3 tahun.

Kata Kunci : Alat permainan, Perkembangan anak, Posyandu

1. Pendahuluan

Posyandu merupakan salah satu kegiatan dari tim penggerak PKK yang bertujuan untuk memantau dan meningkatkan kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan balita khususnya dan anggota masyarakat umumnya. Pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh atau anggota tubuh, misalnya: bertambah berat badan, bertambah tinggi badan, bertambah lingkaran kepala, tumbuh gigi susu, dan perubahan tubuh yang lainnya. Sedangkan Perkembangan adalah perubahan mental, misalnya kecerdasan, sikap, tingkah laku, dan sebagainya. Perubahan mental ini berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit.

Untuk mencapai tujuan tersebut, kader Posyandu memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan Posyandu di lapangan sehingga keberadaannya perlu dipertahankan. Mitra dalam kegiatan ini adalah Posyandu di Kelurahan Sumampir, yaitu Posyandu Nanas dan Posyandu Manggis. Berikut kegiatan rutin yang dilakukan oleh Posyandu Nanas dan Posyandu Manggis adalah sebagai berikut :

Tabel 1.

Kegiatan rutin posyandu Nanas dan Manggis

No	Kegiatan	Jenis kegiatan
1	Pendataan	a. Pendataan Balita b. Pendataan Ibu hamil c. Pendataan usia subur
2	Penimbangan Balita	a. pencatatan peserta hadir b. pelaksanaan penimbangan c. pencatatan hasil d. pelaporan
3	Konsultasi oleh Bidan	a. Kesehatan

		b. Ibu hamil dan menyusui c. Balita
4	Pemberian Makanan Tambahan	
5	Pemberian Vitamin A dosis tinggi pada bulan Februari dan Agustus.	

Berdasarkan data tersebut, kegiatan yang sudah dilakukan oleh kader posyandu masih sebatas pada penimbangan, pemberian makanan tambahan, imunisasi dan pemberian vitamin. Sedangkan salah satu tujuan Posyandu untuk meningkatkan perkembangan anak belum tercapai secara maksimal. Posyandu bisa menjadi salah satu sarana yang dapat meningkatkan perkembangan anak, salah satunya melalui permainan edukatif yang alatnya sudah tersedia di rumah tangga, misalnya cermin, meja, selendang, dan anggota tubuh.

Bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Bermain dalam tahun-tahun masa bayi banyak dipengaruhi perkembangan fisik, motorik dan mental (Tedjasaputra, 2001).

Sumbangan bermain yang juga penting adalah masuknya informasi bagi anak mengenai lingkungannya, orang-orang dan benda-benda dilingkungannya. Seperti ditunjukkan oleh Eckerman dan Rheingold (1974), bahwa bayi belajar mengenai dunia manusia dan benda melalui Penjelajahan (eksplorasi). Salah satu sumbangan bermain yang terpenting adalah kegembiraan yang ditimbulkan oleh bermain. Bermain juga mendorong kreativitas. Meskipun kreativitas masih dalam bentuknya yang sederhana dalam masa bayi, tetapi kesempatan yang diperoleh individu dari kesempatan dan dorongan untuk melakukan apa-apa secara kreatif dapat memberikan rangsangan bagi kreativitasnya lebih lanjut pada saat anak keluar dari lingkungan masa bayi yang terbatas dan lebih banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu secara orisinal.

Ketika seorang bayi berusia tiga bulan, otaknya telah membentuk 1000 triliun koneksi. Sebagian sel-sel otak yang disebut neuron telah terpaut kuat dengan sel-sel lain sebelum bayi lahir. Neuron tersebut mengendalikan denyut jantung, pernapasan, dan refleks bayi, serta mengatur fungsi-fungsi lain yang penting untuk pertahanan. Selebihnya, rangkaian otak yang lain menunggu untuk dirangkai.

Koneksi yang satu sama lain dirangkai oleh neuron dinamakan sinapsis. Sementara berbagai bagian otak berkembang dengan kecepatan yang berbeda, penelitian terus menerus menunjukkan bahwa periode puncak produksi sinapsis terjadi mulai kelahiran hingga usia 10 tahun. Periode produksi sinapsis yang cepat pada bagian otak tertentu tampaknya berhubungan dengan perkembangan tingkah laku yang terkait dengan bagian otak itu. Para ilmuwan yakin bahwa rangsangan yang diterima anak balita menentukan sinapsis yang dibentuk dalam otak, yang jalurnya menjadi terkait keras.

Sewaktu sebuah koneksi dipakai secara berulang-ulang di usia belia, koneksi itu menjadi permanen. Kebalikannya, jika sebuah koneksi sama sekali tidak atau tidak cukup sering dipakai, kemungkinan besar tidak dapat bertahan. Misalnya, seorang anak yang jarang bicara atau mendengar saat usia masih dini, dapat mengalami kesulitan menguasai bahasa di kemudian hari. Seorang anak yang jarang diajak bermain akan memiliki kesulitan untuk menyesuaikan diri secara sosial saat ia tumbuh.

Cara terbaik untuk mengembangkan koneksi otak anak adalah dengan melakukan sesuatu yang diinginkan anak, dimulai dari orang tua dan pengasuh yang penuh kasih dan perhatian. Bayi memerlukan suatu lingkungan yang menarik untuk dijelajahi, yang aman, dan dipenuhi orang-orang yang akan memberi tanggapan

terhadap kebutuhan emosi dan intelektualnya. Mereka membutuhkan orang yang mau bernyanyi, memeluk, berbicara, menggendong dan membacakan cerita. Seluruh koneksi otak ini tidak dimaksudkan untuk mendorong pembelajaran dini, tetapi untuk mengembangkan potensi bagi pembelajaran selanjutnya. Bila perkembangan otak terjadi sebagai mana mestinya pembelajaran selanjutnya dipastikan berhasil. Bermain merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kapasitas otak bayi yang merupakan bahan dasar untuk membangun proses pembelajaran dikemudian hari.

Berdasarkan hasil riset berikut beberapa contoh permainan yang dapat menstimulasi perkembangan anak menurut Gutama (2002).

Tabel 2.

Permainan yang dapat menstimulasi perkembangan anak

USIA (bulan)	PERKEMBANGAN ANAK	STIMULASI/ PERMAINAN
0 - 3	a. Mendengarkan suara orang yang ada disekitar b. Memasukkan benda-benda ke dalam mulut c. Anak senang tersenyum dan diberi senyuman	a. Mainan yang lembut untuk dipegang dan di genggam b. Mainan-mainan yang bisa berbunyi c. Permainan nonverbal
3 - 6	a. Mengangkat kakinya ke arah wajahnya dan membuka gerakan menendang b. Memukul-mukul sesuatu c. Menjatuhkan, membuang atau memukul-mukul segala sesuatu yang di pegang	a. Mainan-mainan dari seputar rumah, seperti piring dan gelas plastik b. Mainan untuk ditendang-tendang c. Sebuah bola untuk digulingkan dan digenggam
9 - 12	a. Menguasai kemampuan motorik (gerakan) baru b. Mengang dan mengamati mainan atau benda dengan hati-hati	c. Mainan yang bisa digerak-gerakkan d. Mainan yang bisa ditarik
18-24	a. Berimajinasi b. Berkonsentrasi c. Belajar memahami bentuk d. Merangkai, menyusun, mampu memahami bentuk	e. Mainan bongkar pasang f. Boneka atau bintang-bintang dari kain
24-36	a. Meniru gerak ibadah b. Merangkai benda c. Memegang alat tulis, menggunting, menggambar garis d. Senang mendengarkan cerita e. Menyusun gelang-gelang berdasarkan ukurannya	a. Membuat rangkaian gelang atau kalung b. Mendongeng dengan boneka tangan c. Mewarnai tempat ibadah

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa otak manusia perlu dirangsang sebanyak mungkin melalui semua alat indera yang ada, dan hal tersebut harus dimulai sejak usia dini. Kalau tidak ada rangsangan, jaringan organ otak akan mengecil akibat menurunnya jaringan fungsi otak. Rangsangan bisa berupa mengajak bermain, berbicara, mendongeng atau mendengarkan musik (Silberg, 1999).

Hal ini juga diperkuat oleh riset terbaru tentang otak yang telah menghasilkan tiga temuan penting, yaitu : 1) kapasitas seseorang individu untuk belajar dan berkembang dalam berbagai lingkungan tergantung hubungan timbal balik antara faktor alam (warisan genetika atau faktor keturunan) dan cara asuh (jenis perhatian, rangsangan, dan didikan yang diperoleh), 2) otak manusia secara unik dibentuk agar mengambil manfaat dari pengalaman dan pengajaran yang baik selama tahun-tahun pertama kehidupan, 3) meskipun kesempatan dan resiko terbesar dialami selama tahun

pertama kehidupan, proses pembelajaran tetap berlangsung selama siklus hidup manusia.

Mitra dalam kegiatan ini adalah kader Posyandu Nanas dan kader posyandu Manggis di kelurahan Sumampir dimana kegiatan yang berkaitan dengan perkembangan balita masih perlu ditingkatkan. Beberapa permasalahan yang dihadapi mitra saat adalah :

1. Kurangnya pengetahuan kader posyandu di kelurahan Sumampir dalam meningkatkan perkembangan balita khususnya anak usia 0 – 3 tahun. Selama ini pengetahuan dan kegiatan kader posyandu masih sebatas pada penimbangan, pemberian makanan tambahan, imunisasi dan pemberian vitamin.
2. Kurangnya keterampilan kader posyandu dalam mengembangkan kegiatan posyandu khususnya dalam hal peningkatan perkembangan balita. Salah satu tujuan posyandu adalah meningkatkan perkembangan anak, tetapi kader posyandu tidak pernah mengembangkan ketrampilannya untuk kegiatan tersebut karena kader posyandu hanya menerapkan sesuai dengan ketrampilannya sewaktu mengasuh anak.
3. Minimnya pembinaan bagi kader posyandu dalam hal kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan perkembangan anak.

Permasalahan tersebut merupakan prioritas masalah yang harus segera di selesaikan, mengingat bahwa : 1) Kader posyandu merupakan tonggak utama untuk memantau dan meningkatkan kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan balita khususnya dan anggota masyarakat umumnya, 2) Pengetahuan dan ketrampilan kader posyandu dalam memantau dan meningkatkan perkembangan anak perlu ditingkatkan, agar perkembangan anak sesuai dengan tugas perkembangannya.

Untuk meningkatkan kemampuan kader posyandu yang berkaitan dengan perkembangan balita, pelatihan bagi kader sangat diperlukan untuk menambah pengetahuan kader dan membantu kader dalam mensosialisasikan kepada anggota tentang stimulasi atau permainan edukatif yang sederhana yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak.

2. Metode Pelaksanaan

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pemberdayaan secara maksimal melalui kader Posyandu Nanas dan kader Posyandu Manggis di kelurahan Sumampir. Untuk itu pendekatan dilaksanakan secara komprehensif, dalam arti melibatkan mitra sejak tahap awal kegiatan dengan cara mengajak mitra mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan anak balita dan pemanfaatan perlengkapan rumah tangga yang tidak terpakai sebagai alat permainan edukatif. Melalui pendekatan ini diharapkan kegiatan ini tepat sasaran dan memunculkan tanggungjawab mitra untuk mendukung kesuksesan program Posyandu.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, demonstrasi, simulasi, dan pemberian tugas. Secara rinci dapat dilihat dalam uraian berikut :

1. Pemberian pengetahuan tentang perkembangan anak balita dan stimulasi yang bisa diberikan.
2. Pelatihan pembuatan alat permainan edukatif untuk anak usia 0 – 3 tahun.
3. Pelatihan ini diawali dengan metode ceramah untuk memberikan konsep tentang perkembangan anak usia 0 – 3 tahun, pentingnya stimulasi dalam perkembangan

anak, dan pentingnya kreatifitas dalam mengembangkan alat permainan sebagai stimulasi dalam perkembangan anak. Setelah ceramah, selanjutnya adalah pelatihan membuat alat permainan edukatif bagi anak usia 0 – 3 tahun dari bahan-bahan rumah tangga yang tidak terpakai. Metode yang digunakan adalah demonstrasi, simulasi dan pemberian tugas. Bahan pelatihan adalah : botol bekas, bungkus makanan ringan, benang jahit, kain bekas, dan perlengkapan rumah tangga lainnya yang sudah tidak terpakai. Adapun peralatannya adalah gunting, lem, jarum jahit, benang, alat tulis, crayon.

4. Evaluasi, yaitu kegiatan untuk mengetahui hasil pelatihan yaitu perubahan pengetahuan dan keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif menjadi alat yang bisa menstimulasi perkembangan anak usia 0 – 3 tahun.

3. Hasil dan Pembahasan

Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari indikator : 1) meningkatnya pengetahuan kader posyandu tentang tahapan perkembangan anak usia 0 – 3 tahun, 2) meningkatkan kemampuan dan kreatifitas kader posyandu dalam membuat alat permainan dari bahan sederhana.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah :

1. Adanya peningkatan kemampuan kader posyandu yang ditunjukkan dengan peningkatan skor post tes dibandingkan pre tes. Hasilnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.

Perolehan hasil pre tes dan post tes pengetahuan perkembangan anak

Subjek	Skor Pre tes	Jumlah	Skor Post tes	Jumlah
Posyandu Nanas	8,5- 10	3	8,5- 10	6
	6,5- 8,0	7	6,5- 8,0	5
	4 – 6,0	2	4 – 6,0	1
JUMLAH		12		12
Posyandu Manggis	8,5- 10	2	8,5- 10	3
	6,5- 8,0	5	6,5- 8,0	6
	4 – 6,0	3	4 – 6,0	1
JUMLAH		10		10

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan dan penggunaan permainan untuk menstimulasi perkembangan anak usia 0 – 3 tahun di posyandu mempunyai dampak positif bagi kader posyandu. Keberhasilan pelatihan ini juga dapat dilihat dari tingkat partisipasi peserta selama pelatihan. Partisipasi aktif ditunjukkan dengan respon para kader posyandu terhadap fasilitator dalam bentuk bertanya, dan menanggapi.

2. Meningkatnya kemampuan kader posyandu dalam membuat alat permainan dari bahan sederhana.
 - Produk yang dihasilkan kader posyandu antara lain :
 - a. Bola dari bahan kain perca atau kain flanel



b. Adonan Tepung



c. Puzzle

	<p>Keterangan : Permainan ini adalah Puzzle atau bongkar pasang dari bahan dasar kardus dan kertas bergambar. Alat ini dapat digunakan untuk melatih anak untuk menyusun dengan baik dan benar (pas), agar motorik kasar dan halus terlatih, serta meningkatkan kecerdasan anak tentang pengenalan bentuk.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Keterangan :

Permainan ini adalah Bola kain dari bahan dasar kain flanel. Alat ini dapat digunakan untuk melatih motorik halus dan rasa percaya diri dengan cara genggamkan pada anak bola tersebut, dan gulingkan bola agar anak meraihnya, jauhkan sedikit demi sedikit bagi anak yang sudah bisa tengkurap

Keterangan :

Permainan ini adalah Adonan tepung dari bahan dasar Tepung terigu, minyak dan pewarna makanan. Alat ini dapat digunakan untuk melatih kreativitas anak dengan cara biarkan anak berkreasi sendiri, agar kecerdasan dan kreativitasnya berkembang

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan Ipteks bagi Masyarakat menunjukkan bahwa untuk meningkatkan perkembangan anak usia 0 – 3 tahun membutuhkan alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman tentang perkembangan anak dengan stimulasi melalui permainan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor post tes dibandingkan dengan skor pre tes. Hasil kegiatan juga ditunjukkan dengan kemampuan kader posyandu dalam membuat alat permainan dari bahan yang sederhana.

Daftar pustaka

- Eckermen, C.O. and Rheingold, H.L. 1974. Infants Reaction to Unfamiliar Adults Varying in Novelty. *Developmental Psychology*.
- Gutama, 2002. *Alat Permainan Edukatif*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Silberg, J. 2002. *Brain Games for Babies (Terjemah)*. Jakarta: Erlangga.
- Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.