

## Pemberdayaan Kader dalam Penggunaan Media Bermain Sederhana sebagai Upaya Stimulasi Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah

### *Empowering Cadres in Using Simple Play Media as an Effort to Stimulate the Development of Pre-School Age Children*

Riska Arsita Harnawati<sup>1\*</sup>, Nora Rahmanindar<sup>2</sup>,  
Meyliya Qudriani<sup>3</sup>, Intan Cristy Mayasari Rizqi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi DIII Kebidanan, Politeknik Harapan Bersama, Kota Tegal, Indonesia

*\*Penulis Korespondensi*

<sup>1</sup>[riskaarsita23@gmail.com](mailto:riskaarsita23@gmail.com)

Riwayat Artikel: Dikirim 5 September 2023; Diterima 30 April 2024; Diterbitkan 31 Mei 2024

#### Abstrak

Anak memerlukan media bermain untuk melakukan interaksi sekaligus sebagai stimulasi perkembangan. Prevalensi gangguan perkembangan bicara pada anak 46,8% dan gangguan gerak 30,9%. Resiko ini meningkat dengan adanya gadget, dimana anak yang bermain gadget selama 30 menit meningkatkan resiko terlambat gerak dan bicara sebesar 49%. Kegiatan dilakukan di Desa Pagongan Kabupaten Tegal dengan sasaran kader posyandu. Tujuan dilakukan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan kader tentang media bermain sederhana yang tersedia di rumah yang bermanfaat untuk proses perkembangan anak. Pemberdayaan kader dalam kegiatan ini dipilih untuk memasyarakatkan pengetahuan tentang kesehatan yang didapatkan, salah satunya pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan terdiri dari 3 tahap yaitu persiapan (koordinasi dengan desa dan ketua kader), pelaksanaan (melakukan penyuluhan) dan evaluasi. Metode yang digunakan dalam kegiatan yaitu penyuluhan. Hasil dari kegiatan ini yaitu peningkatan pengetahuan kader tentang media bermain sederhana yaitu sebesar 80%, metode bermain aktif sebesar 100% dan perkembangan anak 60%.

**Kata Kunci:** Media bermain, metode bermain aktif, perkembangan anak

#### Abstract

Play media is essential for fostering interaction and growth in children. In children, the prevalence of movement abnormalities is 30.9% and speech development disorders 46.8%. The presence of electronics enhances this danger; children who play with them for thirty minutes have a forty-nine percent higher chance of speaking and moving late in life. Targeting Integrated Healthcare Center cadres, activities were conducted in Pagongan Village, Tegal Regency. The purpose of this community service project is to broaden the cadres' understanding of basic play media that can be found at home and is good for a child's development. The purpose of this activity, which involves empowering cadres, is to spread knowledge about health, one aspect of which is the growth and development of children. The three phases of the activity are preparation (working with cadre leaders and the village), implementation (providing counseling), and evaluation. The activity employs counseling as its method. As a consequence of this exercise, cadres' understanding of child development has increased by 60%, active play techniques by 100%, and simple play media by 80%.

**Keywords:** Media play, active play method, child development

#### PENDAHULUAN

Periode emas dua tahun pertama kehidupan seorang anak dapat dicapai secara optimal apabila didukung dengan cukupnya nutrisi yang adekuat serta tepat sejak bayi baru lahir. ASI merupakan satu-satunya nutrisi bayi yang sangat berperan

penting bagi awal langkah memaksimalkan tumbuh kembang (Devriany, 2020).

Malnutrisi mampu meningkatkan angka morbiditas dan mortalitas. Balita yang mengalami gizi kurang akan berdampak pada pertumbuhan dan perkembangannya. Anak akan terlihat lebih kurus atau pendek dari usia sebayanya walaupun sama-sama

dalam keadaan sehat, dan ketika anak memasuki usia sekolah, anak akan kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran bahkan tidak memiliki prestasi yang menonjol .mufida

Pertumbuhan dan perkembangan anak adalah manifestasi dari berbagai interaksi kompleks dari factor internal dan ekstrnal. Proses pertumbuhan dan perkembangan manusia berasal dari efek yang saling terkait dari faktor keturunan dan lingkungan. Faktor keturunan (hereditas) dapat diartikan sebagai karakteristik individu yang diwariskan kepada anak atau segala potensi yang dimiliki seseorang sejak masa pembuahan hingga kelahiran dari orangtua. Manusia secara bersamaan mengalami proses tumbuh dan berkembang secara fisik, kognitif, psikososial, dimensi moral, dan spiritual, dengan masing-masing dimensi menjadi bagian penting dari keseluruhan pribadi. Prevalensi angka kejadian keterlambatan perkembangan pada anak secara umum dibawah 5 tahun di Indonesia diperkirakan mencapai 1-3%, dan untuk kasus speech delay meningkat 20% dari kasus sebelumnya setelah masa pandemi (IDAI, 2013).

Ada 4 parameter yang dipakai dalam menilai perkembangan anak melalui DDST (Denver Developmental Screening Test) yaitu *personal social* (kepribadian/tingkah laku social), *fine motor adaptive* (gerakan motoric halus), *language* (bahasa) dan *gross motor* (perkembangan motorik kasar) (Dadan Khadarsyah, 2011).

Gangguan perkembangan pada anak di Indonesia dalam perkembangan bicara sebanyak 46,8% dan perkembangan gerak sebanyak 30,9%, dan prevalensi gangguan perkembangan anak di Indonesia belum teridentifikasi secara nasional (Kementrian Kesehatan RI, 2018). Resiko ini meningkat dengan adanya media bermain yang disebut *gadget*. Anak dengan *gadget* akan tercipta permainan mandiri tanpa adanya interaksi. Anak yang bermain *gadget* selama 30 menit akan meningkatkan resiko terlambat gerak dan bicara sebesar 49%.

Hasil Riskesdar (2018) menunjukkan sebanyak 34,3% orangtua tidak melakukan pemantauan tumbuh kembang pada anaknya (Kementrian Kesehatan RI, 2018). Pemeriksaan tumbuh kembang anak dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan seperti bidan. Pemeriksaan perkembangan pada anak cenderung dilakukan hanya pada saat anak mengalami masalah keterlambatan yang terlihat secara fisik oleh orangtua maupun pengasuh. Dan biasanya permasalahan itu sudah sangat jauh dari perkembangan umur anak seharusnya.

Menurut hasil penelitian Riska dkk (2020) menunjukkan bahwa anak usia prasekolah yang tidak sesuai dengan perkembangannya dalam aspek sosial sebesar 80% sedangkan dalam aspek motorik halus sebesar 58%. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak anak yang tingkat perkembangannya tidak optimal. Cukup tingginya angka tersebut tidak diimbangi dengan adanya *screening* terhadap kualitas perkembangan anak. Setelah diberikan perlakuan dengan bermain aktif terdapat peningkatan yang berarti sebesar 70% dalam perkembangan sosial dan 60% dalam perkembangan motorik halus (Riska AH, dkk, 2021). Dalam penelitian oleh Riska dkk menunjukkan bahwa peningkatan perkembangan pada Bahasa pada anak juga terjadi setelah diberikan metode bermain aktif. Peningkatan yang terjadi sebesar 85% (Riska A H, dkk, 2023).

Hal ini dibuktikan dengan hasil studi pendahuluan atau penggalan informasi awal di desa Pagongan pada 10 ibu secara acak. 100% ibu atau orangtua tidak pernah sama sekali melakukan pemeriksaan tumbuh kembang pada anaknya ke tenaga kesehatan. Menurut mereka anak akan bias melakukan segala sesuatu seiring bertambah besarnya umur mereka dan apabila terlambat itu merupakan hal yang wajar.

Fenomena seperti ini yang menjadikan keterlambatan perkembangan tidak dapat terdeteksi sejak dini, sehingga kami menganggap perlu membuat suatu kegiatan salah satunya berupa pemberdayaan kader

sebagai garda terdepan posyandu untuk meningkatkan pengetahuan mengenai penggunaan media bermain sederhana sebagai upaya stimulasi perkembangan anak. Kader sebagai pelaksana kegiatan posyandu mempunyai peran yang besar dalam pemantauan pertumbuhan dan perkembangan balita. Upaya yang bisa dilakukan kader sebagai ujung tombak Posyandu dengan memasyarakatkan pengetahuan tentang kesehatan, salah satunya tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pemberdayaan merupakan sebuah proses penyadaran masyarakat yang dilakukan secara transformatif, partisipatif dan berkesinambungan melalui peningkatan kemampuan dalam menangani persoalan dasar yang dihadapi dan meningkatkan kondisi hidup sesuai harapan. Pemberdayaan masyarakat bertujuan untuk membuat masyarakat menjadi mandiri. Tujuan penggunaan kader sebagai pelaksana

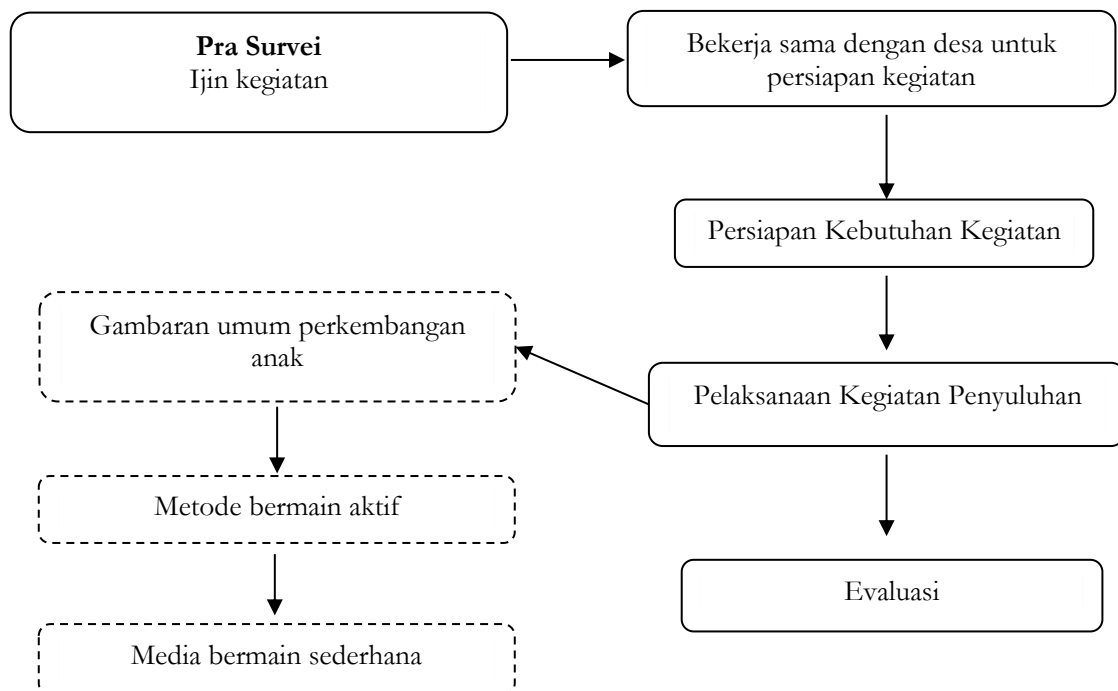
posyandu adalah untuk memasyarakatkan pengetahuan tentang kesehatan, salah satunya pertumbuhan dan perkembangan anak (Kemiskinan, Tim Nasional Percepatan Penanggulangan, 2017).

## METODE

Program Studi DIII Kebidanan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat kepada kader di desa Pagongan Kabupaten Tegal dengan jumlah 40 orang pada tanggal 12-13 Juni 2023, adapun tahap persiapan pelaksanaan sejak bulan April. Kegiatan ini berfokus pada seluruh kader Posyandu yang ada di desa Pagongan dengan tujuan agar para kader bisa menjadi sumber informasi rutin bagi para ibu yang memiliki anak usia prasekolah.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan dengan beberapa tahapan, mulai dari tahap perijinan sampai dengan tahap evaluasi. Tahapan tersebut dijelaskan pada gambar 1:

Gambar 1:  
Tahapan Kegiatan PKM



Kegiatan diawali dengan melakukan perijinan yaitu ke Desa Pagongan ditujukan

ke Kepala Desa, kemudian dilanjutkan dengan pendataan jumlah kader yang akan

mengikuti kegiatan oleh ketua kader. Selanjutnya dilakukan kontrak waktu untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tim PKM bertugas mengumpulkan sasaran dalam hal ini kader posyandu Desa Pagongan.

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yaitu dengan cara penyuluhan. Penyuluhan yang diberikan meliputi 3 materi, materi pertama mengenai gambaran umum perkembangan anak, materi kedua mengenai metode bermain aktif dan materi ketiga mengenai media bermain sederhana.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Penyuluhan berasal dari kata suluh yang berarti barang yang dipakai untuk media penerangan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016).

Sebelum dilakukan penyuluhan kader mengisi kuisioner sebagai pretest dan setelah penyuluhan kader mengisi kuisioner sebagai posttest. Pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan kader mengenai materi yang akan disampaikan oleh Tim PKM.

Kader Desa Pagongan merupakan mitra dari kegiatan PKM dengan total jumlah mencapai 70 orang. Kader menjadi bagian dari pelayanan, terutama kesehatan ibu dan anak. Kegiatan rutin pelayanan kesehatan yang dilakukan oleh kader adalah Posyandu, yang dilakukan setiap satu bulan satu kali. Desa Pagongan dapat ditempuh selama kurang lebih 30 sampai 40 menit menggunakan kendaraan roda 4 dari Institusi Pendidikan pelaksana pengabdian.

Kegiatan ini berfokus pada seluruh kader Posyandu yang ada di desa Pagongan dengan tujuan agar para kader bisa menjadi sumber informasi yang tepat bagi para ibu yang memiliki anak usia prasekolah, dengan sasaran utama ibu yang rutin mengikuti kegiatan di Posyandu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data awal yang diperoleh bahwa seluruh ibu yang dilakukan wawancara sejumlah 10 orang tidak pernah melakukan pemeriksaan tumbuh kembang anaknya sama sekali, hal yang dianggap wajar karena selama ini pertumbuhan dan perkembangan anak dalam batas normal. Akan tetapi, apabila ternyata pertumbuhan dan perkembangan tidak sesuai dengan tahapannya dan terlambat diketahui tentu saja akan timbul suatu dampak.

Perkembangan psikis menurut psikologi ada empat, yaitu fase oral, fase anal, fase falix dan fase laten. Fase oral berlangsung sejak bayi baru lahir sampai dengan usia 1-2 tahun. Mulut merupakan pusat kenikmatan bayi, maka dari itu bayi senang menyusu dan memasukkan benda-benda ke dalam mulut. Fase anal berlangsung pada usia 2-4 tahun. Pada fase ini anak senang menahan BAK dan BAB Krena daerah kelamin dan dubur menjadi pusat kesenangan. Fase falix berlangsung pada usia 4-6 tahun. Pada fase ini anak lebih merasakan kesenangan dan kenikmatan pada alat kelaminnya dengan cara meraba. Fase laten terjadi pada usia sekolah. Pada fase ini anak tidak lagi memusatkan perhatian pada kelaminnya, tetapi akan muncul kembali bagian akhir dari fase laten yaitu pada masa menjelang remaja. Pada usia menjelang remaja, perhatian terhadap kelamin mulai muncul kembali (Dadan Khadarsyah, 2011).

Perkembangan merupakan suatu pola yang teratur terkait perubahan struktur, pikiran, perasaan, atau perilaku yang dihasilkan dari proses pematangan, pengalaman, dan pembelajaran. Perkembangan adalah sebuah proses yang dinamis dan berkesinambungan seiring berjalannya kehidupan, ditandai dengan serangkaian kenaikan, kondisi konstan, dan penurunan. Proses pertumbuhan dan perkembangan manusia berasal dari efek yang saling terkait dari faktor keturunan dan lingkungan. Manusia secara bersamaan mengalami proses tumbuh dan berkembang secara fisik, kognitif, psikososial, dimensi

moral, dan spiritual, dengan masing-masing dimensi menjadi bagian penting dari keseluruhan pribadi (Mansyur, A. R, 2019).

Untuk mengetahui pengetahuan awal dan pengetahuan akhir para kader mengenai

media bermain sederhana maka dilakukan pemberian kuisisioner. Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penyuluhan yang dilakukan.

Tabel 1:  
Gambaran Pengetahuan Kader

| No | Kriteria                | Pretest / Posttest | Tingkat Pengetahuan |       |        |
|----|-------------------------|--------------------|---------------------|-------|--------|
|    |                         |                    | Baik                | Cukup | Kurang |
| 1  | Perkembangan anak       | Pretest            | 30%                 | 40%   | 30%    |
|    |                         | Posttest           | 60%                 | 35%   | 5%     |
| 2  | Metode bermain aktif    | Pretest            | 40%                 | 35%   | 25%    |
|    |                         | Posttest           | 100%                | 0%    | 0%     |
| 3  | Media Bermain Sederhana | Pretest            | 40%                 | 40%   | 20%    |
|    |                         | Posttest           | 80%                 | 15%   | 5%     |

Hasil yang diperoleh pada saat pretest yaitu perkembangan anak sebesar 40% atau cukup, metode bermain aktif 35% atau cukup, media bermain sederhana 20% atau kurang.

Hal ini sesuai dengan penelitian Wikanjaya dan Sungkar dalam Riska A H, dkk bahwa penyuluhan efektif dalam meningkatkan pengetahuan (Riska AH, dkk, 2023). Sehingga guru juga sudah tahu, paham serta dapat menerapkan model

pembelajaran sehari-hari di sekolah dengan metode bermain aktif yang dapat memaksimalkan perkembangan anak.

Sebagian besar kader sepakat bahwa perkembangan yaitu bertambahnya kemampuan anak untuk melakukan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Sehingga perlu adanya stimulasi yang harus dilakukan untuk mendukung hal itu.

Gambar 1:  
Pemberian Informasi Kesehatan Pada Kader



Selama penyuluhan berlangsung, peserta antusias mengikuti kegiatan yang terlihat dari perhatian pada materi yang diberikan dan pertanyaan yang diajukan ke pemateri mengenai media bermain sederhana.

Bermain aktif berhubungan dengan aspek motoric. Aspek motorik sarat dengan kegiatan yang dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar atau halus. Pada anak usia dini, aktivitas yang dikerjakan selalu diwarnai dengan gerak. Gerak dapat menyebabkan



anak bermain dan bermain membuat anak menggerakkan anggota tubuhnya. Anak yang mendapatkan kesempatan untuk bermain, maka ia akan melatih kemampuan otot-ototnya.

Media merupakan segala sesuatu berupa benda yang digunakan untuk meyalurkan pesan pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga terjadi proses belajar (Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2016).

Media bermain tidak harus menggunakan alat permainan dengan kualitas yang baik dengan harga yang mahal, tetapi dapat menggunakan benda sederhana yang ada di rumah seperti perlengkapan masak seperti panci, sendok, gelas, piring, perlengkapan tidur seperti kasur springbed, perlengkapan mandi seperti air dan lain sebagainya. Dengan benda-benda yang sudah biasa ditemui di lingkungan rumah, anak akan lebih nyaman dalam menggunakannya untuk bermain (Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2016).

Setelah diberikan penyuluhan mengenai bermain aktif dan media bermain sederhana, para kader paham tentang pentingnya bermain dan media permainan bagi anak. Sehingga dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak jika dilakukan secara berkala dan terus menerus.

Menurut Astuti dalam Khadijah, proses bermain memiliki beberapa manfaat yang akan diperoleh oleh anak misalnya meningkatkan kreativitas melalui permainan peran, meningkatkan sportivitas dan kejujuran melalui permainan bola atau yang lainnya, menumbuhkan rasa bersaing melalui permainan bangun balok, meningkatkan rasa percaya diri melalui permainan menggambar, dan bahkan meningkatkan ketrampilan problem solving (Khadijah dkk, 2017).

Dalam kegiatan ini kader yang terlibat diharapkan dapat meneruskan informasi kesehatan yang telah didapatkan kepada ibu balita melalui kegiatan Posyandu yang diadakan secara rutin setiap bulannya.

Dengan rutinnya informasi yang diberikan diharapkan akan meningkatkan pengetahuan orangtua mengenai stimulasi untuk anaknya di rumah tanpa harus pergi ketenaga kesehatan, sehingga memaksimalkan akan perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hidayat dalam Astri "Pendidikan dan pengetahuan orangtua sangat berpengaruh terhadap pemberian stimulasi, karena orangtua pasti akan mengarahkan anak sedini mungkin dan akan mempengaruhi daya pikir anak untuk berimajinasi (Astri P, dkk, 2017).

Tahap terakhir yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu evaluasi. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan kuisioner yang harus diisi oleh kader atau posttest setelah dilakukan penyuluhan. Dari hasil penyuluhan diketahui tingkat pengetahuan kader tentang perkembangan anak, metode bermain aktif dan media bermain sederhana rata-rata meningkat. Hasil yang diperoleh yaitu perkembangan anak 60% atau baik, metode bermain aktif 100% atau baik, dan media bermain sederhana 80% atau baik.

Tim juga kembali ke masyarakat guna membahas tindak lanjut dari penyuluhan yang telah diberikan ke kader apakah benar disampaikan, yang rencananya akan dilakukan penelitian mengenai pengetahuan ibu balita di Desa Pagongan mengenai metode bermain aktif dan media bermain sederhana.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk program kemitraan masyarakat yang dilaksanakan dengan judul "Pemberdayaan Kader Dalam Penggunaan Media Bermain Sederhana Sebagai Upaya Stimulasi Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah" dilakukan sebagai sarana untuk memberikan Pendidikan kesehatan mengenai media bermain sederhana sebagai upaya stimulasi perkembangan anak bagi orangtua melalui kader posyandu.

Hasil dari kegiatan ini yaitu peningkatan pengetahuan kader tentang media bermain sederhana yaitu sebesar 40% menjadi 80%, metode bermain aktif sebesar yaitu sebesar 40% menjadi 100% dan perkembangan anak yaitu sebesar 30% menjadi 60%.

Ada beberapa kendala yang muncul pada saat pelaksanaan kegiatan seperti tidak ada media presentasi ditempat penyuluhan dan kurangnya monitoring hasil penyuluhan. Diharapkan PKM ini dapat dilanjutkan dalam bentuk penelitian lanjutan atau PKM lanjutan untuk monitoring langsung kepada ibu yang memiliki anak balita.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Astri P, dkk. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlambatan Perkembangan Anak Usia 1-3 Tahun Di Desa Cangkringsari Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. *Journal Of Issue in Midwifery*.
- Dadan Khadarsyah. (2011). <https://repository.ump.ac.id/4475/3/DADAN%20KHADARSYAH%20BAB%20II.pdf>. Retrieved from Fakultas Ilmu Kesehatan UMP
- .Devriany, A. (2020). Hubungan Pemberian ASI Eksklusif Terhadap Pertumbuhan Bayi 6-11 Bulan di Puskesmas Girimaya PangkalPinang. *E.M.S*, 79-89.
- IDAI. (2013). *Mengenal Perkembangan Keterlambatan Umum Pada Anak*. Retrieved from [www.idai.or.id](http://www.idai.or.id).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2016). Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penyuluhan>.
- Kementrian Kesehatan RI. (2018). *Hasil Utama Riskesdar*. Jakarta.
- Kemiskinan, Tim Nasional Percepatan Penanggulangan. (2017). *100 Kabupaten/Kota Prioritas Untuk Intervensi Anak Kerdil (Stunting)*. Jakarta: TNP2K.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah dkk. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mansyur, A. R. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Pra Sekolah*. Padang: Andal University Press.
- Riska A H, dkk. (2023). Pengaruh Metode Bermain Aktif Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Siklus:Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*.
- Riska AH, dkk. (2021). PEeffect Of Active Play Method On Pre School Children Social And Fine Motor Development. *Siklus : Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*.
- Riska AH, dkk. (2023). Manajemen Pencegahan Hipertensi dengan Pemanfaatan Tekanan Darah pada Lansia. *Jurnal Surya Masyarakat*, 261-263.