

BAB II TINJAUAN TEORI

A. Tinjauan Teori

1. Bermain

a. Definisi Bermain

Menurut Hurlock dalam Rahmatunnisa and Halimah, (2018) bermain “play” adalah aktifitas yang dilakukan untuk menimbulkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan tanpa ada paksaan, tekanan, maupun kewajiban. Menurut Bettelheim kegiatan bermain merupakan kegiatan yang tidak ada hasil akhir dan tidak memiliki peraturan kecuali ditetapkan oleh pemain itu sendiri.

b. Kategori Bermain

Menurut Hurlock dalam Rahmatunnisa and Halimah, (2018), kategori bermain dibagi menjadi dua yaitu:

1) Bermain Aktif

Bermain aktif menimbulkan kesenangan pada kegiatan yang dilakukan individu. Kesenangan dapat berupa kesenangan membuat sesuatu dengan lilin atau cat, kesenangan berlari, dan permainan yang menimbulkan kesenangan lainnya. Pada permainan aktif ini anak melakukan kegiatan bermain dan menimbulkan kesenangan. Saat anak mulai bertumbuh mendekati masa remaja, kegiatan bermain aktif jarang dilakukan karena anak sudah memiliki tanggung jawab lebih besar dirumah dan disekolah sehingga kurang bertenaga karena terjadi

perubahan tubuh dan pertumbuhan pesat terjadi. Contoh dari permainan aktif adalah bermain peran, bermain balok, bermain puzzle, bermain bola, loncat tali, dan sebagainya. Pada permainan aktif, terjadi keterlibatan motorik, kognitif dan bahasa pada anak, contoh permainan aktif yaitu:

a) Bermain dakon

Dakon merupakan permainan tradisional masyarakat yang terkenal di Indonesia. Salah satu rangsangan yang bisa diberikan pada anak melalui bermain yaitu dengan bermain dakon. Permainan dakon dilakukan dengan menggunakan papan dakon yang sudah terdapat lubang dan dengan biji-bijian atau kerang kecil Fitriana, (2019). Cara memainkan permainan dakon adalah dengan cara mengambil biji-bijian yang terletak sebelah kanan dan meletakkan biji-bijian tersebut ke arah kiri sampai biji terakhir jatuh ke lubang induk. Tidak terdapat patokan harus dimulai dari kanan atau kiri dalam permainan ini. Permainan akan berhenti jika sudah tidak ada biji-biji congklak yang dijalankan di anak lubang, karena semua biji sudah terkumpul di lubang induk. Pemenang adalah pemain yang mengumpulkan biji paling banyak dilubang induk milik Dewy, (2019). Kelebihan dari permainan dakon adalah :

- (1) Anak terlibat aktif serta mampu mempraktikkan langkah-langkah mengerjakan permainan

(2) Anak dapat melakukan penjumlahan berulang-ulang dengan aturan dalam permainan

(3) Hemat dan ramah lingkungan

(4) Mengenal permainan tradisional

Kekurangan dari bermain dakon adalah hanya bisa dimainkan oleh dua orang. Dari kelebihan dan kekurangan dalam permainan dakon diatas dapat kita lihat anak akan mengembangkan kreativitasnya untuk mengelola emosinya lebih aktif sesuai aturan dalam permainan.

Permainan dakon berbentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari kayu atau bahan plastik yang dilubangi sesuai ukuran yang diinginkan. Jumlah lubangnya yaitu 16 (enam belas) lubang. Selain itu, di sediakan pula biji-bijian yang tersedia secara berurutan dari lubang yang satu ke lubang yang terakhir. Pemenangnya ditentukan dengan menghitung jumlah biji-bijian yang didapatkan. Dakon, menurut Lombard, berasal dari kata *daku* atau *saya*, yang mengesankan penonjolan ego. Dakon merupakan contoh terbaik dari permainan tradisional yang non-kompetitif. Tujuannya untuk menghibur melalui hubungan timbal-balik yang menyenangkan daripada merangsang sebuah persaingan ilusi. Manfaat dari bermain dakon sangat banyak yaitu untuk melatih sosial emosional, motorik halus, komunikasi, serta kreativitas anak. Menurut teori Singer oleh Jerome Singer menjelaskan bahwa bermain imajinatif merupakan

sebagai kekuatan positif untuk perkembangan manusia. Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk meneruskan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan. Menurut Dewi, (2019) ada beberapa manfaat yang terdapat pada permainan dakon diantaranya:

(a) Melatih kemampuan motorik halus

Saat memegang dan memainkan biji-biji dakon tersebut, yang paling berperan adalah motorik halus, yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halusnya tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat, dan mungkin saja biji-biji dakon tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam alat tulis. Dengan kemampuan motorik halus yang baik, maka anak, dapat menulis atau mengetik dengan baik dan cepat.

(b) Melatih kesabaran dan ketelitian

Permainan ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian. Terutama pada saat si pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada di papan dakon. Jika si pemain tidak

sabar dan tidak teliti, maka permainan tidak akan berjalan dengan baik.

(c) Melatih jiwa sportivitas

Dalam permainan ini diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan. Karena permainan ini dilakukan hanya dua (2) orang saja, maka akan terlihat jelas antara menang dan kalah. Kekalahan akan sangat terasa manakala pemenang hanya meninggalkan satu (1) butir biji dakon saja. Kondisi kalah tentu saja sangat tidak menyenangkan, namun bagaimana pun kondisi tersebut harus diterima dengan besar hati. Situasi ini sangat berbeda, jika dibandingkan saat bermain permainan di komputer. Disaat merasa akan mengalami kekalahan, maka dengan mudah dapat mematikan (*off*) atau mengulang (*restart*) permainan tersebut.

(d) Melatih kemampuan menganalisa

Untuk bisa menjadi pemenang, maka kemampuan untuk menganalisa sangat diperlukan, terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Bagi yang mampu menganalisa dengan baik, anak dapat memenangkan permainan tersebut dengan hanya meninggalkan satu (1) butir biji dakon.

(e) Menjalin kontak sosial

Dapat dikatakan, faktor ini merupakan hal terpenting dalam permainan ini. Karena dilakukan secara bersama-sama, maka

terjalin suatu kontak sosial antara pemainannya. Berbagai macam informasi dapat disampaikan saat permainan ini dilakukan. Anak saling tertawa dan mengobrol saat permainan berlangsung.



Gambar 2.1 Dakon
Sumber: esport.skor.id

b) Bermain sepak bola

Permainan sepakbola merupakan permainan yang menggunakan bola dimana anak diperintahkan untuk menendang bola yang diarahkan ke suatu benda(kaleng yang disusun) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. pada permainan sepakbola ini anak bermain secara team dan tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya. Pada permainan sepakbola dapat meningkatkan kemampuan motorik anak serta melatih kelincahan dan keseimbangan pada anak Dahlan, (2020).

c) Bermain menyusun puzzle

Permainan menyusun puzzle merupakan permainan menyusun potongan puzzle hingga membentuk gambar yang seharusnya. Menyusun puzzle sebaiknya menggunakan ukuran yang

lebih besar agar anak mudah menyusun dan memegangnya. Pilihan gambar puzzle yang menarik dengan berbagai warna membuat anak tertarik bermain puzzle, sebelum gambar puzzle dipisah pisah, tunjukkan keanak gambar puzzle yang dimaksud ketika puzzle masih utuh, kemudian biarkan anak menyusun puzzle, namun tetap harus didampingi. Berikan contoh bagaimana cara menyusun puzzle, seperti dimulai dipojok dahulu atau bagian samping terlebih dahulu. Hal yang perlu diperhatikan dalam puzzle ini adalah jumlah puzzle yang dipasang/susun tidak lebih dari 6 potongan Saputro and Fazrin, (2017).

2) Bermain Pasif

Bermain pasif atau hiburan merupakan kegiatan bermain yang diperoleh dari kegiatan orang lain sehingga anak menghabiskan lebih sedikit energi. Bermain pasif merupakan bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, namun kesenangan yang ditimbulkan hampir sama dengan anak yang menghabiskan tenaganya ditempat bermain. Contoh dalam permainan pasif ini adalah anak menikmati temannya bermain, mengamati orang, hewan, televisi, membaca buku atau menonton adegan lucu.

c. Faktor yang mempengaruhi bermain pada anak

Menurut Hurlock dalam Rahmatunnisa and Halimah, (2018), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak yaitu:

1) Kesehatan

Kesehatan mempengaruhi anak dalam bermain. Anak yang sehat memiliki energi untuk bermain aktif sehingga dapat memperoleh kepuasan dibandingkan dengan anak yang kurang sehat. Anak yang kurang sehat lebih banyak memilih bermain pasif agar tidak cepat merasa lelah. Anak yang sehat dan tidak memiliki keterbatasan dapat memainkan permainan yang dapat menunjang perkembangannya.

2) Perkembangan motorik

Saat anak bermain bersama dengan teman-temannya dapat menstimulasi dan meningkatkan perkembangan motorik pada anak sehingga bermain aktif akan dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak, baik motorik kasar maupun motorik halus. Permainan anak pada setiap usia selalu melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif. Anak dengan keterbatasan motorik halus dapat memainkan permainan pasif atau permainan yang lebih mengutamakan motorik kasar.

3) Intelegensi

Tingkat intelegensi pada setiap anak berbeda-beda. Hal ini merupakan variasi dalam bermain aktif. Namun minat anak juga mempengaruhi dalam hal ini. Dalam berbagai usia, anak yang pandai cenderung menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, anak lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatic, konstruksi, dan membaca. Menurut Dr. Masganti Sit, (2015) anak usia

3-6 tahun menjadi lebih individual dan memiliki kecerdasan yang cukup untuk memasuki sekolah.

4) Jenis kelamin

Anak laki-laki menyukai permainan olahraga dan bermain aktif dibandingkan anak perempuan. Hal ini disebabkan karena anak perempuan merasa tidak berani dibandingkan anak perempuan, sehingga anak perempuan lebih suka melakukan permainan pasif, sehingga anak laki-laki cenderung lebih cepat dalam perkembangannya dibandingkan perempuan.

5) Usia

Menurut Nurlistiyati, (2021) permainan dakon kreasi dapat dimainkan usia 3-4 tahun dan pada anak usia 4-5 tahun sudah lebih paham setelah dijelaskan aturan cara bermain dakon Mulyani, (2020). Pada usia 3 tahun, anak dalam tahap mengobservasi, mengukur, mengklarifikasi, dan mengkomunikasikan secara sederhana. Pada usia 4-5 tahun anak dalam tahap meramalkan, menyimpulkan dan membandingkan sehingga persepsi anak usia 3 tahun dengan anak usia 4-5 tahun berbeda sesuai dengan tahapan umurnya Hayati, (2017).

6) Lingkungan

Bermain memerlukan sarana dan prasarana yang menunjang agar permainan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan 4 aspek dalam DDST yaitu kemampuan personal sosial, verbal, motorik kasar dan motorik halus. Terdapat perbedaan yang

menonjol antara sarana prasarana bermain di kota dan desa. Di kota cenderung terdapat banyak sarana dan macam permainan ditunjang dengan alat yang bagus sedangkan di desa tidak terdapat sarana sebanyak di kota. Namun pelestarian budaya dan permainan tradisional berkembang lebih banyak di desa dibandingkan di kota.

7) Status sosioekonomi

Kelas sosial mempengaruhi anak terhadap bacaan buku, tontonan film, jenis rekreasi, dan sebagainya. Beberapa aktivitas bermain memerlukan biaya sehingga faktor sosioekonomi dapat mempengaruhi permainan anak.

8) Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain anak bergantung pada status sosioekonomi keluarga. Apabila kegiatan di rumah banyak menghabiskan waktu anak, maka berkurangnya waktu bermain anak sehingga anak merasa lelah untuk bermain.

9) Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainan yang dilakukan seperti boneka dan binatang mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air mendukung permainan konstruktif. Permainan konstruktif merupakan permainan dimana anak melibatkan diri dalam suatu kreasi karya.

2. Perkembangan

a. Definisi

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhinya, misalnya perkembangan sistem neuromuskuler, kemampuan bicara, emosi dan sosialisasi. Kesemua fungsi tersebut berperan penting dalam kehidupan manusia yang utuh Soetjningsih, (2013)

b. Ciri-ciri Tumbuh Kembang Anak.

Menurut Kementerian Kesehatan RI, (2016) proses tumbuh kembang anak mempunyai beberapa ciri-ciri yang saling berkaitan. Ciri ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1) Perkembangan menimbulkan perubahan.

Perkembangan terjadi bersamaan dengan pertumbuhan. Setiap pertumbuhan disertai dengan perubahan fungsi. Misalnya perkembangan (intelegensia pada seorang anak akan menyertai pertumbuhan otak dan serabut saraf.

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

Setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya. Sebagai contoh, seorang anak tidak akan bisa berjalan sebelum ia bisa berdiri. Seorang anak tidak akan bisa berdiri jika pertumbuhan kaki dan bagian tubuh lain

yang terkait dengan fungsi berdiri anak terhambat. Karena itu perkembangan awal ini merupakan masa kritis karena akan menentukan perkembangan selanjutnya.

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

4) Perkembangan berkorelasi dengan pertumbuhan.

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

5) Perkembangan mempunyai pola yang tetap.

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

a) Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah kepala, kemudian menuju ke arah kaudal/anggota tubuh (pola sefalokaudal).

b) Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah proksimal (gerak kasar) lalu berkembang ke bagian distal seperti jari-jari yang mempunyai kemampuan gerak halus (pola proksimodistal).

6) Perkembangan memiliki tahap yang berurutan.

Tahap perkembangan seorang anak mengikuti pola yang teratur dan berurutan. Tahap-tahap tersebut tidak bisa terjadi terbalik, misalnya

anak terlebih dahulu mampu membuat lingkaran sebelum mampu membuat gambar kotak, anak mampu berdiri sebelum berjalan dan sebagainya.

c. Prinsip-prinsip tumbuh kembang anak

Menurut Soetjiningsih, (2013) proses tumbuh kembang anak juga mempunyai prinsip-prinsip yang saling berkaitan. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1) Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar.

Kematangan merupakan proses intrinsik yang terjadi dengan sendirinya, sesuai dengan potensi yang ada pada individu. Belajar merupakan perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha. Melalui belajar, anak memperoleh kemampuan menggunakan sumber yang diwariskan dan potensi yang dimiliki anak.

2) Pola perkembangan dapat diramalkan.

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

d. Aspek-aspek perkembangan yang dipantau.

Menurut Frankenburg dalam Soetjiningsih, (2013), dalam DDST II (*Denver Development Screening Test II*) terdapat 4 aspek yang digunakan untuk menilai perkembangan anak balita yaitu:

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

e. Periode Tumbuh Kembang Anak.

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

- 1) Masa prenatal atau masa intra uterin (masa janin dalam kandungan).
- 2) Masa bayi (infancy) usia 0 - 11 bulan.
- 3) Masa anak dibawah lima tahun anak balita

Pada masa ini, kecepatan pertumbuhan mulai menurun dan terdapat kemajuan dalam perkembangan motorik (gerak kasar dan gerak halus) serta fungsi ekskresi. Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah pada masa balita. Pertumbuhan dasar yang berlangsung pada masa balita akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Setelah lahir terutama pada 3 tahun pertama kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan sel-sel otak masih berlangsung dan terjadi pertumbuhan serabut serabut syaraf dan cabang-cabangnya, sehingga terbentuk jaringan syaraf dan otak yang kompleks. Jumlah dan pengaturan hubungan-hubungan antar sel syaraf ini akan sangat mempengaruhi segala kinerja otak, mulai dari kemampuan belajar berjalan, mengenal huruf, hingga bersosialisasi. Pada masa balita, perkembangan kemampuan bicara dan bahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional dan intelegensia berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian anak juga dibentuk pada masa ini, sehingga setiap kelainan/penyimpangan sekecil apapun apabila tidak dideteksi apalagi tidak ditangani dengan baik, akan mengurangi kualitas sumber daya manusia dikemudian hari.

4) Masa anak prasekolah

Pada masa ini, pertumbuhan berlangsung dengan stabil. Terjadi perkembangan dengan aktivitas jasmani yang bertambah dan meningkatnya ketrampilan dan proses berfikir. Memasuki masa

prasekolah, anak mulai menunjukkan keinginannya, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

Pada masa ini, selain lingkungan di dalam rumah maka lingkungan di luar rumah mulai diperkenalkan. Anak mulai senang bermain di luar rumah. Anak mulai berteman, bahkan banyak keluarga yang menghabiskan sebagian besar waktu anak bermain di luar rumah dengan cara membawa anak ke taman-taman bermain, taman-taman kota, atau ke tempat-tempat yang menyediakan fasilitas permainan untuk anak. Sepatutnya lingkungan-lingkungan tersebut menciptakan suasana bermain yang bersahabat untuk anak (*child friendly environment*). Semakin banyak taman kota atau taman bermain dibangun untuk anak, semakin baik untuk menunjang kebutuhan anak. Pada masa ini anak dipersiapkan untuk sekolah, untuk itu panca indra dan sistim reseptor penerima rangsangan serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajar dengan baik. Perlu diperhatikan bahwa proses belajar pada masa ini adalah dengan cara bermain. Orang tua dan keluarga diharapkan dapat memantau pertumbuhan dan perkembangan anaknya, agar dapat dilakukan intervensi dini bila anak mengalami kelainan atau gangguan Kemenkes, (2016).

f. Perkembangan Personal Sosial

Menurut Soetjiningsih, (2013), Perkembangan personal sosial merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan bersosialisasi, mandiri, dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya.

Skala maturitas dari Vineland dibagi menjadi 8 kategori sebagai berikut :

1) *Self-help general (SHG):Eating and dressing oneself*

Anak mampu menolong dirinya sendiri yaitu makan dan berpakaian sendiri.

2) *Self-help eating (SHE):The child can feed himself*

Anak mampu menolong dirinya sendiri yaitu mampu makan sendiri.

3) *Self-help dressing (SHD):The child can dress himself*

Anak mampu menolong dirinya sendiri yaitu mampu berpakaian sendiri.

4) *Self-direction (SD):The child can spend money and assume responsibilities*

Anak mampu memimpin dirinya sendiri seperti mengatur keuangannya dan memikul tanggungjawab.

5) *Occupation (O):The child does things for himself, cut things, uses a pencil and transfers objects.*

Anak mampu melakukan pekerjaan untuk dirinya seperti mampu menggunting, menggunakan pensil, dan memindahkan benda-benda.

6) *Communication (C):The child talks, laughs, and reads*

Anak mampu berkomunikasi seperti berbicara, tertawa, membaca.

7) *Locomotion (L):The child can move about where he wants to go*

Anak mampu melakukan gerakan motoric dan mampu bergerak kemanapun diinginkan.

8) *Socialization (S):The child seeks the company of others, engages in play, and competes*

Anak mampu bersosialisasi seperti berteman dan terlibat dalam permainan serta kompetisi.

g. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang

Menurut Soetjiningsih, (2013) terdapat 4 faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang, yaitu terdapat 4 faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang, yaitu:

1) Faktor Genetik

Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir dari proses tumbuh kembang anak. Faktor genetik merupakan faktor bawaan. Faktor genetik terdiri dari faktor normal dan faktor patologik.

2) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan dari genetic. Lingkungan mempengaruhi individu setiap hari mulai dari bio-psiko-sosio-spiritual. Faktor lingkungan dibagi menjadi 2 yaitu:

a) Faktor Prenatal

Faktor prenatal merupakan faktor yang mempengaruhi anak pada saat masih didalam kandungan.

(1) Gizi ibu pada waktu hamil

Asupan gizi pada ibu hamil mempengaruhi gizi pada bayi sehingga jika gizi ibu yang buruk pada masa hamil akan meningkatkan risiko BBLR (Berat Badan Bayi Rendah), atau menyebabkan kekurangan lainnya karena kurangnya pasokan nutrisi

selama hamil. Anak dengan kurang gizi dapat rentan terkena infeksi dan terhambatnya pertumbuhan serta perkembangan pada anak.

(2) Mekanis

Trauma dan cairan ketuban yang kurang dapat menyebabkan kelainan bawaan pada bayi yang dilahirkan. Posisi janin dalam uterus dapat mengakibatkan dislokasi panggul, dan penyakit kongenital lainnya.

(3) Toksin atau zat kimia

Masa organogenesis merupakan masa yang sangat peka terhadap zat-zat teratogen seperti obat-obatan anti kanker yang dapat menyebabkan kelainan bawaan. Pada ibu hamil perokok atau peminum berat alkohol kronis sering melahirkan bayi dengan berat badan rendah, mati, cacat, atau retardasi mental. Keracunan logam berat pada ibu hamil misal karena makan ikan yang terkontaminasi merkuri dapat menyebabkan risiko mikrosefali atau parsial serebralis.

(4) Endokrin

Terdapat beberapa hormon yang berperan dalam pertumbuhan janin seperti somatotropin, plasenta, tiroid, insulin, dan peptide-peptida lain.

(5) Radiasi

Radiasi pada janin sebelum usia kehamilan 18 minggu dapat menyebabkan risiko tinggi kematian janin, kerusakan otak,

mikrosefali, atau cacat bawaan lainnya. Cacat pada laki-laki juga dapat mengakibatkan penyakit bawaan pada keturunannya.

(6) Infeksi

Infeksi intrauterine yang sering menyebabkan cacat bawaan lahir adalah TORCH (Toxoplasmosis, Rubella, Cytomegalovirus, Herpes Simplex). Infeksi lain yang dapat menyebabkan penyakit pada janin adalah varicella atau cacar, HIV, polio, campak, virus influenza, virus hepatitis, serta infeksi lainnya.

(7) Stress

Stress pada ibu hamil dapat mempengaruhi tumbuh kembang janin, antara lain cacat bawaan, kelainan kejiwaan, dan lain-lain.

(8) Imunitas

Rhesus atau ABO inkompatibilitas sering menyebabkan abortus, hydrops fetalis, kern icterus, atau lahir mati.

(9) Anoksia embrio

Kurangnya pasokan oksigen dan nutrisi pada janin melalui plasenta atau tali pusat menyebabkan risiko berat badan lahir rendah.

b) Faktor Postnatal

Faktor postnatal merupakan faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir.

1) Lingkungan Biologis

(a) Ras/suku bangsa

Pertumbuhan dipengaruhi ras/suku bangsa seperti pada bangsa kulit putih/bangsa eropa yang pertumbuhan somatiknya lebih tinggi daripada bangsa asia.

(b) Jenis kelamin

Menurut Cook and Cook, (2014) menyebutkan bahwa anak perempuan cenderung mengalami perkembangan sosial yang lebih lambat daripada anak laki-laki pada usia prasekolah. Hal ini terjadi karena pada anak laki-laki usia prasekolah lebih sering terlibat pada permainan luar ruangan dan beraktivitas di lingkungan sedangkan anak perempuan pada usia prasekolah lebih cenderung mengembangkan koordinasi motorik daripada mengembangkan perkembangan sosial. Menurut Saraswati, (2017) menyebutkan bahwa anak perempuan kurang aktif daripada anak laki-laki karena anak perempuan cenderung kurang aktif bermain dibandingkan laki-laki.

(c)Usia

Usia merupakan hal yang harus menjadi perhatian karena masa usia prasekolah merupakan masa keemasan pertumbuhan dan perkembangan pada anak sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak perlu dipantau agar tidak terjadi keterlambatan perkembangan. Anak usia 3-5 tahun memiliki tahap yang berbeda, sehingga perhatian terhadap usia dapat

memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak
Hayati, (2017).

(d) Gizi

Makanan merupakan komponen penting dalam pertumbuhan anak karena kebutuhan nutrisi pada anak berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan si anak. Keamanan pangan bagi anak mencakup makanan yang terhindar dari zat fisika, kimia, dan biologis yang dapat mengancam kesehatan.

(e) Perawatan kesehatan

Pemfaatan fasilitas kesehatan seperti posyandu, puskesmas berperan penting agar orangtua secara rutin memeriksa kondisi dan perkembangan anak secara teratur agar dapat dilakukan upaya preventif, promotif, kuratif dan rehabilitatif.

(f) Kepekaan terhadap penyakit

Pemberian imunisasi pada anak diharapkan anak dapat berisiko rendah terkena penyakit yang menyebabkan cacat atau kematian. Dianjurkan pada anak sebelum berusia satu tahun sudah mendapatkan imunisasi BCG, Polio 3 kali, DPT 3 kali, Hepatitis 3 kali, dan campak. Gizi juga berperan penting agar imunitas anak meningkat.

(g) Penyakit kronis

Anak yang menderita penyakit berkepanjangan akan mempengaruhi tumbuh kembang serta pendidikannya dan dapat mengakibatkan stress berkepanjangan.

(h) Fungsi metabolisme

Kebutuhan nutrisi pada anak harus memadai dan diperhitungkan karena pada anak terdapat perbedaan metabolisme pada berbagai usia.

2) Faktor fisik

a) Cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah

Pada daerah pegunungan, gondok endemic ditemukan karena air tanahnya kurang mengandung yodium sedangkan jika terjadi bencana alam dapat menyebabkan gagal panen sehingga pasokan kebutuhan gizi kurang.

b) Sanitasi

Sanitasi lingkungan berperan dalam perkembangan anak. Daerah yang kumuh atau kurang bersih dapat menyebabkan penyakit seperti diare, tifus, hepatitis, bahkan jika lingkungan tersebut dekat dengan pembuangan limbah pabrik, asap industri dan asap rokok dapat menyebabkan ISPA (Infeksi Saluran Pernafasan Akut).

c) Keadaan rumah atau bangunan

Kedua hunian yang layak dengan ventilasi serta konstruksi bangunan yang kuat tidak akan membahayakan penghuninya dan akan menjamin kesehatan penghuninya.

d) Radiasi

Radiasi yang tinggi dapat menyebabkan pertumbuhan anak terganggu.

3) Faktor psikososial

a) Stimulasi

Stimulasi merupakan hal penting dalam pertumbuhan anak. Anak yang mendapat stimulasi secara teratur dan terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang tidak atau kurang dalam mendapatkan stimulasi. Pada penelitian ini anak usia akan mendapat stimulasi. Menurut Wardhani, (2020), terdapat 4 stimulasi perkembangan sosial yaitu:

(1) Latihan Aktivitas Bantu Diri

Stimulasi latihan aktivitas bantu diri yakni anak dapat melakukan kegiatannya secara mandiri seperti mandi, berpakaian, dan makan sendiri. Keterbatasan waktu dapat menjadikan anak bergantung ke orangtua sehingga tidak terlatih melakukan kegiatan secara mandiri.

(2) Latihan Melakukan Tugas dan Tanggung Jawab Sehari-hari

Stimulasi latihan melakukan aktivitas dan tanggungjawab sehari-hari contohnya adalah beri anak

tugas rumah tangga ringan yang dilakukan secara rutin setiap harinya. Pemberian tugas pada anak dapat disesuaikan dengan kemampuan serta usia anak misalnya anak pada taraf taman kanak-kanak dapat diberi tugas merapikan mainan, menyirami tanaman, memberi makan hewan peliharaan misalnya ikan, dan kegiatan rumah tangga ringan lainnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan ini adalah memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kesalahan. Anak mempelajari hal baru sehingga wajar jika yang dilakukan tidak sempurna. Berikan anak motivasi dan minimalkan kritik. Beri pujian dan perhatian pada anak ketika anak mau berusaha.

(3) Latihan Kemampuan Komunikasi

Stimulasi kemampuan berkomunikasi pada anak dipengaruhi pengalaman anak menjalin komunikasi dalam keluarganya. Anak cenderung meniru orang dewasa, sehingga pentingnya mengajarkan dan menjaga sikap didepan anak agar anak dapat mencontoh hal-hal baik. Anak terbiasa didengarkan orangtua, akan terbiasa mendengarkan pendapat oranglain. Sebaliknya, jika anak jarang didengarkan, tidak dihargai pendapatnya, atau sering ditanggapi dengan bentak akan membuat anak

cenderung menarik diri, kurang berani menjalin komunikasi dengan orang lain.

(4) Latihan Kemampuan Interaksi Sosial

Stimulasi kemampuan interaksi sosial yaitu bagaimana anak dapat menjalin pertemanan, beradaptasi dengan lingkungannya berbagi, bekerjasama, serta berkompetisi dengan sehat. Stimulasi kemampuan interaksi sosial anak dapat diasah salah satunya dengan bermain. Perkembangan anak tidak luput dari bermain. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan sehingga anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan temannya. Ciptakan lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak serta beri pendekatan pada anak agar anak dapat percaya sehingga terbuka dan mau bercerita. Modifikasi lingkungan untuk menciptakan aktivitas agar kehidupan sosial anak meningkat sehingga membangkitkan kepercayaan diri pada anak contohnya orangtua dapat menciptakan panggung kecil dirumah dan membiarkan anak menyanyi, menari, dan membacakan cerita, ditonton oleh anggota keluarga serta beri anak tepuk tangan dan pujian.

Menurut Sulistyawati, (2015), stimulasi perkembangan personal sosial yang dapat dilakukan pada anak usia 36-60 bulan yaitu:

- (1) Bujuk dan tenangkan anak ketika kecewa dengan cara memeluk dan berbicara padanya
- (2) Dorong anak agar mau mengutarakan perasaannya
- (3) Ajak anak untuk makan bersama keluarga
- (4) Sering ajak main anak ke kebun binatang, taman, perpustakaan, dan tempat umum lainnya
- (5) Bermain dengan anak sambil melakukan pekerjaan rumah tangga
- (6) Ajarkan anak mengancingkan bajunya.
- (7) Ajarkan anak makan sendiri menggunakan sendok dan garpu
- (8) Ajarkan mencuci tangan dan kaki dengan sabun secara mandiri
- (9) Ajarkan anak membuat batasan dan aturan, serta ajarkan anak dalam pengambilan keputusan dengan menawarkan pilihan.
- (10) Memberikan tugas rutin ringan pada anak dirumah seperti membantu di dapur
- (11) Membuat anak mau bermain dengan teman sebayanya
- (12) Mengajak anak membicarakan apa yang dirasakan
- (13) Membuat rencana jalan-jalan bersama anak
- (14) Meminta anak menceritakan hal-hal yang terjadi misal berkunjung ke tetangga, bermain, dan sebagainya.
- (15) Ajak anak mengikuti permainan dengan petunjuk

(16) Biarkan anak bermain kreatif dengan teman-temannya

b) Motivasi belajar

Motivasi belajar dapat diberikan sejak dini misal menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar.

c) Ganjaran atau hukuman yang wajar

Memberikan *reward* atau ganjaran atas apa yang dilakukan anak, berikan pujian agar anak dapat meningkatkan rasa percaya dirinya, sedangkan berikan hukuman ketika anak benar benar salah dan hokum secara wajar. Hukuman ini dapat dijadikan pembelajaran bagi anak agar lebih baik lagi kedepannya.

d) Kelompok sebaya

Proses sosialisasi dengan sebaya penting namun tetap dalam pengawasan orangtua sehingga terhindar dari pergaulan yang buruk.

e) Stress

Stress akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak dan menarik diri dari lingkungan seperti rendah diri, terlambat bicara, nafsu makan menurun, dan sebagainya.

f) Sekolah

Kewajiban belajar bagi anak merupakan program agar semua anak berkesempatan mendidikan pendidikan, namun di Indonesia masih terdapat beberapa anak yang terpaksa harus putus sekolah demi membantu mencari nafkah dengan orangtua.

g) Cinta dan kasih sayang

Anak memerlukan kasih sayang dan perlakuan khusus dari orangtuanya. hak untuk dicintai dan dilindungi merupakan salah satu hak anak. Berikan anak kasih sayang secara wajar dan tidak berlebihan agar tidak menjuruskan anak ke sifat yang tidak baik seperti menjadi sombong, pemboros, dan sebagainya.

h) Kualitas interaksi anak-orangtua

Interaksi dalam keluarga menimbulkan keakraban sehingga anak dapat menganggap orangtuanya sebagai teman. Anak mau terbuka untuk bercerita terkait permasalahannya sehingga orangtua dapat membantu menyelesaikan masalahnya.

4) Faktor keluarga dan adat istiadat

a. Pekerjaan dan pendapatan orangtua

Pendapatan keluarga yang memadai akan menunjang tumbuh kembang anak serta dapat menyediakan sarana prasarana yang dapat menunjang bakat minat anak.

b. Pendidikan ayah ibu

Pendidikan orangtua merupakan salah satu faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak. dengan pendidikan yang baik, maka orangtua dapat menerima dengan baik informasi dari luar terkait pola asuh pada anak, kesehatan anak, dan sebagainya.

c. Jumlah saudara

Proses sosial anak dapat terlatih jika secara ekonomi kurang, dapat mempengaruhi kesejahteraan anak, maka sebab itu pentingnya merencanakan jumlah anak dengan keluarga berencana.

d. Jenis kelamin dalam keluarga

Pada masyarakat tradisional menganggap perempuan lebih rendah dibandingkan laki-laki, namun semua anak laki-laki dan perempuan tetap berhak mendapatkan kasih sayang dan sarana prasarana yang mendukung perkembangan anak.

e. Stabilitas dalam rumah tangga

Anak yang dibesarkan dalam keluarga harmonis akan lebih tenang dibandingkan anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis.

f. Kepribadian ayah ibu

Kepribadian orangtua yang terbuka dapat berpengaruh pada tumbuh kembang anak, seperti anak tidak ragu untuk bertanya hal-hal yang membuatnya penasaran.

g. Adat istiadat, norma-norma

Adat istiadat berpengaruh pada tumbuh kembang anak seperti larangan atau anjuran dari orang terdahulu yang kurang relevan dalam segi kesehatan.

h. Agama

Pengajaran agama harus dilakukan sedini mungkin agar anak dapat mengamalkan kebaikan, karena agama selalu mengajarkan berbuat kebajikan.

i. Urbanisasi

Dampak dari urbanisasi adalah kemiskinan dengan segala macam permasalahannya

j. Kehidupan politik dalam masyarakat yang mempengaruhi prioritas kepentingan anak, anggaran, dan sebagainya.

3. Skrining Perkembangan Pada Anak

Skrining perkembangan pada anak merupakan langkah yang sederhana, cepat, dan mudah untuk populasi dengan risiko tinggi atau berisiko memiliki masalah perkembangan. Anak atau bayi yang berisiko tinggi memiliki masalah harus melakukan pemeriksaan skrining perkembangan secara rutin berdasarkan pemeriksaan fisik dan anamnesis pada orangtua atau wali anak. Sedangkan pada anak atau bayi dengan risiko rendah disarankan untuk mendapatkan kuesioner praskrining sebelum dilakukan skrining.

a. *Denver Development Screening Test (DDST)*

Denver Development Screening Test (DDST) merupakan metode skrining yang dilakukan untuk mendeteksi kemajuan perkembangan pada anak usia 0-6 tahun. Tes ini dilakukan dengan prosedur cepat, mudah dan dapat dilakukan oleh tenaga profesional maupun praprofesional. *Denver II* pada tahun 1992 merupakan revisi dan pemutakhiran dari *Denver*

Development Screening Test pada tahun 1967 yang diperkenalkan oleh Frabkenburg dan Dodss. DDST ini dirancang untuk perkembangan bayi dan anak usia pra sekolah. Denver ini dapat menjadi deteksi dini masalah perkembangan pada anak dan dapat mengidentifikasi anak-anak dengan perkembangan yang menyimpang Suryani and Badi'ah, (2018).

b. Pemberian skor untuk setiap item

Menurut Suryani and Badi'ah, (2018) ada setiap item test, petugas dapat mencantumkan skor di area putih atau pada sebelah kiri dari kotak segi empat dengan ketentuan sebagai berikut:

1) L: Lulus/Lewat (*P:Pass*)

Anak dapat melakukan item dengan baik dan dapat menyelesaikan test dengan baik.

2) G: Gagal (*F: Fail*)

Anak tidak dapat melakukan dengan baik dan anak tidak dapat melakukan item tersebut

3) M: Menolak (*R: Refusal*)

Anak menolak melakukan test untuk item tertentu. Penolakan dapat dikurangi dengan mengatakan kepada anak apa yang harus dilakukannya.

4) T: Tak ada kesempatan (*No: No Oportunity*)

Anak tidak memiliki kesempatan untuk melakukan item karena ada hambatan.

c. Menurut Sulistyawati, (2015) terdapat penilaian individual yang terdiri dari:

1) *Advance* (Lebih)

Pada hasil ini, bila anak “lulus” pada komponen tes yang terletak di kanan garis usia, maka dinyatakan perkembangan anak lebih pada tes tersebut karena anak dapat lulus pada tes yang ditentukan melebihi usia si anak.

2) Normal

Komponen individual yang gagal atau ditolak tidak menunjukkan satu keterlambatan dalam perkembangan. Contohnya jika anak gagal atau menolak dalam salah satu komponen tes disebelah kanan garis usia, maka perkembangan anak normal. Ini dikarenakan anak berusia lebih muda daripada usia yang hanya 25% anak-anak pada sampel dapat melakukan komponen ini sehingga anak tidak diharapkan lewat sampai usianya bertambah. Anak dapat “lewat”, “gagal” atau “menolak” pada garis usia yang terletak antara 25% dan 75% maka perkembangan anak normal.

3) *Caution*/Peringatan

Satu *caution* (C) pada komponen individual perlu diperhatikan saat menginterpretasikan hasil tes. Bila anak “gagal” (F) atau “menolak” (R) melakukan komponen tes pada garis usia terletak pada atau diantara 75% sampai 90% maka diberi skor C. Ini menunjukkan lebih dari 75% anak-anak sampel standar dapat “lewat” pada usia lebih muda dibandingkan dengan usia anak yang sedang dites. Setelah itu tulislah C disebelah kanan kotak segi panjang.

4) *Delayed*/Keterlambatan

Komponen terlambat perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan tes. Komponen dinilai “terlambat” bila anak “gagal”

atau “menolak” melakukan komponen tes yang terletak jelas berada di sebelah kiri garis usia. Hasil ini disebabkan anak telah “gagal” atau “menolak” melakukan komponen tes yang 90% anak-anak pada sampel standar telah “lewat” pada usia yang lebih muda. Keterlambatan komponen diberi warna pada tepi akhir kotak.

5) *No Opportunity (No)*/Tidak ada kesempatan

Komponen tes yang berdasarkan laporan orangtua saat anak tidak ada kesempatan untuk melakukannya. Hasil ini tidak dimasukkan dalam mengambil kesimpulan.

d. Interpretasi tes DDST II (*Denver Development Screening Test II*)

Hasil atau kesimpulan dari tes Denver II terdiri atas tiga interpretasi, sebagai berikut:

1) Normal

Tidak ada penilaian keterlambatan (*delay*) atau paling banyak maksimal 1 peringatan (*caution*).

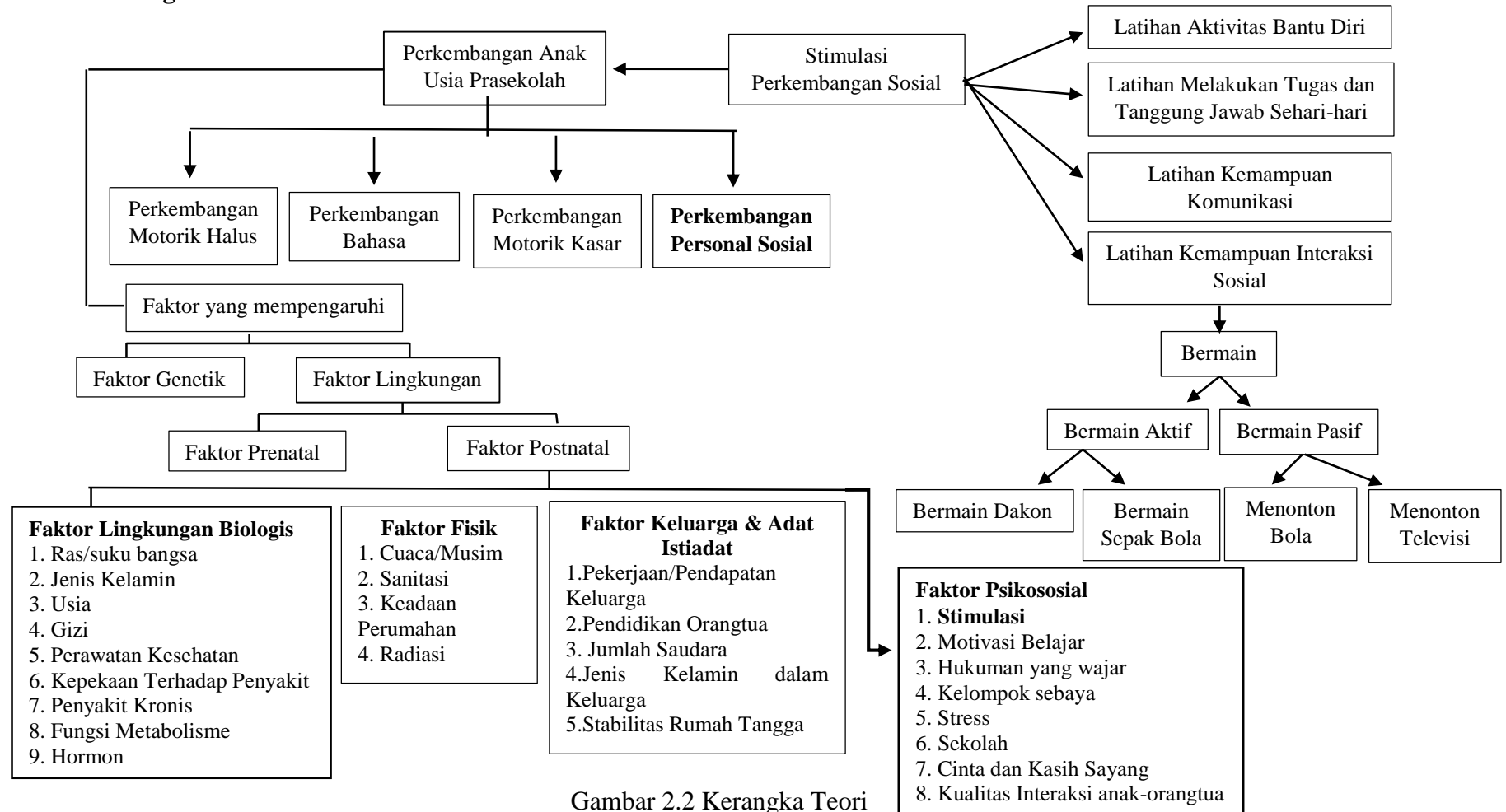
2) *Suspect*/Diduga/Dicurigai keterlambatan

Terdapat 2 atau lebih peringatan (*caution*), terdapat 1 atau lebih keterlambatan (*delay*).

3) *Untestable*

Jika terdapat skor penolakan (*refuse*), pada 1 atau lebih komponen disebelah kiri garis usia atau menolak lebih dari 1 komponen yang ditembus garis usia pada daerah 75-90%.

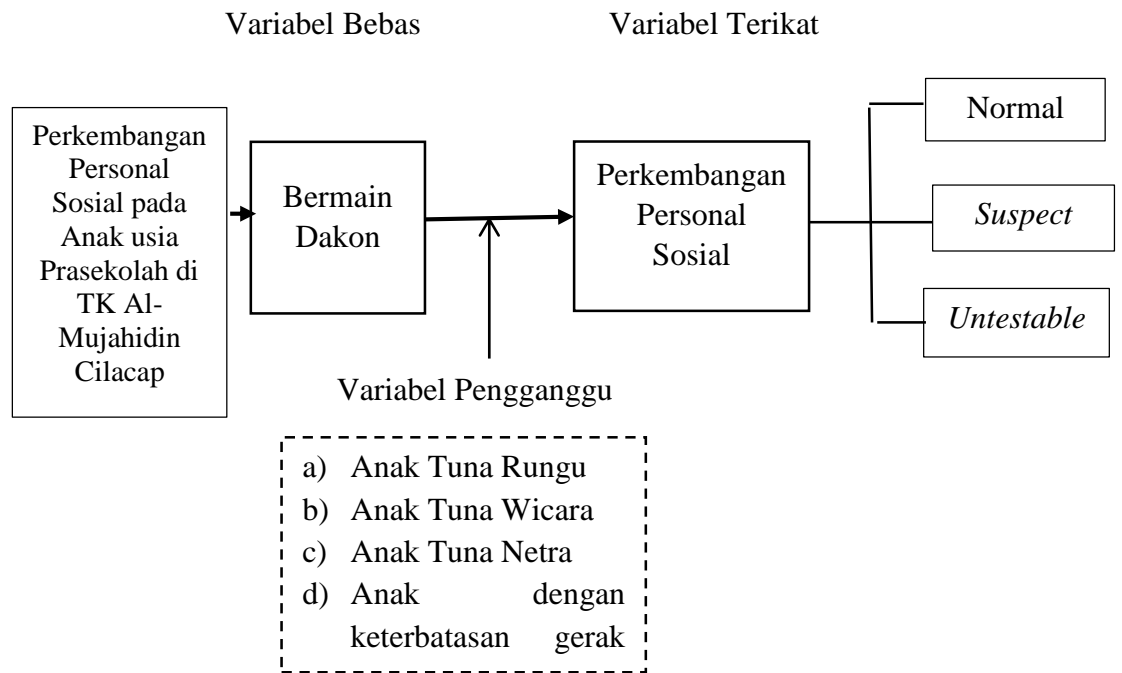
B. Kerangka Teori



Gambar 2.2 Kerangka Teori

Sumber: Soetjiningsih, (2013), Hurlock dalam Rahmatunnisa and Halimah, (2018), Sulistyawati, (2015), Wardhani, (2020).

C. Kerangka Konsep



————— : Diteliti

----- : Tidak diteliti

Gambar 2.3. Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ada pengaruh pengaruh bermain dakon terhadap perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah TK Al-Mujahidin Cilacap.