

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Usia Pra Sekolah

2.1.1 Definisi Anak Pra Sekolah

Wong (2000) dalam buku Adriana tahun 2016 menyatakan bahwa Anak usia pra sekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun, dimana memiliki karakteristik tersendiri dalam segi pertumbuhan dan perkembangannya.

2.1.2 Ciri-ciri Perkembangan Anak PraSekolah

Dalam proses perkembangannya ada ciri-ciri yang melekat dan menyertai periode anak tersebut. Menurut Snowman (1993 dalam Patmonodewo, 2003) mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun). Ciri-ciri prasekolah yang dikemukakan meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif.

1. Ciri fisik anak Pra sekolah

Anak prasekolah umumnya aktif. Mereka telah memiliki penguasaan atau kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan. Oleh karena itu biasanya anak belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti misalnya, mengikat tali sepatu. Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada obyek-obyek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan masih kurang sempurna.

Walaupun tubuh anak lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak (soft). Hendaknya berhati-hati bila anak berkelahi dengan teman-temannya, sebaiknya dileraikan, sebaiknya dijelaskan kepada anak-anak mengenai bahayanya.

Walaupun anak lelaki lebih besar, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengkritik anak lelaki apabila ia tidak terampil, jauhkan dari sikap membandingkan anak lelaki-perempuan, juga dalam kompetisi ketrampilan seperti apa yang disebut diatas.

2. Ciri Sosial Anak Pra Sekolah

Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti, 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. Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena kelompok tersebut cepat berganti-ganti.

Anak lebih mudah seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar. Parten (1932) dalam social participation among preschool children 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 memandang temannya tanpa melakukan kegiatan apapun.

- b. Bermain soliter anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan, berbeda dari apa yang dimainkan oleh teman yang berada di dekatnya, mereka berusaha untuk tidak saling berbicara.
- c. Tingkah laku onlooker anak menghasilkan tingkah laku dengan mengamati. Kadang memberi komentar tentang apa yang dimainkan anak lain, tetapi tidak berusaha untuk bermain 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 tidak saling bergantung.
- e. Bermain asosiatif anak bermain dengan anak lain 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 pemimpinannya, masing-masing anak melakukan kegiatan bermain dalam kegiatan, misalnya main toko-tokoan, atau perang-perangan.

3. Ciri emosional Anak Pra Sekolah

Anak Pra sekolah cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Iri hati pada anak prasekolah sering terjadi, mereka seringkali memperebutkan perhatian guru.

4. Ciri Kognitif Anak Pra sekolah

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.

Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang. Ainsworth dan Wittig (1972) serta Shite dan Wittig (1973) 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 kesempatan dalam banyak hal.

2.1.3 Tugas Perkembangan Anak Pra Sekolah

Anak pra sekolah memiliki tugas-tugas perkembangan, sebagai berikut:
(Maryunani, A, 2016)

- 1) Mengembangkan rutinitas sehari-hari yang sehat.
- 2) Menjadi anggota keluarga yang berpartisipasi.
- 3) Belajar menguasai impuls dan menyesuaikan dengan harapan sosial.
- 4) Mengembangkan ekspresi emosional yang sehat.
- 5) Mempelajari komunikasi yang efektif.

- 6) Kemampuan untuk menangani situasi yang kemungkinan berbahaya.
- 7) Mengembangkan inisiatifnya.
- 8) Mempelajari landasan untuk mengerti kehidupan.

2.1.4 Perkembangan pada Anak Pra Sekolah

2.1.4.1 Perkembangan Kognitif

Diuraikan menjadi dua, yaitu perkembangan kognitif pra sekolah menurut *Piaget* dan perkembangan bahasa, yang diuraikan berikut ini :

a. Perkembangan Kognitif Pra sekolah menurut *Piaget* :

1) Tahap Pra operasional (2-7 tahun) Tahap Perkembangan Kognitif menurut *Piaget* :

Perkembangan kognitif pra-sekolah menurut *Piaget* masih masuk tahap pra operasional, berikut ini :

- a) Pra operasional ditandai oleh adanya pemakaian kata-kata lebih awal dan memanipulasi simbol-simbol yang menggambarkan objek atau benda dan keterikatan atau hubungan di antara mereka.
- b) Pemikiran atau sifat anak yang aneh/ganjil menunjukkan fakta bahwa mereka pada umumnya tidak mampu menunjukkan *operations* (eksploitasi) atau jika mereka bisa menunjukkan *operation* maka keadaannya akan terbatas.
- c) Mental *operations* pada tahap ini sifatnya fleksibel dan dapat berubah.

- d) Tahap pra operasional ini juga ditandai oleh beberapa hal, antara lain : egosentrisme, ketidakmatangan pikiran/ide/gagasan tentang sebab-sebab dunia di fisik, kebingungan antara simbol dan obyek yang mereka wakili, kemampuan untuk fokus pada satu dimensi pada satu waktu dan kebingungan tentang identitas orang dan obyek.
- 2) Perkembangan kognitif menurut *Piaget* secara lebih luas, berikut ini
- a) Menurut *Piaget*, tahap pemikiran pre-operasional ini (usia 2-7 tahun) terdiri dari 2 fase, yaitu :
- i. Fase pre-konseptual :
- Terjadi pada usia 2 sampai 4 tahun.
 - Anak membentuk konsep yang tidak selengkap atau selogis pada orang dewasa, membuat klasifikasi sederhana, menggabungkan satu peristiwa dengan sesuatu yang simultan (alasan transduktif), dan menunjukkan pemikiran egosentrik.
- ii. Fase Intuisif
- Berkisar dari usia 4 sampai 7 tahun.
 - Anak menjadi mampu mengklasifikasikan, menjumlahkan dan menghubungkan obyek-obyek tetapi tetap tidak menyadari prinsip-prinsip di belakang operasi-operasi ini.
 - Ini menunjukkan proses berfikir intuisi (menyadari bahwa sesuatu itu benar, tetapi tidak dapat menyatakan mengapa), tidak dapat untuk melihat sudut pandang dari orang lain,

dan menggunakan banyak kata-kata dengan tepat tetapi tanpa pengetahuan nyata tentang pengertiannya.

b) Anak pra sekolah menunjukkan pemikiran khayal dan percaya bahwa pemikiran tersebut semuanya menguatkan. Mereka mungkin merasa bersalah dan bertanggung jawab untuk terjadinya pikiran-pikiran buruk, yang pada waktu ini mungkin tepat dengan kejadian dari peristiwa yang diharapkan.

b. Perkembangan Bahasa Pra Sekolah

1) Anak usia 3 tahun: dapat mengatakan 900 kata, menggunakan tiga sampai empat kalimat, dan berbicara dengan tidak putus-putusnya (ceriwis).

2) Anak usia 4 tahun: dapat menyatakan 1500 kata, menceritakan cerita yang berlebihan, dan menyanyikan lagu sederhana. (ini merupakan usia puncak untuk pertanyaan 'mengapa').

3) Anak usia 5 tahun: dapat mengatakan 2100 kata, dan mengetahui empat warna atau lebih, nama-nama hari dalam seminggu, dan nama bulan.

2.1.4.2 Perkembangan Psikososial

Yang dibahas pada perkembangan psikososial, ini antara lain perkembangan psikososial menurut Erikson, ketakutan dan mekanisme koping, sosialisasi, bermain, mainan, disiplin, tugas-tugas perkembangan, perkembangan body image.

a. Perkembangan Psikososial menurut Erikson:

1) Perkembangan Psikososial Erikson Tahap 3 Inisiatif vs Kesalahan

(1):

- a) Tahap ini dialami pada anak saat usia 4-5 tahun (*preschool age*).
- b) Anak-anak pada usia ini mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga menimbulkan rasa ingin tahu terhadap segala hal yang dilihatnya.
- c) Mereka mencoba mengambil banyak inisiatif dari rasa ingin tahu yang mereka alami.
- d) Akan tetapi bila anak-anak pada masa ini mendapatkan pola asuh yang salah, mereka cenderung merasa bersalah dan akhirnya hanya berdiam diri.
- e) Sikap berdiam diri yang mereka lakukan bertujuan untuk menghindari suatu kesalahan-kesalahan dalam sikap maupun perbuatan.

2) Perkembangan Psikososial Erikson Tahap 3 Inisiatif vs Kesalahan

(2),diuraikan secara luas sebagai berikut:

- a) Antara usia 3 dan 6 tahun, anak menghadapi krisis psikososial dimana Erikson mengistilahkannya sebagai 'inisiatif melawan rasa bersalah (*initiative versus guilt*).
- b) Orang lain yang penting bagi anak adalah keluarga
- c) Pada usia ini, anak secara normal telah menguasai rasa otonomi dan memindahkan untuk menguasai rasa inisiatif.
- d) Anak pra sekolah adalah seorang pembelajaran yang energik, antusiasme, dan pengganggu dengan imajinasi yang aktif.

- e) Kesadaran (suara dalam yang memperingatkan dan mengancam) mulai berkembang.
- f) Anak menyelidiki dunia fisik dengan semua indra dan kekuatannya.
- g) Perkembangan rasa bersalah terjadi pada waktu anak dibuat merasa bahwa imajinasi dan aktivitasnya tidak dapat diterima.
- h) Rasa bersalah, cemas, dan takut yang diakibatkan pada saat pikiran dan aktivitas anak dengan harapan-harapan orangtua.
- i) Anak pra sekolah mulai menggunakan alasan sederhana dan dapat bertoleransi terhadap keterlambatan pemuasan dalam periode yang lama.

b. Ketakutan dan Mekanisme Koping:

1) Ketakutan:

- a) Seorang anak biasanya mengalami lebih banyak ketakutan selama masa pra sekolah dari pada waktu lainnya.
- b) Ketakutan-ketakutan umum pada pra sekolah meliputi takut gelap; takut ditinggal sendirian, terutama pada saat tidur; takut binatang, terutama anjing yang besar; takut hantu, pemotongan tubuh; nyeri, dan takut obyek-obyek dan orang-orang yang berhubungan dengan pengalaman yang menyakitkan.
- c) Pra sekolah tengkurap untuk bersembunyi dari hardikan dan tindakan orangtuanya, orangtua sering tidak menyadari bahwa perilaku mereka membuat ketakutan pada anak mereka.

- d) Menginginkan anak pra sekolah untuk menggunakan lampu pada malam hari dan mendorongnya untuk memainkan ketakutannya dengan boneka atau mainan lainnya yang bisa membantu memberikan anak rasa pengendalian terhadap ketakutannya.
- 2) Mekanisme Koping:
- a) Mekanisme Koping termasuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan, menginginkan perintah, memegang mainan favorit, mempelajari dengan uji coba, melemparkan tantrum (ledakan amarah), agresi, mengisap jempol, menarik diri dan regresi.
 - b) Memperlihatkan anak terhadap obyek yang menakutkan di lingkungan yang terkontrol, dapat memberikan kesempatan untuk mengurangi ketakutannya.
- c. Sosialisasi
- 1) Pada masa-masa pra sekolah, jangkauan anak pada orang lain/orang terdekat berkembang di luar orangtuanya yang mencakup kakek-neneknya, saudara kandung dan guru-guru pra sekolah.
 - 2) Anak memerlukan interaksi teratur dengan teman sebaya untuk membantu perkembangan keterampilan sosial.
 - 3) Tujuan utama pra sekolah adalah untuk membantu perkembangan keterampilan sosial anak. Kriteria yang dipertimbangkan pada waktu memilih program pra sekolah mencakup sebagai berikut:
 - a) Akreditasi dan lisensi diikuti.
 - b) Jadwal aktivitas harian dan materi yang tersedia.

- c) Guru yang berkualifikasi.
- d) Lingkungan yang aman, dengan tingkat kebisingan rendah, rasio guru-anak tepat, dan praktek sanitasi yang baik.
- e) Orang lain telah merekomendasikan sekolah.
- f) Observasi terhadap anak-anak pada permainan dan pekerjaan, serta interaksi mereka dengan guru-guru dapat diterima.
- g) Rencana-rencana alternative tersedia pada waktu anak sakit dan orangtua bekerja.

d. Bermain

- 1) Permainan khas pada anak pra sekolah adalah permainan yang asosiatif-interaktif dan kooperatif dengan saling berbagi.
- 2) Hal yang paling penting adalah kontak dengan teman sebaya.
- 3) Aktivitas-aktivitas seharusnya meningkatkan keterampilan pertumbuhan dan motorik; melompat, berlari, dan memanjak
- 4) Pada masa ini merupakan usia yang tepat untuk permainan imajiner/ khayal.
- 5) Permainan meniru, imajinatif, dan dramatik adalah hal yang penting.
- 6) TV dan video games seharusnya hanya menjadi bagian dari permainan anak dan orangtua seharusnya memonitor isi tayangan dan jumlah waktu yang digunakan.

e. Mainan:

- 1) Mainan dan games/ permainan yang mendorong perkembangan motorik kasar dan halus, meliputi sepeda roda tiga, mobil-mobilan,

peralatan senam, kolam, boks pasir, puzzle dengan blok besar, krayon, cat, dan elektronik games yang tepat usia.

- 2) Mainan dan games/ permainan yang mendorong permainan meniru/ imajinatif termasuk memakaikan pakaian pada boneka, mainan rumah tangga, mainan tenda, dan peralatan dokter/ perawat.
- 3) Anak pra sekolah yang aktif dan cerdas perlu diawasi oleh orang dewasa, terutama bila dekat dengan air dan peralatan senam.

f. Disiplin:

- 1) Figur penguasa harus menerapkan disiplin yang kuat, adil dan konsisten.
- 2) Anak memerlukan penjelasan sederhana mengapa perilaku tertentu tidak tepat.
- 3) Pada situasi konflik, pemberian waktu luang pendek dapat membantu anak menghilangkan intensitasnya, memperoleh kembali pengontrolan, dan memikirkan tentang perilaku mereka.

g. Perkembangan Body Image

- 1) Masa ini merupakan waktu penting untuk body image.
- 2) Anak-anak pra sekolah mengenali bahwa terdapat penampilan yang diinginkan dan tidak diinginkan.
- 3) Anak pra sekolah rentan terhadap hal yang mendua/ bias.
- 4) Anak-anak sangat menyadari ukuran tubuhnya pada usia 5 tahun.

2.1.4.3 Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik terbagi atas dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda. Sedangkan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis, menggunting (Indraswari, 2011).

Perkembangan motorik halus dan kasar pada anak pra sekolah, sebagai berikut:

A. Perkembangan Motorik Halus (Fine Motor):

- 1) Usia 3 tahun
 - a. Anak dapat menyusun ke atas 9-10 balok.
 - b. Anak dapat membentuk jembatan 3 balok.
 - c. Anak dapat membuat lingkaran dan silang.
- 2) Usia 4 tahun
 - a. Anak dapat melepas sepatu.
 - b. Anak dapat membuat segi empat.
 - c. Anak dapat menambahkan 3 bagian ke gambar stik.
- 3) Usia 5 tahun
 - a. Anak dapat mengikat tali sepatu.
 - b. Anak dapat menggunakan gunting dengan baik.
 - c. Anak dapat menyalin wajik dan segitiga.
 - d. Anak dapat menambahkan 7 sampai 9 bagian ke gambar stik.

- e. Anak dapat menuliskan beberapa huruf dan angka, dan nama pertamanya.

B. Perkembangan Motorik Kasar (Gross Motor):

1) Usia 3 tahun

- a. Anak dapat menaiki sepeda roda tiga.
- b. Anak menaiki tangga menggunakan kaki bergantian.
- c. Anak berdiri pada satu kaki selama beberapa detik.
- d. Anak melompat jauh.

2) Usia 4 tahun

- a. Anak dapat meloncat.
- b. Menangkap bola.
- c. Menuruni tangga menggunakan kaki bergantian.

3) Usia 5 tahun

- a. Anak dapat meloncat.
- b. Anak berjingkat dengan satu kaki.
- c. Anak menendang dan menangkap bola.
- d. Anak lompat tali.
- e. Anak menyeimbangkan kaki bergantian dengan mata tertutup.

2.1.4.4 Perkembangan Psikoseksual

Yang dibahas adalah Perkembangan Psikoseksual menurut Freud dan perkembangan Seksual:

a. Perkembangan Psikoseksual menurut Freud:

- 1) Pada fase phalic, berkisar dan sekitar usia 3-7 tahun, pusat kenikmatan anak berada pada genitalia dan masturbasi.

- 2) Tahap *Oedipus* terjadi, yang ditandai dengan kecemburuan dan persaingan terhadap orangtua berjenis kelamin sama dan mencintai orangtua yang berjenis kelamin berlainan.
- 3) Tahap *Oedipus* secara khas menghilang pada periode pra sekolah akhir dengan identifikasi kuat dengan orangtua yang berjenis kelamin sama.

b. Perkembangan Seksual

- 1) Banyak anak pra sekolah bermasturbasi untuk kenikmatan fisiologis.
- 2) Anak pra sekolah membentuk ikatan kuat pada orangtua dengan jenis kelamin yang berlawanan tetapi mengidentifikasikan dengan orangtua yang berjenis kelamin sama.
- 3) Identitas seksua dikembangkan, kesopanan mungkin menjadi perhatian, maupun ketakutan katrasi (pengebirian).
- 4) Karena anak pra sekolah merupakan pengamat yang tekun tetapi penafsir/ menginterpretasikan dengan buruk, anak bisa mengenali tetapi tidak mengerti aktivitas seksual.
- 5) Sebelum menjawab pertanyaan anak tentang seks, klarifikasikan apakah anak sudah memikirkan tentang subyek tertentu.
- 6) Jawab pertanyaan anak tentang seks dengan sederhana dan jujur, berikan informasi yang hanya benar-benar anak minta, detail-detail tambahan dapat diberikan nanti.

2.1.4.5 Perkembangan Moral menurut Kohlberg

- a. Anak pra sekolah berada pada tahap prekonvensional pada tahap perkembangan moral yang berlangsung sampai usia 10 tahun.
- b. Pada fase ini, kesadaran timbul, dan penekanannya pada kontrol eksternal.
- c. Standar moral anak berada pada orang lain dan ia mengobservasi mereka untuk menghindari hukuman dan mendapatkan ganjaran.

2.1.5 Masalah Perkembangan pada Anak

Masalah yang sering timbul dalam perkembangan pada anak meliputi gangguan perkembangan motorik, bahasa, emosi, dan perilaku.

1) Gangguan Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik yang lambat dapat disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu penyebabnya adalah kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskuler. Anak dengan serebral palsy dapat mengalami keterbatasan perkembangan motorik sebagai akibat spastisitas, athetosis, ataksia, atau hipotonia.

Kelainan sumsum tulang belakang seperti spina bifida juga dapat menyebabkan perkembangan motorik sebagai akibat perkembangan motorik sebagai akibat spastisitas, athetosis, ataksia, atau hipotonia, serta dapat juga menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik. Penyakit neuromuskuler seperti muskuler distrofi merupakan gangguan perkembangan motorik yang selalu didasari adanya penyakit tersebut.

Factor lingkungan serta kepribadian anak juga dapat mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motoric. Anak yang tidak mempunyai kesempatan belajar seperti sering digendong atau diletakkan di *baby walker* dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motoric.

2) Gangguan perkembangan Bahasa

Kemampuan bahasa merupakan kombinasi seluruh system perkembangan anak. Kemampuan berbahasa melibatkan kemampuan motoric, psikologis, emosional, dan perilaku (Widyastuti, 2008).

Gangguan perkembangan bahasa pada anak dapat diakibatkan oleh berbagai faktor, yaitu factor genetic, gangguan pendengaran, intelegensi rendah, kurangnya interaksi anak dengan lingkungan, maturasi yang terlambat, dan factor keluarga.

Selain itu, gangguan bicara juga dapat disebabkan karena adanya kelainan fisik seperti bibir sumbing dan serebral palsy. Gagap juga dapat terjadi karena intelegensi rendah, kurangnya interaksi anak dengan lingkungan, maturasi yang terlambat, dan factor keluarga. Selain itu, gangguan ini juga termasuk salah satu gangguan perkembangan bahasa yang dapat disebabkan karena adanya tekanan dari orang tua agar anak bicara jelas (Soetjingsih, 2003).

3) Gangguan Emosi dan Perilaku

Selama tahap perkembangan, anak juga dapat mengalami berbagai gangguan yang terkait dengan psikiatri. Kecemasan adalah salah satu gangguan yang muncul pada anak yang memerlukan suatu intervensi khusus apabila memengaruhi interaksi sosial dan perkembangan anak.

Contoh kecemasan yang dapat dialami anak adalah fobia sekolah, kecemasan berpisah, fobia sosial, dan kecemasan setelah mengalami trauma. Gangguan perkembangan pervasif pada anak meliputi autisme, serta gangguan perilaku dan interaksi sosial.

Menurut Widyastuti (2008) autisme adalah kelainan neurobiologis yang menunjukkan gangguan komunikasi, dan perilaku. Autisme ditandai dengan terhambatnya perkembangan bahasa, munculnya, gerakan-gerakan aneh seperti berputar-putar, melompat-lompat, atau mengamuk tanpa sebab.

2.2 Kebutuhan Dasar anak Pra Sekolah

2.2.1 Kebutuhan Asih pada Anak Pra Sekolah

Menurut Maryunani, 2016 berikut adalah kebutuhan asih pada anak usia pra sekolah.

1) Uraian Singkat:

Ikatan emosi dan kasih sayang yang erat antara ibu/orangtua sangatlah penting, karena berguna untuk menentukan perilaku anak di kemudian hari, merangsang perkembangan otak anak, serta merangsang perhatian anak terhadap dunia luar.

2) Beberapa kebutuhan Asih pada Anak Pra Sekolah:

1. Kasih sayang orangtua

Orangtua yang harmonis akan mendidik dan membimbing anak dengan penuh kasih sayang. Kasih sayang tidak berarti memanjakan atau tidak pernah memarahi, tetapi

bagaimana menciptakan hubungan yang hangat dengan anak, sehingga anak merasa aman dan senang.

2. Rasa Aman

Adanya interaksi yang harmonis antara orangtua dan anak memberikan rasa aman bagi anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

3. Harga Diri

Setiap anak ingin diakui keberadaan dan keinginannya. Apabila anak diacuhkan, maka hal ini akan menyebabkan frustrasi.

4. Dukungan/ dorongan

Dalam melakukan aktivitas, anak perlu memperoleh dukungan dari lingkungannya. Apabila orangtua sering melarang aktivitas yang akan dilakukan, maka hal tersebut dapat menyebabkan anak ragu-ragu dalam melakukan setiap aktivitasnya. Selain itu, orangtua perlu memberikan dukungan agar anak dapat mengatasi stressor atau masalah yang dihadapi.

5. Mandiri

Agar anak menjadi pribadi yang mandiri, sejak awal anak harus dilatih untuk tidak selalu tergantung pada lingkungannya. Dalam melatih anak untuk mandiri tentunya harus menyesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan.

6. Rasa memiliki

Anak perlu dilatih untuk mempunyai rasa memiliki terhadap barang-barang yang dimilikinya, sehingga anak tersebut akan mempunyai rasa tanggung jawab untuk memelihara barangnya.

7. Kebutuhan akan sukses mendapatkan kesempatan, dan pengalaman

Anak perlu mendapatkan kesempatan untuk berkembang sesuai dengan kemampuan dan sifat-sifat bawaannya. Tidak ada tempatnya jika orangtua memaksakan keinginannya untuk dilakukan oleh anak tanpa memperhatikan kemauan anak.

a. Sibling rivalry pada anak pra sekolah

Hal-hal berkaitan dengan *Sibling rivalry* pada anak pra sekolah :

- a) Pada usia anak pra sekolah biasanya orangtua sudah akan kembali melahirkan.
- b) Itu berarti seorang anak akan memiliki seorang adik.
- c) Hal ini menciptakan suatu keadaan yang disebut *Sibling rivalry*.
- d) Ini dikarenakan anak tersebut merasa kasih sayang orangtuanya berpindah pada adiknya.
- e) *Sibling rivalry* adalah perselisihan yang terjadi pada anak atau perselisihan antara kakak dan adik.
- f) *Sibling rivalry* adalah semangat kecemburuan atau kemarahan antara

- g) kakak dan adik yang dimulai sejak kelahiran adik dalam keluarga.

2.2.2 Kebutuhan Asuh pada Anak Pra Sekolah

- a. Pemenuhan kebutuhan nutrisi pada anak pra sekolah
 - 1) Uraian singkat
 - a) Anak usia Pra Sekolah mengalami pertumbuhan sedikit lambat. Penurunan normal dalam nafsu makan di usia ini sering menimbulkan kecemasan tentang nutrisi.
 - b) Sebagian terbesar, orangtua dapat diyakinkan bahwa jika pertumbuhan normal, masukan anak adalah cukup.
 - c) Biasanya, orangtua bertanggungjawab untuk memberi kesehatan, makanan pada usia yang cocok dan penentuan waktu dan tempat; anak bertanggungjawab menentukan jumlah masukan makanan.
 - d) Anak-anak biasanya mengatur jumlah makanannya untuk menyesuaikan kebutuhan tubuhnya menurut rasa lapar dan kenyang.
 - e) Masukan setiap hari bervariasi, kadang-kadang luas, akan tetapi masukan selama periode 1 minggu relative stabil.
 - f) Upaya orangtua untuk mengatur masukan anak mengganggu mekanisme pengaturan diri ini karena anak harus menyetujui atau berontak melawan tekanan.
 - g) Akibatnya adalah kelebihan atau kekurangan makanan. Karakteristik terkait dengan pemenuhan kebutuhan nutrisi.

2) Syarat-syarat Gizi Seimbang

Gizi seimbang merupakan keadaan yang menjamin tubuh memperoleh makanan yang cukup mengandung semua zat gizi dalam jumlah yang dibutuhkan. Gizi lengkap untuk seimbang harus mengandung:

- a) Bahan makanan sumber tenaga yang berfungsi untuk beraktifitas. Contoh: beras, roti, kentang, mie.
- b) Bahan makanan sumber zat pembangun, berfungsi untuk pembentukan, pertumbuhan dan pemeliharaan sel tubuh. Contoh: daging, ikan, telur (protein hewani), tempe, tahu (protein nabati).
- c) Bahan makanan sumber zat pengatur berfungsi untuk mengatur proses metabolisme. Contoh: sayuran: bayam, buncis, wortel, tomat, buah-buahan: pisang, pepaya, jeruk, apel.
- d) Kebutuhan kalorinya adalah 85 kkal/kgBB.

2.2.3 Kebutuhan Asah pada Anak Pra Sekolah

Kebutuhan Asah pada anak pra sekolah meliputi stimulasi dan deteksi:

a. Stimulasi

1) Stimulasi anak pra sekolah (1):

- a) Beri kesempatan agar anak dapat melakukan hal yang kira-kira mampu ia kerjakan, misalnya melompat tali, main engklek, dan sebagainya.
- b) Latih anak cara memotong, menggunting gambar-gambar, mulai dengan gambar besar.

- c) Latih anak mengancing baju.
 - d) Latih anak dalam sopan santun, misalnya berterima kasih, menerima tangan, dan sebagainya.
 - e) Melatih anak melengkapi gambar, misalnya menggambar baju pada gambar orang atau menggambar pohon, bunga pada gambar rumah, dan sebagainya.
 - f) Jawab pertanyaan anak dengan benar, jangan membohongi atau menunda jawabannya.
 - g) Ajak anak dalam aktivitas keluarga, seperti berbelanja ke pasar, memasak, membetulkan mainan.
- 2) Stimulasi anak pra sekolah (2):
- a) Minta anak menceritakan apa yang ia lakukan.
 - b) Dengarkan ia ketika bicara.
 - c) Jika ia gagap, ajari bicara pelan-pelan.
 - d) Awasi dia mencoba hal baru.
- 3) Hal-hal yang bisa dilakukan anak usia pra sekolah:
- Pada usia ini, anak bisa:
- a) Melompat-lompat 1 kaki, menari dan berjalan lurus.
 - b) Menggambar orang 3 bagian (kepala, badan, tangan/ kaki)
 - c) Menggambar tanda silang dan lingkaran.
 - d) Menangkap bola kecil dengan kedua tangan.
 - e) Menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar.
 - f) Menyebut angka, menghitung jari.
 - g) Bicaranya mudah dimengerti.

- h) Berpakaian sendiri tanpa dibantu.
- i) Mengancing baju atau pakaian boneka.
- j) Menggosok gigi tanpa bantuan.

2.3 Konsep Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah

2.3.1 Definisi Stimulasi

Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang anak bahkan gangguan menetap (SDIDTK, 2016).

2.3.2 Prinsip Dasar dalam melakukan Stimulasi

Dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Stimulasi dilakukan dengan dilandasi rasa cinta dan kasih sayang
2. Selalu tunjukkan sikap dan perilaku yang baik karena anak akan meniru tingkah laku 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 umur anak, terhadap ke 4 aspek kemampuan dasar 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.

Tabel 2.3 Stimulasi Motorik Halus Usia 36-60 bulan (Pra sekolah) menurut pedoman SDIDTK (Kemenkes, 2016)

Usia	Tahap Perkembangan	Stimulasi
36-48 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar garis lurus 2. Menumpuk buah kubus. <p style="text-align: center;">8</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar/menulis Beri anak selembar kertas dan pensil. Ajari anak menggambar garis lurus, bulatan, segi empat serta, menulis huruf dan angka. Kemudian buat pagar, rumah, matahari, bulan, huruf, angka, dan sebagainya. Juga ajari anak menulis namanya. 2. Stimulasi yang dilanjutkan <ol style="list-style-type: none"> a. Bermain puzzle yang lebih sulit b. Menyusun balok c. Menggambar gambar yang lebih sulit d. Mencocokkan gambar dengan benda sesungguhnya dan mengelompokkan benda menurut jenisnya 3. Memotong Beri anak gunting, tunjukkan cara menggunting. Beri gambar besar untuk latihan menggunting. 4. Membuat buku cerita gambar tempel Ajak anak membuat buku cerita gambar tempel. Gunting gambar dari majalah tua/brosur, tunjukkan pada anak cara menyusun guntingan gambar tersebut, sehingga menjadi suatu cerita menarik. Minta anak menempel guntingan gambar tersebut pada kertas dan di bawah gambar tersebut, tulis ceritanya. 5. Menempel gambar Bantu anak menemukan gambar foto menarik dari majalah, potongan kertas dan sebagainya. Minta anak menempel gambar tersebut pada karton/kertas tebal. Gunting gambar itu di kamar anak.

Usia	Tahap Perkembangan	Stimulasi
48-60 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menari. 2. Menggambar Tanda Silang. 3. Menggambar lingkaran. 4. Menggambar orang dengan 3 bagian tubuh. 5. Mengancing baju atau pakaian boneka. 	<p>Stimulasi yang perlu dilanjutkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ajak anak bermain puzzle, menggambar, menghitung, memilih dan mengelompokkan, memotong dan menempel gambar. Ajak anak membuat buku kegiatan keluarga dengan mengumpulkan foto/gambar anggota keluarga, benda-benda dari berbagai tempat yang pernah dikunjungi anak, dan sebagainya. 2. Menggambar Ketika anak sedang menggambar, minta anak melengkapi gambar tersebut, misal: menggambar baju pada gambar orang, menggambar pohon, bunga, matahari, pagar pada gambar rumah, dan sebagainya. 3. Mencocokkan dan menghitung Bila anak sudah bisa berhitung dan kenal angka, buat 1 set kartu yang ditulisi angka 1-10. Letakkan kartu itu berurutan di atas meja. Minta anak menghitung benda-benda kecil yang ada di rumah seperti: kacang, batu kerikil, biji sawo dan lain-lain, sejumlah angka yang tertera pada kartu. Kemudian letakkan benda-benda tersebut di dekat kartu yang cocok. 4. Menggunting Bila anak sudah bisa memakai gunting tumpul, ajari cara menggunting kertas yang sudah dilipat-lipat, membuat suatu bentuk seperti rumbai-rumbai, orang, binatang dan mobil. 5. Membandingkan besar/kecil, banyak/sedikit, berat/ringan. Ajak anak bermain menyusun 3 buah piring berbeda ukuran dan 3 gelas diisi air dengan isi tidak sama. Minta anak menyusun piring/gelas tersebut dari yang ukuran kecil/jumlah sedikit ke besar/banyak atau dari ringan ke berat. Bila anak dapat menyusun ketiga benda itu, tambah jumlahnya menjadi 4 atau lebih. 6. Percobaan ilmiah Sediakan 3 gelas air. Pada gelas pertama tambahkan 1 sendok teh gula pasir dan bantu anak ketika mengaduk gula tersebut. Pada gelas kedua masukkan gabus dan pada gelas ketiga masukkan kelereng. Bicarakan mengenai hasilnya ketika anak melakukan “percobaan ini” 7. Berkebun Ajak anak menanam biji kacang tanah/kacang hijau di kaleng/gelas aqua bekas yang telah diisi tanah. Bantu anak menyirami tanaman tersebut setiap hari. Ajak anak memperhatikan pertumbuhannya dari hari ke hari. Bicarakan mengenai bagaimana tanaman, binatang dan

		anak-anak tumbuh/bertambah besar.
--	--	-----------------------------------

2.4 Konsep Terapi Bermain Skill Play

2.4.1 Definisi Terapi Bermain

Landreth (2001) berpendapat bahwa bermain sebagai terapi merupakan salah satu sarana yang digunakan dalam membantu anak mengatasi masalahnya, sebab bagi anak bermain adalah simbol verbalisasi.

Terapi bermain dapat dilakukan didalam ataupun diluar ruangan. Terapi yang dilakukan didalam ruangan sebaiknya dipersiapkan dengan baik terutama dengan alat-alat permainan yang akan digunakan. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa terapi bermain adalah terapi yang menggunakan alat-alat permainan dalam situasi yang sudah dipersiapkan untuk membantu anak mengekspresikan perasaannya, baik senang, sedih, marah, dendam, tertekan, atau emosi yang lain.

2.4.2 Tujuan Terapi Bermain

Tujuan terapi bermain adalah:

1. Menciptakan suasana aman bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka.
2. Memahami bagaimana sesuatu dapat terjadi, mempelajari aturan sosial dan mengatasi masalah mereka.
3. Memberi kesempatan bagi anak-anak untuk berekspresi dan mencoba sesuatu yang baru.

2.4.3 Definisi Skill Play

Skill play merupakan permainan yang dapat meningkatkan keterampilan pada anak, khususnya motorik halus dan motorik kasar. Keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering melakukan kegiatan, anak akan semakin terampil.

Menurut Samuelsson & Carlsson (2008) mengatakan bahwa *skill play* merupakan keterampilan sehari-hari yang mana terdapat peraturan dalam bermain. Pendapat beberapa ahli mengartikan bahwa menciptakan variasi dasar untuk diferensiasi yang sama pentingnya dalam bermain seperti halnya dalam belajar.

2.4.4 Macam-macam Permainan dalam Skill Play

Dalam permainan skill play menggunakan koordinasi otot-otot kecil sehingga tidak terlalu membutuhkan tenaga ekstra untuk melakukan suatu permainan. Adapun permainan yang termasuk dalam skill play adalah:

1. menyusun *puzzle*
2. menyusun menara
3. menyamakan kartu
4. meronce
5. menempel gambar
6. menggambar
7. mewarnai gambar
8. menangkap bola
9. melipat origami

2.5 Konsep Permainan dan Bermain

2.5.1 Definisi Permainan dan Bermain

Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Usahakan memberi variasi permainan dan sangat baik jika orang tua ikut terlibat dalam permainan, yaitu melalui kegiatan bermain, sehingga daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya (Dian, 2013).

Menurut Wong, 2009, Bermain merupakan kegiatan anak-anak, yang dilakukan berdasarkan keinginannya sendiri untuk mengatasi kesulitan, stress dan tantangan yang di temui serta berkomunikasi untuk mencapai kepuasan dalam berhubungan dengan orang lain.

2.5.2 Kategori Bermain

Dua kategori bermain menurut Dian, 2013, adalah sebagai berikut.

1. Bermain bebas

Bermain bebas berarti anak bermain tanpa aturan dan tuntutan. Anak bisa mempertahankan minatnya dan mengembangkan sendiri kegiatannya.

2. Bermain terstruktur

Bermain terstruktur direncanakan dan dipandu oleh orang dewasa.

Kategori ini membatasi dan meminimalkan daya cipta anak.

2.5.3 Variasi dan Keseimbangan dalam Aktivitas Bermain

Anak memerlukan alat permainan yang bervariasi sehingga bila bosan permainan yang satu, dia dapat memilih permainan yang lainnya.

Bermain harus seimbang, artinya harus ada keseimbangan antara bermain aktif dan pasif, yang biasanya disebut hiburan. Dalam bermain

aktif, kesenangan diperoleh dari apa yang diperbuat oleh mereka sendiri, sedangkan bermain pasif kesenangan didapat dari orang lain (Dian, 2013).

1. Bermain aktif

- a. Bermain mengamati/ menyelidiki (*exploratory play*)

Perhatian pertama anak pada alat bermain adalah memeriksa alat permainan tersebut. Anak memperhatikan alat permainan, mengocok-ngocok apakah ada bunyi, mencium, meraba, menekan, dan kadang-kadang berusaha membongkar.

- b. Bermain konstruktif (*construction play*)

Pada anak umur 3 tahun, misalnya menyusun balok menjadi rumah-rumahan.

- c. Bermain drama

Misalnya main sandiwara boneka, dan dokter-dokteran dengan temannya.

- d. Bermain bola, tali, dan sebagainya.

2. Bermain pasif

Dalam hal ini ana berperan pasif, antara lain dengan melihat dan mendengarkan. Bermain pasif ini adalah ideal apabila anak sudah lelah bermai dan membutuhkan sesuatu untuk mengatasi kebosanan dan keletihannya. Contoh bermain paif adalah sebagai berikut.

- a. Melihat gambar-gambar di buku/ majalah.

- b. Mendengarkan cerita atau musik.
- c. Menonton televisi, dan lain-lain.

2.5.4 Klasifikasi Bermain

Ada beberapa jenis permainan ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosialnya. Berdasarkan isi permainan, ada *sosial affectif play*, *sense-pleasure play*, *skill play*, *games*, *unoccupied behavior*, dan *dramatic play*. Apabila ditinjau dari karakter, ada *sosial onlocker play*, *solitary play*, dan *pararel play*.

1. Berdasarkan Isi Permainan

a. *Sosial Affectif Play*

Inti permainan ini adalah adanya “hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Misal, permainan “*ciluk ba*”, berbicara sambil tersenyum/ tertawa, memberikan tangan kepada bayi untuk menggenggamnya. Bayi akan mencoba berespon terhadap tingkah laku orang tuanya atau orang dewasa tersebut dengan tersenyum, tertawa dan mengoceh.

b. *Sense-Pleasure Play*

Permainan ini menggunakan alat permainan yang menyenangkan pada anak dan mengasyikan. Misalnya dengan menggunakan air, anak akan memindah-mindahkan air ke botol, bak, atau tempat lain. Ciri khas permainan ini adalah anak akan semakin lama semakin asyik bersentuhan dengan alat permainan ini sehingga susah untuk dihentikan.

c. *Skill Play*

Permainan ini dapat meningkatkan keterampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering melakukan kegiatan, anak akan semakin terampil. Misalnya, bayi akan terampil memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain.

d. *Games*

Games atau permainan adalah jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan dan atau skor. Permainan ini bisa dilakukan oleh anak sendiri dan atau dengan temannya.

e. *Unoccupied Behavior*

Anak tidak memainkan alat permainan tertentu, namun anak terlihat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, membungkuk memainkan kursi atau apa saja yang ada di sekelilingnya. Anak tampak senang, gembira, dan asyik dengan situasi serta lingkungannya.

f. *Dramatic Play*

Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Apabila anak bermain dengan temannya, akan terjadi percakapan di antara mereka tentang peran orang yang mereka tiru. Permainan ini penting untuk proses identifikasi anak terhadap peran tertentu.

2. Berdasarkan Karakter Sosial

a. *Sosial Onlocker Play*

Pada permainan ini anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan. Anak tersebut bersifat pasif, tetapi ada proses pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temannya.

b. *Solitary Play*

Pada permainan ini, anak tampak berada dalam kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya, dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerja sama, ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya.

c. *Parallel Play*

Pada permainan ini, anak dapat menggunakan permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak yang lain tidak terjadi kontak satu sama lain. Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak usia toddler.

d. *Assosiative Play*

Pada permainan ini terjadi komunikasi antara anak satu dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada yang memimpin permainan, dan tujuan permainan tidak jelas. Contoh bermain boneka, masak-masakan, hujan-hujan.

e. *Cooperative Play*

Pada permainan ini terdapat aturan permainan dalam kelompok, tujuan dan pemimpin permainan. Pemimpin mengatur dan mengarahkan anggotanya untuk bertindak dalam permainan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam permainan. Misalnya bermain bola.

2.5.5 Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Aktivitas Bermain

1. Energy ekstra/ tambahan

Bermain memerlukan energy tambahan, anak sakit kecil keinginannya untuk bermain. Apabila ia mulai lelah atau bosan, makan akan menghentikan permainan.

2. Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

3. Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

4. Ruang untuk bermain

Ruang tidak usah terlalu besar, anak juga bisa bermain di halaman atau di tempat tidur.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya, atau diberi tahu caranya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik.

6. Teman bermain

Anak harus yakin bahwa ia mempunyai teman bermain. Kalau ia main sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Akan tetapi kalau anak terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

7. *Reward*

Berikan semangat dan pujian atau hadiah pada anak bila berhasil melakukan sebuah permainan.

2.5.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bermain

1. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

2. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik anak.

3. Intelegensi

Pada setiap usia anak, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4. Jenis kelamin

Pada masa awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang perempuan, tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

5. Status sosial ekonomi

Anak dari status sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal sedangkan dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

6. Lingkungan

Anak dari lingkungan buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini dikarenakan kurangnya peralatan dan waktu bebas.

7. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan yang mendukung permainan pura-pura.

2.5.7 Keuntungan Bermain

1. Membuang energy ekstra
2. Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti tulang, otot, dan organ-organ.
3. Aktivitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan anak.
4. Anak belajar mengontrol diri.
5. Berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya.
6. Meningkatkan daya kreativitas.
7. Mendapatkan kesempatan untuk menemukan arti dari benda-benda yang ada di sekitar anak.
8. Cara untuk mengatasi kemarahan, kekhawatiran, iri hati, dan kedukaan.
9. Kesempatan untuk belajar bergaul dengan orang atau anak lainnya.
10. Kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah ataupun yang menang dalam bermain.
11. Kesempatan untuk belajar mengikuti aturan-aturan.
12. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Gambaran Motorik Halus pada Anak Usia Prasekolah Sebelum dan Sesudah di berikan Skill Play

Pekembangan motorik halus pada anak pra sekolah adalah perkembangan yang penting dalam proses perkembangan. Karena dalam perkembangan motorik halus adalah awal anak pra sekolah mampu berkreasi, imajinasi dan berkreatifitas. Namun saat ini masih banyak dijumpai anak pra sekolah yang

mengalami gangguan perkembangan pada motorik halus. Banyak factor yang melatarbelakangi anak mengalami gangguan perkembangan motorik halus yaitu, kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskuler, selain itu juga dapat disebabkan karena serebral palsi. Tidak hanya disebabkan karena kelainan fisik, namun juga karena anak kurang diberikan stimulasi.

Dampak yang ditimbulkan dari gangguan tersebut sangatlah banyak, diantaranya seperti paranoia, gangguan konsentrasi, gangguan adaptasi terhadap lingkungan dan perubahan, adanya rasa takut, tidak mampu untuk fantasi dan imajinasi, kekakuan, isolasi sosial, dan depresi. Masalah tersebut disebabkan karena anak kurang diberikan stimulasi untuk melatih gerak motorik halus.

Maka, untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak perlu diberikan stimulasi. Stimulasi merupakan kegiatan untuk merangsang kemampuan dasar anak terutama pada motorik halus, supaya anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Stimulasi ini adalah cara yang tepat untuk meningkatkan perkembangan motorik halus, karena pada kegiatan ini anak dilatih dan di dampingi untuk melakukan suatu kegiatan supaya anak sesuai dengan tugas perkembangan yang seharusnya anak dapat lakukan.

Salah satu stimulasi yang dapat diberikan pada anak pra sekolah adalah stimulasi *skill play*. Skill play merupakan salah satu keterampilan yang dapat meningkatkan gerak motorik halus, karena skill play kegiatan yang dilakukan secara berulang atau terus menerus untuk menguasai suatu keterampilan

tertentu. Sehingga dengan demikian anak tersebut mampu memenuhi tugas perkembangannya sesuai dengan umurnya.