

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Anak Prasekolah

##### 2.1.1 Pengertian

Anak merupakan harta orang tua yang dapat dinilai secara sosial ekonomi, melainkan masa depan bangsa yang berhak atas pelayanan kesehatan secara individual. Anak merupakan individu yang masih bergantung pada orang dewasa dan lingkungannya, artinya membutuhkan lingkungan yang dapat memfasilitasi dalam memenuhi kebutuhan dasarnya dan untuk belajar mandiri. Lingkungan yang dimaksud bisa berupa keluarga (orang tua). Menurut Kisanti (2008), kesehatan anak penting sekali artinya bagi keluarga ibaratnya kesehatan anak merupakan kebahagiaan bagi orang tua. Jika anak sakit hal ini akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kesehatan anak menentukan kualitas anak di kemudian hari, karena keberhasilan anak dimasa yang akan datang akan tergantung dari bagaimana anak menjalani tahap awal kehidupannya yaitu usia bayi, toddler, prasekolah dan sekolah.

##### 2.1.2 Ciri-Ciri Anak Prasekolah (moersintowarti, 2008)

###### a) Ciri fisik

- 1) Anak prasekolah umumnya aktif. Mereka telah memiliki penguasaan atau control terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri.

- 2) Setelah anak melakukan berbagai kegiatan, anak membutuhkan istirahat yang cukup, seringkali anak tidak menyadari bahwa mereka harus beristirahat yang cukup. Jadwal aktifitas yang tenang diperlukan anak.
- 3) Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari control terhadap jari dan tangan. Oleh karena itu biasanya anak belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti misalnya, mengikat tali sepatu.
- 4) Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada obyek-obyek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan masih kurang sempurna.
- 5) Walaupun tubuh anak laki-laki besar, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengkritik anak lelaki apabila tidak terampil, jauhkan dari sikap membandingkan anak lelaki-perempuan, juga dalam kompetisi ketrampilan seperti apa yang disebutkan di atas.

b) Ciri sosial

- 1) Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat bergantung, mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang sahabat dari jenis kelamin yang berbeda.
- 2) Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena kelompok tersebut cepat berganti-ganti.

3) Anak lebih mudah bergaul, dan bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar. Parten (Patmonodewo), melalui pengamatannya terhadap anak yang bermain bebas di sekolah, dapat membedakan beberapa tingkah laku sosial :

- a. Tingkah laku *unoccupied*: anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri di sekitar anak lain dan memandangi temannya tanpa melakukan kegiatan apa pun.
- b. Bermain soliter. Anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan, berbeda dari apa yang dimainkan oleh teman yang ada di dekatnya. Mereka tidak berusaha untuk saling berbicara.
- c. Tingkah laku *onlooker*. Anak menghasilkan waktu dengan mengamati. Kadang memberi komentar tentang apa yang dimainkan anak yang lain, tetapi tidak berusaha untuk tidak main bersama.
- d. Bermain paralel. Anak-anak bermain dengan saling berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya bermain bersama dengan anak lain. mereka menggunakan alat mainan yang sama, berdekatan tetapi dengan cara yang tidak saling bergantung.
- e. Bermain asosiatif. Anak bermain dengan anak lain tetapi tanpa organisasi. Tidak ada peran tertentu, masing-masing anak bermain dengan caranya sendiri-sendiri.
- f. Bermain kooperatif. Anak bermain dalam kelompok di mana ada organisasi. Ada pemimpinnya, masing-masing anak melakukan kegiatan bermain dalam kegiatan bersama, misalnya main toko-tokoan atau perang-perangan.

c) Ciri emosional

- 1) Anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut.
- 2) Iri hati pada anak prasekolah sering terjadi, mereka seringkali memperebutkan perhatian orang disekitarnya.

d) Ciri kognitif

- 1) Anak prasekolah umumnya terampil dalam berbahasa. Sebagian dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara, sebagian dari mereka dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.
- 2) Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang. Ainsworth dan Wittig serta Shite dan Wittig (Patmonodewo, 2003) menjelaskan cara mengembangkan agar anak dapat berkembang menjadi kompeten dengan cara sebagai berikut :
  - a. Lakukan interaksi sesering mungkin dan bervariasi dengan anak.
  - b. Tunjukkan minat terhadap apa yang dilakukan dan dikatakan anak.
  - c. Berikan kesempatan kepada anak untuk meneliti dan mendapatkan pengalaman dalam banyak hal.
  - d. Berikan kesempatan dan dorongan untuk melakukan berbagai kegiatan secara mandiri.
  - e. Doronglah agar anak mau mencoba mendapatkan keterampilan dalam berbagai tingkah laku.

- f. Tentukan batas-batas tingkah laku yang diperbolehkan oleh lingkungannya.
- g. Kagumilah apa yang dilakukan anak.
- h. Sebaiknya apabila berkomunikasi dengan anak, lakukan dengan hangat dan dengan ketulusan hati.

## **2.2 Perkembangan Kognitif**

### **2.2.1 Pengertian**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan (Fatimah 2006). Apabila diperlukan, pengetahuan yang dimiliki dapat dipergunakan. Banyak atau sedikitnya pengetahuan merupakan ukuran tingkat kemampuan kognitif seseorang. Menurut Fatimah (2006) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara kecerdasan dengan kemampuan kognitif seseorang. Artinya bahwa semakin tinggi kecerdasan seseorang, semakin tinggi pula tingkat perkembangan kognitifnya.

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi kognitif merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir

untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Kemampuan kognitif berkembang sebagai hasil dari kerjasama antar genetik dengan lingkungan. Kemampuan ini akan meningkat karena adanya rangsangan yang diberikan kemudian masuk ke dalam otak yang sedang berkembang. Hal ini berarti akan membantu perkembangan kecerdasan.

### 2.2.2 Tahapan Perkembangan Kognitif

Teori perkembangan kognitif Piaget mengatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman dan pengetahuan mereka tentang dunia melalui empat tahapan perkembangan kognitif (Santrock 2002). Masing-masing dari tahapan perkembangan mempunyai keunikan dan kemampuan tersendiri, serta membangun pencapaian dari setiap tahapan (Ormrod 2003). Perkembangan kognitif menurut Piaget dapat digambarkan dalam Tabel 2.1

Tabel 2.1 Tahapan perkembangan kognitif Piaget

Umur	Tingkat	Deskripsi Umum
0-2 tahun	Periode Sensorimotor	Menggunakan sistem penginderaan dan aktivitas motorik untuk mengenal obyek-obyek di lingkungannya. Memberikan respon terhadap rangsangan melalui refleksi.

<p>2-7 tahun</p>	<p>Periode Pra-Operasional Konkret</p>	<p>Menggunakan pikiran dalam melihat suatu benda, untuk memahami lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, meniru, mampu memahami hubungan sebab akibat, bersifat egosentris</p>
<p>7-11 tahun</p>	<p>Periode Operasional Konkret</p>	<p>Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkrit</p>
<p>11-15 tahun</p>	<p>Periode Operasional Formal</p>	<p>Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis</p>

Sumber : Turner dan Helms (1991)

Elemen perkembangan kognitif menurut Piaget terdapat dua prinsip dasar yaitu akomodasi dan asimilasi. Akomodasi merupakan tahapan yang lebih tinggi dari adaptasi. Akomodasi berarti merubah organisasi mental atas informasi baru yang dimasukkan. Artinya bahwa prose akomodasi mengubah pemahaman dan pengetahuan yang lama dengan menambah informasi baru yang didapatkannya. Asimilasi adalah proses dimana anak menerima dan mengintrepretasikan informasi baru disamping pengetahuan dan pemahaman yang telah ada (Turner & Helms 1991).

Pada usia 2-5 tahun, anak berada pada tahap pra-operasional konkrit. Ciri khas masa ini adalah kemampuan anak dalam menggunakan symbol-simbol yang mewakili suatu konsep (Fatimah 2006). Kemampuan simbolik ini memungkinkan seorang anak melakukan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan hal-hal yang telah dilihatnya. Tahapan pra-operasional konkrit ini terbagi ke dalam tiga tahapan. Tahap tersebut diantaranya adalah: 1) egosentris, 2) artifisialisme, 3) animisme (Miller 1983). Egosentris merupakan ketidakmampuan anak dalam mengambil peran orang lain (tidak mampu memposisikan menjadi orang lain), dimana kepuasannya dilakukan dengan bertanya kepada anak lain mengenai sudut pandang yang lain tentang pegunungan. Artifisialisme adalah kemampuan anak untuk menyamakan dua benda yang berbeda substansi, berat, jumlah, isi, dan ruang. Animisme adalah kecenderungan anak menganggap benda sebagai sesuatu yang hidup (Papalia & Olds 2002).

Perkembangan kognitif pada anak dipengaruhi juga lingkungan. Pernyataan ini sejalan dengan inti teori Vygotsky yang menyatakan interaksi sosial memainkan peran dalam perkembangan kognitif. Tiga pandangan teori



perkembangan kognitif sosial budaya adalah : 1) perkembangan kognitif anak dapat diketahui dan dimengerti ketika perkembangannya dapat dianalisis dan diinterpretasikan, 2) kemampuan kognitif digambarkan melalui kata-kata, bahasa, dan pembicaraan formal, 3) kemampuan kognitif yang dimiliki mereka merupakan hubungan antara sosial dan budaya dari masing-masing. Vygotsky lebih menekankan pada pembelajaran *learning context* dimana anak bermain peran aktif dalam setiap proses pembelajaran (Santrock 2002).

### 2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Beberapa faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak (Wong, Hockenberry & Wilson, 2009) antara lain:

a. Faktor Genetik

Keturunan mempunyai pengaruh dalam perkembangan. Jenis kelamin anak pada saat konsepsi, mengarahkan pada pertumbuhan dan perilaku lainnya terhadap anak. Jenis kelamin dan faktor lain penentu keturunan sangat mempengaruhi pertumbuhan dan kemajuan anak, ada hubungan yang sangat tinggi antara orang tua dan anak mengenai ciri-ciri fisik seperti tinggi, berat, dan tingkat pertumbuhan. Keturunan dapat mempengaruhi pertumbuhan anak-anak dan mempengaruhi lingkungan mereka.

b. Neuroendokrin

Pusat pertumbuhan berada dibagian hypothalamus yang berperan menjaga pola-pola perkembangan secara genetik. Beberapa hubungan fungsional yaitu sistem hypothalamus dan sistem endokrin mempengaruhi pertumbuhan, selain itu berdasarkan observasi otot

skeletal dan saraf tertentu mempengaruhi pertumbuhan. Ada 3 hormon yaitu hormon pertumbuhan, hormon tyroid, hormon endrogen, ketika diberikan pada seseorang yang kekurangan hormon, hormon ini akan merangsang metabolisme protein dan dengan demikian akan menghasilkan atau memproduksi penyimpanan elemen-elemen penting untuk pembangunan protoplasma.

c. Nutrisi

Nutrisi merupakan satu-satunya pengaruh yang paling penting dalam pertumbuhan anak. Faktor-faktor yang berhubungan dengan makanan mengatur pertumbuhan pada setiap perkembangan. Selama periode perkembangan prenatal kekurangan nutrisi akan mempengaruhi perkembangan pada implantasi ovum hingga melahirkan. Masa pertumbuhan pada anak-anak membutuhkan kalori yang sangat tinggi, terbukti dengan peningkatan secara cepat tinggi dan berat badan anak.

d. Hubungan antar perseorangan

Hubungan dengan orang lain mempunyai peran kritis dalam perkembangan, khususnya perkembangan emosi, intelektual, dan kepribadian. Seorang ibu mempunyai pengaruh besar terhadap bayi selama masa kehamilan, sosok seorang ibulah yang memberikan kebutuhan dasar pada masa pertumbuhan. Kebutuhan dasar bagi anak itu berupa makanan, kehangatan, kenyamanan dan kasih sayang, melalui orang tua seorang anak belajar mengenal dunia dan perasaan aman untuk memberanikan diri dalam pergaulan yang lebih luas.

e. Penyakit

Perubahan pertumbuhan dan perkembangan adalah salah satu dari manifestasi klinis penyakit keturunan. Pertumbuhan yang terhambat dinilai secara khusus dalam penyakit atau kelainan skeletal, seperti bentuk dari kekerdilan salah satu dari abnormal kromosom (*syndrom turner*). Banyak ketidakaturan metabolisme, seperti vitamin D, kelainan endokrin sejalan dengan pola pertumbuhan normal.

f. Faktor Psikososial

Stimulasi

Pemberian stimulasi pada tiga tahun pertama kehidupan anak merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan anak karena tiga tahun pertama otak merupakan organ yang sangat pesat pertumbuhan dan perkembangan. (Suradji, 2004).

Stimulasi merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah akan berkembang lebih cepat dan baik dibandingkan dengan anak yang kurang atau sama sekali tidak mendapatkan stimulasi. Stimulasi juga dapat berfungsi sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak, termasuk perhatian dan kasih sayang dari orang tua. (Soetjiningsih, 2002)

Motivasi belajar

Motivasi belajar dapat ditimbulkan sejak dini dengan memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar, misalnya adanya sekolah yang tidak terlalu jauh, buku. buku, suasana yang tenang serta sarana lainnya.

Ganjaran atau hukuman yang wajar

Kalau anak berbuat benar, maka wajib kita memberi ganjaran, misalnya pujian, ciuman, belaian, tepuk tangan, dan sebagainya.

Ganjaran tersebut akan menimbulkan yang motivasi yang kuat bagi anak untuk mengulangi tingkah lakunya. Sedangkan menghukum dengan cara . cara yang wajar kalau anak berbuat salah, masih dibenarkan. Yang penting hukuman harus yang diberikan secara obyektif, disertai pengertian dan maksud dari hukuman tersebut, bukan hukuman untuk melapiaskan kebencian dan kejengkelan terhadap anak.

g. Faktor Keluarga dan Adat Istiadat.

Pekerjaan / pendapatan keluarga

Pendapatan keluarga yang memadai akan menunjang tubuh kembang anak, karena orang tua dapat menyediakan semua kebutuhan anak baik yang primer maupun yang sekunder.

Pendidikan ayah / ibu

Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak. Karena dengan pendidikan yang baik, maka orang tua dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan anaknya, pendidikannya dan sebagainya.

Jumlah saudara

Jumlah anak yang banyak pada keluarga yang keadaan sosial ekonominya cukup, akan mengakibatkan berkurangnya perhatian dan kasih sayang yang diterima anak. Lebih. lebih kalau jarak anak terlalu

dekat. Sedangkan pada keluarga yang keadaan sosial ekonomi yang kurang, jumlah anak yang banyak akan mengakibatkan selain kurangnya kasih sayang dan perhatian pada anak, juga kebutuhan primer seperti makan, sandang dan perumahan pun tidak terpenuhi.

Pembentukan kecerdasan dipengaruhi oleh proses kecerdasan dan interaksi dengan lingkungan sejak dini. Kecerdasan terbentuk dari interaksi antara faktor internal dengan lingkungan. Faktor lingkungan termasuk di dalamnya lingkungan dalam keluarga dan luar keluarga (Dariyo 2007). Menurut Khomsan (2002), terdapat tiga hal yang mempengaruhi kecerdasan seseorang, yaitu genetik, lingkungan, dan gizi.

Ada dua faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif yaitu faktor genetik dan lingkungan. Anak yang berasal dari keluarga yang mempunyai kemampuan kognitif tinggi biasanya akan mempunyai kemampuan kognitif yang tinggi juga. Selain itu, lingkungan juga mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Lingkungan merupakan tempat anak memperoleh rangsangan kognitif emosional (Dina, 2002).

Sedangkan menurut Soetjningsih (2002) secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yaitu faktor genetik (instrinsik) dan faktor lingkungan (ekstrinsik). Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Faktor ini adalah bawaan yang normal dan patologis, jenis kelamin, suku bangsa / bahasa, gangguan pertumbuhan di negara maju lebih sering diakibatkan oleh faktor ini, sedangkan di negara yang sedang berkembang, gangguan pertumbuhan selain diakibatkan oleh faktor genetik juga faktor lingkunganyang kurang memadai untuk tumbuh kembang anak yang optimal.

#### 2.2.4 Pengukuran Kemampuan Kognitif

Pengukuran aspek kognitif dapat dilakukan dalam bentuk tes diantaranya :

(1) tes atau pertanyaan lisan di kelas, (2) pilihan ganda, (3) uraian objektif, (4) uraian non objektif atau uraian bebas, (5) jawaban atau isian singkat, (6) menjodohkan, (7) portofolio dan (8) tampilan. Cakupan yang diukur dalam ranah kognitif adalah :

- a. Ingatan yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat. Ditandai dengan kemampuan menyebutkan simbol, istilah, definisi, fakta, aturan, urutan, metode.
- b. Pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk memahami tentang sesuatu hal. Ditandai dengan kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, menginterpretasikan.
- c. Penerapan, yaitu kemampuan berpikir untuk menjangkau & menerapkan dengan tepat tentang teori, prinsip, simbol pada situasi baru / nyata. Ditandai dengan kemampuan menghubungkan, memilih, mengorganisasikan, memindahkan, menyusun, menggunakan, menerapkan, mengklasifikasikan, mengubah struktur.
- d. Analisis, yaitu kemampuan berfikir secara logis dalam meninjau suatu fakta / objek menjadi lebih rinci. Ditandai dengan kemampuan membandingkan, menganalisis, menemukan, mengalokasikan, membedakan, mengkatagorikan.
- e. Sintesis, yaitu kemampuan berpikir untuk memadukan konsep-konsep secara logis sehingga menjadi suatu pola yang baru. Ditandai dengan kemampuan mensistesisikan, menyimpulkan, menghasikan, mengembangkan, dan menghubungkan.

- f. Evaluasi, yaitu kemampuan berpikir untuk dapat memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi, sistem nilai, metode, persoalan dan pemecahannya dengan menggunakan tolak ukur tertentu sebagai patokan. Ditandai dengan kemampuan menilai, menafsirkan, mempertimbangkan dan menentukan (Rauterberg, 2007).

Kemampuan kognitif erat kaitannya dengan kecerdasan yang dimiliki secara umum oleh individu. Kecerdasan biasanya merujuk pada kemampuan atau kapasitas mental dalam berpikir, namun terdapat definisi yang memuaskan mengenai kecerdasan. Salah satu uji yang diterima luas ialah berdasarkan pada uji psikometrik atau IQ (*intelligence quotations*). Pengukuran kecerdasan dilakukan dengan menggunakan tes tertulis atau tes tampilan (*performance test*) atau saat ini berkembang pengukuran dengan alat bantu komputer. Alat uji yang biasa di pergunakan adalah :

- Stanford-Binnet Intelligence Scale
- Wechsler scales, terbagi menjadi beberapa turunan alat uji seperti:
  - Wechsler Binet (untuk dewasa)
  - Wechsler Abbreviated Intelligence Scale
  - Wechsler Intellegence Scale for Children
  - Wechsler Preschool and Primary Scale for Intellengence
- IST, TIKI, dan FRT

Menurut Riley (1992) kemampuan kognitif dapat diukur dari tujuh ukuran yaitu:

- a. *Visual memory* adalah kemampuan mengingat berdasarkan penglihatan dengan memperlihatkan beberapa gambar pada anak,

kemudian mereka disuruh untuk mengingat sesuai kemampuan masing-masing.

- b. *Auditory sequencing* adalah kemampuan mengurutkan angka berdasarkan pendengaran, terbagi menjadi dua yaitu *forward* (dari depan ke belakang) dan *backward* (dari belakang ke depan).
- c. *Auditory memory*, mengingat berdasarkan pendengaran.
- d. *Vocabulary* adalah banyaknya kosakata yang diketahui oleh anak.
- e. *Kinesthetic learning*, kemampuan dalam mempelajari bentuk-bentuk perubahan, misal diberikan simbol-simbol pada beberapa huruf yang disediakan kemudian anak dimintai menyalin huruf sebanyak-banyaknya dari simbol yang disediakan.
- f. *Integration*, kemampuan mengkombinasikan beberapa proses, misal anak dimintai untuk membuat beberapa kata dari huruf yang disediakan.
- g. *Concentration*, kemampuan memperhatikan stimulus atau rangsangan tertentu.

Tingkat kemampuan kognitif anak dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu jauh dibawah rata-rata (skor  $< 7$ ), dibawah rata-rata (skor  $> 7-9$ ), rata-rata (skor  $> 9-11$ ), diatas rata-rata (skor  $> 11-13$ ), dan jauh diatas rata-rata (skor  $> 13$ ).

#### Pengukuran Perkembangan Kognitif Anak Berdasarkan WISC

Skala pengukuran perkembangan kognitif yang dirancang khusus untuk anak usia 6-16 tahun diperkenalkan oleh David Wechsler pada tahun 1974.



Skala ini diberi nama WISC (Wechsler Intelligence Scale for Children). WISC terdiri dari skala verbal dan performansi, antara lain (Azwar, 2010):

a. Skala Verbal

1. *Information* (Informasi)

Berisi tentang pertanyaan mengenai pengetahuan umum yang dianggap dapat diperoleh oleh setiap orang dari lingkungan sosial dan budaya sehari-hari. Sedapat mungkin jenis pertanyaan yang diajukan tidak berkaitan dengan pertanyaan khusus yang dipelajari di sekolah.

2. *Comprehension* (Pemahaman)

Subtes ini dirancang untuk mengungkapkan pemahaman umum, yang menghendaki subjek untuk menjelaskan apa yang harus dilakukan pada situasi tertentu, mengapa peraturan tertentu harus diikuti, apa arti peribahasa tertentu dan sebagainya.

3. *Arithmetic* (Hitungan)

Berupa problem hitungan yang setaraf dengan soal hitungan sekolah dasar, karena itu sedikit sekali membutuhkan kecakapan menghitung yang rumit.

4. *Similarities* (Kesamaan)

Berupa soal yang menanyakan apakah dua benda memiliki kesamaan. Misalnya: %Apa persamaan macan dan siaga?+

5. *Vocabulary* (Kosakata)

Berisi kosakata yang disajikan dari yang mudah didefinisikan sampai kepada yang paling sulit.

b. Skala performansi

1. *Picture Completion* (kelengkapan gambar)

Berupa gambar, dimana pada setiap gambar terdapat bagian yang dihilangkan. Subjek diminta untuk menyebutkan bagian yang hilang tersebut.

2. *Picture Arrangement*

Berupa delapan seri cerita gambar yang masing-masing terdiri dari atas beberapa kartu yang disajikan dalam urutan tidak teratur. Subjek diminta mengatur kartu-kartu tersebut ke dalam urutan yang benar sehingga menunjukkan jalan cerita yang logis.

3. *Block Design* (Rancangan balok)

Terdiri atas suatu seri pola yang masing-masing tersusun atas pola merah-putih. Setiap macam pola diberikan atas kartu sebagai soal. Untuk setiap macam pola, subjek diminta menirunya dengan menggunakan beberapa buah balok kecil berukuran 2,5x2,5 cm yang sisi-sisinya dicat merah, putih, dan merah-putih.

4. *Objek Assembly* (Perakitan Objek)

Terdiri dari potongan-potongan atau bagian-bagian lengkap bentuk benda yang dikenal sehari-hari yang disajikan dalam susunan tertentu. Subjek diminta menyusun potongan. potongan bentuk tersebut sehingga membentuk gambar yang benar dari benda yang dimaksudkan. Empat macam bentuk benda disajikan dalam urutan kesukaran yang semakin meningkat.

##### 5. Coding (Sandi)

Berupa sembilan angka yang masing-masing yang mempunyai simbolnya sendiri-sendiri. Subjek diminta menulis simbol untuk masing-masing angka dibawah deretan angka yang tersedia sebanyak yang dapat ia lakukan dalam waktu 90 detik.

##### Tes Standard Progressive Matrices

*Tes Standard Progressive Matrices* (SPM). Tes ini pertama kali diciptakan oleh John. C Raven tahun 1938 dan pertama kali digunakan untuk Angkatan Bersenjata Inggris dalam Perang Dunia II. Tes ini bertujuan untuk mengungkap kemampuan memahami figur yang tidak berarti dengan mengobservasi dan berfikir jernih pada saat mengerjakan tes, kemudian melihat hubungan antara figur-figur yang ada yang ada gilirannya mampu mengembangkan penalaran.

Jenis tes ini digunakan untuk anak usia 6-16 tahun dan dikelompokan sebagai tes non verbal artinya materi soalnya tidak diberikan dalam bentuk tulisan ataupun bacaan melainkan dalam bentuk gambar-gambar. Karena instruksi pengerjaannya diberikan secara lisan maka tes ini dapat digunakan untuk subjek buta huruf sekalipun. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan dalam hal pengertian dan melihat hubungan bagian-bagian gambar yang disajikan serta mengembangkan pola berpikir yang sistematis. Tes ini dianggap sebagai *culture fair test* (adil untuk semua budaya) karena mampu meminimalkan pengaruh budaya tertentu.

Materi tes berupa gambar dengan sebagian yang terpotong, tujuannya subjek mencari potongan gambar yang cocok dari alternatif gambar yang disediakan. Penyajian tes dapat dilakukan secara klasikal atau individual yang

hasilnya berupa persentil dan grade dari inteligensi. Tes ini terdiri dari beberapa soal yang taraf kesukarannya semakin meningkat dan masing-masing soal menuntut penalaran yang berlaku bagi setiap seri soal. Total waktu yang dibutuhkan tidak terbatas, tetapi biasanya disediakan waktu 30 menit.

Penyusunan SPM terdiri dari didasari oleh konsep intelegensi Spearman yaitu konsepsinya mengenai eduksi hubungan dan eduksi korelasi. Raven sendiri menyebutkan skala ini sebagai tes kejelasan pengamatan dan kejelasan berfikir, bukab tes intelegensi umum (Raven, 1986)

Tes SPM disusun berdasarkan teori faktor  $g$  yang dikemukakan oleh Spearman yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan intelektual (inteligensi umum) individu. Aspek-aspek yang diungkapkan dalam tes ini adalah:

1. Kemampuan penalaran ruang yaitu kemampuan seseorang dalam memahami konsep ruang (spasial).
2. Kemampuan menganalisis, mengintergrasikan, mencari dan memahami sistem hubungan diantara bagian-bagian.
3. Kemampuan dalam hal ketepatan yaitu kemampuan seseorang dalam menghitung.

## **2.3 Stimulasi Perkembangan Anak Prasekolah**

### **2.3.1 Pengertian**

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2006) stimulasi ialah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak usia 0-6 tahun agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan menyimpangnya tumbuh kembang anak bahkan gangguan yang menetap. Anak perlu mendapatkan stimulasi setiap saat yang dapat dilakukan

oleh orang tua, pengasuh, anggota keluarga dan orang-orang yang berada di sekitar anak.

Berbagai macam stimulasi dapat diberikan kepada anak dengan melibatkan sebanyak-banyaknya indera yaitu melalui verbal, visual, auditif, taktil dan lain-lain. Perhatian dan kasih sayang dari orang-orang yang berada di sekitar anak berupa belaian, ciuman, pelukan, pujian, bahkan sekedar bercakap-cakap dengan anak juga merupakan stimulasi yang penting pada awal perkembangan. Stimulasi akan memberikan pengaruh yang maksimal jika diberikan pada masa peka dan disesuaikan dengan kondisi anak dalam semua aspek tumbuh kembang (Susanto,2011). Anak yang mendapat stimulasi terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang (Soetjningsih, 2002). Menstimulasi anak usia prasekolah dapat dilakukan dengan bermain. Bermain secara tidak langsung akan membuat anak mengembangkan kemampuan fisik, motorik, sosial, emosional, dan kognisinya (Davida, 2004). Anak prasekolah yang kurang mendapat stimulus bermain akan menekan kreativitas dan berpengaruh pula pada perkembangan kognitif (Utami, 2009). Kemampuan dasar anak yang dirangsang dengan stimulasi terarah adalah kemampuan motorik kasar, kemampuan motorik halus, kemampuan bicara dan bahasa serta kemampuan sosial dan kemandirian.

### **2.3.2 Prinsip Dasar Stimulasi Perkembangan Anak**

Dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2006), yaitu sebagai berikut:

1. Stimulasi dilakukan dengan penuh cinta dan kasih sayang.

2. Selalu tunjukkan sikap dan perilaku yang baik karena anak akan meniru tingkah laku orang-orang yang terdekat dengannya.
3. Berikan stimulasi sesuai dengan kelompok umur anak.
4. Lakukan stimulasi dengan cara mengajak anak bermain, bernyanyi, bervariasi, menyenangkan, tanpa paksaan dan tidak ada hukuman.
5. Lakukan stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan sesuai dengan umur anak.
6. Gunakan alat bantu/permainan yang sederhana aman dan ada di sekitar anak.
7. Berikan kesempatan yang sama pada anak laki-laki dan perempuan.
8. Anak selalu diberi pujian, bila perlu diberi hadiah atas keberhasilannya.

### 2.3.3 Metode Stimulasi Perkembangan Anak

Pemberian stimulasi akan lebih efektif apabila memperhatikan kebutuhan-kebutuhan anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya (Kania, 2006).

Pembagian kelompok umur stimulasi anak dijelaskan pada Tabel 2.2

No.	Periode Tumbuh Kembang	Kelompok Umur Stimulasi
1.	Masa Prenatal, janin dalam kandungan	Masa Prenatal
2.	Masa Bayi 0 . 12 bulan	Umur 0 . 3 bulan Umur 3 . 6 bulan Umur 6 . 9 bulan Umur 9 . 12 bulan
3.	Masa Anak Balita 12 . 60 bulan	Usia 12 . 15 bulan Usia 15 . 18 bulan

		Usia 18 . 24 bulan Usia 24 . 36 bulan Usia 36 . 48 bulan Usia 48 . 60 bulan
4.	Masa prasekolah 60 . 72 bulan	Usia 60 . 72 bulan

**Tabel 2.2 Kelompok Umur Stimulasi**

Berikut ini adalah berbagai stimulasi perkembangan berdasarkan dari Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2006) yang dapat dilakukan oleh ibu terhadap anaknya yang tergolong usia prasekolah:

**Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar**

1. Stimulasi pada anak usia 36-48 bulan
  - a) Mendorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola dan mengendarai sepeda roda tiga.
  - b) Mengajak anak bermain lempar tangkap bola dengan menggunakan bola sebesar bola tenis.
  - c) Mengajarkan kepada anak cara berjalan di atas garis lurus ataupun papan sempit dengan merentangkan kedua tangan untuk menjaga keseimbangan tubuh.
  - d) Mengajarkan kepada anak cara melompat dengan menggunakan satu kaki.
  - e) Mengajak anak untuk melempar benda-benda kecil ke atas atau menjatuhkan kerikil ke dalam kaleng. Gunakan benda-benda yang tidak berbahaya.
  - f) Menunjukkan pada anak cara binatang berjalan.

2. Stimulasi pada anak usia 48-60 bulan
  - a) Mendorong anak main bola, lari, lompat dengan satu kaki, lompat jauh, jalan di atas papan sempit, berayun ayun dan memanjat.
  - b) Lomba karung yaitu menggunakan karung atau sarung yang lebar untuk menutup bagian bawah tubuh dan kedua kaki anak. Tunjukkan kepada anak bagaimana cara menggunakan dan cara melompat, ajak anak berlomba bersama teman-temannya.
  - c) Bermain engklek yaitu dengan cara menggambarkan kotak-kotak permainan engklek di lantai. Ajari anak cara bermain engklek.
  - d) Melompat tali yaitu pada waktu anak bermain dengan teman sebayanya, tunjuk dua anak untuk memegang tali rafia, atur jarak dari tanah, jangan terlalu tinggi. Tunjukkan kepada anak cara melompat tali.
3. Stimulasi pada anak usia 60-72 bulan
  - a) Mendorong anak bermain bola, permainan menjaga keseimbangan tubuh, berlari, melompat dengan satu kaki dan lompat jauh.
  - b) Mengajari anak naik sepeda atau bermain sepatu roda.

#### Stimulasi Perkembangan Motorik Halus

1. Stimulasi pada anak usia 36-48 bulan
  - a) Mengajak anak bermain *puzzle*, menyusun balok-balok, mencocokkan gambar dengan benda yang sesungguhnya dan mengelompokkan benda menurut jenisnya.



- b) Menunjukkan cara menggunting dan memberi gambar besar untuk latihan menggunting bagi anak.
- c) Mengajak anak untuk membuat buku cerita sendiri dengan cara menggunting gambar-gambar, menempelkannya di atas kertas hingga terbentuk suatu cerita dan tulis ceritanya.
- d) Membantu anak menemukan gambar/foto menarik dari majalah, minta anak menempel gambar tersebut pada kertas karton kemudian gantung gambar itu dikamarnya.
- e) Mengajarkan anak menjahit dengan cara membuat lubang di sekeliling gambar kemudian memasukkan tali raffia yang telah dibuatkan simpul di salah satu ujungnya melewati lubang-lubang tersebut.
- f) Memberi anak selembar kertas dan pensil, ajari anak menggambar garis lurus, bulatan, segi empat serta menulis huruf dan angka. Kemudian buat pagar, rumah, matahari, bulan dan sebagainya. Ajarkan kepada anak menulis nama benda-benda tersebut.
- g) Mengajarkan anak menghitung kacang di mangkok dengan cara memindahkannya satu persatu
- h) Mengajarkan kepada anak menggambar dengan cat menggunakan jari-jarinya untuk membuat bulatan besar maupun bentuk-bentuk lainnya
- i) Memberi anak cat air kemudian mengajak anak untuk mencampurkan warna-warna (merah, biru, kuning) ceritakan bagaimana warna-warna tersebut dapat saling bercampur untuk membentuk warna lain.

j) Menggunting kertas berwarna dengan berbagai bentuk yaitu segitiga, segiempat dan lingkaran, menjelaskan perbedaan berbagai bentuk-bentuk tersebut kemudian mintalah anak untuk membuat gambar dengan cara menempelkan potongan-potongan tersebut di selemba kertas.

2. Stimulasi pada anak usia 48-60 bulan

a) Mengajak anak bermain *puzzle*, menggambar, menghitung, memilih dan mengelompokkan, memotong dan menempelkan gambar.

b) Konsep tentang separuh atau satu, yaitu bila anak sudah dapat menyusun *puzzle* ajak anak untuk menggambar lingkaran dan segiempat dari kertas/karton, gunting menjadi dua bagian kemudian tunjukkan pada anak bagaimana menyatukan dua bagian tersebut menjadi satu bagian.

c) Ketika anak sedang menggambar, minta anak melengkapi gambarnya, misalnya memberi baju pada gambar orang.

d) Mencocokkan dan menghitung yaitu dengan membuat satu set kartu yang bertuliskan angka 1-10. Letakkan kartu tersebut berurutan di atas meja. Minta anak menghitung benda-benda kecil yang ada di rumah seperti batu kerikil, kacang hijau, biji sawo dan lain-lain sesuai jumlah angka yang tertera pada kartu. Kemudian minta anak meletakkan benda-benda tersebut pada kartu angka yang cocok.

e) Menggunting yaitu dengan menggunakan gunting yang tumpul, ajari anak untuk menggunting kertas yang sudah dilipat-lipat, membuat

suatu bentuk seperti rumbai-rumbai, orang, binatang dan sebagainya.

f) Membandingkan besar/kecil, sedikit/banyak, berat/ringan yaitu dengan cara mengajak anak bermain menyusun gelas berdasarkan urutan banyaknya isi air di dalamnya.

g) Percobaan ilmiah yaitu dengan menyediakan 3 gelas air, pada gelas pertama masukkan gula, gelas kedua masukkan gabus, gelas ketiga masukkan kelereng, kemudian bantu anak untuk mengaduknya dan diskusikan hasilnya.

h) Berkebun yaitu dengan menanam biji kacang tanah/kacang hijau, bantu anak menyirami dan diskusikan dengan anak bagaimana pertumbuhannya setiap hari.

### 3. Stimulasi pada anak usia 60-72 bulan

a) Membuat anak menuliskan namanya, kata-kata pendek serta angka.

b) Membantu anak menggambar, mengelompokkan, menggunting dan bermain *puzzle*.

c) Membantu anak mengerti urutan kegiatan yang sederhana seperti mencuci tangan, menyiapkan makan dan sebagainya.

d) Membuat sesuatu dari tanah liat/lilin, misalnya membuat binatang, gelas, mangkuk.

e) Mengajak anak belajar memasak resep masakan yang mudah.

f) Mengajak anak menggambar benda dari berbagai sudut pandang.

- g) Mengajarkan anak mengukur panjang/lebar suatu benda dengan penggaris ataupun pita, menuliskan hasil pengukuran dan mendiskusikan hasilnya bersama anak.

#### Stimulasi Perkembangan Bicara dan Bahasa

1. Stimulasi pada anak usia 36-48 bulan
  - a) Membacakan buku cerita untuk anak, buat agar anak melihat ibu membaca buku.
  - b) Menyanyikan lagu dan bacakan sajak-sajak untuk anak.
  - c) Membantu anak agar mau menyebutkan nama lengkapnya, menjelaskan sesuatu dan mengerti waktu.
  - d) Membantu anak memilih acara televisi, batasi waktu menonton maksimal dua jam sehari dan dampingi anak selama menonton televisi.
  - e) Membantu agar anak mengajukan pertanyaan kemudian jawab pertanyaan tersebut dengan kata-kata sederhana, gunakan lebih dari satu kata.
  - f) Membuat anak agar bercerita mengenai dirinya, mengenai ibu maupun hobinya. Dapat pula meminta anak untuk melanjutkan cerita tentang sesuatu.
  - g) Menempelkan foto anak di buku anak, minta anak menceritakan apa yang terjadi di dalam fotonya itu. Menulis di bawah foto tersebut apa yang diceritakan oleh anak.
  - h) Mengguntingkan huruf besar menurut alfabet dari majalah/koran atau dapat pula membuat huruf dengan menggunakan spidol,

tunjukkan dan sebutkan satu persatu dan minta anak mengulanginya.

2. Stimulasi pada anak usia 48-60 bulan

- a) Mendorong anak agar mau bercerita mengenai apa saja yang dilihat dan didengar.
- b) Membantu anak memilih acara televisi, batasi waktu menonton maksimal 2 jam dan dampingi anak selama menonton.
- c) Mengenalkan huruf dan simbol yaitu dengan menempelkan nama benda-benda.
- d) Mengenalkan angka yaitu dengan cara mengajak anak bermain kartu yang berisi angka-angka.
- e) Membaca majalah yaitu dengan membacakan dan mengajak anak melihat majalah tersebut.
- f) Mengenalkan musim yaitu dengan membantu anak mengenal musim hujan dan kemarau serta membicarakan efeknya pada binatang, tanaman dan alam sekitarnya.
- g) Membuat buku kegiatan keluarga yaitu mengajak anak mengumpulkan foto/gambar anggota keluarga dari berbagai tempat yang pernah dikunjungi.
- h) Mengunjungi perpustakaan yaitu dengan mengajak anak sesering mungkin untuk mengunjungi dan meminjam buku yang menarik.
- i) Melengkapi kalimat yaitu dengan meminta anak untuk menyelesaikan kalimat mengenai apa yang telah dilakukan oleh anak, misalnya sehabis makan bakso, %Makanan kesukaan adik adalah...+.

- j) Bercerita mengenai masa kecil ibu dan minta anak untuk menceritakan masa kecilnya pula.
  - k) Melibatkan anak dalam pekerjaan di dapur yaitu dengan mengangkatnya sebagai asisten. Minta anak untuk membantu memotong sayuran, menyiapkan dan membersihkan meja makan. Buat anak mau menceritakan apa yang sedang dilakukan, kemudian katakan padanya betapa menyenangkan dapat membantu sesama dan mengerjakan sesuatu dengan baik.
3. Stimulasi pada anak usia 60-72 bulan
- a) Membacakan buku bersama anak.
  - b) Mengenalkan benda yang serupa dan berbeda.
  - c) Bermain tebak-tebakan nama-nama benda.
  - d) Mengajarkan anak menjawab pertanyaan "mengapa".
  - e) Mengenalkan rambu-rambu lalu lintas.
  - f) Mengenalkan uang logam dan minta anak untuk menyebutkan nilainya.
  - g) Mengajak anak mengamati keadaan sekitar kemudian menanyakan kepada anak mengenai situasi yang dilihat.

#### Stimulasi Perkembangan Sosial dan Kemandirian

1. Stimulasi pada anak usia 36-48 bulan
  - a) Membujuk dan menenangkan anak ketika kecewa dengan cara memeluk dan berbicara kepadanya.
  - b) Mendorong anak mengutarakan perasaannya.
  - c) Mengajak anak makan bersama keluarga.

- d) Mengajak anak pergi ke taman, kebun binatang, perpustakaan dan lain sebagainya.
  - e) Mengajak anak melakukan pekerjaan rumah tangga yang ringan.
  - f) Ajak anak mengancingkan bajunya sendiri.
  - g) Membantu anak makan menggunakan sendok dan garbu.
  - h) Memberikan kesempatan anak untuk membantu memasak seperti mengukur, menimbang, membubuhkan sesuatu, mengaduk, memotong kue dan sebagainya.
  - i) Mengajak anak cara mencuci tangan dan kaki menggunakan sabun.
  - j) Mengajarkan anak untuk mandi sendiri.
  - k) Bantu anak membuat keputusan dengan memberikannya batasan, misalnya dengan mengatakan, %Kau bisa memilih antara dua hal: dibacakan cerita atau bermain sebelum tidur, kau tidak boleh memilih keduanya.+
2. Stimulasi pada anak usia 48-60 bulan
- a) Memberikan tugas rutin pada anak dalam kegiatan di rumah.
  - b) Mendorong anak agar bermain dengan teman sebayanya.
  - c) Ajak anak berbicara mengenai apa yang dirasakannya.
  - d) Membentuk kemandirian yaitu dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk mengunjungi tetangga dekat, teman, atau saudara tanpa ditemani, kemudian minta anak untuk menceritakan kunjungannya.
  - e) Membuat boneka dari kertas dan memainkannya.

- f) Menggambarkan orang sambil menceritakan ibu sedang menggambarkan apa.
  - g) Mengikuti aturan permainan yaitu dengan mengajak anak mengikuti perintah dalam permainan misalnya beri perintah pada anak untuk, %Berjalan 3 langkah besar ke depan kemudian mundur 5 langkah jinjit+ Setiap anak melakukannya, minta anak untuk mengatakan, %Bolehkah saya memulainya?+ lakukan bergantian dengan anak.
  - h) Ajak teman-teman dari anak untuk bermain bersama di rumah.
  - i) Bermain berjualan dan berbelanja yaitu dengan berpura-pura menjadi barang yang dijual.
3. Stimulasi pada anak usia 60-72 bulan
- a) Mendorong anak berpakaian sendiri, membereskan sendiri mainannya dan membantu pekerjaan rumah tangga yang ringan.
  - b) Memberi kesempatan kepada anak untuk mengunjungi kerabat tanpa ditemani oleh orang tua.
  - c) Membantu anak memilih acara televisi serta mendampingi anak menonton televisi maksimal dua jam dalam sehari.
  - d) Meluangkan waktu untuk bercakap-cakap dengan anak setiap hari. Mendengarkan anak dan tunjukkan bahwa ibu mengerti dengan mengulangi apa yang diceritakan anak. Pada saat ini jangan menggurui, menyalahkan ataupun mencaci maki anak.
  - e) Memberi kesempatan kepada anak untuk bergaul dengan teman-teman sebayanya dan mengajarkan anak untuk menyelesaikan



masalah dengan kata-kata, bukan dengan memukul atau mendorong.

- f) Menyertakan anak dalam diskusi mengenai peraturan keluarga dan mengajarkan anak untuk mematuhi peraturan tersebut.

### Stimulasi Kecerdasan Multipel (*Multiple Intelligence*)

1. *Verbal – linguistic* (Kecerdasan berbahasa verbal)

Kemampuan menguraikan pikiran dalam kalimat-kalimat, diskusi, tulisan. Kemampuan ini dapat berkembang bila distimulasi melalui kegiatan bercerita, membaca, menulis, berdiskusi, atau bermain dengan kata-kata.

- a. Diajak bercakap-cakap
- b. Dibacakan buku cerita berulang-ulang
- c. Menyanyikan lagu anak-anak
- d. Dirangsang untuk berbicara dan bercerita

2. *Logical-mathematical* (Kecerdasan logika-matematika)

Kemampuan menggunakan logika-matematika dalam memecahkan berbagai masalah. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui kegiatan berhitung, membedakan bentuk, menganalisis data. Mereka dapat diajak bermain dengan benda-benda.

- a. Menyusun balok
- b. Merangkai
- c. Menghitung mainan
- d. Main *Puzzle*

### 3. *Visual spatial* (Kecerdasan Visual)

Kemampuan berpikir tiga dimensi. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui kertas warna-warni, balok-balok, puzzle, menggambar, melukis, menonton film. Dengan ini, anak-anak bermain dengan imajinasi.

- a. Mengamati gambar, foto
- b. Belajar melipat dan menggambar
- c. Bermain rumah-rumahan.

### 4. *Bodily-kinesthetic* (Kecerdasan gerak tubuh)

Ketrampilan gerak, menari, olahraga. Kemampuan ini dapat distimulasi dengan mengajak anak bermain musik dan bunyi.

- a. Belajar berdiri satu kaki
- b. Melatih jongkok, membungkuk
- c. Belajar melompat, berlari, melempar, menangkap, menari
- d. Mengajak anak pada olahraga permainan
- e. Mengajak kegiatan menari, atletik, bergerak, pantomim.

### 5. *Musical* (Kecerdasan musikal)

Kepekaan dan kemampuan berekspresi dengan bunyi, nada, melodi, irama. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui bunyi-bunyian, nada, instrumen musik, tepuk tangan. Anak-anak diajak bermain musik dan bunyi.

- a. Mengajak anak mendengarkan musik
- b. Mengajak anak bernyanyi
- c. Memainkan alat musik
- d. Melatih anak mengikuti nada dan irama.

6. *Interpersonal* (kecerdasan emosi inter-personal)

Kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui kegiatan-kegiatan kelompok, kerja sama peran, stimulasi konflik. Mereka diajak bermain dengan individu lain.

- a. Mengajak anak bermain bersama dengan anak yang lebih tua dan muda
- b. Melatih anak untuk meminjamkan mainan
- c. Mengajak anak untuk bekerja sama membuat sesuatu

7. *Intrapersonal* (Kecerdasan emosi intra-personal)

Kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui kerja mandiri, membaca dalam hati. Mereka diajak bermain dengan pikiran dan perasaannya sendiri.

- a. Mengajak anak untuk menceritakan perasaannya
- b. Melatih anak untuk belajar mengungkapkan keinginan
- c. Mengajak ngobrol anak mengenai cita-cita.

8. *Naturalist* (Kecerdasan Natural)

Kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan. Kemampuan ini dapat distimulasi melalui mengajak bermain dengan tumbuhan, hewan, dan fenomena alam.

- a. Mengajak anak untuk memelihara tanaman di pot
- b. Memelihara binatang
- c. Wisata ke hutan, pantai, sungai dan gunung
- d. Mengamati bulan, langit dan binatang

- e. Mengajak anak kegiatan observasi lingkungan, bercocok tanam, memelihara binatang.

#### 2.3.4 Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau media bermain oleh anak yang mengandung nilai pendidikan (nilai edukatif) dan dapat mengembangkan potensi anak (Direktorat PADU, 2002). Berdasarkan penjelasan tersebut, APE dapat berbentuk apa saja yang ada di sekitar kita. Benda-benda di rumah seperti piring, sendok, gelas, sapu, tutup panci, kursi kecil, dan lain-lain dapat dimanfaatkan sebagai APE. Namun, APE dalam tulisan ini dibatasi pada APE yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai atau bahan-bahan yang mudah didapat di sekitar kita. APE yang akan digunakan sebagai media bermain hendaknya memenuhi persyaratan berikut ini;

1. Mengandung nilai pendidikan;
2. Aman, dalam arti tidak membahayakan anak;
3. Menarik bagi anak, baik dari segi warna maupun bentuk;
4. Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak;
5. Sederhana, murah, dan mudah diperoleh;
6. Awet, mudah pemeliharaannya, dan tidak mudah rusak;
7. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak;
8. Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

Di samping itu, APE harus berfungsi sebagai media pendidikan yang dapat mengatasi sikap pasif anak. Oleh karena itu APE yang digunakan hendaknya dapat: (a) menimbulkan gairah belajar pada anak, (b) memberikan kemungkinan

dan peluang pada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan realitas, (c) memberikan kemungkinan dan peluang untuk belajar mandiri menurut minat dan kemampuannya (Sadiman, dkk., 2003).

Berdasarkan pengertian dan ketentuan-ketentuan di atas, berikut akan disajikan beberapa APE yang bisa dimanfaatkan untuk membantu perkembangan anak.

a. APE untuk Anak Usia 3-4 Tahun

Stimulasi yang harus diberikan

- mainan yang berwarna-warni
- permainan dengan berbagai bentuk, ukuran, dan bobot
- gambar-gambar orang, binatang, bunga-bunga
- permainan yang merangsang kreativitas: balok-balok, angka, puzzle
- permainan yang menyerupai benda sebenarnya: mobil-mobilan, binatang-binatangan
- kertas gambar dan gambar yang belum diwarnai.

b. APE untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Stimulasi yang harus diberikan

- alat permainan yang memberikan pengalaman baru
- bermain peran; sebagai bapak, ibu, kakak,
- menirukan kegiatan orang di sekitarnya; memasak, mengaduk semen, berkeburu
- permainan yang bersifat bongkar pasang.

### 2.3.5 Tujuan Stimulasi Perkembangan

Tujuan stimulasi perkembangan anak usia 36-72 bulan:

- Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan.
- Mengembangkan kemampuan berbahasa.
- Mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi.
- Merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (sandiwara).
- Membedakan benda dengan perabaan.
- Menumbuhkan sportivitas.
- Mengembangkan kepercayaan diri.
- Mengembang kreativitas.
- Mengembangkan koordinasi motorik (melompat, memanjat, lari dll).
- Mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar.
- Mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang diluar rumahnya.
- Memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan, misalnya pengertian terapung dan tenggelam.
- Mengenalkan suasana kompetisi, gotong royong.

## 2.4 Perilaku

### 2.4.1 Definisi

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003).

Skinner dalam Rahayuningsih (2008) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori Skinner ini disebut teori  $S-O-R$  atau Stimulus . Organisme . Respon (Notoatmodjo, 2003).

Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua (Rahayuningsih, 2008):

#### a. Perilaku tertutup

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*convert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat dinikmati secara jelas oleh orang lain.

#### b. Perilaku terbuka

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk

tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

Perilaku kesehatan menurut Notoatmodjo (2003) adalah suatu respon seseorang (organisme) terhadap stimulus atau objek yang berkaitan dengan sakit atau penyakit, sistem pelayanan kesehatan, makanan, dan minuman, serta lingkungan. Dari batasan ini, perilaku kesehatan dapat diklasifikasikan menjadi 3 kelompok :

a. Perilaku pemeliharaan kesehatan.

Adalah perilaku atau usaha-usaha seseorang untuk memelihara atau menjaga kesehatan agar tidak sakit dan usaha untuk penyembuhan bilamana sakit.

b. Perilaku pencarian atau penggunaan sistem atau fasilitas kesehatan, atau sering disebut perilaku pencairan pengobatan.

Perilaku ini adalah menyangkut upaya atau tindakan seseorang pada saat menderita penyakit dan atau kecelakaan.

c. Perilaku kesehatan lingkungan

Adalah apabila seseorang merespon lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial budaya, dan sebagainya. Sehingga lingkungan tersebut tidak mempengaruhi kesehatan.

Benyamin Bloom dalam Suryanto (2009) seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku manusia itu didalam 3 domain (ranah/kawasan) yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam perkembangannya, teori Bloom ini dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan yaitu pengetahuan, sikap dan praktek.



## 2.4.2 Pengetahuan

### 2.4.2.1 Pengertian

Menurut Notoatmodjo (2003), pengetahuan adalah merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata (penglihatan) dan telinga (pendengaran).

### 2.4.2.2. Aspek – Aspek dalam Pengetahuan

Pengetahuan (kognitif) merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya sesuatu tindakan seseorang. Adapun tingkatan pengetahuan di dalam domain kognitif ada enam tingkatan menurut Notoatmodjo (2003) yang meliputi :

#### a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dan seluruh bahasa yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh karena itu %tahu+ini adalah merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah dalam domain kognitif. Kita kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antarlain: menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan dan sebagainya.

#### b. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan

materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap obyek untuk materi harus dapat menjelaskan dan menyebutkan.

c. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi rill (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan penggunaan hukum, hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dlam situasi yang lain.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu obyek ke dalam komponen-komponen, tetapi di dalam suatu struktur organisasi tersebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan ini dapat dilihat dari penggunaan kata-kata kerja, dapat menggambarkan membedakan, memisahkan, mengelompokan, dan sebagainya.

e. Sintesis (*syntesis*)

Sintesis merupakan kemampuan untuk membuat suatu formulasi dari sesuatu yang telah ada. Kemampuan sintesis ini dapat dilihat dari kemampuan untuk menyusun, merencanakan, meringkas, ataupun menyesuaikan dengan sesuatu yang telah ada.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah kemampuan melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau obyek. Penilaian itu berdasarkan suatu kriteria-kriteria yang telah ada.

### 2.4.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan (Notoatmodjo

dalam Nofiyanti dkk,2010):

#### 1. Pengalaman

Pengalaman merupakan salah satu hal yang mempengaruhi pengetahuan karena pengetahuan salah satunya didapat dari pengalaman.

#### 2. Tingkat pendidikan

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan pemahaman seseorang. Seseorang yang berpendidikan lebih tinggi diharapkan memiliki pengetahuan yang lebih tinggi terhadap suatu hal.

#### 3. Keyakinan

Keyakinan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang akan suatu hal. Keyakinan yang terbentuk akan suatu hal akan menjadi landasan pengetahuan seseorang.

#### 4. Fasilitas

Fasilitas di sini menyangkut hal-hal yang dapat menunjang kemudahan seseorang dalam mengakses informasi. Semakin lengkap fasilitas maka akses informasi semakin mudah. Fasilitas komunikasi dan media dapat menjadi faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang.

#### 5. Penghasilan

Penghasilan tidak mempengaruhi secara langsung pengetahuan, namun penghasilan dapat mempengaruhi kemudahan seseorang memperoleh informasi.

## 6. Sosial budaya

Kondisi sosial budaya merupakan hal yang dapat berpengaruh pada pengetahuan, persepsi, serta sikap seseorang.

Walaupun berada pada tingkatan terendah dari domain kognitif. Tahu merupakan aspek yang sangat penting sebagai dasar permulaan tingkatan lainnya (Notoatmodjo, 2003). Seseorang yang telah memiliki pengetahuan akan memiliki motivasi yang lebih dalam melakukan suatu hal. Pengetahuan itulah yang akan membawa seseorang kepada suatu perilaku. Namun, proses perubahan perilaku itu akan melalui tahapan-tahapan di bawah ini (Notoatmodjo 2003):

1. Kesadaran (*awareness*)
2. Ketertarikan (*interest*)
3. Pertimbangan (*evaluation*)
4. Mencoba (*trial*)
5. Adaptasi (*adaptation*)

Pengaruh pengetahuan terhadap perkembangan anak sangat penting sebab ibu yang mempunyai cukup pengetahuan dan pendidikan yang tinggi akan lebih memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anaknya (Notoadmodjo,2003 & Hurlock, 1999).

### 2.4.3 Sikap

Sikap merupakan reaksi atau respons yang masih tertutup dari seorang terhadap stimulus atau objek. Manifestasi sikap itu tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup. Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus

tertentu yang dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial. Sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku. Sikap itu masih merupakan reaksi tertutup, bukan merupakan reaksi terbuka atau tingkah laku yang terbuka. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap objek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek (Hartati E, 2008).

a. Komponen Pokok sikap

Sikap mempunyai 3 komponen pokok

- 1) Kepercayaan/ keyakinan, ide dan konsep terhadap suatu objek
- 2) Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek
- 3) Kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*)

Ketiga komponen ini secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*). Dalam penentuan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi memegang peranan penting.

b. Berbagai Tingkatan Sikap

- 1) Menerima (*Receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan 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, adalh berarti bahwa orang menerima ide tersebut.

3) Menghargai (*valuing*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah indikasi sikap tingkat tiga .

4) Bertanggung jawab (*responsible*)

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko merupakan sikap yang paling tinggi.

#### 2.4.4 Praktek atau tindakan ( *Practice* )

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan (*over behavior*). Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas. Sikap ibu yang positif terhadap stimulasi perkembangan anak harus mendapat kerjasama dengan ayah, dan ada fasilitas stimulasi berupa alat permainan edukasi yang dapat digunakan. Praktek ini mempunyai beberapa tingkatan .

1) Persepsi (*Perception*)

Mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil adalah merupakan praktek tingkat pertama.

2) Respon terpimpin (*Guided response*)

Dapat melakukan sesuatu denga urutan yang benar dan sesuai dengan contoh adaah merupakan indikator praktek tingkat dua.

3) Mekanisme (*Mecanism*)

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atas sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan, maka ia sudah mencapai praktek tingkat tiga.

4) Adopsi (*Adoption*)

Adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya tindakan itu sudah dimodifikasikannya tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

