

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Sebagai generasi penerus bangsa, anak patut mendapat perhatian, setiap anak berhak mencapai perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang terbaik (Sugeng *et al.*, 2019). Anak memiliki ciri yang unik yaitu tumbuh kembang. Pertumbuhan sama dengan penambahan ukuran dan jumlah sel serta jaringan antar sel. Artinya sebagian atau seluruh ukuran fisik dan struktur tubuh akan bertambah, sehingga dapat diukur dalam satuan panjang dan berat. Perkembangan sama dengan penambahan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, yaitu kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Kemenkes RI, 2016).

Gangguan tumbuh kembang merupakan masalah serius karena membahayakan masa depan anak. Ketidaksesuaian tumbuh kembang dapat menyebabkan gangguan pada anak. Beberapa gangguan yang sering ditemukan pada anak antara lain gangguan bicara dan bahasa, *cerebral palsy*, *sindrom down*, perawakan pendek, autisme, *retardasi mental*, gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Kemenkes RI, 2016). Menurut *United Nations Childrens Fund* (UNICEF) (2011), kejadian gangguan tumbuh kembang anak, terutama gangguan perkembangan motorik adalah

27,5%, atau 3 juta anak. Data dari *Center for Disease Control and Prevention* (CDC) (2019), menunjukkan bahwa prevalensi autisme di Amerika Serikat sekitar 1 dari 54 anak. Sekitar seperenam (17%) anak usia 3-17 tahun didiagnosis dengan gangguan perkembangan. Menurut Kemenkes RI (2012), data gangguan motorik halus dan kasar pada balita adalah 25%, atau setiap 2 dari 1.000 balita mengalami gangguan perkembangan motorik.

Hasil Riskesdas (2018), menunjukkan proporsi indeks perkembangan pada anak umur 36-59 bulan di Indonesia adalah 88,3% dengan perkembangan literasi 64,6%, fisik 97,8%, sosial emosional 69,9%, dan *learning* 95,2%. Menurut hasil riset Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) (2013), diperkirakan 5-10% anak mengalami keterlambatan perkembangan. Diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun umumnya mengalami keterlambatan perkembangan. Profil Kesehatan Indonesia (2011), menunjukkan bahwa 13-18% anak balita mengalami keterlambatan perkembangan.

Hasil Riskesdas (2018) prevalensi gangguan tumbuh kembang di Provinsi Kalimantan Barat mengalami penurunan sebesar 2,67% dari 26,5% menjadi 23,8% di tahun 2018. Hasil Profil Kesehatan Kabupaten Landak tahun 2017 jumlah anak usia 0-4 tahun sebanyak 18,024 (laki-laki) dan 17,338 (perempuan). Anak mengalami proses tumbuh kembang yang sesuai dengan tahapan usianya, akan tetapi banyak faktor mempengaruhi hal itu seperti gizi,

infeksi, dan stimulasi (Prastiwi, 2019). Stimulasi atau kegiatan merangsang kemampuan dasar anak, dimulai sejak anak berumur 0-6 tahun, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Kemenkes RI, 2016). Stimulasi yang kurang dilakukan pada anak dapat menghambat perkembangan anak, sehingga proses tumbuh kembang anak tidak dapat optimal dan meningkat terutama pada fungsi kognitif, afektif, dan psikomotor (Hati & Lestari, 2016).

Stimulasi dapat diberikan oleh orang-orang disekitar anak yang sering berinteraksi dengan anak terutama ibu (Kemenkes RI, 2016). Ibu memiliki peran yang sangat penting dalam melakukan stimulasi perkembangan anak, hal ini menjadikan ibu sebagai penentu utama pertumbuhan dan perkembangan anak. Agar ibu melakukan perannya secara optimal dalam melakukan stimulasi, dibutuhkan elemen kognitif utama dan potensial dari kompetensi pengasuhan, yaitu *self-efficacy* (Bloomfield & Kendall, 2012). *Self-efficacy* merupakan suatu keyakinan atau kepercayaan individu untuk menguasai situasi dan menciptakan hal positif dalam mencapai suatu tujuan yang diharapkan (Bandura, (1998) dalam Widiyanto, (2013).

Salah satu cara untuk meningkatkan *self-efficacy*, yaitu dengan pemberian edukasi. Edukasi merupakan penyampaian informasi yang diberikan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan pemahaman kepada masyarakat agar masyarakat mau melakukan atau mengadopsi perilaku tersebut (Notoatmodjo,

2014). Edukasi yang mudah untuk dimengerti, dipahami, dilakukan, menyenangkan dan menarik serta memperkuat motivasi dalam menanamkan pemahaman, yaitu edukasi yang menggunakan media animasi digital. Animasi merupakan gambar bergerak terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) dapat berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Adventino, 2016). Sedangkan animasi digital merupakan teknik animasi *cell* yang menggabungkan gambar, kemudian dipindahkan ke komputer untuk diwarnai, diberi efek, dan diberikan animasi sehingga gambar terlihat lebih hidup (Resmalia (2017) dalam Kosasih, (2018).

Hasil studi awal di Posyandu Rampai Desa Jambu tahun 2020, wawancara dengan kader bahwa data anak yang mengikuti Posyandu setiap bulan berjumlah 44 anak, dari data tersebut terdapat 34 anak *toddler*. Data dari bidan yang menangani Posyandu Rampai, terdapat 13 anak usia 1-3 tahun yang mengalami gangguan bicara dan bahasa. Hasil wawancara dengan ibu mengatakan bahwa stimulasi penting untuk diberikan kepada anak, namun pemberian stimulasi dilakukan setahunya saja karena tidak adanya sumber seperti buku pedoman khusus pemberian stimulasi sesuai usia anak yang dimiliki ibu.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Edukasi dengan Animasi Digital terhadap *Self-Efficacy* Ibu dalam Melakukan Stimulasi Tumbuh Kembang Anak *Toddler* di Posyandu Rampai Desa Jambu Kalimantan Barat tahun 2021”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang disusun didalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh edukasi dengan animasi digital terhadap *self-efficacy* ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak *toddler* di Posyandu Rampai Desa Jambu Kalimantan Barat tahun 2021?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui adakah pengaruh edukasi dengan animasi digital terhadap *self-efficacy* ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak *toddler* di Posyandu Rampai Desa Jambu Kalimantan Barat tahun 2021.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui karakteristik responden ibu (usia, pekerjaan, dan pendidikan), anak (jenis kelamin dan usia) di Posyandu Rampai Desa Jambu Kalimantan Barat tahun 2021.
- b. Mengetahui *self-efficacy* ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak *toddler* sebelum diberikan edukasi dengan animasi

digital di Posyandu Rampai Desa Jambu Kalimantan Barat tahun 2021.

- c. Mengetahui *self-efficacy* ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak *toddler* setelah diberikan edukasi dengan animasi digital di Posyandu Rampai Desa Jambu Kalimantan Barat tahun 2021.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan ilmu dan pengetahuan bidang keperawatan khususnya yang berkaitan dengan edukasi dengan animasi digital sebagai faktor *self-efficacy* ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak *toddler*.

2. Praktis

- a. Bagi Posyandu

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi tentang pengaruh edukasi dengan animasi digital terhadap *self-efficacy* seorang ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak *toddler*.

- b. Bagi Puskesmas

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna tentang pengaruh edukasi dengan animasi digital terhadap *self-*

*efficacy* seorang ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak *toddler*.

c. Bagi STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi antara edukasi dengan animasi digital terhadap *self-efficacy*.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber data dan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai *self-efficacy*.

STIKES BETHESDA YAKKUM

## E. Keaslian Penelitian

Tabel 1 Keaslian Penelitian

Penelitian/tahun	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1. Eka Oktavianto, Tri Wahyu Intan Lesmana, Endar Timiyatun & Atik Badi'ah, 2019	Pelatihan Bermain Pada Pengasuh Meningkatkan <i>Parenting Self-Efficacy</i>	Penelitian pre-eksperimental dengan rancangan <i>one-group pre-post test</i> . Populasi dari penelitian ini adalah para pengasuh anak prasekolah di TK LKMD Singosaren, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta dengan jumlah 31 orang. Sampel yang digunakan adalah <i>purposive sampling</i> , yakni 19 pengasuh. Uji analisis menggunakan <i>paired sample t-test</i> . Instrumen yang digunakan adalah kuesioner <i>parenting self-efficacy</i> yang dimodifikasi dari <i>Tools to Measure Parenting Self-Efficacy (TOPSE)</i> .	Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan skor <i>parenting self-efficacy</i> antara sebelum dan sesudah pelatihan. Nilai rata-rata <i>parenting self-efficacy</i> sebelum pelatihan adalah 239,26 dan setelah pelatihan (post-test 1) menjadi 288,53 (perbedaan rata-rata sebesar 49,27) dan pada post-test 2 menjadi 399,16 (perbedaan rata-rata 159,90). Hasil uji komparasi antara sebelum dan sesudah pelatihan bermain didapatkan nilai $p=0,000$ (nilai $p < 0,05$ ).	Perbedaan: a. Variabel bebas yang diambil oleh peneliti sebelumnya adalah pelatihan bermain sedangkan variabel bebas yang peneliti teliti adalah edukasi dengan animasi digital. b. Variabel terikat yang diambil penelitian sebelumnya adalah <i>parenting self-efficacy</i> sedangkan variabel terikat yang peneliti teliti adalah <i>self-efficacy</i> ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak <i>toddler</i> . c. Responden penelitian. d. Pengambilan sampel. e. Uji statistik.	Persamaan: a. Menggunakan 2 variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. b. Pengumpulan data sama-sama menggunakan kuesioner.



Penelitian/tahun	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan	Persamaan
2. Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, Yuliani Nurani, 2020	Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak	Metode penelitian yaitu eksperimen, dengan desain <i>treatment by level</i> 2 x 2. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD di kota Medan dengan sampel 32 anak dalam kelompok eksperimen dan 32 anak dalam kelompok kontrol. Sampel diambil dengan teknik cluster sampling. Teknik analisis data menggunakan uji varians (ANOVA) dua jalur serta pengujian tukey.	Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat interaksi media pembelajaran digital dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan hasil analisis varians nilai F hitung = 4,97 > F tabel = 3,99 pada taraf signifikan = 0,05.	Perbedaan: a. Variabel bebas yang diambil oleh peneliti sebelumnya adalah media pembelajaran digital animasi dan kepercayaan diri sedangkan variabel bebas yang peneliti teliti adalah edukasi dengan animasi digital. b. Variabel terikat yang diambil peneliti sebelumnya adalah hasil belajar pendidikan agama Islam anak sedangkan variabel terikat yang peneliti teliti adalah <i>self-efficacy</i> ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak <i>toddler</i> . c. Penggumpulan data peneliti sebelumnya dikumpulkan melalui tes yang telah divalidasi sedangkan penggumpulan data yang peneliti gunakan adalah menggunakan instrument kuesioner. d. Responden penelitian. e. Uji statistik.	Persamaan: a. Menggunakan 2 variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen.

Penelitian/tahun	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan	Persamaan
3. Febrina Suci Hati, Prasetya Lestar, 2016	Pengaruh Pemberian Stimulasi pada Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Sedayu, Bantul	Metode penelitian observasional analitik dengan desain analitik prospektif kohort pada anak usia 1-3 tahun. Responden yang digunakan yaitu ibu dan balita usia 1-3 tahun sesuai dengan kriteria inklusi sebanyak 90 balita kelompok kasus dan 90 balita dengan kelompok kontrol yang diambil dengan teknik cluster sampling. Teknik sampling yang digunakan adalah cluster sampling. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner dan formulis KPSP. Teknik analisis data menggunakan teknik analisa Rank Spearman.	Hasil penelitian terdapat hubungan positif kuat dan secara statistik signifikan antara stimulasi tumbuh kembang dengan perkembangan anak usia 1-3 tahun di Kecamatan Sedayu ( $p= 0,001$ ; CI 95%; $\rho=0,682$ ).	Perbedaan: a. Variabel bebas yang diambil oleh peneliti sebelumnya adalah pemberian stimulasi sedangkan variabel bebas yang peneliti teliti adalah edukasi dengan animasi digital. b. Variabel terikat yang diambil peneliti sebelumnya adalah perkembangan anak usia 12-36 bulan sedangkan variabel terikat yang peneliti teliti adalah <i>self-efficacy</i> ibu dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak <i>toddler</i> . c. Peneliti sebelumnya meneliti anak usia 12-36 bulan sedangkan yang peneliti teliti adalah ibu dengan anak <i>toddler</i> . d. Redponden penelitian.	Persamaan: a. Menggunakan 2 variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. b. Pengambilan data sama-sama menggunakan kuesioner.