

BAB 2

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep Anak Usia Prasekolah

2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun dimana anak mengalami masa yang sangat penting sebagai pondasi atau dasar untuk perkembangan masa depannya (Wong, 2008). Tahap ini anak memerlukan pendidikan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta bersifat positif dan kreatif. Pendidikan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang bersifat positif dan kreatif akan membentuk perilaku yang lebih baik bagi anak. Anak usia prasekolah memiliki intelegensi laten yang luar biasa, anak memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa serta kemampuan menyerap pengetahuan yang tinggi.

Anak-anak pada usia ini aktif bergerak dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar namun pengalamannya dan kesadarannya masih kurang. Mereka gemar sekali berlari, melompat, memanjat dan menjelajah sudut-sudut ruang (Imelda, 2004).

Anak mengalami proses perubahan dalam pola makan dimana anak pada umumnya mengalami kesulitan untuk makan. Proses eliminasi pada anak sudah menunjukkan proses kemandirian dan masa ini adalah masa dimana perkembangan psikososial pada anak sudah menunjukkan adanya rasa inisiatif, konsep diri yang positif serta mampu mengidentifikasi identitas dirinya (Hidayat, 2008)

2.1.2 Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah

Ciri-ciri anak usia prasekolah menurut Patmonodewo (2003), Hurlock (2007) dan Wong (2008) mencakup aspek fisik (motorik), sosial dan kognitif. Keberhasilan tugas perkembangan anak prasekolah sangat penting untuk memperhalus tugas-tugas yang telah mereka kuasai selama masa *toddler*.

a. Aspek fisik (motorik).

Perkembangan motorik ini merupakan perkembangan daerah sensori dan motorik pada korteks yang memungkinkan koordinasi lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dilakukannya, seperti mengancingkan baju dan melukis gambar yang melibatkan koordinasi mata, tangan dan otot kecil. Perkembangan ini merupakan bentuk keterampilan motorik halus. Keterampilan ini memberikan kesiapan anak agar dapat belajar dan mandiri untuk memasuki usia sekolah (Wong, 2008). Motorik anak usia prasekolah mampu memanipulasi objek kecil, menggunakan balok-balok dalam berbagai ukuran dan bentuk. Anak usia prasekolah melakukan gerakan dasar seperti berlari, berjalan, memanjat dan melompat (Hurlock, 2007).

. b. Aspek sosial.

Aspek sosial anak usia prasekolah mampu menjalani hubungan sosial dengan orang-orang yang ada diluar rumah, sehingga anak mempunyai minat yang lebih untuk bermain dengan teman sebaya, orang-orang dewasa yang ada disekitarnya dan saudara kandung didalam keluarganya (Hurlock, 2007). Umumnya pada tahapan ini anak memiliki satu atau dua sahabat, akan tetapi sahabat ini biasanya cepat berganti. Mereka umumnya sangat cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya yang memiliki jenis kelamin yang sama yang nantinya berkembang pada sahabat yang berjenis kelamin berbeda. Anak yang lebih muda seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar (Patmonodewo, 2003). Anak prasekolah dapat berhubungan dengan orang yang tidak dikenal dengan mudah dan dapat mentoleransi perpisahan singkat dari orangtua dengan sedikit atau tanpa protes. Tahap ini anak mampu melewati banyak ketakutan, fantasi, dan kecemasan yang tidak terselesaikan melalui permainan (Wong, 2008).

c. Aspek kognitif.

Usia prasekolah umumnya telah mampu berbahasa, sebagian dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Anak usia prasekolah harus dilatih untuk dapat menjadi pendengar yang baik (Patmonodewo, 2003). Anak usia prasekolah berasumsi bahwa setiap orang berpikir seperti yang mereka pikirkan dan penjelasan singkat mengenai pikiran mereka dipahami orang lain. Anak usia prasekolah lebih banyak menggunakan bahasa tanpa memahami makna dari kata-kata tersebut, terutama konsep kanan kiri, sebab akibat, dan waktu (Wong, 2008).

2.2 Konsep Perkembangan

2.2.1 Definisi Perkembangan

Perkembangan merupakan perubahan yang terjadi secara bertahap dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang paling tinggi dan kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran. Perkembangan berhubungan dengan perubahan secara kualitas diantaranya terjadi peningkatan kapasitas individu untuk berfungsi yang dicapai melalui proses pertumbuhan, pematangan dan pembelajaran (Supartini, 2004).

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses kematangan (Soetjningsih, 2002). Perkembangan tidak terbatas dalam arti tumbuh menjadi besar tetapi mencakup rangkaian perubahan yang bersifat progresif, teratur, koheren, dan berkesinambungan sehingga antara satu tahap perkembangan dengan perkembangan berikutnya tidak terlepas dan tidak berdiri sendiri-sendiri (Gunarsa, 2008).

Perkembangan adalah perubahan yang berangsur-angsur dan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh, meningkat dan meluasnya kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, kematangan dan kedewasaan serta pembelajaran (Wong, 2008).

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Depkes RI, 2008).

Perkembangan yang dialami anak merupakan rangkaian perubahan yang teratur dari satu tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikutnya, misalnya dari duduk, berdiri, berjalan kemudian berlari. Masa lima tahun pertama merupakan terbentuknya dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan penginderaan, berfikir, keterampilan bahasa dan berbicara, bertingkah laku sosial dan lainnya (Depkes RI, 2003)

2.2.2 Aspek Perkembangan Anak

Perkembangan anak usia prasekolah terdiri dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa dan personal sosial. Aspek perkembangan yang perlu dibina dalam menghadapi masa depan anak terdiri dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa dan personal sosial. Keterlambatan pada aspek-aspek ini sangat berpengaruh pada anak ketika menginjak pada tahap perkembangan berikutnya (Wong, 2008).

a. Perkembangan motorik kasar.

Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar (Wong, 2000 dalam Hidayat, 2008). Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan anak untuk duduk, berlari dan melompat. Otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh digunakan oleh anak untuk melakukan gerakan tubuh. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan dalam diri anak. Laju perkembangan anak yang satu dengan yang lainnya kemungkinan akan berbeda dikarenakan proses kematangan setiap anak yang berbeda (Hidayat, 2008). Perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Usia 3-4 tahun anak dapat mengendarai sepeda roda tiga, melompat dari anak tangga terbawah, berdiri pada satu kaki untuk beberapa detik, menaiki tangga dengan kaki bergantian dan menggunakan dua kaki tiap 19 tingkat untuk turun, melompat jauh, mencoba berdansa tetapi keseimbangan mungkin tidak adekuat.
- 2) usia 4-5 tahun anak dapat melompat tali dan melompat pada satu kaki, menangkap bola dengan tepat, melempar bola dari atas kepala, berjalan menuruni tangga dengan kaki bergantian.
- 3) usia 5-6 tahun anak dapat meloncat dan melompat pada kaki bergantian, melempar dan menangkap bola dengan baik, lompat tali, berjalan mundur dengan tumit dan kaki, bermain papan luncur dengan keseimbangan yang baik (Wong, 2008).

b. Perkembangan motorik halus.

Perkembangan motorik halus adalah perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau hanya sebagian anggota tubuh tertentu. perkembangan pada aspek ini dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih (Hidayati, 2010). Perkembangan motorik halus meliputi anak mulai memiliki kemampuan menggoyangkan jari-jari kaki, menggambar dua atau tiga bagian, memilih garis yang lebih panjang dan menggambar orang, melepas objek dengan jari lurus, mampu menjepit benda, melambaikan tangan dan sebagainya (Wong, 2000 dalam Hidayat, 2008). Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Usia 3-4 tahun anak mampu membangun menara dari 9-10 kubus, membangun jembatan dengan tiga kubus, secara benar memasukkan biji-bijian dalam botol berleher sempit, menggambar, meniru lingkaran, menyebutkan apa yang telah digambarkan, tidak dapat menggambar gambar tongkat tetapi dapat membuat lingkaran dengan gambaran wajah.

- 2) Usia 4-5 tahun anak mampu menggunting gambar dengan mengikuti garis, dapat mengikat tali sepatu tetapi tidak mampu membuat simpul, dapat menggambar, menyalin bentuk lingkaran, menjiplak garis silang.
- 3) Usia 5-6 tahun anak mampu mengikat tali sepatu, menggunakan gunting dan peralatan sederhana seperti pensil, meniru gambar permata dan segitiga, mencetak beberapa huruf, angka atau kata seperti nama panggilan (Wong, 2008).

c. Bahasa.

Bahasa terus berkembang selama periode prasekolah. Berbicara terutama masih menjadi pembawa komunikasi egosentris. Anak prasekolah semakin banyak menggunakan bahasa tanpa memahami makna dari kata-kata tersebut terutama konsep kanan dan kiri, sebab-akibat, dan waktu. Anak bisa menggunakan konsep secara benar tetapi hanya dalam keadaan yang telah mereka pelajari. Misalnya mereka bisa mengetahui bagaimana memakai sepatu dengan mengingat bahwa kaitan sepatu selalu berada dibagian luar kaki, namun jika memakai sepatu lain yang tidak memiliki kaitan, mereka tidak tahu lagi sepatu mana yang cocok untuk kakinya (Wong, 2008). Perkembangan bahasa anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Usia 3-4 tahun anak sudah dapat menggunakan kalimat lengkap dari 3 sampai 4 kata, berbicara tanpa henti tanpa peduli apakah seseorang memperhatikannya, mengulang kalimat lebih dari 6 suku kata, mengajukan banyak pertanyaan.
- 2) Usia 4-5 tahun anak mampu menggunakan kalimat dari empat sampai lima kata, menceritakan cerita yang dilebih-lebihkan, mengetahui lagu sederhana, menyebutkan satu atau lebih warna.
- 3) Usia 5-6 tahun anak mampu menggunakan kalimat dengan enam sampai delapan kata, menyebutkan empat atau lebih warna, menggambarkan gambar lukisan dengan banyak komentar dan menyebutkan satu per satu, mengetahui nama-nama hari dalam seminggu, bulan, dan kata yang

berhubungan dengan waktu lainnya, dapat mengikuti tiga perintah sekaligus (Wong, 2008)

d. Personal sosial.

Perkembangan personal sosial anak usia prasekolah sudah tampak jelas karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebaya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosio psikologis keluarganya, apabila di lingkungan keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu, maka anak akan memiliki kemampuan atau penyesuaian sosial dalam hubungan dengan orang lain. Anak tinggal dan diasuh oleh orang tua dan sebagian besar tumbuh bersama dengan setidaknya satu saudara kandung dalam lingkungan keluarga. Hubungan tersebut akan memberikan interaksi antar individu yang akan terjadi hubungan saling berbagi pengetahuan, persepsi, sikap, kepercayaan, serta perasaan mengenai satu sama lain dari waktu ke waktu yang akan berpengaruh juga terhadap perkembangan anak (Supartini, 2004).

- 1) Usia 3-4 tahun anak mengalami peningkatan rentang perhatian, makan sendiri, dapat menyiapkan makanan sederhana, dapat membantu mengatur meja dan dapat mengeringkan piring tanpa pecah, merasa takut khususnya pada kegelapan, mengetahui jenis kelamin sendiri dan jenis kelamin orang lain
- 2) Usia 4-5 tahun anak sangat mandiri, cenderung untuk keras kepala dan tidak sabar, agresif secara fisik serta verbal, mendapat kebanggaan dalam pencapaian, menceritakan cerita keluarga pada orang lain tanpa batasan, masih mempunyai banyak rasa takut
- 3) Usia 5-6 tahun anak lebih tenang dan berhasrat untuk menyelesaikan urusan, mandiri tapi tidak dapat dipercaya, mengalami sedikit rasa takut dan mengandalkan otoritas, berhasrat untuk melakukan sesuatu dengan benar dan mudah, menunjukkan sikap lebih baik, memperhatikan diri sendiri, tidak siap untuk berkonsentrasi pada pekerjaan-pekerjaan yang rumit (Wong, 2008).

2.2.3 Ciri-ciri Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Masa prasekolah adalah masa belajar, tetapi bukan dalam dunia dua dimensi (pensil dan kertas) melainkan belajar dalam dunia nyata yaitu dunia tiga dimensi dimana masa prasekolah merupakan *time for play* (Hamid, 201).

a. Aspek motorik:

- 1) Anak usia prasekolah umumnya sangat aktif, pada usia ini anak menyukai kegiatan yang dilakukan atas kemauannya sendiri seperti berlari, memanjat, dan melompat.
- 2) Anak usia prasekolah membutuhkan istirahat yang cukup, dengan adanya sifat aktif maka setelah melakukan banyak aktivitas anak memerlukan istirahat walaupun kebutuhan untuk beristirahat tidak disadarinya.
- 3) Anak usia prasekolah otot-otot besarnya berkembang dari kontrol jari dan tangan. Namun, anak usia prasekolah belum pandai melakukan aktivitas yang rumit seperti mengikat tali sepatu.
- 4) Anak usia prasekolah sulit memfokuskan pandangan pada objek-objek yang kecil ukurannya sehingga koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna.
- 5) Anak usia prasekolah memiliki tubuh yang lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak sehingga berbahaya apabila terjadi benturan keras.
- 6) Anak usia prasekolah khususnya anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis.

b. Aspek sosial:

- 1) Anak usia prasekolah memiliki satu atau dua teman yang sering berganti. Penyesuaian diri anak berlangsung secara cepat sehingga mudah bergaul. Anak usia prasekolah ini umumnya cenderung memilih teman yang sama jenis kelaminnya.

- 2) Anak usia prasekolah memiliki anggota kelompok bermain yang jumlahnya kecil dan tidak terorganisasi dengan baik, sehingga kelompok tersebut tidak bertahan lama dan cepat berganti-ganti.
- 3) Anak usia prasekolah yang lebih kecil usianya seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar usianya.
- 4) Anak usia prasekolah memiliki pola bermain sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender.
- 5) Anak usia prasekolah sering berselisih dengan temannya, tetapi hanya berlangsung sebentar kemudian hubungannya menjadi baik kembali. Anak laki-laki lebih banyak melakukan tingkah laku agresif dan perselisihan.
- 6) Anak usia prasekolah mulai mempunyai kesadaran terhadap perbedaan jenis kelamin dan peran sebagai anak laki-laki dan anak perempuan. Dampak kesadaran ini dapat dilihat dari pilihan terhadap alat-alat permainan.

c. Aspek bahasa

- 1) Anak usia prasekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa dan pada umumnya mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompok.
- 2) Anak usia prasekolah memiliki kompetensi yang perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi, dan kasih sayang.

2.2.4 Prinsip Tumbuh Kembang pada Anak Prasekolah

Proses tumbuh kembang anak juga mempunyai prinsip-prinsip yang saling berkaitan. Menurut Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak tahun 2016. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan merupakan proses hasil 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.

1) Pola perkembangan dapat diramalkan.

Terdapat persamaan pola perkembangan bagi semua anak. Dengan demikian perkembangan seorang anak dapat diramalkan. Perkembangan dari tahapan berlangsung dari tahapan umum ke tahapan spesifik, dan terjadi berkesinambungan.

2) Perkembangan merupakan proses hasil 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.

2.2.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Tumbuh Kembang Anak

a. Faktor Dalam (Internal) Yang Berperngaruh Pada Tumbuh Kembang Anak:

1) Ras/etnis atau bangsa.

Anak yang dilahirkan dari ras/bangsa Amerika, maka ia tidak memiliki faktor herediter ras atau bangsa Indonesia dan 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 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 konginetal seperti *club foot*.

c) Toksin atau zat kimia.

Beberapa obat-obatan seperti Amlopterin, Thalldomid dapat menyebabkan kelainan konginetal seperti *palatoksis*.

d) Endokrin.

Diabetes melitus dapat menyebabkan makrosomal, 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 konginetal mata, kelainan jantung.

f) Infeksi.

Infeksi pada trimester pertama dan kedua TORCH (*Toksoplasma, Rubella, Sitomegali virus, Herpes simpleks*) dapat menyebabkan kelainan pada janin, seperti: katarak, bisu, tuli, mikrosefali, retardasi mental dan kelainan jantung konginetal.

g) Kelainan imunologi.

Eritrobaltosis fetalis timbul atas dasar perbedaan golongan darah antara janin dan ibu sehingga ini membentuk antibodi terhadap sel darah merah janin, kemudian melalui plasenta masuk dalam

peredaran darah janin dan akan menyebabkan hemolisis yang selanjutnya mengakibatkan hiperbilirubinemia.

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 dan lain-lain.

2) Faktor persalinan.

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

3) Faktor paska persalinan:

a) Gizi.

Untuk tumbuh kembang bayi, diperlukan zat makanan yang adekuat.

b) Penyakit kronis atau kelainan konginetal, tuberkolosis, *anemia*, kelainan jantung bawaan mengakibatkan retardasi pertumbuhan jasmani.

c) Lingkungan fisik dan kimia.

Lingkungan sering disebut mileu adalah tempat anak tersebut hidup yang berfungsi sebagai penyedia kebutuhan dasar anak. 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 disekitarnya, seorang anak yang tidak dikehendaki oleh orang tuanya atau anak 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) Sosial 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 dan 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 hanya dengan pemakaian obat perangsang terhadap susunan saraf yang menyebabkan terhambatnya produksi hormon pertumbuhan.

(SDIDTK, 2016)

2.3 Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah

2.3.1 Pengertian perkembangan personal sosial

Perkembangan personal sosial pada anak merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dimulai dalam lingkungan keluarga sendiri dan kemudian akan meluas ke lingkungan teman sebaya, tetangga, sekolah dan akhirnya ke dalam lingkungan masyarakat yang lebih luas. Ikatan hubungan ini sangat berguna dan berpengaruh terhadap perkembangan tingkah laku anak (Muryunani, 2014).

2.3.2 Pencapaian Perkembangan Perilaku Sosial:

- a. Belajar mengenal objek-objek, bahasa, berjalan, mengatasi hambatan, berpakaian dan makan.
- b. Mengembangkan pemahaman tentang perilaku sosial, belajar menyesuaikan perilaku dengan tuntutan sosial.
- c. Belajar memahami perspektif (pandangan) orang lain dan merespon harapan atau pendapat mereka secara selektif.
- d. Mampu mengendalikan dorongan biologis dan belajar untuk menyalurkan pada tempatnya yang diterima oleh masyarakat.
- e. Memiliki pemahaman untuk mengatur diri dan memahami kriteria untuk menilai penampilan dan perilaku.

(Syamsu 2008 dalam Diksmantrio 2016)

2.3.3 Bentuk-Bentuk Personal Sosial pada Anak Prasekolah

Dalam perkembangan menuju kematangan sosial, anak mewujudkan dalam bentuk-bentuk interaksi sosial diantaranya:

a. Pola perilaku sosial:

1) Kerjasama.

Sikap mau bekerja sama dengan orang lain. Sikap ini mulai tampak pada usia tiga tahun atau awal empat tahun, pada usia enam enam hingga tujuh tahun sikap ini semakin berkembang dengan baik.

2) Persaingan.

Keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap ini mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan *prestice* dan pada usia enam tahun semangat bersaing ini akan semakin baik.

3) Simpati.

Sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain agar mau mendekat atau bekerja sama dengan dirinya.

4) Kemurahan hati.

Kemurahan hati terlihat sebagaimana dari kesediaan anak untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkat, dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang.

5) Hasrat akan penerimaan sosial.

Jika hasrat akan penerimaan sosial tinggi hal ini mendorong anak menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial.

6) Empati.

Kemampuan meletakkan diri sendiri pada posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut.

7) Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial.

8) Sikap ramah.

Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk orang lain atau mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.

9) Sikap tidak mementingkan diri sendiri.

Anak mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki dan tidak terus menerus menjadi pusat perhatian keluarga.

10) Meniru.

Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh masyarakat, anak-anak akan mengembangkan sikap yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.

b. Perilaku Non Sosial

Menurut Hurlock 2008 dalam Dikmantrio 2016:

- 1) Pembangkangan (*negativisme*), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku lingkungan ini sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin dan tuntutan orang tua dan lingkungan tidak sesuai dengan kehendak anak.
- 2) Agresi (*agression*), yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal maupun kata-kata verbal). Agresi ini merupakan bentuk reaksi terhadap frustasinya yang dialaminya.

- 3) Berselisih atau bertengkar (*quarelling*), terjadi apabila anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau berebut barang mainan.
- 4) Menggodanya (*teasing*), yaitu sebagai bentuk dari tingkah laku agresif, menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (ejekan) sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.
- 5) Tingkah laku berkuasa (*accidental behaviour*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap (*bossiness*) wujud dari tingkah laku ini seperti meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan diri.
- 6) Mementingkan diri sendiri (*selffulness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi interes atau keinginannya, anak ingin selalu dipenuhi dan apabila ditolak maka dia akan protes dengan menangis dan menjerit atau marah-marah.

2.3.4 Penilaian Perkembangan Anak

Menurut Soetjningsih (2002), terdapat beberapa tahapan untuk melakukan penilaian perkembangan anak yaitu sebagai berikut:

a. Anamnesis

Anamnesis merupakan tahap pertama yang dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya kelainan perkembangan. Anamnesis dilakukan secara lengkap dan teliti untuk mengetahui penyebab dari terjadinya gangguan perkembangan.

b. Skrining gangguan perkembangan anak

Skrining dapat dilakukan dengan menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) dan Kuisisioner Masalah Perilaku Emosional (KMPE) yang terdapat dalam pedoman Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) 2016 sehingga dapat diketahui jika terjadi gangguan perkembangan pada anak.

2.4 Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK)

Deteksi dini penyimpangan perkembangan anak dilakukan di semua tingkatan pelayanan. Adapun pelaksana dan alat yang digunakan adalah sebagai berikut

2.4.1 Skrining Pemeriksaan Perkembangan Anak Menggunakan Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

- a. Tujuan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan.
- b. Skrining/pemeriksaan dilakukan oleh tenaga kesehatan, guru TK dan petugas PAUD terlatih.
- c. Jadwal skrining atau pemeriksaan KPSP rutin adalah setiap 3 bulan pada anak kurang dari 24 bulan dan tiap 6 bulan pada anak usia 24-72 bulan (umur 3,6,9,12,15,18,21,24,30,36,42,48,54,60,66,72 bulan).
- d. Apabila orangtua datang dengan keluhan anaknya mempunyai masalah tumbuh kembang, sedangkan umur anak bukan umur skrining maka pemeriksaan menggunakan KPSP umur skrining yang lebih muda dan dianjurkan untuk kembali sesuai dengan waktu pemeriksaan umurnya.
- e. Alat atau instrumen yang digunakan adalah:
Formulir KPSP menurut umur. Formulir ini berisi 5-10 pertanyaan tentang kemampuan perkembangan yang telah dicapai anak.
- f. Cara menggunakan KPSP:
 - 1) Pada waktu pemeriksaan atau skrining, anak harus dibawa.
 - 2) Tentukan umur anak dengan menanyakan tanggal, bulan, dan tahun anak lahir.
Bila umur anak lebih 16 hari, dibulatkan menjadi 4 bulan bila umur bayi 2 bulan 15 hari, dibulatkan menjadi 3 bulan.
 - 3) Setelah menentukan umur anak, pilih KPSP yang sesuai umur anak.
 - 4) KPSP terdiri dari dua macam pertanyaan, yaitu:
Pertanyaan yang dijawab oleh ibu atau pengasuh anak,
Perintah kepada ibu atau pengasuh anak atau petugas melaksanakan tugas yang tertulis pada KPSP.

- 5) Jelaskan kepada orangtua agar tidak ragu-ragu atau takut menjawab, oleh karena itu pastikan ibu atau pengasuh anak mengerti apa yang ditanyakan kepadanya.
- 6) Tanyakan pertanyaan tersebut secara berturutan, satu persatu. Setiap pertanyaan hanya ada 1 jawaban, Ya atau Tidak. Catat jawaban tersebut pada formulir.
- 7) Ajukan pertanyaan yang berikutnya setelah ibu atau pengasuh anak menjawab pertanyaan terdahulu.
- 8) Teliti kembali apakah semua pertanyaan telah dijawab.

g. Intreprestasi hasil KPSP

- 1) Hitunglah berapa jumlah ya, bila ibu atau pengasuh menjawab: anak bisa atau pernah atau sering atau kadang-kadang melakukannya.
- 2) Jumlah jawaban 'ya' = 9 atau 10, perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangan (S)
- 3) Jumlah jawaban 'ya' = 7 atau 8, perkembangan meragukan (M)
- 4) Jumlah jawaban 'ya' = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P)
- 5) Untuk jawaban 'tidak', perlu dirinci jumlah jawaban 'tidak' menurut jenis keterlambatan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian)

h. Intervensi

- 1) Bila perkembangan anak sesuai umur (S), lakukan tindakan berikut:
 - a) Beri pujian kepada ibu karena telah mengasuh anaknya dengan baik.
 - b) Teruskan pola asuh anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.
 - c) Beri stimulasi perkembangan anak setiap saat, sesering mungkin, sesuai dengan umur dan kesiapan anak.
 - d) Ikutkan anak pada kegiatan penimbangan dan pelayanan kesehatan di posyandu secara teratur sebulan 1 kali dan setiap ada kegiatan Bina Keluarga Balita (BKB). Jika anak sudah memasuki usia prasekolah (36-72), anak dapat diikutkan pada kegiatan di pusat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak.

- e) Lakukan pemeriksaan atau skrinning rutin menggunakan KPSP setiap 3 bulan pada anak berumur kurang dari 24 bulan dan setiap 6 bulan pada anak umur 24 sampai 72 bulan.
- 2) Bila perkembangan anak meragukan (M), lakukan tindakan berikut:
 - a) Beri petunjuk pada ibu agar melakukan stimulasi perkembangan pada anak lebih sering lagi, setiap saat dan sesering mungkin.
 - b) Ajarkan ibu cara melakukan intervensi stimulasi perkembangan anak untuk mengatasi penyimpangan atau mengejar ketertinggalan.
 - c) Lakukan pemeriksaan kesehatan untuk mencari kemungkinan adanya penyakit yang menyebabkan penyimpangan perkembangannya dan lakukan pengobatan.
 - d) Lakukan penilaian ulang KPSP 2 minggu kemudian dengan menggunakan daftar KPSP yang sesuai dengan umur anak.
 - e) Jika hasil KPSP ulang jawaban 'ya' tetap 7 atau 8 maka kemungkinan ada penyimpangan (P)
 - 3) Bila tahapan perkembangan terjadi penyimpangan (P), lakukan tindakan berikut: merujuk ke Rumah Sakit dengan menuliskan jenis dan jumlah penyimpangan perkembangan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian).
 Atas indikasi atau bila ada keluhan dari ibu atau pengasuh atau ada kecurigaan tenaga kesehatan, kader kesehatan, petugas PAUD, pengelola TPA dan guru TK. Keluhan tersebut dapat berupa salah satu atau lebih keadaan dibawah ini:
 - a) Keterlambatan berbicara
 - b) Gangguan komunikasi atau interaksi sosial
 - c) Perilaku yang berulang-ulang.
 - (1) Alat yang digunakan adalah M-CHAT (*Modified-Checklist for Autism in Toddlers*)
 - (2) Adanya 23 pertanyaan yang dijawab oleh orang tua atau pengasuh anak
 - (3) Pertanyaan diajukan secara berurutan, satu persatu. Jelaskan kepada orangtua untuk tidak ragu-ragu atau takut menjawab.

2.4.2 Deteksi Dini Penyimpangan Perilaku Emosional

Deteksi dini penyimpangan perilaku emosional adalah kegiatan atau pemeriksaan untuk menemukan secara dini adanya masalah perilaku emosional, autisme dan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak. Agar dapat segera dilakukan tindakan intervensi. Bila penyimpangan perilaku emosional terlambat diketahui, maka intervensinya akan lebih sulit dan hal ini akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak.

Deteksi yang dilakukan menggunakan:

- a. Kuisioner Masalah Perilaku Emosional (KMPE) bagi anak umur 36 bulan sampai 72 bulan.
- b. Deteksi Dini Masalah Perilaku Emosional:
 - 1) Tujuannya adalah mendeteksi secara dini adanya penyimpangan atau masalah perilaku emosional pada anak prasekolah.
 - 2) Jadwal deteksi dini masalah perilaku emosional adalah rutin setiap 6 bulan pada anak umur 36 bulan sampai 72 bulan. Jadwal ini sesuai dengan jadwal pelayanan SDIDTK.
 - 3) Cara melakukan:
 - a) Tanyakan setiap pertanyaan dengan lambat, jelas dan nyaring, satu persatu perilaku yang tertulis pada KMPE kepada orangtua atau pengasuh anak.
 - b) Catat jawaban YA, kemudian hitung jumlah jawaban YA
 - 4) Intrepretasi
Bila ada jawaban YA, maka kemungkinan anak mengalami masalah perilaku emosional.
 - 5) Intervensi :

Bila jawaban YA hanya 1 (satu):

- a) Lakukan evaluasi setelah 3 bulan, bila tidak ada perubahan rujuk ke Rumah Sakit yang memberi pelayanan rujukan tumbuh kembang atau memiliki fasilitas pelayanan kesehatan jiwa.

b) Bila jawaban YA ditemukan 2 atau lebih:

rujuk ke rumah sakit yang memberi pelayanan rujukan tumbuh kembang atau memiliki fasilitas pelayanan kesehatan jiwa. Rujukan harus disertai informasi mengenai jumlah dan masalah mental emosional yang ditemukan.

2.4.3 Pelaksanaan Kegiatan SDIDTK

Pelaksanaan program SDIDTK disuatu wilayah disebut berhasil, bila semua balita dan anak prasekolah mendapatkan pelayanan DDTK, ditindaklanjuti oleh keluarga dengan menstimulasi anak dan dirujuk bilamana memerlukan rujukan. Penerapan SDIDTK dapat dilakukan di dalam maupun di luar gedung.

Penerapan SDIDTK di dalam gedung dilakukan di Puskesmas, dan di Pustu. Penerapan SDIDTK di luar gedung dapat dilakukan di Posyandu, Kelas Ibu Balita, dan PAUD seperti TK atau RA, kelompok bermain, tempat pengasuhan anak dan satuan PAUD sejenis.

Pelaksanaan SDIDTK ditingkat PAUD

Dalam melaksanakan DDTK di tingkat PAUD, petugas kesehatan dapat berbagai peran dengan pendidik PAUD terlatih sebagai berikut:

a. Peran pendidik PAUD:

- 1) Mengisi identitas anak di formulir Deteksi Dini Tumbuh Kembang anak.
- 2) Melakukan pengukuran tinggi badan dan berat badan.
- 3) Menuliskan hasil pengukuran dan pemeriksaan perkembangan di formulir Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak.
- 4) Melakukan pemeriksaan perkembangan anak dengan KPSP.
- 5) Mengisi Kuisisioner Tes Daya Dengar (TDD).
- 6) Melakukan Tes Daya Lihat (TDL).
- 7) Mengisi kuisisioner KMPE.

b. Peran petugas kesehatan:

- 1) Menentukan status gizi anak berdasarkan pengukuran tinggi badan, berat badan yang telah dilakukan oleh tenaga pendidik PAUD.
- 2) Melakukan pengukuran lingkar kepala anak.
- 3) Melakukan pemeriksaan Autis jika ada keluhan.
- 4) Melakukan GPPH jika ada keluhan.
- 5) Menuliskan hasil pemeriksaan tersebut di formulir Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak.
- 6) Melakukan intervensi kelainan gizi dan tumbuh kembang.
- 7) Merujuk bila diperlukan.

2. Konsep Stimulasi

2.5.1 Definisi Stimulasi

Stimulasi adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan diluar individu anak. Anak yang banyak mendapatkan stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi, stimulasi dapat juga berfungsi sebagai penguat (Soetjiningsih,2002).

Stimulasi kegiatan membina kemampuan dasar anak merupakan upaya untuk mencegah kelambatan dan meningkatkan perkembangan anak. Stimulasi pembinaan kemampuan dasar anak dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan, sesuai dengan umur anak.

Kegiatan-kegiatan stimulasi tumbuh kembang anak tersebut dikelompokkan dalam 4 jenis yaitu:

- a. Kegiatan stimulasi kemampuan gerak halus.
- b. Kegiatan stimulasi kemampuan gerak kasar.
- c. Kegiatan stimulasi kemampuan berbicara, bahasa, dan kecerdasan.
- d. Kegiatan stimulasi kemampuan bergaul dan mandiri.

2.5.2 Prinsip Stimulasi (Buku Pedoman SDIDTK, 2016)

Stimulasi perkembangan dilakukan dengan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 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, bernyanyi, bervariasi, menyenangkan, tanpa paksaan dan tidak ada hukuman.
- e. Lakukan stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan sesuai umur anak, terhadap 4 aspek kemampuan dasar anak.
- f. Gunakan alat bantu atau permainan yang sederhana, aman dan ada disekitar anak.
- g. Berikan kesempatan yang sama pada anak laki-laki atau perempuan.
- h. Anak selalu diberi pujian, bila perlu diberi hadiah atas keberhasilannya.

2.5.3 Hal-Hal Yang Mendukung Pemberian Stimulasi Tumbuh Kembang Anak

1. Energi.

Untuk bermain diperlukan energi ekstra, anak yang sakit, kecil keinginan untuk bermain.

2. Waktu.

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

3. Alat permainan untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

4. Ruanagan untuk bermain anak. Ruangan tidak perlu luas, dan tidak perlu ruangan khusus untuk bermain, anak bisa bermain diruang tamu, halaman, bahkan diruang tidurnya.

5. Pengetahuan cara bermain. Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya oleh orang lain.

6. Teman bermain. Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya.

2.5.4 Stimulasi Sosialiasi dan Kemandirian pada anak usia 36-48 bulan (SDIDTK, 2016)

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.

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.

- c. Stimulasi yang perlu dilanjutkan:
- 1) Bujuk dan tenangkan ketika anak kecewa dengan cara memeluk dan berbicara kepadanya.
 - 2) Dorong agar anak mau mengutarakan perasaannya.
 - 3) Sering-sering ajak anak pergi ke taman, kebun binatang, perpustakaan dan lain-lain.
 - 4) Ajak anak anda makan bersama keluarga.
 - 5) Bermain dengan anak, ajak agar anak mau membantu melakukan pekerjaan rumah tangga yang ringan.
- Ajari anak 4 bagian tubuh yang tidak boleh disentuh dan dipegang oleh 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.
- d. Makan pakai sendok garpu:
bantu anak makan pakai sendok dan garpu dengan baik.
- e. 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.
- f. 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.
- g. 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 kriteria atau bermain sebelum tidur”, “kamu tidak boleh memilih keduanya”.

2.5.5 Stimulasi Sosialisasi Dan Kemandirian Anak Usia 48-60 Bulan (SDIDTK, 2016)

- a. Tahapan perkembangan :
 - 1) Berpakaian sendiri tanpa di bantu.
 - 2) Bereaksi tenang dan tidak rewel ketika ditinggal ibu.
- b Stimulasi:
 - 1) Berikan tugas rutin pada anak dalam kegiatan di rumah, ajak anak membantu anda 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 jalan-jalan sesering mungkin.
 - 5) Membentuk kemandirian:

beri kesempatan pada anak untuk mengunjungi tetangga dekat, teman atau saudara tanpa ditemani anda. Selanjutnya minta anak bercerita tentang kunjungannya itu.
 - 6) Mengikuti aturan permainan atau petunjuk:

ajak anak bermain sekaligus belajar mengikuti aturan atau petunjuk permainan. Pada anak permainan, beri perintah kepada anak, misalnya “berjalan 3 langkah besar ke depan atau berjalan mundur 5 langkah”. Setiap kali akan menjalankan perintah itu, minta anak mengatakan : “bolehkah saya memulainya?”

Setelah anak bisa memainkan permainan ini bergantian anak yang memberikan perintah dan anda yang mengatakan “bolehkan saya memulainya.”
 - 7) Membuat “album” keluarga. M embantu anak membuat album keluarga yang ditempli dengan foto-foto anggota keluarga. Tulis nama setiap orang dibawah fotonya.
 - 8) Membuat “boneka”. Tunjukkan cara membuat “boneka” dari kertas. Gambar bagian muka dengan spidol. Agar dapat berdiri tegak, pasang lidi sebagai “rangka/dan” 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.

9) Menggambar orang.

Tunjukkan pada anak cara menggambar orang pada selembar kertas. Jelaskan ketika anda menggambar mata, hidung, bibir, dan baju.

10) Bermain kreatif dengan teman-temannya.

Undang ke rumah 2-3 anak yang sebaya. Ajari anak-anak permainan dengan bernyanyi, membuat boneka dari kertas atau kaos kaki bekas dan kemudian memainkannya. Minta anak mau menirukan tingkah laku binatang seperti yang dilihatnya di kebun binatang.

11) Bermain “berjualan dan berbelanja di toko”.

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

2.5.6 Stimulasi Sosialisasi Dan Kemandirian Pada Anak Usia 60-72 Bulan (SDIDTK, 2016)

a. Tahap Perkembangan:

- 1) Mengungkapkan simpati
- 2) Mengikuti aturan permainan
- 3) Berpakaian sendiri tanpa dibantu

b Stimulasi

Stimulasi kegiatan yang perlu dilanjutkan :

- 1) Dorong agar anak berpakaian sendiri, menyimpan mainannya tanpa bantuan anda, dan membantu kegiatan dirumah seperti memasak, bersih-bersih rumah dan sebagainya.
- 2) Ajak anak berbicara tentang apa yang dirasakan anak, ikutkan anak dalam acara makan sekeluarga.
- 3) Rencanakan kegiatan di luar sering-sering, beri anak kesempatan mengunjungi tetangga, teman dan saudara tanpa di temani anda.
- 4) Beri anak kesempatan memilih acara televisi yang ingin dilihat, tetapi anda tetap membantu memilihkan acara. Batasi waktu menonton televisi tidak lebih dari 2 jam sehari. Lihat dan bicarakan beberapa acara yang dilihat dan didengar bersama.

c. Berkomunikasi dengan anak

luangkan waktu setiap hari untuk bercakap-cakap dengan anak. Dengarkan ketika anak berbicara dan tunjukkan bahwa anda mengerti pembicaraan anak dengan mengulangi apa yang dikatakannya. Pada saat ini, jangan menggurui, memarahi, menyalahkan atau mencaci anak.

d. Berteman dan bergaul

pada umur ini anak-anak senang sekali bergaul dan membutuhkan teman sebaya untuk bermain. Bantu dan beri anak kesempatan berkumpul dengan teman-temannya. Ajari anak dalam memakai kata-kata yang tepat ketika menyampaikan maksudnya pada teman-temannya. Buat agar anak memakai kata-kata dalam memecahkan masalah dan bukannya dengan memukul atau mendorong.

e. Mematuhi peraturan keluarga

buat persetujuan dengan suami atau isteri anda mengenai peraturan keluarga. Sertakan anak pada “pertemuan” keluarga ketika membicarakan peraturan tersebut. Adakan pertemuan keluarga secara rutin untuk membicarakan acara

keluarga minggu ini atau minggu depan, rencana jalan-jalan atau ketika menentukan waktu anak mandi sore, sembahyang atau ibadah, dan sebagainya. Ajarkan anak untuk patuh terhadap peraturan tersebut. Beri peringatan atau teguran atau penjelasan ketika anak tidak mematuhi peraturan. Hindari penggunaan kekerasan atau hukuman badan atau cacian.

2.6 Konsep Bermain

2.6.1 Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Bermain merupakan aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif dan efektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan dikarenakan bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan untuk dirinya sebagaimana kebutuhan lain seperti kebutuhan rasa aman, kebutuhan kekasih dan lain-lain (Hidayat, 2008).

Bermain merupakan suatu aktivitas anak yang dilakukan berdasarkan bermain merupakan suatu aktifitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Bermain merupakan aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan kognitif dan afektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan dikarenakan bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan untuk dirinya sebagaimana kebutuhan lain seperti kebutuhan makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan lain-lain. (Hidayat, 2008).

Bermain merupakan aktifitas anak yang dilakukan berdasarkan kesenangan dan merupakan suatu metode bagaimana anak belajar tentang lingkungan sekitar dan mulai beradaptasi sesuai tumbuh kembangnya dalam mengenal dunia. Bermain tidak hanya sekedar mengisi waktu saja bagi anak

namun merupakan kebutuhan primer seperti halnya makan dan kasih sayang (Soetijingsi, 2002).

Berdasarkan dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan anak dimana anak dapat mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa dapat menimbulkan rasa senang pada anak.

Masa pra sekolah disebut juga dengan masa bermain, ketika anak sudah masuk masa bermain maka anak selalu membutuhkan kesenangan pada dirinya dan disitulah anak membutuhkan suatu permainan. Bermain memegang peranan penting dalam kehidupan anak. Anak menghayalkan bahwa bermain mempunyai daya hidup seperti dirinya dan mampu bercakap-cakap, merasa, dan bereaksi. Kegiatan bermain adalah rasa senang dari individu yang ditandai dengan tertawa. Bermain bersifat sukarela, dipilih oleh anak sendiri (Tedjasaputra, 2001). Anak dalam masa perkembangan banyak mengalami perlambatan yang dapat disebabkan karena kurangnya pemenuhan kebutuhan pada diri anak termasuk didalamnya adalah kebutuhan bermain. Masa tersebut merupakan masa bermain yang diharapkan menumbuhkan kematangan dalam perkembangan anak, jika masa tersebut tidak digunakan sebaik mungkin maka akhirnya akan mengganggu perkembangan anak (Hidayat, 2008).

2.6.2 Fungsi Bermain Pada Anak

Orangtua harus mengetahui dan mengerti ketika diberikan berbagai jenis permainan pada anak supaya mengetahui perkembangan anak lebih lanjut, mengingat anak memiliki berbagai masa perkembangan yang membutuhkan stimulasi dalam mencapai puncaknya seperti masa kritis, optimal dan sensitif (Hidayat, 2008).

Menurut Hidayat (2008) terdapat beberapa fungsi bermain bagi anak, sebagai berikut :

- a. Membantu perkembangan sensorik dan motorik.
Fungsi bermain pada anak ini dapat dilakukan dengan melakukan rangsangan pada sensorik dan motorik, melalui rangsangan ini aktivitas anak dapat mengeksplorasi alam sekitarnya, contohnya bayi dapat dilakukan dengan rangsangan taktil, audio dan visual sehingga melalui rangsangan ini perkembangan sensorik dan motorik meningkat.
- b. Membantu perkembangan kognitif.
Perkembangan kognitif dapat dirangsang melalui permainan. Hal ini dapat terlihat pada saat anak bermain, maka anak akan mencoba melakukan berkomunikasi dengan bahasa anak, mampu memahami objek permainan seperti dunia tempat tinggal, mampu membedakan khayalan dan kenyataan, mampu belajar warna memahami bentuk ukuran dan berbagai manfaat benda yang digunakan dalam permainan sehingga fungsi bermain pada model demikian akan meningkatkan perkembangan selanjutnya.
- c. Meningkatkan sosialisasi anak.
Proses sosialisasi dapat terjadi mulai permainan, sebagai contoh dimana pada usia bayi akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman yang dunianya sama. Usia prasekolah sudah mulai melakukan sosialisasi dengan dan orang lain.
- d. Meningkatkan kreativitas.
Bermain juga dapat berfungsi dalam peningkatan kemampuan anak, anak mulai belajar menciptakan sesuatu dari permainan yang ada dan mampu memodifikasi objek yang digunakan dalam permainan sehingga anak anak lebih kreatif melalui model permainan ini seperti, bongkar pasang mobil-mobilan.
- e. Meningkatkan kesadaran diri.
Bermain akan memberikan kemampuan pada anak untuk eksplorasi tubuh dan merasakan dirinya sadar akan adanya orang lain. Hal ini merupakan bagian dari individu yang saling berhubungan, anak mau belajar mengatur perilaku membandingkan dengan perilaku orang lain.

- f. Mempunyai nilai terapeutik.
Bermain dapat menjadikan diri anak lebih senang dan nyaman sehingga adanya stress dan ketegangan dapat dihindarkan karena bermain dapat menghibur diri anak terhadap dunianya.
- g. Mempunyai nilai moral pada anak.
Bermain juga dapat memberikan nilai moral tersendiri pada anak. Hal ini dapat dijumpai ketika anak sudah mampu belajar benar atau salah dari budaya di rumah, di sekolah dan ketika berinteraksi dengan temannya. Selain itu, terdapat juga beberapa permainan yang memiliki aturan-aturan yang harus dilakukan dan tidak boleh dilanggar.

2.6.3 Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Aktivitas Bermain

(Soejiningsih,2002) menjelaskan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain anak yaitu sebagai berikut :

- a. Ekstra energi.
Bermain memerlukan ekstra energi. Anak yang sakit, kecil keinginannya untuk bermain.
- b. Waktu.
Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain
- c. Alat permainan.
Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.
- d. Ruang untuk bermain.
Bermain tidak memerlukan ruangan yang terlalu besar dan tidak memerlukan ruangan khusus. Anak dapat bermain di ruang tamu, bahkan di ruang tidurnya.
- e. Pengetahuan cara bermain.
Anak belajar bermain melalui coba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu cara oleh orang lain. Cara yang terakhir adalah

cara yang terbaik karena tidak terbatas pengetahuannya dalam penggunaan alat permainan dan anak-anak akan mendapat keuntungan yang lebih banyak.

- f. Teman bermain anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kala ia memerlukan baik itu saudaranya, orang tuanya atau temannya. Jika anak bermain sendiri maka ia akan kehilangan kesempatan belajar yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.
- g. Kegiatan bermain juga dapat dilakukan bersama orang tuanya sehingga hubungan orang tua dan anak harus menjadi akrab, dan ibu atau ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak secara dini.

2.7 Cooperative Play

2.7.1 Pengertian Cooperative play

Cooperative play merupakan permainan kerjasama yang bersifat teratur dan anak bermain dalam kelompok bersama dengan anak lainnya. Anak-anak akan mendiskusikan dan merencanakan aktivitas yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan dan pencapaiannya memerlukan suatu pengorganisasian aktivitas, pembagian kerja, dan peran bermain dari masing-masing anak untuk berkoordinasi dengan anak lainnya.

Menurut Sugianto (2001) *cooperative play* atau bermain bersama merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok yang ditandai dengan adanya kerjasama dan pembagian tugas dan pembagian peran antara anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan bermain bersama ini sebenarnya merupakan sarana untuk anak bersosialisasi untuk bergaul serta berbaur dengan anak lain.

Berdasarkan kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *cooperativ play* merupakan suatu permainan yang dimainkan secara kelompok sehingga timbul kerjasama antara anak yang satu dengan anak lainnya. Permainan ini juga terdapat pembagian tugas dan peran pada masing-masing anak. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan dari permainan yang dilakukan.

2.7.2 Karakteristik *Coopeartive Play*

Cooperative play merupakan tahapan bermain yang memiliki syarat akan interaksi sosial dan menurut kerjasama antar anak dalam melakukannya. Mildred Parten dalam Sugiono (2001) mengungkapkan *cooperative play* ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan peran antara anak untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga *cooperative play* memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut :

- a. *Cooperative play* dilakukan secara bersama, anak tidak melakukan aktivitas bermain sendirian memainkan bersama temannya.
- b. Minimal dimainkan oleh dua orang anak dan pada saat bermain anak akan berbicara, meminjamkan, meminjam mainan, dan tau bersama-sama menggunakan mainan untuk tujuan yang ingin dicapai.
- c. Memiliki aturan yang disepakati oleh anggotanya, sehingga dalam *cooperative play* tidak sama dengan anak-anak yang berlarian kesana kemari yang tidak memiliki aturan yang mengikat, contohnya permainan polisi dan penjahat, terdapat peraturan bahwa penjahat mencoba menghindari dari polisi yang mencoba menangkapnya.
- d. Menuntut kerjasama antar pemainnya, dalam hal ini *cooperative play* merupakan kegiatan bermain bersama yang memiliki peraturan, maka dalam *cooperative play* merupakan kegiatan bermain bersama yang memiliki peraturan, maka dalam *cooperative play* dibutuhkan kerjasama antar pemain untuk mencapai tujuan permainan.
- e. Anak terlibat dalam permainan, anak aktif dalam setiap pergerakan permainan, dalam hal ini *cooperative play* merupakan salah satu bentuk bermain aktif sehingga dalam permainan tentu akan menuntut anak untuk bergerak aktif tidak hanya melihat teman-temannya bermain saja.

- f. Mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini tujuan yang hendak dicapai dapat berupa kemenangan maupun kegembiraan ada beberapa anak yang bermain untuk meraih sebuah kemenangan akan tetapi juga terdapat anak yang melakukan kegiatan bermain hanya untuk mendapatkan kesenangan saja.

2.7.3 Tujuan *Ccooperative play*

Cooperative play bertujuan untuk melatih kerjasama dan pengendalian diri para pemainnya. Permainan ini juga untuk menuntut setiap pemain harus bertindak mandiri tanpa bantuan orang dewasa saat berkoordinasi dengan baik untuk kepentingan regu atau kelompoknya. Permainan ini mengharapkan anak-anak dapat memiliki minat pada salah satu aspek perkembangan, misalnya saja aspek keterampilan sosial. Permainan untuk anak prasekolah harus dirancang untuk dapat merangsang anak supaya bermain bersama teman-temannya. Hal ini dikarenakan pada usia prasekolah anak berada pada tahapan perkembangan sosial anak. Kegiatan permainan bersama yang dilakukan anak akan mengurangi egosentrisme anak dan secara bertahap anak akan mengurangi egosentrisme anak dan secara bertahap anak akan berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Pada pelaksanaannya masing-masing anak akan memiliki perasaan tertentu guna mencapai tujuan permainan (Montolalu, 2007).

2.7.4 Manfaat *Cooperative Play* Bagi Anak

Bermain merupakan bagian kehidupan manusia yang mampu memberikan banyak manfaat untuk perkembangan berbagai aspek. Bermain mampu menunjang perkembangan berbagai aspek diantaranya aspek fisik (motorik), aspek sosial, aspek emosi dan kepribadian, aspek kognitif, aspek ketajaman penginderaan, aspek keterampilan olahraga dan menari. *Cooperative play* merupakan bagian dari bermain sehingga *cooperative play* memiliki manfaat tidak jauh berbeda seperti kegiatan bermain. *Cooprative play* mampu memberikan manfaat terhadap beberapa aspek diantaranya aspek fisik, aspek sosial, aspek emosi dan kepribadian (Sugianto, 2001).

a. Aspek fisik.

Masa anak-anak merupakan usia dimana anak suka bermain. Anak akan merasa bosan apabila diminta untuk diam berjam-jam tanpa melakukan kegiatan apapun. Usia ini kebanyakan anak juga sangat aktif bergerak karena memang anak memiliki energi yang berlebih, maka dari itu bermain adalah media untuk menyalurkan energinya.

Anak yang aktif bergerak dengan melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat anak menjadi lebih bugar, sehingga otot-otot anak akan tumbuh dengan maksimal. Kegiatan bermain juga memiliki implikasi bagi pertumbuhan fisik seperti dalam hal kekuatan, stamina dan kesehatan umum.

b. Aspek sosial.

Seiring dengan bertambahnya usia anak perlu belajar berpisah dengan ibunya. Biasanya anak bermain dengan ibu atau anggota keluarga yang lain maka anak perlu diberi kesempatan untuk bermain dengan anak lain yang sebaya dengan anak. Bermain meningkatkan kedekatan dengan teman sebaya dengan meningkatkan kemungkinan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi sehingga mendorong terbentuknya pertemanan. Hubungan dengan teman sebaya dan pertemanan penting bagi perkembangan identitas diri (Upon, 2012). Menurut Catrin dan Allen dalam Musfiroh (2005) bermain mendukung perkembangan sosialisasi anak seperti berikut:

- 1) Interaksi sosial, yaitu interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan memecahkan konflik.
- 2) Kerjasama, yaitu interaksi saling membantu, berbagi dan pola pergiliran
- 3) Menghemat sumber daya, yaitu menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat.
- 4) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multi budaya.
- 5) Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa memiliki bermain anak akan belajar bagaimana bersosialisasi. Anak akan belajar bagaimana agar anak bisa diterima oleh anak-anak lain. Menggunakan alat permainan bergiliran, kerjasama, peduli terhadap orang lain, komunikasi, menghargai pendapat dan menaati peraturan. Hal ini merupakan hal

yang anak pelajari dari bermain bersama teman-temannya agar mampu diterima di lingkungan anak tersebut.

6) Aspek emosi atau kepribadian.

Bermain merupakan kebutuhan alami bagi anak. Semua anak menyukai bermain melalui bermain anak akan mampu melepaskan perasaan tegang dan tertekan yang dialaminya. Musfiroh (2005) mengungkapkan bahwa bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial sekaligus membantu perkembangan emosi yang sehat dengan mendewakan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan, maka dari itu bermain mampu melepaskan ketegangan dan memungkinkan anak mengatasi masalah dalam kehidupan. Kegiatan bermain bersama teman akan membuat anak sadar akan kelebihan dan kekurangan dirinya. Anak akan lebih percaya diri dan mampu menghargai orang lain sehingga hal tersebut akan membantu terbentuknya kepribadian anak.

2.7.5 Jenis-Jenis *Cooperative Play*

a. Permainan *head and hands ball*.

Permainan *head and hands ball* adalah permainan untuk menjaga bola tetap melambung di udara. Permainan ini mencoba untuk melatih anak dalam meningkatkan kerjasama dengan rekan kelompoknya. Kerjasama terlihat pada saat anak-anak dalam kelompoknya harus berusaha secara bersama-sama supaya bola tetap melambung di udara dan tidak boleh terjatuh.

b. Permainan *chan tag*.

Permainan *chan tag* adalah permainan membuat rantai. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kerjasama anak. Kerjasama dalam permainan ini terlihat pada saat anak-anak menjadi rantai berusaha bersama-sama dalam kelompoknya untuk menangkap sebanyak mungkin teman mereka agar dapat membentuk sebuah rantai yang banyak.

c. Permainan membangun balok bersama.

Permainan susun balok adalah permainan edukatif sederhana dengan menggunakan balok-balok kecil yang dapat disusun sedemikian rupa membentuk suatu bangun. Permainan ini juga dapat digunakan untuk membangun keterampilan sosial anak dengan teman-temannya. Anak diharuskan untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah yang sederhana, yaitu memutuskan bersama untuk membangun sesuatu dari balok yang disediakan. Anak dapat memainkan permainan ini secara aktif dalam membangun sesuatu menggunakan bahan atau material yang sudah tersedia dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengasah imajinasi anak dan kerjasama anak dengan rekannya dalam menyusun serta merangkai balok-balok menjadi sebuah bangunan menara, gedung, rumah, jalan, dan sebagainya. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan ini yaitu :

- 1) Belajar mengenai konsep seperti warna, bentuk, dan ukuran dan keseimbangan. Orangtua bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susun balok.
- 2) Belajar mengembangkan imajinasi.
Anak membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk.
- 3) Melatih kesabaran.
Anak menyusun balok satu demi satu agar bangunan seperti imajinasinya tentu memerlukan kesabaran. Hal ini berarti akan melatih anak untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu.
- 4) Menambah rasa percaya diri.
Anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan tentu merasa puas dan gembira. Pencapaian ini menimbulkan rasa percaya diri akan kemampuannya.

d. Permainan teka-teki potongan gambar.

Permainan teka-teki potongan gambar atau biasa disebut *puzzle* adalah permainan edukatif sederhana dengan menggunakan gambar utuh yang dapat dipecah-pecah untuk disusun kembali menjadi gambar utuh. Anak dapat memainkan permainan ini secara aktif dalam menyusun kembali potongan-potongan gambar secara tepat dengan menggunakan gambar yang sudah tersedia berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengasah daya ingat, imajinasi serta kerjasama dengan rekan kerjanya dalam menyusun serta merangkai potongan gambar tadi menjadi gambar utuh seperti semula. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan ini yaitu:

1) Meningkatkan keterampilan kognitif.

Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Permainan *puzzle* yang dimainkan anak akan memberi kesempatan anak untuk memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Tahap awal mengenal *puzzle*, anak mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Arahan dan contoh yang ada akan membuat anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna atau logika.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus.

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Bermain *puzzle* tanpa disadari, anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya.

3) Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan dan juga secara berkelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara

kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak, anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi dengan anak lain kelompoknya. Orangtua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzlenya* tetapi fungsi orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle*.

4) Permainan menyusun huruf bersama

Permainan menyusun huruf bersama bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dengan mengharuskan anak-anak menyusun kepingan huruf menjadi suatu kalimat. Anak harus melakukannya secara bersama-sama dengan teman-teman dalam kelompok agar dapat menyusunnya lebih cepat dibanding kelompok lain.

5) Permainan tebak kata

Permainan tebak kata adalah permainan yang diperagakan oleh orang tua. Interaksi sosial dapat dikembangkan melalui permainan ini, karena dalam pelaksanaannya anak akan diminta untuk mengeluarkan pendapatnya dan masing-masing anak dalam kelompok harus berdiskusi untuk menebak kata yang dimaksud oleh orang tua dengan tepat.

6) Permainan petualangan

Permainan petualangan adalah permainan yang membutuhkan kebebasan dalam bergerak dan dibutuhkan ruangan yang aman bagi anak dalam melakukan permainan. Tujuan dari kegiatan permainan ini adalah untuk menumbuhkan interaksi sosial anak antar saudara kandung, orangtua serta interaksi dengan lingkungan di luar rumah.

7) *Create your own story*

Create your own story merupakan permainan membuat cerita. Permainan ini akan diminta setiap anak untuk mengungkapkan apa yang dipikirkannya dan menjawab apa yang ditanyakan oleh guru padanya seperti “apa yang sedang kamu pikirkan saat kamu menutup mata?”. Permainan ini diakhiri dengan merangkai semua kata-kata yang diucapkan anak menjadi sebuah cerita.

8) *Ten thing to do*

Ten thing to do adalah permainan melakukan sepuluh perintah. Permainan ini mengharuskan anak untuk percaya diri dan belajar menjadi seorang pemimpin yang bertanggungjawab atas anggotanya. Seorang pemimpin harus mampu melakukan berbagai perintah yang dapat dilaksanakan oleh anggotanya dan perintahnya tersebut tidak boleh berbahaya atau merugikan anggotanya. Anak harus berusaha sendiri tanpa bantuan orang lain untuk mengungkapkan perintahnya agar diikuti oleh anggotanya.

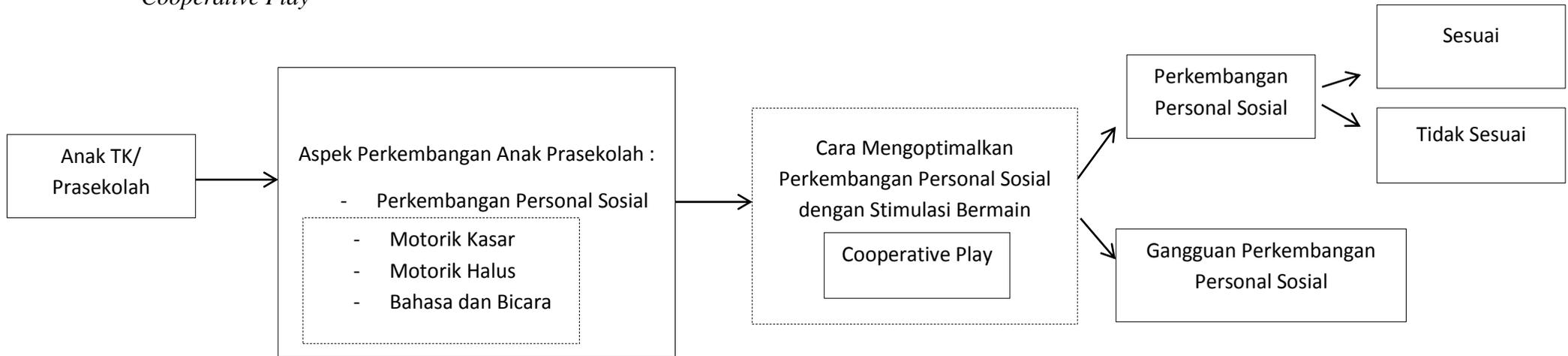
9) *Hawaiian hand clap*

Hawaiian hand clap adalah permainan mengingat dan menebak angka. Permainan ini mengharuskan anak untuk dapat menjebak angka yang dipegang oleh temannya yang lain serta selalu harus mengingat angkanya sendiri. Permainan ini akan melatih anak untuk berani secara mandiri tanpa bantuan orang lain dalam mengingat angkanya sendiri dan jika gilirannya berdiri ditengah lingkaran anak harus berani menebak angka temannya dengan benar tanpa bantuan dari siapapun.

10) *Sardines*

Sardines adalah permainan menyembunyikan benda kecil. Permainan ini mengharuskan anak untuk berani secara mandiri tanpa bantuan orang lain menebak benda yang disembunyikan oleh teman-temannya.

Bagan 2.8 Kerangka Konsep Penelitian Gambaran Perkembangan Personal Sosial pada Anak Usia Prasekolah Setelah Diberikan Stimulasi *Cooperative Play*



Keterangan :

: Yang diteliti

: Yang tidak diteliti

