

## PKM PEMBERDAYAAN KADER POSYANDU DALAM MELATIH STIMULASI VISUAL PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH

Oktaviani Cahyaningsih\*<sup>1</sup>, Dewi Sari Rochmayani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>. Program Studi Optometri, Fakultas Kesehatan dan Keteknisian Medik,  
Universitas Widya Husada Semarang

\*e-mail: [oktaviani.hervian@gmail.com](mailto:oktaviani.hervian@gmail.com)<sup>1</sup>, [dewisari.smg@gmail.com](mailto:dewisari.smg@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Dewasa ini penggunaan gadget membuat banyak anak yang kecanduan sehingga diperlukan sikap bijak dari para orang tua dalam memanfaatkan teknologi gadget. Penggunaan gadget dalam waktu terlalu lama sangat membahayakan kesehatan mata anak dan mengakibatkan kontak mata dengan gadget, otomatis frekuensi berkedip berkurang. Melakukan pemeriksaan mata pada anak secara teratur sejak usia 3-5 tahun sangat penting dilakukan untuk mendeteksi masalah pada anak sejak awal. Biasanya, pemeriksaan mata dilakukan kalau orangtua menangkap gejala awal seperti anak terlihat kesulitan melihat dari jarak dekat maupun jauh atau juga ada riwayat keluarga yang memiliki masalah mata. Sejatinya, pemeriksaan mata untuk anak-anak sangat penting dilakukan untuk memastikan mata anak sehat dan tidak memiliki masalah penglihatan yang dapat mengganggu kinerja sekolah dan berpotensi memengaruhi kesehatan anak lebih jauh lagi. Kegiatan Pengabdian ini dilakukan melalui ceramah pemaparan materi, praktek penggunaan APE Fun Thinkers, Role Play, diskusi, evaluasi dan pendampingan kader posyandu dengan hasil ada peningkatan pengetahuan dari para kader kesehatan posyandu tentang pentingnya stimulasi visual dimana dapat membantu meningkatkan pengalaman bermain anak usia dini dalam mengenali lingkungan sekitar dengan cermat dan baik melalui sensori yang dimilikinya.

**Kata kunci:** Kader, Posyandu, Stimulasi, Visual, Pra Sekolah

### Abstract

Nowadays, the use of gadgets makes many children addicted, so parents need to be wise in utilizing gadget technology. Using gadgets for too long is very dangerous for children's eye health and causes eye contact with gadgets, automatically reducing the blinking frequency. Conducting regular eye examinations on children from the age of 3-5 years is very important to detect problems in children early on. Usually, eye examinations are carried out if parents catch early symptoms such as children having difficulty seeing from near or far or there is a family history of eye problems. In fact, eye examinations for children are very important to ensure that children's eyes are healthy and do not have vision problems that can interfere with school performance and potentially affect children's health even further. This Community Service activity is carried out through lectures on material presentation, practice of using APE Fun Thinkers, Role Play, discussions, evaluations and mentoring of posyandu cadres with the result that there is an increase in knowledge from posyandu health cadres about the importance of visual stimulation which can help improve the playing experience of early childhood in recognizing the surrounding environment carefully and well through the sensors they have.

**Keywords:** Cadre, Posyandu, Stimulation, Visual, Pre-School

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan ilmu dan teknologi membuat fenomena manusia tidak lepas dari gadget dari umur dini sampai dewasa maka diperlukan sikap bijak dari para orang tua dalam menggunakan teknologi [1]. Penggunaan gadget dalam waktu terlalu lama sangat membahayakan kesehatan mata anak [2]. Kontak mata dengan gadget, otomatis frekuensi berkedip berkurang. Akibatnya, mata kering, terasa perih, dan nyeri. Kemudian, mata memerah dan terasa gatal, bahkan, anak mual dan pusing [3]. Jika orang tua bersikap kurang bijak maka dapat mempengaruhi perkembangan motorik, agama, sosial emosional, kognitif, seni, dan bahasa.

Menyikapi hal tersebut maka diperlukan stimulasi visual untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, stimulasi visual dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Berdasarkan survey pendahuluan ada sekitar 85 anak pra sekolah di RW I Kelurahan Palebon Kecamatan Pedurungan dimana rata-rata berdasarkan informasi dari orang tua masing-masing anak sudah diperkenalkan gadget sejak usia 9 bulan, hal inilah yang perlu kita waspadai akan adanya gangguan kesehatan mata pada anak pra sekolah sejak dini karena pengaruh gadget [6].

Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi salah satu media pembelajaran yang bagus untuk anak usia pra sekolah permainan edukatif yang digunakan ini disebut "Fun Thinkers" dimana permainan ini memberikan konsep bermain dan belajar sekaligus menggunakan ketajaman penglihatan dalam memainkannya, hal ini memudahkan para orang tua dalam mengalihkan kebiasaan negatif yaitu bermain gadget yang terus terusan tanpa kontrol.

Dampak jangka panjang, retina mata anak bisa rusak akibat penggunaan gawai yang berlebihan. Kondisi tersebut mengakibatkan mata anak buram dan minus [7]. Terlalu lama melihat layar gadget akan menurunkan kedipan anak, sehingga matanya jadi kering dan iritasi. Menurut penelitian dari National Institutes of Health, sekitar 35 persen anak-anak prasekolah di Amerika Serikat memiliki masalah rabun dekat (myopia), rabun jauh (astigmatisme).

Tujuan dilakukan stimulasi visual menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah untuk membantu orang tua dalam meningkatkan perkembangan motorik anak baik motorik kasar maupun motorik halus yang disosialisasikan kader kesehatan melalui kegiatan posyandu. Kegiatan ini juga dapat digunakan untuk mendeteksi jika anak mengalami gangguan perkembangan sehingga dapat dilakukan upaya perbaikan sedini mungkin [8]

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Pemberdayaan Kader Posyandu Dalam Upaya Peningkatan Pengetahuan ini dilakukan melalui ceramah pemaparan materi, praktek penggunaan APE, Role Play, diskusi, evaluasi dan pendampingan kader posyandu.

Pelaksanaan PKM ini dimulai dari pengisian daftar hadir dan sosialisai pentingnya Fokus Penglihatan pada balita, pengenalan Alat Permainan Edukatif (APE), pelatihan penggunaan alat Permainan Edukatif (APE) pada kader posyandu, praktek menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), Evaluasi pelaksanaan kegiatan dan pendampingan kader posyandu dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE).

Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

- a. Ceramah metode ini digunakan untuk menjelaskan teori dan konsep yang harus dikuasai oleh peserta pelatihan yaitu kader kesehatan posyandu berupa materi masalah pentingnya stimulasi visual, upaya Promotif, Preventif, Kuratif dan Rehabilitatif kesehatan mata pada balita, upaya pencegahan komplikasi penyakit mata pada balita, manfaat dan cara penggunaan "Alat Permainan Edukatif (APE)" sebagai media stimulasi visual pada usia pra sekolah.
- b. Praktek metode ini digunakan untuk melatih ketrampilan yang harus dikuasai oleh peserta pelatihan yaitu para kader kesehatan posyandu dapat menggunakan "Alat Permainan Edukatif (APE)"
- c. Role Play dengan cara para calon kader kesehatan posyandu secara bergantian diminta untuk mempraktekkan cara penggunaan "Alat Permainan Edukatif (APE)"
- d. Studi Kasus dan diskusi, pada metode ini peserta pelatihan yaitu para kader kesehatan posyandu akan mengkaji dan berdiskusi kemungkinan masalah-masalah kesehatan mata pada anak usia pra sekolah
- e. Evaluasi pada akhir pelatihan para peserta pelatihan yaitu para kader kesehatan posyandu akan dievaluasi terkait materi pelatihan yang sudah diberikan, dengan adanya evaluasi ini

diharapkan para calon kader akan terampil dan memiliki bekal yang cukup untuk melaksanakan cara penggunaan “Alat Permainan Edukatif (APE)” sebagai media stimulasi visual pada anak usia pra sekolah.

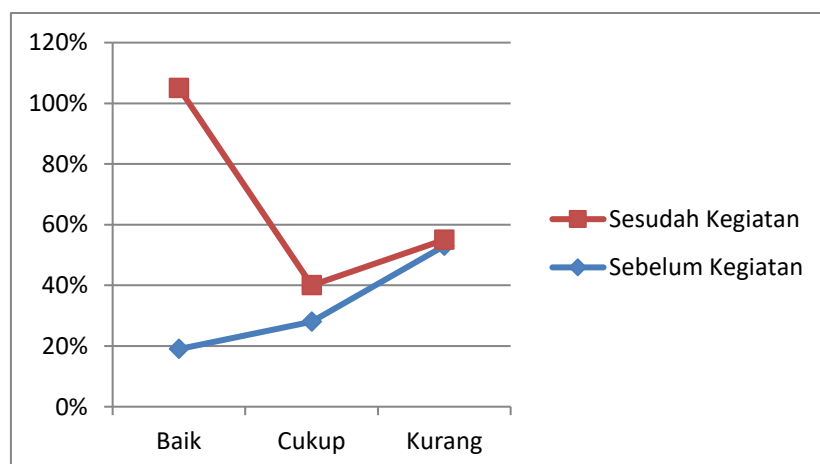
- f. Metode Pendampingan, metode ini dilakukan mulai dari awal pelatihan sampai dengan dapat dilaksanakannya cara penggunaan “Alat Permainan Edukatif (APE)” sebagai media stimulasi visual oleh kader kesehatan posyandu, praktek pemeriksaan Fokus Penglihatan Binokuler menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) ,
- g. Monitoring dan Evaluasi pelaksanaan kegiatan dan pendampingan kader posyandu dalam penggunaan alat Alat Permainan Edukatif (APE).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi dilakukan dengan mengisi angket oleh kader sebagai peserta pelatihan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dari kader terhadap PKM yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan dasar seputar kesehatan mata dan bentuk bentuk stimulasi visual sebagai upaya memaksimalkan perkembangan motorik halus, kasar, bahasa, sosial dan seni.



Gambar 1. Pelaksanaan Aplikasi APE Sebagai Stimulasi Visual



Gambar 2. Hasil Tes Kemampuan Dasar Peserta Pelatihan Yang Diuji Pada Awal dan Akhir Kegiatan Pengabdian

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Kader Sebelum Dan Sesudah Kegiatan PKM

No	Kegiatan	Pengetahuan Kader		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Sebelum kegiatan PKM	19%	28%	53%
2	Sesudah kegiatan PKM	86 %	12%	2%

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan pengabdian ada peningkatan pengetahuan dari para kader kesehatan tentang pentingnya stimulasi visual. Stimulasi atau rangsangan sangat diperlukan terutama pada masa balita karena pada masa ini pertumbuhan dasar akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya, proses stimulasi yang akan mengisi jaringan otak dan syaraf yang tumbuh dan berkembang pesat khususnya pada usia balita yang sering kali kita sebut dengan periode emas. Stimulasi dapat diberikan oleh siapa saja terutama oleh orang yang terdekat seperti orang tua, guru atau pengasuh [9].

Pemberian pengetahuan kepada kader kesehatan posyandu merupakan salah satu upaya untuk membantu mengenalkan pentingnya stimulasi visual pada orang terdekat anak pra sekolah khususnya orang tua [10]. Selain stimulasi tentunya nurisi yang baik juga merupakan faktor yang penting untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak usia pra sekolah. Sebaiknya stimulasi [11].

Melalui stimulasi visual dengan menggunakan media permainan edukatif dapat membantu meningkatkan pengalaman bermain anak usia dini dalam mengenali lingkungan sekitar dengan cermat dan baik melalui sensori yang dimilikinya. Media permainan edukatif Fun Thinkers Book memberikan arahan bermain melalui buku dan bingkai peragaan belajar tematik agar anak dapat melakukan aktivitas bermain gambar, menjawab pertanyaan serta menyesuaikan isi gambar [12]. Kreativitas anak-anak juga dapat dikembangkan melalui imajinasi setelah ada stimulasi visual melalui permainan edukatif dalam bentuk karya cipta baru yang dibuat sendiri oleh anak [13].

#### 4. KESIMPULAN

Alat permainan edukatif mempunyai banyak manfaat banyak manfaat terhadap aspek perkembangan anak. Indikator perkembangan anak dalam hal motorik halus, motorik kasar, moral agama, sosial emosional, kognitif, seni, dan bahasa dapat distimulasi dengan baik dengan menggunakan alat permainan edukasi. Satu alat permainan edukasi tidak hanya bisa menstimulasi satu indikator saja tapi dapat menstimulasi beberapa indikator sekaligus. Bahkan alat permainan edukasi yang sangat sederhana sekalipun dapat multifungsi jika digunakan oleh pendamping yang tepat dan mampu mengeksplorasi manfaat alat permainan edukasi tersebut dengan maksimal [14].

Bentuk perkembangan ini menjadi landasan perkembangan anak pada masa – masa berikutnya. Jika berbagai kemampuan tersebut dapat berkembang secara optimal pada usia dini, maka bisa dipastikan seorang anak akan memiliki kemampuan yang jauh lebih baik pada masa masa berikutnya dibanding anak yang perkembangannya tidak optimal pada masa balita misalnya kemampuan dalam berkomunikasi dan penyelesaian masalah [15]

Diperlukan pengetahuan, edukasi dan motivasi dari orang terdekat anak pra sekolah baik itu orang tua, guru, pengasuh maupun kegiatan di Posyandu dalam melakukan stimulasi visual pada anak usia pra sekolah.

---

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Rektor Universitas Widya Husada Semarang dan LPPM Universitas Widya Husada Semarang yang telah memberikan arahan dan memberikan pendanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Jauharoh, "Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah Di RA Masyithah," pp. 1–88, 2022.
- [2] F. N. Alwie, I. Oktavianti, and E. A. Ismaya, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar," *WASIS J. Ilm. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 44–48, 2023, doi: 10.24176/wasis.v4i1.9708.
- [3] S. Abdu, J. L. Saranga', V. Sulu, and R. Wahyuni, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan," *J. Keperawatan Florence Nightingale*, vol. 4, no. 1, pp. 24–30, 2021, doi: 10.52774/jkfn.v4i1.59.
- [4] Prof. dr. H. Sidarta Ilyas, *Ilmu Penyakit Mata*, 5th ed. Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, 2018.
- [5] Nabila, "Bentuk Stimulasi Perkembangan Kemampuan Visual Spasial pada Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pandemi Covid-19," 2016.
- [6] O. Cahyaningsih and D. S. Rochmayani, "Optimalisasi Peran Kader Posyandu dalam Deteksi Kesehatan Mata bagi Balita," *J. Peduli Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 65–72, 2021, doi: 10.37287/jpm.v3i1.424.
- [7] M. M. Dana, "Gangguan Penglihatan Akibat Kelainan Refraksi yang Tidak Dikoreksi," *J. Ilm. Kesehat. Sandi Husada*, vol. 12, no. 2, pp. 988–995, 2020, doi: 10.35816/jiskh.v12i2.451.
- [8] H. Siswanto, *Pendidikan Kesehatan Anak Usia Dini*. 2019.
- [9] R. R. W. Perdani, D. M. W. Purnama, N. Afifah, A. I. Sari, and S. Fahrieza, "Hubungan Stimulasi Ibu Dengan Perkembangan Anak Usia 0-3 Tahun di Kelurahan Penengahan Raya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung," *Sari Pediatr.*, vol. 22, no. 5, p. 304, 2021, doi: 10.14238/sp22.5.2021.304-10.
- [10] S. I. Widianingtyas, "Hubungan Stimulasi dengan Perkembangan Anak Usia 1-3 Tahun," *Adi Husada Nurs. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 92–95, 2016.
- [11] R. Maulidia, L. Maria, and A. D. Firdaus, "Hubungan Stimulasi Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Selama Pandemi Covid," *J. Kesehat. Mesencephalon*, vol. 7, no. 2, 2021, doi: 10.36053/mesencephalon.v7i2.287.
- [12] Lina Amelia, "Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindegarten Watching Siaga Bencana Gempabumi Di Paud Terpadu Permata Hati Banda Aceh," *Visipena J.*, vol. 6, no. 2, pp. 26–39, 2015, doi: 10.46244/visipena.v6i2.363.
- [13] F. Kawuryan and T. Raharjo, "Pengaruh Stimulasi Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia," *Staf Pengajar Fak. Psikol. Univ. Muria Kudus Abstr.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–20, 2018.
- [14] L. P. Monica, M. Ulfa, and I. Agustina, "Hubungan Stimulasi Alat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah," *Indones. J. Prof. Nurs.*, vol. 4, no. 1, p. 60, 2023, doi: 10.30587/ijpn.v4i1.5796.
- [15] F. Fernando, E. Etriyanti, and M. Pebrina, "Hubungan Stimulasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia Batita," *Jik- J. Ilmu Kesehat.*, vol. 3, no. 2, p. 140, 2019, doi: 10.33757/jik.v3i2.144.