

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep Kemampuan

##### 2.1.1 Pengertian

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 552-553). Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. (Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge, 2009: 57).

Menurut Chaplin *ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Sedangkan menurut Robbins kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek. Adapula pendapat lain menurut Akhmat Sudrajat adalah menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut.

Kemampuan juga bisa disebut dengan kompetensi. Kata kompetensi berasal dari bahasa Inggris "*competence*" yang berarti *ability, power, authority, skill, knowledge*, dan kecakapan, kemampuan serta wewenang. Jadi kata kompetensi dari kata *competent* yang berarti memiliki kemampuan

dan keterampilan dalam bidangnya sehingga ia mempunyai kewenangan atau otoritas untuk melakukan sesuatu dalam batas ilmunya tersebut.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Kompetensi merupakan perpaduan dari tiga domain pendidikan yang meliputi ranah pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang terbentuk dalam pola berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar ini, kompetensi dapat berarti pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya. Pengertian-pengertian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

### 2.1.2 Domain Kemampuan

Berdasarkan pembagian domain oleh Bloom dikembangkan menjadi tiga tingkat ranah yaitu :

#### a. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan (*knowledge*) adalah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang mengadakan penginderaan terhadap suatu objek

tertentu. Penginderaan terhadap objek terjadi melalui panca indera manusia yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba dengan sendiri. Pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian persepsi terhadap objek. Sebesar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2010). Tingkat pengetahuan tersebut dibagi dalam 6 tingkat, yaitu :

- 1) Tahu (*Know*)  
Mengingat suatu materi yang pernah dipelajari sebelumnya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
- 3) Penerapan (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkret. Aplikasi atau penerapan ini adalah merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dari pemahaman.

- 4) Analisis (*analysis*), mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lainnya. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur- unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya lebih tinggi setingkat dari analisis.
- 6) Evaluasi (*evaluation*) adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Bloom. Penilaian atau evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan atau kriteria yang ada (Sudijono, 2001: 49-52).

b. Kemampuan Psikomotorik

Keterampilan motorik (*motor skills*) berkaitan dengan serangkaian gerak-gerik jasmaniah dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerik berbagai anggota badan secara terpadu. W.S.Winkel (1996:339) memaparkan: “Biarapun belajar

keterampilan motorik mengutamakan gerakan-gerakan seluruh otot, urat-urat dan persendian dalam tubuh, namun diperlukan pengamatan melalui alat-alat indera dan pengolahan secara kognitif yang melibatkan pengetahuan dan pemahaman”.

Keterampilan motorik tidak hanya menuntut kemampuan untuk merangkaian gerak jasmaniah tetapi juga memerlukan aktivitas mental/*psychis* (aktivitas kognitif) supaya terbentuk suatu koordinasi gerakan secara terpadu, sehingga disebut kemampuan psikomotorik.

W.S. Winkel (1996:249-250) juga kemudian mengklasifikasikan ranah psikomotorik dalam tujuh jenjang, sebagai berikut:

- 1) Persepsi (*perception*), mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
- 2) Kesiapan (*set*), mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai gerakan atau rangkaian gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing (*guided response*), mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak sesuai dengan contoh yang diberikan (*imitasi*).
- 4) Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak dengan lancar karena sudah dilatih secukupnya tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.

- 5) Gerakan yang kompleks (*complex response*), mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan yang terdiri atas beberapa komponen dengan lancar, tepat dan efisien.
- 6) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.
- 7) Kreativitas (*creativity*), mencakup kemampuan untuk melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.

c. Sikap

Sikap adalah suatu respon tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2010).

Seperti juga pengetahuan dan kemampuan psikomotor, sikap juga memiliki tingkatan berdasarkan intensitasnya, menurut Notoatmodjo (2010), yaitu :

- 1) Menerima (*Receiving*)  
Menerima dapat diartikan bahwa orang (subjek) mau dan mempertahankan stimulus yang diberikan (objek).
- 2) Merespon (*Responding*)  
Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap. Karena dengan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan, terlepas dari pekerjaan itu benar atau salah, adalah berarti orang menerima ide tersebut.
- 3) Menghargai (*Valuing*)

Indikasi sikap ketiga adalah orang lain untuk mengerjakan atau

mendiskusikan suatu masalah

4) Bertanggung jawab (*Responsible*)

Sikap yang paling tinggi adalah bertanggung jawab atas segala

sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko.

### 2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan

Robbins menyatakan bahwa kemampuan terdiri dari dua faktor, yaitu :

a. Kemampuan Intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental, berpikir, menalar dan memecahkan masalah.

b. Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan dan karakteristik serupa.

### 2.1.4 Penilaian Kemampuan

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas)

No. 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Kelulusan bahwa target

ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75 %.

## 2.2 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

### 2.2.1 Pengertian

Anak memiliki suatu ciri yang khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak konsepsi sampai berakhirnya masa remaja. Hal ini yang membedakan anak dengan dewasa. Anak bukan dewasa kecil. Anak menunjukkan ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya. Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel serta jaringan interselular, berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan, sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat (Kemenkes RI, 2016).

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Kemenkes RI, 2016). Pertumbuhan terjadi secara simultan dengan perkembangan. Berbeda dengan pertumbuhan, perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhi, misalnya perkembangan sistem neuromuskuler, kemampuan bicara, emosi dan sosialisasi. Kesemua fungsi tersebut berperan penting dalam kehidupan manusia yang utuh.

### 2.2.2 Ciri-ciri dan Prinsip-prinsip Tumbuh Kembang Anak

a. Proses tumbuh kembang anak mempunyai beberapa ciri-ciri yang saling berkaitan. Ciri ciri tersebut adalah sebagai berikut (Kemenkes RI, 2016) yaitu :

- 1) Perkembangan menimbulkan perubahan  
Perkembangan terjadi bersamaan dengan pertumbuhan.  
Setiap pertumbuhan disertai dengan perubahan fungsi.

Misalnya perkembangan intelegensia pada seorang anak akan menyertai pertumbuhan otak dan serabut saraf.

- 2) Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya

Setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya. Sebagai contoh, seorang anak tidak akan bisa berjalan sebelum ia bisa berdiri. Seorang anak tidak akan bisa berdiri jika pertumbuhan kaki dan bagian tubuh lain yang terkait dengan fungsi berdiri anak terhambat. Karena itu perkembangan awal ini merupakan masa kritis karena akan menentukan perkembangan selanjutnya.

- 3) Pertumbuhan dan perkembangan mempunyai kecepatan yang berbeda

Sebagaimana pertumbuhan, perkembangan mempunyai kecepatan yang berbeda-beda, baik dalam pertumbuhan fisik maupun perkembangan fungsi organ dan perkembangan pada masing-masing anak.

- 4) Perkembangan berkorelasi dengan pertumbuhan

Pada saat pertumbuhan berlangsung cepat, perkembangan pun demikian, terjadi peningkatan mental, memori, daya nalar, asosiasi dan lain-lain. Anak sehat, bertambah umur, bertambah berat dan tinggi badannya serta bertambah kepandaiannya.

- 5) Perkembangan mempunyai pola yang tetap

Perkembangan fungsi organ tubuh terjadi menurut dua hukum yang tetap, yaitu:

- a) Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah kepala, kemudian menuju ke arah kaudal/anggota tubuh (pola *chepalocaudal*).
  - b) Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah proksimal (gerak kasar) lalu berkembang ke bagian distal seperti jari-jari yang mempunyai kemampuan gerak halus (pola *proksimodistal*).
- 6) Perkembangan memiliki tahap yang berurutan  
Tahap perkembangan seorang anak mengikuti pola yang teratur dan berurutan. Tahap-tahap tersebut tidak bisa terjadi terbalik, misalnya anak terlebih dahulu mampu membuat lingkaran sebelum mampu membuat gambar kotak, anak mampu berdiri sebelum berjalan dan sebagainya.
- b. Proses tumbuh kembang anak juga mempunyai prinsip-prinsip yang saling berkaitan. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:
- 1) Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar  
Kematangan merupakan proses intrinsik yang terjadi dengan sendirinya, sesuai dengan potensi yang ada pada individu. Belajar merupakan perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha. Melalui belajar, anak memperoleh kemampuan menggunakan sumber yang diwariskan dan potensi yang dimiliki anak.
  - 2) Pola perkembangan dapat diramalkan  
Terdapat persamaan pola perkembangan bagi semua anak. Dengan demikian perkembangan seorang anak dapat

diramalkan. Perkembangan berlangsung dari tahapan umum ke tahapan spesifik, dan terjadi berkesinambungan.

### 2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kualitas Tumbuh Kembang Anak

Pada umumnya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan normal yang merupakan hasil interaksi banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Adapun faktor-faktor tersebut antara lain (Kemenkes RI, 2016) :

a. Faktor dalam (internal) yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak

1) Ras/etnik atau bangsa

Anak yang dilahirkan dari ras/bangsa Amerika, maka ia tidak memiliki faktor herediter ras/bangsa Indonesia atau sebaliknya.

2) Keluarga

Ada kecenderungan keluarga yang memiliki postur tubuh tinggi, pendek, gemuk atau kurus.

3) Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan masa remaja.

4) Jenis kelamin

Fungsi reproduksi pada anak perempuan berkembang lebih cepat daripada laki laki. Tetapi setelah melewati masa pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat.

5) Genetik

Genetik (heredokonstitusional) adalah bawaan anak yaitu potensi anak yang akan menjadi ciri khasnya. Ada beberapa

kelainan genetik yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak

seperti kerdil.

b. Faktor luar (eksternal)

1) Faktor Prenatal

a) Gizi

Nutrisi ibu hamil terutama dalam trimester akhir

kehamilan akan mempengaruhi pertumbuhan janin.

b) Mekanis

Posisi fetus yang abnormal bisa menyebabkan kelainan

kongenital seperti *club foot*.

c) Toksin/zat kimia

Beberapa obat-obatan seperti *Aminopterin*, *Thalldomid*

dapat menyebabkan kelainan kongenital seperti

*palatoskisis*.

d) Endokrin

*Diabetes melitus* dapat menyebabkan *makrosomia*,

*kardiomegali*, *hiperplasia adrenal*.

e) Radiasi

Paparan radium dan sinar Rontgen dapat mengakibatkan

kelainan pada janin seperti *mikrosefali*, *spina bifida*,

retardasi mental dan deformitas anggota gerak, kelainan

kongenital mata, kelainan jantung.

f) Infeksi

Infeksi pada trimester pertama dan kedua oleh *TORCH*

(*Toksoplasma*, *Rubella*, *Sitomegalo virus*, *Herpes*

*simpleks*) dapat menyebabkan kelainan pada janin:

katarak, bisu tuli, *mikrosefali*, retardasi mental dan

kelainan jantung kongenital.

g) Kelainan imunologi

*Eritobaltosis fetalis* timbul atas dasar perbedaan

golongan darah antara janin dan ibu sehingga ibu

membentuk antibodi terhadap sel darah merah janin, kemudian melalui plasenta masuk dalam peredaran darah janin dan akan menyebabkan hemolisis yang selanjutnya mengakibatkan hiperbilirubinemia dan *Kem icterus* yang akan menyebabkan kerusakan jaringan otak.

- h) Anoksia embrio  
Anoksia embrio yang disebabkan oleh gangguan fungsi plasenta menyebabkan pertumbuhan terganggu.
- i) Psikologi ibu  
Kehamilan yang tidak diinginkan, perlakuan salah atau kekerasan mental pada ibu hamil dan lain-lain.

## 2) Faktor Persalinan

Komplikasi persalinan pada bayi seperti trauma kepala, asfiksia dapat menyebabkan kerusakan jaringan otak.

## 3) Faktor Pasca Persalinan

- a) Gizi  
Untuk tumbuh kembang bayi, diperlukan zat makanan yang adekuat.
- b) Penyakit kronis/ kelainan kongenital, tuberkulosis, anemia, kelainan jantung bawaan mengakibatkan retardasi pertumbuhan jasmani.
- c) Lingkungan fisis dan kimia.  
Lingkungan sering disebut melieu adalah tempat anak tersebut hidup yang berfungsi sebagai penyedia kebutuhan dasar anak (*provider*). Sanitasi lingkungan yang kurang baik, kurangnya sinar matahari, paparan sinar radioaktif, zat kimia tertentu (Pb, Merkuri, rokok,

- dll) mempunyai dampak yang negatif terhadap pertumbuhan anak.
- d) Psikologis  
Hubungan anak dengan orang sekitarnya. Seorang anak yang tidak dikehendaki oleh orang tuanya atau anak yang selalu merasa tertekan, akan mengalami hambatan di dalam pertumbuhan dan perkembangannya.
- e) Endokrin  
Gangguan hormon, misalnya pada penyakit hipotiroid akan menyebabkan anak mengalami hambatan pertumbuhan.
- f) Sosio-ekonomi  
Kemiskinan selalu berkaitan dengan kekurangan makanan, kesehatan lingkungan yang jelek dan ketidaktahuan, akan menghambat pertumbuhan anak.
- g) Lingkungan pengasuhan  
Pada lingkungan pengasuhan, interaksi ibu-anak sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak.
- h) Stimulasi  
Perkembangan memerlukan rangsangan atau stimulasi khususnya dalam keluarga, misalnya penyediaan alat mainan, sosialisasi anak, keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain terhadap kegiatan anak.
- i) Obat-obatan  
Pemakaian kortikosteroid jangka lama akan menghambat pertumbuhan, demikian halnya dengan pemakaian obat perangsang terhadap susunan saraf yang menyebabkan terhambatnya produksi hormon pertumbuhan.

#### 2.2.4 Aspek-aspek Perkembangan yang dipantau

Aspek-aspek perkembangan yang dipantau menurut Kemenkes RI, 2016 yaitu :

- a. Gerak kasar atau motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, dan sebagainya.
- b. Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya.
- c. Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah dan sebagainya.
- d. Sosialisasi dan kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain), berpisah dengan ibu/pengasuh anak, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, dan sebagainya.

#### 2.2.5 Periode Tumbuh Kembang Anak

Tumbuh-Kembang anak berlangsung secara teratur, saling berkaitan dan berkesinambungan yang dimulai sejak konsepsi sampai dewasa. Tumbuh kembang anak terbagi dalam beberapa periode.

Berdasarkan beberapa kepustakaan, maka periode tumbuh kembang anak adalah sebagai berikut (Kemenkes RI, 2016) :

- a. Masa prenatal atau masa intra uterin (masa janin dalam kandungan)  
Masa ini dibagi menjadi 3 periode, yaitu :
- 1) Masa zigot/mudigah, sejak saat konsepsi sampai umur kehamilan 2 minggu.
  - 2) Masa embrio, sejak umur kehamilan 2 minggu sampai 8/12 minggu.

Ovum yang telah dibuahi dengan cepat akan menjadi suatu organisme, terjadi diferensiasi yang berlangsung dengan cepat, terbentuk sistem organ dalam tubuh.

- 3) Masa janin/fetus, sejak umur kehamilan 9/12 minggu sampai akhir kehamilan.

Masa ini terdiri dari 2 periode yaitu:

- a) Masa fetus dini yaitu sejak umur kehamilan 9 minggu sampai trimester kedua kehidupan intra uterin. Pada masa ini terjadi percepatan pertumbuhan, pembentukan jasad manusia sempurna. Alat tubuh telah terbentuk serta mulai berfungsi.
- b) Masa fetus lanjut yaitu trimester akhir kehamilan.  
Pada masa ini pertumbuhan berlangsung pesat disertai perkembangan fungsi-fungsi. Terjadi transfer Immunoglobulin G (Ig G) dari darah ibu melalui plasenta. Akumulasi asam lemak esensial seri Omega 3 (Docosa Hexanic Acid) dan Omega 6 (Arachidonic Acid) pada otak dan retina.

Periode yang paling penting dalam masa prenatal adalah trimester pertama kehamilan. Pada periode ini pertumbuhan otak janin sangat peka terhadap pengaruh lingkungan janin. Gizi kurang pada ibu hamil, infeksi, merokok dan asap rokok, minuman beralkohol, obat-obat, bahan-bahan toksik, pola asuh, depresi berat, faktor psikologis seperti kekerasan terhadap ibu hamil, dapat menimbulkan pengaruh buruk bagi pertumbuhan janin dan kehamilan. Pada setiap ibu hamil, dianjurkan untuk selalu memperhatikan gerakan janin setelah kehamilan 5 bulan.

Agar janin dalam kandungan tumbuh dan berkembang menjadi anak sehat, maka selama masa intra uterin, seorang ibu diharapkan:

- (1) Menjaga kesehatannya dengan baik.
- (2) Selalu berada dalam lingkungan yang menyenangkan.
- (3) Mendapat nutrisi yang sehat untuk janin yang dikandungnya.
- (4) Memeriksa kesehatannya secara teratur ke sarana kesehatan.
- (5) Memberi stimulasi dini terhadap janin.
- (6) Tidak mengalami kekurangan kasih sayang dari suami dan keluarganya.

- (7) Menghindari stres baik fisik maupun psikis.
- (8) Tidak bekerja berat yang dapat membahayakan kondisi kehamilannya.

- b. Masa bayi (*infancy*) umur 0 - 11 bulan  
Pada masa ini terjadi adaptasi terhadap lingkungan dan terjadi perubahan sirkulasi darah, serta mulainya berfungsi organ-organ.

Masa neonatal dibagi menjadi 2 periode :

- 1) Masa neonatal dini, umur 0 - 7 hari.
- 2) Masa neonatal lanjut, umur 8 - 28 hari.

Hal yang paling penting agar bayi lahir tumbuh dan

berkembang menjadi anak sehat adalah :

- a) Bayi lahir ditolong oleh tenaga kesehatan yang terlatih, di sarana kesehatan yang memadai.
- b) Untuk mengantisipasi risiko buruk pada bayi saat dilahirkan, jangan terlambat pergi ke sarana kesehatan bila dirasakan sudah saatnya untuk melahirkan.
- c) Saat melahirkan sebaiknya didampingi oleh keluarga yang dapat menenangkan perasaan ibu.
- d) Sambutlah kelahiran anak dengan perasaan penuh sukacita dan penuh rasa syukur. Lingkungan yang seperti ini sangat membantu jiwa ibu dan bayi yang dilahirkannya.
- e) Berikan ASI sesegera mungkin. Perhatikan refleks menghisap diperhatikan oleh karena berhubungan dengan masalah pemberian ASI.
- 3) Masa post (pasca) neonatal, umur 29 hari sampai 11 bulan.
  - a) Pada masa ini terjadi pertumbuhan yang pesat dan proses pematangan berlangsung secara terus menerus terutama meningkatnya fungsi sistem saraf.

- b) Seorang bayi sangat bergantung pada orang tua dan keluarga sebagai unit pertama yang dikenalnya. Beruntunglah bayi yang mempunyai orang tua yang hidup rukun, bahagia dan memberikan yang terbaik untuk anak. Pada masa ini, kebutuhan akan pemeliharaan kesehatan bayi, mendapat ASI eksklusif selama 6 bulan penuh, diperkenalkan kepada makanan pendamping ASI sesuai umurnya, diberikan imunisasi sesuai jadwal, mendapat pola asuh yang sesuai.
  - c) Masa bayi adalah masa dimana kontak erat antara ibu dan anak terjalin, sehingga dalam masa ini, pengaruh ibu dalam mendidik anak sangat besar.
- 4) Masa anak dibawah lima tahun (anak balita, umur 12-59 bulan)  
Pada masa ini, kecepatan pertumbuhan mulai menurun dan terdapat kemajuan dalam perkembangan motorik (gerak kasar dan gerak halus) serta fungsi ekskresi.  
Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah pada masa balita. Pertumbuhan dasar yang berlangsung pada masa balita akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Setelah lahir terutama pada 3 tahun pertama kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan sel-sel otak masih berlangsung dan terjadi pertumbuhan serabut-serabut syaraf dan cabang-cabangnya, sehingga terbentuk jaringan syaraf dan otak yang kompleks. Jumlah dan pengaturan hubungan-hubungan antar sel syaraf ini akan sangat

mempengaruhi segala kinerja otak, mulai dari kemampuan belajar berjalan, mengenal huruf, hingga bersosialisasi.

Pada masa balita, perkembangan kemampuan bicara dan bahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional dan intelegensia berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian anak juga dibentuk pada masa ini, sehingga setiap kelainan/penyimpangan sekecil apapun apabila tidak dideteksi apalagi tidak ditangani dengan baik, akan mengurangi kualitas sumber daya manusia dikemudian hari.

5) Masa anak prasekolah (anak umur 60 - 72 bulan)

Pada masa ini, pertumbuhan berlangsung dengan stabil. Terjadi perkembangan dengan aktivitas jasmani yang bertambah dan meningkatnya ketrampilan dan proses berfikir. Memasuki masa prasekolah, anak mulai menunjukkan keinginannya, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan.

Pada masa ini, selain lingkungan di dalam rumah maka lingkungan di luar rumah mulai diperkenalkan. Anak mulai senang bermain di luar rumah. Anak mulai berteman, bahkan banyak keluarga yang menghabiskan sebagian besar waktu anak bermain di luar rumah dengan cara membawa anak ke taman-taman bermain, taman-taman kota, atau ke tempat-tempat yang menyediakan fasilitas permainan untuk anak. Sepatutnya lingkungan-lingkungan tersebut menciptakan suasana bermain yang bersahabat untuk anak (*child friendly*

*environment*). Semakin banyak taman kota atau taman bermain dibangun untuk anak, semakin baik untuk menunjang kebutuhan anak.

Pada masa ini anak dipersiapkan untuk sekolah, untuk itu panca indra dan sistim reseptor penerima rangsangan serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajar dengan baik. Perlu diperhatikan bahwa proses belajar pada masa ini adalah dengan cara bermain. Orang tua dan keluarga diharapkan dapat memantau pertumbuhan dan perkembangan anaknya, agar dapat dilakukan intervensi dini bila anak mengalami kelainan atau gangguan.

## **2.3 Konsep Stimulasi Tumbuh Kembang Anak**

### **2.3.1 Pengertian**

Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Kemenkes RI, 2016). Setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan. Stimulasi tumbuh kembang anak dilakukan oleh ibu dan ayah yang merupakan orang terdekat dengan anak, pengganti ibu/pengasuh anak, anggota keluarga lain dan kelompok masyarakat di lingkungan rumah tangga masing-masing dan dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang anak bahkan gangguan yang menetap.

Kemampuan dasar anak yang dirangsang dengan stimulasi terarah adalah kemampuan gerak kasar, kemampuan gerak halus, kemampuan bicara dan bahasa serta kemampuan sosialisasi dan kemandirian.

### 2.3.2 Prinsip-prinsip dalam Stimulasi Tumbuh Kembang Pada Anak

Dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan optimal (Kemenkes RI,2016), yaitu:

- a. Stimulasi dilakukan dengan dilandasi rasa cinta dan kasih sayang.
- b. Selalu tunjukkan sikap dan perilaku yang baik karena anak akan meniru tingkah laku orang-orang yang terdekat dengannya.
- c. Berikan stimulasi sesuai dengan kelompok umur anak.
- d. Lakukan stimulasi dengan cara mengajak anak bermain, bemyanyi, bervariasi, menyenangkan, tanpa paksaan dan tidak ada hukuman.
- e. Lakukan stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan sesuai umur anak, terhadap ke 4 aspek kemampuan dasar anak.
- f. Gunakan alat bantu/permainan yang sederhana, aman dan ada di sekitar anak.
- g. Berikan kesempatan yang sama pada anak laki-laki dan perempuan.
- h. Anak selalu diberi pujian, bila perlu diberi hadiah atas keberhasilannya.

Pada bagian sebelumnya sudah dijelaskan bahwa perkembangan kemampuan dasar anak anak berkorelasi dengan pertumbuhan. Perkembangan kemampuan dasar anak mempunyai pola yang tetap dan berlangsung secara berurutan.

### 2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Stimulasi

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Stimulasi Menurut Febrina Suci Hati, dan Prasetya Lestari dalam Pengaruh Pemberian Stimulasi Pada

Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Sedayu, Bantul.

(2016) yaitu :

- a. Kemampuan dasar individu
- b. Kesehatan
- c. Keluarga
- d. Lingkungan
- e. Keadaan sosial ekonomi
- f. Waktu awal diberikan stimulasi
- g. Lama waktu interaksi
- h. Cara/media stimulasi

Sedangkan menurut penelitian Setia (2014) mengenai fakto-faktor

yang dapat mempengaruhi pengasuh dalam pemberian stimulasi

perkembangan anak yaitu :

- a. Usia orang tua
- b. Tingkat pendidikan orang tua
- c. Pengetahuan orang tua
- d. Pengalaman mengasuh anak

#### 2.3.4 Tahapan Perkembangan dan Stimulasi Anak Umur 36-60 Bulan

**Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan dan Stimulasi pada Anak Umur 36-60 Bulan**

<b>Tahapan Perkembangan Dan Stimulasi Umur 36-48 Bulan</b>	
<b>Gerak Kasar</b>	
a.	Tahapan Perkembangan
	1. Berdiri 1 kaki 2 detik.
	2. Melompat kedua kaki diangkat.
	3. Mengayuh sepeda roda tiga.
b.	Stimulasi
	1. Stimulasi yang perlu dilanjutkan: Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga.
	2. Melompat Tunjukkan pada anak cara melompat dengan satu kaki. Bila anak sudah bisa melompat dengan satu kaki, tunjukkan cara melompat melintas ruangan, mula-mula dengan satu kaki, kemudian bergantian dengan kaki yang lainnya.
	3. Menangkap bola Ajak anak menangkap bola, gunakan bola sebesar bola tenis. Sekali-kali bola dilempar ke arah anak, minta anak menangkapnya, kemudian melempar kembali ke arah anda.
	4. Berjalan mengikuti garis lurus

- 
5. Di halaman rumah, letakkan papan sempit, atau buat garis lurus dengan talirafia/kapur atau susun batu bata memanjang. Tunjukkan pada anak cara berjalan di atas papan/garis lurus dengan merentangkan kedua lengan/tangan untuk menjaga keseimbangan tubuh.
  6. Melempar benda-benda kecil ke atas  
Ajari anak melempar benda-benda kecil ke atas atau menjatuhkan kerikil ke dalam kaleng. Gunakan benda-benda yang tidak berbahaya.
  7. Menirukan binatang berjalan  
Tunjukkan pada anak cara binatang berjalan, misal anjing berjalan dengan kedua kaki dan tangan. Ajak anak ke kebun binatang dan tirukan gerak-gerik binatang.
  8. Lampu hijau - merah
  9. Minta anak berdiri di hadapan anda. Ketika anda mengatakan "lampu hijau" minta anak berjalan jinjit ke arah anda dan berhenti ketika anda mengatakan "lampu merah". Lanjutkan mengatakan "Lampu hijau" dan "lampu merah" secara bergantian sampai anak tiba di tempat anda. Selanjutnya giliran anak untuk mengatakan "lampu hijau" dan "lampu merah" secara bergantian ketika anda berjinjit-jinjit menuju ke arah etiaknya ke posisi berdiri.

---

### **Gerak Halus**

---

- a. Tahapan Perkembangan
    1. Menggambar garis lurus.
    2. Menumpuk 8 buah kubus.
- 
- b. Stimulasi
    1. Menggambar/menulis  
Beri anak selembar kertas dan pensil. Ajari anak menggambar garis lurus, bulatan, segi empat serta, menulis huruf dan angka. Kemudian buat pagar, rumah, matahari, bulan, huruf, angka dan sebagainya. Juga ajari anak menulis namanya.
    2. Stimulasi yang perlu dilanjutkan:  
Bermain puzzle yang lebih sulit, menyusun balok-balok, menggambar gambar yang lebih sulit, bermain mencocokkan gambar dengan benda sesungguhnya dan mengelompokkan benda menurut jenisnya
    3. Memotong  
Beri anak gunting, tunjukkan cara menggunting. Beri gambar besar untuk latihan menggunting.
    4. Membuat buku ceritera gambar tempel  
Ajak anak membuat buku cerita gambar tempel. Gunting gambar dari majalah tua/brosur, tunjukkan pada anak cara menyusun guntingan gambar tersebut sehingga menjadi suatu cerita menarik. Minta anak menempel guntingan gambar
-

- 
- tersebut pada kertas dan di bawah gambar tersebut, tulis ceriteranya.
5. Menempel gambar  
Bantu anak menemukan gambar foto menarik dari majalah, potongan kertas dan sebagainya. Minta anak menempel gambar tersebut pada karton/kertas tebal. Gantung gambar itu di kamar anak.
  6. Menjahit  
Gunting sebuah gambar dari majalah, tempel pada selembar karton. Buat lubang-lubang di sekeliling gambar tersebut. Ambil tali rafia dan simpulkan salah satu ujungnya. Kemudian, ajari anak cara "menjahit" sekeliling gambar, tali rafia dimasukkan ke lubang-lubang tersebut satu persatu.
  7. Menghitung  
Letakkan sejumlah kacang di mangkok/kaleng. Ajari anak menghitung kacang dan letakkan kacang tersebut di tempat lainnya. Mula-mula anak belum bisa menghitung lebih dari dua atau tiga. Bantu anak menghitung jika mengalami kesulitan.
  8. Menggambar dengan jari  
Ajak anak menggambar dengan cat memakai jari-jarinya di selembar kertas besar. Buat agar ia mau memakai kedua tangannya dan membuat bulatan besar atau bentuk-bentuk lainnya.
  9. Cat air  
Beri anak cat air, kuas dan selembar kertas. Ceritakan bagaimana warna-warna bercampur ketika anak mulai menggunakan cat air itu.
  10. Mencampur warna  
Campur air ke warna merah, biru dan kuning dari cat air. Beri anak potongan sedotan, ajari anak untuk meneteskan warna-warna itu pada selembar kertas. Ceritakan bagaimana warna-warna bercampur membentuk warna lain.
  11. Membuat gambar tempel  
Gunting kertas berwarna menjadi segitiga, segi empat, lingkaran. Jelaskan mengenai perbedaan bentuk-bentuk tersebut. Minta anak membuat gambar dengan cara menempelkan potongan-potongan berbagai bentuk di selembar kertas.

---

### Bicara dan Bahasa

---

- a. Tahapan Perkembangan
    1. Menyebut nama, umur, tempat.
    2. Mengenal 2-4 warna
    3. Mengerti arti kata di atas, di bawah, di depan.
-

- 
4. Mendengarkan cerita.
- b. Stimulasi
1. Bercerita mengenai dirinya.  
Buat agar anak mau bercerita mengenai dirinya, hobinya atau mengenai anda. Anda dapat bercerita tentang sesuatu dan kemudian minta anak menyelesaikan cerita itu.
  2. Mengenal huruf  
Gunting huruf besar menurut alfabet dari majalah/koran, tempel pada karton. Anda dapat pula menulis huruf besar tersebut dengan spidol. Tunjukkan pada anak dan sebutkan satu persatu, kemudian minta anak mengulangnya.
  3. Berbicara dengan anak
  4. Buat agar anak mengajukan berbagai pertanyaan. Jawab pertanyaan tersebut dengan kata-kata sederhana, gunakan lebih dari satu kata.
  5. Stimulasi yang perlu dilanjutkan:
    - a) Bacakan buku cerita anak. Buat agar anak melihat anda membaca buku
    - b) Nyanyikan lagu dan bacakan sajak-sajak untuk anak
    - c) Buat agar anak mau menyebut nama lengkap, menyatakan perasaannya, menjelaskan sesuatu dan mengerti waktu.
    - d) Bantu anak dalam memilih acara TV, batasi waktu menonton TV maksimal 2 jam sehari. Dampingi anak menonton TV dan jelaskan kejadian yang baik dan buruk. Ingat bahwa acara dan berita di TV dapat berpengaruh buruk pada anak.
  6. Album fotoku.  
Tempelkan foto anak di buku anak. Minta anak menceriterakan apa yang terjadi di dalam fotonya itu. Tulis di bawah foto tersebut, apa yang di ceritakan anak.
- 

### **Sosialisasi dan Kemandirian**

---

- a. Tahapan Perkembangan
    1. Mencuci dan mengeringkan tangan sendiri.
    2. Bermain bersama teman, mengikuti aturan permainan.
    3. Mengenakan sepatu sendiri.
    4. Mengenakan celana panjang, kemeja, baju.
    5. Mengetahui anggota tubuh yang tidak boleh disentuh atau dipegang orang lain kecuali oleh orang tua dan dokter.
  - b. Stimulasi
    1. Mencuci tangan dan kaki  
Tunjukkan pada anak cara memakai sabun dan membasuh dengan air ketika mencuci kaki dan tangannya. Setelah ia dapat melakukan, ajari ia untuk mandi sendiri.
    2. Stimulasi yang perlu dilanjutkan:
-

- 
- a) Bujuk dan tenangkan ketika anak kecewa dengan cara memeluk dan berbicara kepadanya.
  - b) Dorong agar anak mau mengutarakan perasaannya.
  - c) Ajak anak anda makan bersama keluarga
  - d) Sering-sering ajak anak pergi ke taman, kebun binatang, perpustakaan dan lainlain.
  - e) Bermain dengan anak, ajak agar anak mau membantu melakukan pekerjaan rumah tangga yang ringan.
3. Ajari anak 4 bagian tubuh yang tidak boleh disentuh dan dipengang orang lain kecuali oleh orang tua dan dokter yaitu: mulut, dada, di sela-sela paha dan pantat. Ajarkan kepada anak untuk tidak mau diajak orang lain tanpa diketahui oleh orang tua.
  4. Makan pakai sendok garpu  
Bantu anak makan pakai sendok dan garpu dengan baik.
  5. Mengancingkan kancing tarik  
Bila anak sudah bisa mengancingkan kancing besar, coba dengan kancing yang lebih kecil. Ajari cara menutup dan membuka kancing tarik di bajunya
  6. Memasak  
Biarkan anak membantu memasak seperti mengukur dan menimbang menggunakan timbangan masak, membubuhkan sesuatu, mengaduk, memotong kue, dan sebagainya. Bicara pada anak apa yang diperbuat oleh anda berdua.
  7. Menentukan batasan  
Pada umur ini, sebagai bagian dari proses tumbuh kembangnya, anak-anak mulai mengenal batasan dan peraturan. Bantu anak anda dalam membuat keputusan dengan cara anda menentukan batasannya dan menawarkan pilihan. Misalnya “Kau bisa memilih antara 2 hal” dibacakan ceritera atau bermain sebelum tidur, “Kau tidak boleh memilih keduanya.
- 

### **Tahapan Perkembangan dan Stimulasi umur 49 - 60 Bulan**

---

#### **GERAK KASAR**

---

- a. Tahapan Perkembangan
    1. Berdiri 1 kaki 6 detik
    2. Melompat-lompat 1 kaki
  - b. Stimulasi
    1. Stimulasi yang perlu dilanjutkan.  
Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, lompat jauh, jalan di atas papan sempit/permainan keseimbangan tubuh, berayun-ayun.
    2. Lomba karung. Ambil karung/kain sarung yang cukup lebar
-

---

untuk menutup bagian bawah tubuh dan kedua kaki anak. Tunjukkan pada anak dan teman-temannya cara memakai karung dan melompat-lompat, siapa yang paling cepat/dulu sampai garis tujuan.

3. Main engklek. Gambar kotak-kotak permainan engklek di lantai. Ajari anak dan teman-temannya cara bermain engklek.
  4. Melompat tali. Pada waktu anak bermain dengan teman sebayanya, tunjuk dua anak untuk memegang tali rapih (panjang 1 meter), atau jarak dari tanah, jangan terlalu tinggi. Tunjukkan kepada anak cara melompat tali dan bermain “katak melompat”
- 

### GERAK HALUS

---

- a. Tahapan Perkembangan
    1. Menari
    2. Menggambar tanda silang
    3. Menggambar lingkaran
    4. Menggambar orang dengan 3 bagian tubuh
    5. Mengancing baju atau pakaian boneka
  - b. Stimulasi
 

Stimulasi yang perlu dilanjutkan

    1. Ajak anak bermain puzzle, menggambar, menghitung, memilih dan mengelompokkan, memotong dan menempel gambar. Ajak anak membuat buku kegiatan keluarga dengan mengumpulkan foto/gambar anggota keluarga, benda-benda dari berbagai tempat yang pernah dikunjungi anak, dan sebagainya.
    2. Menggambar
 

Ketika anak sedang menggambar, minta anak melengkapi gambar tersebut, misal : menggambar baju pada gambar orang, menggambar pohon, bunga, matahari, pagar pada gambar rumah, dan sebagainya.
    3. Mencocokkan dan menghitung
 

Bila anak sudah bisa berhitung dan kenal angka, buat 1 set kartu yang ditulis angka 1-10. Letakkan kartu itu berurutan diatas meja. Minta anak menghitung benda-benda kecil yang ada di rumah seperti : kacang, batu kerikil, biji sawo dan lain-lain, sejumlah angka yang tertera pada kartu. Kemudian letakkan benda-benda tersebut di dekat kartu angka yang cocok.
    4. Menggunting
 

Bila anak sudah bisa memakai gunting tumpul, ajari anak menggunting kertas yang sudah dilipat-lipat, membuat suatu bentuk seperti rumbai-rumbai, orang, binatang, mobil dan sebagainya.
    5. Membandingkan besar/kecil, banyak/sedikit, berat/ringan.
-

---

Ajak anak bermain menyusun 3 buah piring berbeda ukuran atau 3 gelas berisi air dengan isi tidak sama. Minta anak menyusun piring/gelas tersebut dari ukuran kecil/sedikit ke besar/banyak atau dari ringan ke berat. Bila anak dapat menyusun ketiga benda itu, tambah jumlahnya menjadi 4 atau lebih.

6. Percobaan ilmiah  
Sediakan 3 gelas isi air. Pada gelas pertama tambahkan 1 sendok teh gula pasir dan bantu anak ketika mengaduk gula tersebut. Pada gelas kedua masukkan gabus dan pada gelas ketiga masukkan kelereng. Bicarakan mengenai hasilnya mengenai anak melakukan “percobaan” ini.
7. Berkebun  
Ajak anak menanam biji kacang tanah/kacang hijau di kaleng/gelas aqua bekas yang telah diisi tanah. Bantu anak menyirami tanaman tersebut setiap hari. Ajak anak memperhatikan pertumbuhannya dari hari ke hari. Bicarakan mengenai bagaimana tanaman, binatang dan anak-anak tumbuh/ bertambah besar

---

### **Kemampuan Bicara dan Bahasa**

---

- a. Tahapan Perkembangan
    1. Menyebut nama lengkap tanpa dibantu
    2. Senang menyebut kata-kata baru
    3. Senang bertanya tentang sesuatu
    4. Menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar
    5. Bicaranya mudah dimengerti
    6. Bisa membandingkan/membedakan sesuatu dari ukuran dan bentuknya.
    7. Menyebut angka, menghitung jari
    8. Menyebut nama-nama hari
  - b. Stimulasi
    1. Buku kegiatan keluarga  
Ajak anak membuat buku kegiatan keluarga dengan mengumpulkan foto/gambar anggota keluarga, benda-benda dari berbagai tempat yang pernah dikunjungi anak, dan sebagainya.
    2. Mengenai huruf dan simbol  
Tulis nama benda-benda yang ada di ruangan pada sepotong kertas kecil. Kemudian tempel kertas tersebut pada setiap benda, misalnya : tulisan meja ditempel di meja, tulisan buku, bantal dan sebagainya. Minta anak menyebutkan tulisan di kertas tersebut. Ajari anak mengenali tanda-tanda di sepanjang jalan.
    3. Belajar mengingat-ingat  
Masukkan sejumlah benda kecil/mainan anak ke sebuah
-

---

kantung. Minta anak memperlihatkan anda ketika anda mengambil 3-4 macam benda kecil/dari kantung tersebut. Letakkan di atas meja dan minta anak menyebutkan nama benda/mainan satu per satu. Kemudian, minta anak menutup matanya, dan ambil salah satu benda tadi. Tanyakan kepada anak benda apa yang hilang. Bila ia sudah menguasai permainan ini, tambahkan jumlah benda yang di letakkan di meja.

4. Melengkapi kalimat  
Buat kalimat pernyataan mengenai apa yang danda dan anak lakukan bersama dan minta anak menyelesaikannya. Misalnya sehabis mengajak anak ke kebun binatang “kemarin kami pergi ke...” atau sehabis mengajak anak makan mie bakso “makanan keskaan adik adalah...?”
5. Bercerita “ketika saya masih kecil”  
Anak senang mendengar cerita masa kecil orangtuanya dan senang bercerita tentang masa kecil anak. Ceritakan pada anak masa kecil anda dan selanjutnya minta anak menceritakan masa kecilnya.
6. Mengenal angka  
Bantu anak mengenali angka dan berhitung. Ajak anak bermain kartu, gunakan kartu angka 2-10
7. Buat anak mau bertanya dan bercerita tentang apa yang dilihat dan didengarnya
8. Dorong anak sering melihat buku. Buat agar ia melihat anda membaca buku
9. Bantu anak dalam memilih acara TV maksimal 2 jam sehari. Dampingi anak menonton TV dan jelaskan kejadian yang baik dan buruk. Ingat bahwa acara dan berita di TV dapat berpengaruh buruk pada anak.
10. Mengenal musim  
Bantu anak mengenal musim hujan dan kemarau  
Bicarakan apa yang terjadi pada kedua musim itu, pengaruhnya terhadap tanaman, binatang dan alam sekitarnya.
11. Membantu pekerjaan di dapur.  
Katakan pada anak bahwa anda mengangkatnya sebagai “asisten” anda. Minta anak membantu memotong sayuran, menyiapkan dan membersihkan meja makan, dan lain-lain. Buat agar anak mau menjelaskan apa yang sedang dilakukannya. Katakan betapa menyenangkan dapat membantu sesama dan mengerjakan sesuatu dengan baik.

---

### **Sosialisasi dan Kemandirian**

---

- a. Tahapan Perkembangan
    1. Berpakaian sendiri tanpa dibantu
    2. Bereaksi tenang dan tidak rewel ketika ditinggal ibu
-

---

b. Stimulasi

1. Berikan tugas rutin pada anak dalam kegiatan di rumah, ajak anak membantu di dapur dan makan bersama keluarga.
  2. Buat agar anak bermain dengan teman sebayanya
  3. Ajak anak berbicara tentang apa yang dirasakan anak
  4. Bersama-sama anak buatlah rencana berjalan-jalan sesering mungkin.
  5. Membentuk kemandirian
  6. Beri kesempatan pada anak untuk mengunjungi tetangga dekat, teman atau saudara tanpa ditemani anda. Selanjutnya minta anak bercerita tentang kunjungannya itu.
  7. Mengikuti aturan permainan/petunjuk  
Ajak anak bermain sekaligus belajar mengikuti aturan/petunjuk permainan. Pada awal permainan, beri perintah kepada anak, misalnya “berjalan 3 langkah besar ke depan atau berjalan mundur 5 langkah. Setiap kali akan menjalankan perintah ini, minta anak mengatakan “bolehkah saya memulainya?” setelah anak bisa memainkan permainan ini, bergantian anak yang memberikan perintah dan anda yang mengatakan “ bolehkah saya memulainya?”
  8. Membuat “album” keluarga  
Bantu anak membuat album keluarga yang ditempeli dengan foto-foto anggota keluarga. Tulis nama setiap orang dibawah fotonya.
  9. Membuat “boneka”  
Tunjukkan cara membuat boneka dari kertas. Gambar bagian muka dengan spidol. Agar dapat berdiri tegak, pasang lidi sebagai rangka/badan boneka. Atau buat boneka dari kaos kaki bekas. Gambar mata, hidung dan mulut. Gerakkan jari-jari tangan anda seolah-olah boneka itu dapat berbicara. Buat agar anak mau bermain dengan temannya selain bermain sendiri.
  10. Menggambar orang  
Tunjukkan pada anak cara menggambar orang pada selembar kertas. Jelaskan ketika anda menggambar mata, hidung, bibir dan baju.
  11. Bermain kreatif dengan teman-temannya  
Undang kerumah 2-3 anak yang sebaya. Ajari anak-anak permainan dengan bernyanyi, membuat boneka dari kertas/kaos kaki bekas dan kemudian memainkannya. Minta anak mau menirukan tingkah laku binatang seperti yang dilihatnya di kebun binatang.
  12. Bermain “berjualan dan berbelanja di toko”
  13. Kumpulkan benda-benda yang ada di rumah seperti sepatu, sandal, buku, mainan, majalah, dan sebagainya untuk bermain “belanja di toko”. Tulis harga setiap benda pada selembar kertas
-

---

kecil. Buat uang kertas dari potongan kertas dan uang logam dari kancing/tutup botol. Kemudian minta anak berperan sebagai pemilik tokko, anda dan anak lain berpura-pura membeli benda-benda itu dengan uang kertas dan uang logam. Selanjutnya secara bergantian anak-anak menjadi pembeli dan pemilik toko.

---

Sumber : Kemenkes RI, 2016

### 2.3.5 Konsep Media Pembelajaran

#### a. Pengertian

Dalam pembelajaran (*instructional*), sumber informasi adalah dosen, guru, instruktur, peserta didik, bahan bacaan dan sebagainya. Menurut Schramm (1977), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs (1977) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Sedang menurut Arief S. Sadiman (1986) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kholid (2012) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para *audience*.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara *audience* dengan lingkungannya.

- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang *audience* untuk belajar.

c. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan semangat *audience* untuk belajar dan memahami informasi terbaru. Menurut Umar (2013), media pembelajaran yang menarik haruslah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- 1) Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai media pembelajaran yang baik terdiri atas beberapa komponen yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang instruksional dengan berbagai unsur pemahaman, aplikasi, dan analisis. Hal ini pendidik akan lebih memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran.

- 2) Isi bahan pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan isi materi yang akan disampaikan karena hal ini tidak sekedar memberi informasi terkait materi pembelajaran, tetapi media pembelajaran juga harus bersifat mendidik.

- 3) Keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran

Perlunya merancang media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar dapat membangkitkan minat, motivasi, dan perhatian *audience*.

- 4) Taraf berfikir *audience*

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir *audience*, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh *audience*.

- 5) Bahasa yang digunakan

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sebaiknya menggunakan bahasa yang sederhana agar *audience* dapat menerima informasi dengan tepat sesuai dengan harapan pendidik.

- 6) Warna media

Penggunaan warna media jangan terlalu banyak karena akan terkesan ramai dan mengganggu.

- 7) Tulisan

Penggunaan tulisan dalam media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap daya tarik *audience* saat belajar. Tulisan tersebut sebaiknya menggunakan huruf yang memiliki karakter tegas dan jelas.

d. Jenis Media Pembelajaran

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*). Masing-masing jenis media ini mempunyai kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan dari media jadi adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya, mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan memeras banyak waktu, tenaga maupun biaya karena untuk mendapatkan keandalan dan kesesihannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipenya. Kekurangan dari media jadi adalah kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran setempat (Kholid, 2012).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

1) Media hasil teknologi cetak.

Media cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis

terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografi dan reproduksi.

2) Media hasil teknologi audio-visual.

Media audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Kelompok media teknologi audio-visual seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Media komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (Pembelajaran dengan Bantuan Komputer). Kelompok media berbasis komputer seperti *Computer Media Instruction* (CMI) dan *Computer Base Multimedia* (CBM) atau *Hypermedia*.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media cetak dan komputer adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan hebat.

e. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:71) dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan atau audio)
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan atau kegiatan fisik)
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.

f. Prinsip-prinsip Umum Merancang Media Pembelajaran

Prinsip- prinsip umum untuk merancang atau mendesain media pembelajaran menurut Prawiradilaga (2007) adalah sebagai berikut :

1) Kesederhanaan

Bentuk media ini harus ringkas, sederhana dan dibatasi pada hal-hal yang penting saja. Konsepnya harus tergambar dengan jelas serta mudah dipahami. Tulisan cukup jelas, sederhana dan mudah dibaca. Hindarilah bentuk tulisan yang artistik, karena tidak setiap orang bisa membacanya.

2) Kesatuan

Prinsip kesatuan ini adalah hubungan yang ada diantara unsur-unsur visual dalam kesatuan fungsinya secara keseluruhan. Bentuk kesatuan ini dapat dinyatakan dengan unsur-unsur yang saling menunjang, atau dengan menggunakan petunjuk seperti anak panah atau alat-alat visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang yang dilukiskan dalam satu halaman.

3) Penekanan

Walaupun media ditunjukkan dengan gagasan tunggal, dikembangkan secara sederhana, merupakan satu kesatuan, sering diperlukan penekanan pada bagian-bagian tertentu untuk memusatkan minat dan perhatian. Penekanan tersebut dapat ditunjukkan melalui penggunaan ukuran tertentu, gambar perspektif atau dengan warna tertentu pada unsur yang paling penting.

4) Keseimbangan

Ada dua jenis keseimbangan, yaitu formal dan informal. Keseimbangan formal dapat ditunjukkan dengan adanya pembagian secara simetris, bentuk ini terkesan statis. Sebaliknya keseimbangan informal, bentuknya tidak simetris, bentuk ini lebih dinamis dan menarik perhatian. Maka dibutuhkan imajinasi dan kreativitas dari guru.

5) Alat-alat visual

Alat-alat visual yang dapat membantu keberhasilan penggunaan prinsip-prinsip pembuatan media visual tersebut adalah: garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang sebagai berikut:

a) Garis

Suatu garis dalam media visual dapat menghubungkan unsur-unsur bersama dan akan membimbing peserta untuk mempelajari media tersebut dalam urutan tertentu.

b) Bentuk

Semua bentuk yang aneh dapat menimbulkan suatu perhatian khusus pada sesuatu yang divisualkan.

c) Ruang

Ruang terbuka disekeliling unsur-unsur visual dan kata-kata akan mencegah kesan berjejal dalam suatu media visual. Kalau ruang itu digunakan dengan cermat, maka unsur-unsur yang dirancang menjadi efektif.

d) Tekstur Media

Tekstur adalah unsur visual yang dijadikan sebagai pengganti sentuhan rasa tertentu dan dapat juga dipakai sebagai pengganti warna, memberikan penekanan, pemisahan, atau untuk meningkatkan kesatuan.

e) Warna

Warna merupakan unsur tambahan yang terpenting dalam media visual, tetapi harus digunakan secara berhati-hati untuk memperoleh pengaruh yang terbaik. Gunakanlah warna pada unsur-unsur visual untuk memberikan penekanan, pemisahan, atau meningkatkan kesatuan. Pilihlah warna-warna yang merupakan kesatuan harmonis sebab terlampau banyak warna yang berbeda akan mengganggu pandangan dan dapat menimbulkan perbedaan persepsi pada pesan yang dibawakan.

g. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya dilakukan dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Langkah-langkah dalam program pengembangan media menurut Kholid (2012) dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik *audience*.
- 2) Merumuskan tujuan instruksional (standar kompetensi) secara operasinal dan khas.

- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
- 5) Menulis naskah media.
- 6) Mengadakan tes dan revisi.

#### h. Kelaikan Media

Dikenal adanya tiga macam kelaikan media, yaitu kelaikan praktis, kelaikan teknis, dan kelaikan biaya

- 1) Kelaikan Praktis, didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkannya bahan ajar dengan menggunakan media, seperti:
  - a) Media yang digunakan telah lama diakrabi, sehingga mengoperasikannya dapat terlaksana dengan mudah dan lancar
  - b) Mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu
  - c) Mudah diperoleh dari sekitar, tidak memerlukan biaya mahal
  - d) Mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi), dan
  - e) mudah pengelolaannya.
- 2) Kelaikan Teknis, adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Diantara unsur yang menentukan kualitas tersebut adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberi kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna. Dan segi susunannya adalah sistematis, masuk akal, apa yang terjadi tidak rancu. Kualitas suatu media terutama

berkaitan dengan atributnya. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan tidak kering informasi.

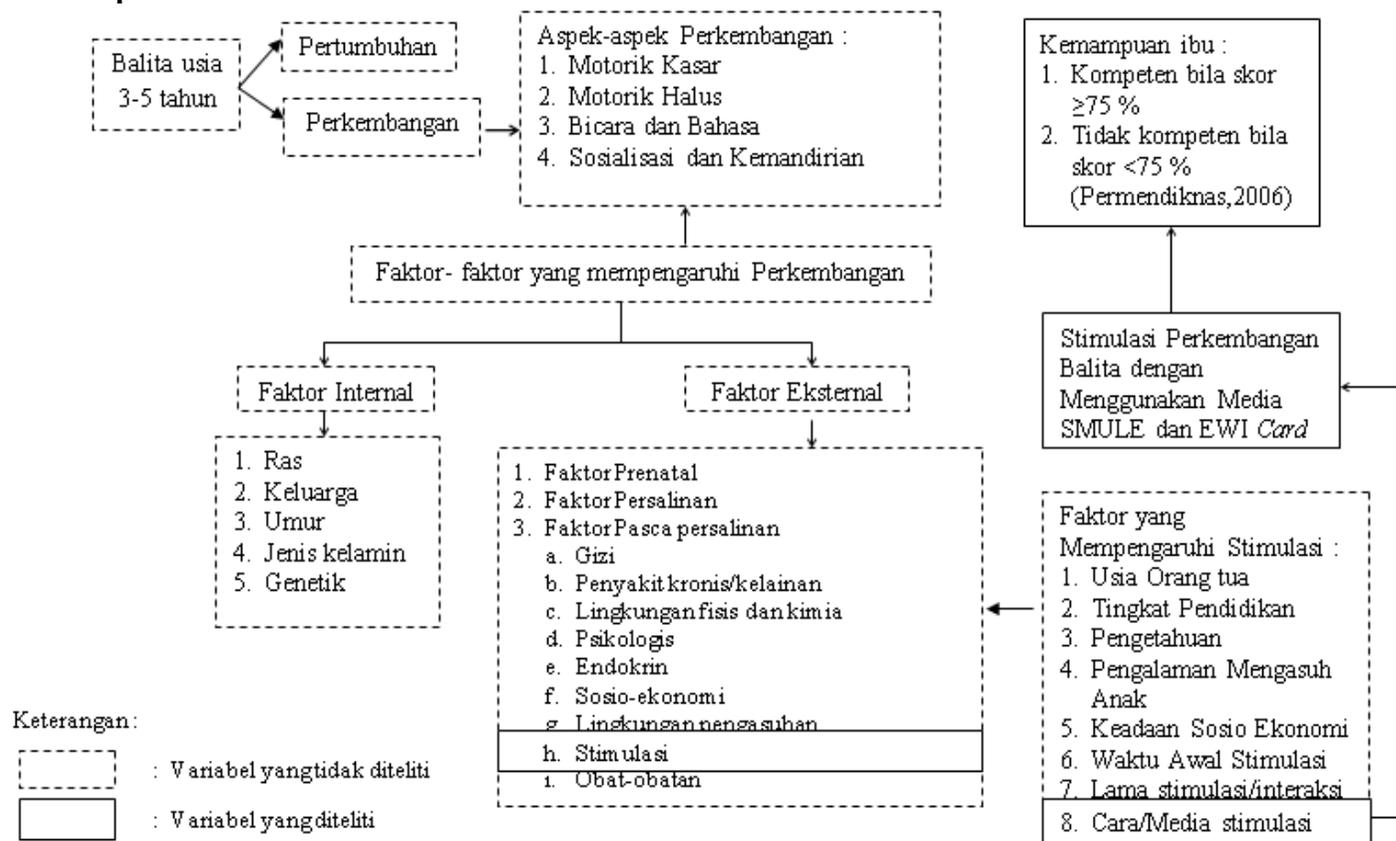
- 3) Kelaikan Biaya, mengacu pada pendapat bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisiensi dan keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan simplifikasi dan memanipulasi media atau alat bantu dan material pengajaran.

#### **2.4 Perbedaan Kemampuan Ibu dalam Menstimulasi Perkembangan Balita antara Menggunakan Media SMULE (*Smart Stimulation Circle*) dengan EWI (*Education With Kids*) Card**

Penelitian ini diperkuat penelitian terdahulu tentang Pengaruh Pembelajaran Modul Stimulasi Terhadap Tingkat Keterampilan Ibu dalam Menstimulasi Tumbuh Kembang Balita (3-5 Tahun) Di Desa Sinduadi Mlati Sleman Yogyakarta oleh Vivi Erlita Anggraini (2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran modul stimulasi terhadap keterampilan ibu dalam menstimulasi tumbuh kembang balita (3- 5 tahun) di Desa Sinduadi Mlati Sleman Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperiment design* dengan rancangan pre test dan post test. Teknik sampel yang digunakan adalah *total sampling*, dengan sampel 23 responden yang memenuhi kriteria inklusi. Untuk menganalisis hubungan dua variable digunakan uji *Paired t-Test*. Hasil penelitian diketahui bahwa didapatkan hasil uji statistik nilai p, 0,000 lebih kecil daripada 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh pembelajaran

modul stimulasi terhadap keterampilan ibu dalam menstimulasi tumbuh kembang balita (3-5 tahun) di Desa Sinduadi Mlati Sleman Yogyakarta.

## 2.5 Kerangka Konsep



**Gambar 2.1** Kerangka Konsep Perbedaan Kemampuan Ibu dalam Menstimulasi Perkembangan Balita antara Menggunakan Media SMULE (*Smart Stimulation Circle*) dengan EWI (*Education With Kids*) Card di Wilayah Kerja Puskesmas Wagir Kabupaten Malang

## 2.6 Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013: 110)

Hipotesis nol atau hipotesis nihil atau hipotesis null dalam notasi, hipotesis ini dituliskan dengan “ $H_0$ ” adalah hipotesis yang meniadakan hubungan sebab akibat antar variabel yang artinya selisih variabel pertama dengan variabel kedua adalah nol atau nihil (Nasir, 2011: 127).

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan kemampuan ibu dalam memberikan stimulasi perkembangan balita antara menggunakan media SMULE (*Smart Stimulation Circle*) dengan EWI (*Education With Kids*) Card