

**BAB 2**  
**TINJAUAN PUSTAKA**

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tentang : konsep tumbuh kembang anak usia prasekolah, *sibling rivalry*, konsep bermain, bermain boneka tangan, *hypnoparenting*, konsep stimulasi, dan konsep perilaku.

#### 2.1 Konsep Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah

##### 2.1.1 Pertumbuhan dan perkembangan anak

Menurut Whaley dan Wong (2000), mengemukakan pertumbuhan sebagai suatu peningkatan jumlah dan ukuran, sedangkan perkembangan merupakan perubahan yang terjadi secara bertahap dari tingkat yang paling rendah ketingkat yang paling tinggi dan kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran, jadi pertumbuhan berhubungan dengan perubahan pada kuantitas yang maknanya terjadi perubahan pada jumlah dan ukuran sel tubuh yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan ukuran dan berat seluruh bagian tubuh. Perkembangan berhubungan dengan perubahan secara kualitas, di antaranya terjadi peningkatan kapasitas individu untuk berfungsi yang dicapai melalui proses pertumbuhan, pematangan, dan pembelajaran. Proses kematangan berhubungan dengan peningkatan kematangan dan adaptasi.

Menurut Marlow dalam Supartini (2004), pertumbuhan sebagai suatu peningkatan ukuran tubuh yang dapat diukur dengan meter atau sentimeter untuk tinggi badan dan kilogram atau gram untuk berat badan. Pertumbuhan ini dihasilkan oleh adanya pembelahan sel dan sintesis protein dan setiap anak

mempunyai potensi gen yang berbeda untuk tumbuh. Perkembangan sebagai peningkatan keterampilan dan kapasitas anak untuk berfungsi secara bertahap dan terus-menerus, jadi perkembangan adalah suatu proses untuk menghasilkan peningkatan kemampuan untuk berfungsi pada tingkat tertentu.

### 2.1.2 Faktor-faktor pertumbuhan dan perkembangan anak

Menurut Riyadi, Sujono & Sukarmin (2009) faktor yang dapat berpengaruh terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan anak adalah sebagai berikut :

#### 1. Faktor herediter

Herediter/ keturunan merupakan faktor yang tidak dapat dirubah ataupun dimodifikasi, ini merupakan modal dasar untuk mendapatkan hasil akhir dari proses tumbuh anak. melalui instruksi genetik yang terkandung didalam sel telur yang telah dibuahi dapat ditentukan kualitas dan kuantitas pertumbuhan. Termasuk dalam faktor genetik ini adalah : jenis kelamin dan suku bangsa/ras.

#### 2. Faktor lingkungan

##### 1) Lingkungan internal

Hal yang berpengaruh diantaranya adalah hormon, ada 3 hormon yang mempengaruhi pertumbuhan anak, yaitu hormon *somatotropin*, hormon *tiroid* dan hormon *gonadotropin*. Emosi, hubungan yang hangat dengan orang lain, seperti ayah, ibu, saudara, teman sebaya, guru dan sebagainya akan berpengaruh besar terhadap perkembangan emosi, sosial, dan intelektual anak. cara seorang anak dalam berinteraksi dengan orang tua akan mempengaruhi interaksi anak diluar rumah.

## 2) Lingkungan eksternal

Dalam lingkungan eksternal ini banyak yang mempengaruhi, diantaranya adalah kebudayaan, suatu daerah akan mempengaruhi kepercayaan, adat kebiasaan dan tingkah laku dalam bagaimana orang tua mendidik anak. status sosial ekonomi keluarga juga berpengaruh, orang tua yang ekonomi menengah keatas dapat mudah menyekolahkan anaknya, sehingga mereka dapat menerima cara-cara baru bagaimana cara merawat anak dengan baik. Status nutrisi pengaruhnya juga sangat besar, orang tua dengan ekonomi yang rendah tidak mampu memberikan makanan tambahan buat bayinya, sehingga bayi akan kekurangan asupan nutrisi. Olahraga yang teratur dapat meningkatkan sirkulasi darah dalam tubuh, aktifitas fisiologis dan stimulasi terhadap perkembangan otot-otot dan posisi anak dalam keluarga juga dapat mempengaruhi.

## 3. Faktor pelayanan kesehatan

Adanya pelayanan kesehatan yang menandai disekitar lingkungan dimana anak tumbuh dan kembang, diharapkan tumbang anak dapat dipantau. Apabila terdapat sesuatu hal yang sekiranya meragukan atau terdapat keterlambatan dalam perkembangan, anak dapat segera mendapatkan pelayanan kesehatan dan diberikan solusi pencegahan.

### 2.1.3 Definisi anak usia prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak usia 4-5 tahun yang merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun (Depdiknas, 2003). Menurut Patmonodewo (2003), prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Masa prasekolah merupakan masa keemasan

(*golden age*) yang mempunyai arti penting dan berharga karena masa ini merupakan pondasi bagi masa depan anak (Puspitaningrum, 2010).

#### **2.1.4 Teori perkembangan anak usia prasekolah**

Menurut Supartini (2004) teori pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah, antara lain :

##### **1. Perkembangan psikoseksual Freud : fase falik**

Pada fase ini, genitalia menjadi area yang menarik dan area tubuh yang sensitif. Anak mulai mempelajari adanya perbedaan jenis kelamin perempuan dan laki-laki dengan mengetahui adanya perbedaan alat kelamin. Sering kali anak sangat penasaran dengan pertanyaan yang diajukannya berkaitan dengan perbedaan ini. Orang tua harus bijak dalam memberi penjelasan tentang hal ini sesuai dengan kemampuan perkembangan kognitifnya agar anak mendapatkan pemahaman yang benar.

##### **2. Perkembangan psikososial Erikson : inisiatif vs rasa bersalah**

Perkembangan inisiatif diperoleh dengan cara mengkaji lingkungan melalui kemampuan indranya. Anak mengembangkan keinginan dengan cara eksplorasi terhadap apa yang ada disekelilingnya. Hasil akhirnya yang diperoleh adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu sebagai prestasinya. Perasaan bersalah akan timbul pada anak apabila anak tidak mampu berprestasi sehingga anak merasa tidak puas atas perkembangan yang tidak tercapai.

##### **3. Perkembangan kognitif Piaget : praoperasional**

Karakteristik utama perkembangan intelektual pada tahapan praoperasional didasari oleh sifat egosentris. Ketidakmampuan untuk

menempatkan diri sendiri ditempat orang lain. Pemikiran didominasi oleh apa yang mereka lihat dan rasakan dengan pengalaman lainnya. Pada anak usia 2-3 tahun, anak berada diantara sensoris-motor dan praoperasional, yaitu anak mulai mengembangkan sebab-akibat, *trial and error*, dan menginterpretasi benda atau kejadian. Pada anak prasekolah 3-6 tahun mempunyai tugas untuk menyiapkan diri memasuki dunia sekolah.

#### 4. Perkembangan moral Kohlberg : fase *preconventional*

Anak belajar baik dan buruk, atau benar dan salah melalui budaya sebagai dasar dalam peletakan nilai moral. Fase ini terdiri atas tiga tahapan. Tahap satu didasari oleh adanya rasa egosentris pada anak, yaitu kebaikan adalah seperti apa yang saya mau, rasa cinta dan kasih sayang akan menolong memahami kebaikan, dan sebaliknya, ekspresi kurang perhatian bahkan membencinya akan membuat mereka mengenal keburukan. Tahap kedua, yaitu orientasi hukuman dan ketaatan, baik dan buruk sebagai konsekuensi dari tindakan. Apabila anak memukul temannya dan orang tua tidak memberi sanksi, anak akan berfikir bahwa tindakannya bukan merupakan sesuatu yang buruk. Tahap ketiga, yaitu anak berfokus pada motif yang menyenangkan sebagai suatu kebaikan. Anak menjalankan aturan sebagai sesuatu yang memuaskan mereka sendiri.

## 2.2 *Sibling Rivalry*

### 2.2.1 Pengertian *sibling rivalry*

*Sibling rivalry* adalah perselisihan yang terjadi pada anak atau perselisihan antara kakak dan adik (Kozier *et al*, 2004). Kecemburuan atau ketidaksukaan anak

yang alamiah terhadap kelahiran anak baru dalam keluarga adalah *sibling rivalry* (wong *et al*, 2009). *Sibling rivalry* terjadi jika anak merasa mulai kehilangan kasih sayang dari orang tua dan merasa bahwa saudara kandung adalah saingan dalam mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua. Jarak usia yang lazim memicu *sibling rivalry* adalah jarak usia antara 1-3 tahun dan muncul pada usia 3-6 tahun kemudian muncul kembali pada usia 8-12 tahun (Setiawati & Zulkaida, 2007). *Sibling rivalry* merupakan persaingan antar saudara kandung, persaingan terjadi dalam beberapa bentuk, seperti : rasa cemburu, pertengkaran hingga perkelahian.

Menurut Woolfson (2004), ada beberapa fakta menarik mengenai *sibling rivalry*, yaitu :

1. Setiap anak bisa merasa iri terhadap saudara kandungnya sendiri. Tergantung pada situasi dan kondisi saat itu. Sebaik dan selembut apapun sifat seorang anak, tetap ada kemungkinan suatu saat dia merasa iri kepada saudaranya sendiri.
2. Persaingan antar saudara kandung biasanya cenderung mencapai puncaknya ketika anak bungsu berusia 3-4 tahun.
3. Pertengkaran yang terjadi antar saudara yang salah satunya berusia 2-3 tahun biasanya lebih sering berwujud perkelahian fisik dari pada adu mulut. Pada tahap ini, biasanya sang kakak lebih sering menyerang saudaranya secara fisik.
4. Apabila kakak adik berusia 3 atau 4 tahun, biasanya perdebatan yang terjadi membahas seputar mainan. Mereka cenderung ingin bermain yang sama pada

saat itu, akan tetapi pada usia ini mereka belum memiliki kemampuan yang matang untuk saling berbagi.

5. Apabila kakak adik sudah berusia 4 atau 5 tahun, biasanya pertengkaran yang terjadi bukan seputar mainan, melainkan mengenai keinginan untuk memperlihatkan kekuatan dan pengaruh.
6. Setiap anak memiliki sifat yang berbeda-beda. Mungkin saja memiliki seorang anak yang pasif dan membiarkan saudara kandungnya melakukan berbagai hal terhadap dirinya, sementara anak yang lain mungkin lebih suka memukul apabila saudaranya melakukan sesuatu yang tidak disukai.

### **2.2.2 Faktor-faktor penyebab terjadinya *sibling rivalry***

Menurut Novairi & Bayu (2012), ada beberapa penyebab yang melatarbelakangi terjadinya persaingan antar saudara, diantaranya sebagai berikut:

1. Anak merasa bahwa orang tuanya bersikap tidak adil terhadapnya.

Seringkali orang tua tidak sadar telah bersikap kurang adil sehingga menimbulkan rasa iri diantara salah seorang anak. Bentuk ketidakadilan itu misalnya memberikan perhatian yang lebih besar kepada salah satu anak, sering memarahi anak yang satu namun membela yang lainnya.

2. Adanya perbedaan usia, jenis kelamin, dan karakter dasar anak

Di dalam lingkup sebuah rumah tempat interaksi antar anak yang berbeda-beda terjadi sangat intens, perbedaan-perbedaan ini sangat berpengaruh terhadap kualitas hubungan mereka. lingkup pergaulan dan minat mereka berbeda.



3. Anak berlomba mencari perhatian dan pujian dari orang tua.

Hal ini biasanya terjadi pada anak-anak yang agak besar sehingga sudah sangat memahami makna dari pujian. Ini biasanya dapat ditemukan pada anak-anak yang jarak usianya berdekatan, karena dengan demikian mereka melihat saudaranya tidak sebagai kakak atau adik melainkan sebagai teman sepermainan yang bisa mendadak berubah menjadi saingan. Kasih sayang dan perhatian dari seorang ayah dan seorang ibu diperebutkan oleh dua, tiga, atau lebih orang anak. Padahal tentu saja masing-masing anak harus mendapatkan porsi kasih sayang yang sama.

4. Saling goda dan saling ejek satu sama lain

Hal ini paling sering terjadi pada anak-anak, karena memang usia dan pola pikir mereka yang masih kanak-kanak. Ketika salah satu saudara memiliki kekurangan atau melakukan kesalahan, saudara yang lain tidak segan-segan mengoda dan mengejeknya. Berawal dari sinilah kemudian bisa terjadi perselisihan dan bahkan pertengkaran.

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya *sibling rivalry* menurut Priana & Yulia (2006), yaitu :

1. Faktor eksternal, meliputi sikap orang tua yang salah, misalnya adalah membanding-bandingkan anak satu dengan yang lain, adanya anak favorit atau anak emas, dan lain sebagainya.
2. Faktor internal, meliputi faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri, misalnya adalah sikap tempramental anak, sikap anak yang jahil, suka mencari perhatian, perbedaan usia dan jenis kelamin.

### 2.2.3 Karakteristik *sibling rivalry*

Menurut Priatna dan Yulia (2006), reaksi *sibling rivalry* pada anak yang lebih tua dapat diekspresikan dengan berbagai macam, antara lain dengan cara agresi (memukul, melukai adik) dan regresi (suka mengompol dan menjadi manja dan rewel) ataupun dengan berekspresi memandangi adiknya dengan tajam, menggunakan bibir, menangis serta menjadi pendiam.

Menurut Whaley and Wong's (2000), perilaku negatif yang muncul akibat *sibling rivalry* adalah:

1. Memukul saudaranya.
2. Mendorong bayi dari gendongan orang tua.
3. Menarik botol atau puting susu ibu dari mulut bayi.
4. Kembali ketingkah laku yang lebih infantil, seperti kembali meminta minum dari botol, mengotori popok, meminta perhatian yang lebih (manja), menggunakan bahasa bayi, berperilaku agresif.
5. Secara verbal mengatakan ke adik bayinya kembali lagi saja kamu ke dalam perut ibu.

### 2.2.4 Dampak *sibling rivalry*

Dalam setiap persaingan, perselisihan dan pertengkaran pasti ada dampak-dampak yang akan terjadi pada diri anak. Apalagi ketika pertengkaran itu terjadi kemudian orang tua ikut marah dan menyalahkan anak tersebut.

Menurut Novairi & Bayu (2012), dampak yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Anak merasa tidak memiliki harga diri di mata orang tua karena merasa terus-menerus disalahkan, contohnya ketika kakak dan adik bertengkar, sering kali

adik mengadu atau menangis sehingga membuat ibu menyalahkan kakak. Tindakan ini dapat menurunkan kepercayaan diri si anak karena merasa disalahkan yang sebenarnya bukan sepenuhnya salah si kakak.

2. Anak tidak pernah mengetahui mana hal yang benar. Pertengkaran antar saudara jika terus menerus dibiarkan dan orang tua hanya diam saja dalam menanggapi hal tersebut, maka lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan pemahaman itu akan terus terjadi hingga dewasa. mereka tidak akan pernah menyadari bahwa perbuatan tersebut itu salah atau benar.
3. Timbul rasa dendam dan benci. Rasa dendam dan benci akan terus timbul pada masing-masing anak jika terjadi pertengkaran. Hubungan dengan saudara menjadi tidak harmonis.

#### **2.2.5 Pencegahan untuk *sibling rivalry***

Menurut Lusia (2011) cara mengatasi *sibling rivalry* sebagai berikut:

1. Memberi pengertian kepada anak agar saling memaafkan untuk mengakhiri setiap pertengkaran.
2. Gunakan model peran untuk membantu mengetahui arti saling menghormati untuk diri sendiri dan orang lain.
3. Gunakan terapi cerita untuk membantu peningkatan rasa empati dan cara bekerja sama dengan orang lain.
4. Beri terapi kelompok untuk dapat berinteraksi dengan orang lain dengan baik.
5. Mendengarkan perasaan marah dan agresif yang diungkapkan anak terhadap saudara atau teman sebayanya.
6. Terapi bermain dan cara model boneka untuk menangani konflik dengan saudara atau teman sebaya.

7. Instruksikan orang tua untuk memberikan waktu 30 menit sehari untuk berkumpul dengan anak-anaknya.
8. Beri kegiatan yang dilakukan bersama-sama dengan saudara, seperti : olahraga, bermain musik, dan lain-lain.

### **2.2.6 Mengatasi *sibling rivalry***

Hal yang perlu diperhatikan orang tua dalam mengatasi *sibling rivalry* sehingga anak dapat behubungan baik dengan saudara dan orang lain (Pendley, 2012), antara lain :

1. Ajarkan anak berperilaku yang baik dengan saudara dan orang lain.
2. Memberikan pengertian kepada anak bahwa segala sesuatu tidak selalu menjadi adil dan sama. Kadang dalam kondisi yang berbeda anak membutuhkan lebih dari yang lain.
3. Memberikan pengertian tentang peranan masing-masing anak.
4. Membuat anak-anak mampu bekerja sama dari pada bersaing antara satu sama lain.
5. Memberikan perhatian setiap waktu atau pola lain ketika konflik biasa terjadi.
6. Mengajarkan anak cara untuk mendapatkan perhatian dari satu sama lain.
7. Luangkan waktu bersama-sama dengan keluarga, seperti berlibur bersama, bermain bersama dan lain-lain. hal ini dapat membantu meredakan ketegangan.
8. Meyakinkan setiap anak mendapatkan waktu yang cukup dan kebebasan mereka sendiri.
9. Orang tua tidak perlu langsung campur tangan kecuali saat tanda-tanda akan kekerasan fisik.

10. Orang tua harus dapat berperan memberikan otoritas kepada anak-anak, bukan untuk anak-anak.
11. Orang tua dalam memisahkan anak-anak dari konflik tidak menyalahkan satu sama lain.
12. Jangan memberi tuduhan tertentu tentang negatifnya sifat anak.
13. Kesabaran dan keuletan serta contoh-contoh yang baik dari perilaku orang tua sehari-hari adalah cara pendidikan anak-anak untuk menghindari *sibling rivalry* yang paling bagus.

## **2.3 Konsep Bermain**

### **2.3.1 Definisi bermain**

Bermain selain berfungsi penting sebagai perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, kecewa, bangga dan sebagainya. Bermain dapat melatih anak dalam memahami antara dirinya dan lingkungan sosialnya. Menurut Bettelheim dalam Hurlock (2005), kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam relitas luar. Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri berperan dan berperilaku dewasa (Hidayat, 2008). Masa kanak-kanak yang ditekankan adalah bermain. Anak membutuhkan permainan sebagai sarana untuk tumbuh dalam lingkungan budaya dan

kesepiannya dalam belajar formal, jadi dengan bermain seorang anak tidak saja mengeksplorasi dunianya sendiri tetapi juga reaksi teman terhadap dirinya (Akbar, 2002)

### **2.3.2 Fungsi bermain**

Menurut Wong (2003), fungsi bermain sebagai berikut :

#### **1. Perkembangan sensorimotor**

- 1) Memperbaiki keterampilan motorik kasar dan halus serta koordinasi.
- 2) Meningkatkan perkembangan semua indera.
- 3) Mendorong eksplorasi pada sifat fisik dunia.
- 4) Memberikan pelampiasan kelebihan energi.

#### **2. Perkembangan intelektual**

- 1) Memberikan sumber-sumber yang beraneka ragam untuk pembelajaran.
- 2) Eksplorasi dan manipulasi bentuk, ukuran, tekstur, warna.
- 3) Pengalaman dengan angka, hubungan yang renggang, konsep abstrak.
- 4) Memberi kesempatan untuk melatih pengalaman masa lalu dalam upaya mengasimilasinya ke dalam persepsi hubungan baru.
- 5) Kesempatan untuk mempraktikan dan memperluas keterampilan bahasa.
- 6) Membantu anak memahami dunia dimana mereka hidup dan membedakan antara fantasi dan realita.

### 3. Perkembangan sosialisasi dan moral

- 1) Mengerjakan peran orang dewasa.
- 2) Memberikan kesempatan untuk menguji hubungan.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial.
- 4) Mendorong interaksi dan perkembangan sikap yang positif terhadap orang lain.
- 5) Memperkuat pola perilaku yang telah disetujui dan standar moral.

### 4. Kreatifitas

- 1) Memberikan saluran ekspresif untuk ide dan minat yang kreatif.
- 2) Memungkinkan fantasi dan imajinasi.
- 3) Meningkatkan perkembangan bakat dan minat khusus.

### 5. Kesadaran diri

- 1) Memudahkan perkembangan identitas diri.
- 2) Mendorong pengaturan perilaku sendiri.
- 3) Memungkinkan pengujian pada kemampuan sendiri (keahlian sendiri).
- 4) Memberikan perbandingan antara kemampuan sendiri dan kemampuan orang lain.
- 5) Memungkinkan kesempatan untuk belajar bagaimana perilaku sendiri dapat mempengaruhi orang lain.

### 6. Nilai terapeutik

- 1) Memberikan pelepasan stress dan ketegangan.
- 2) Memungkinkan ekspresi emosi dan pelepasan implus yang tidak dapat diterima dalam bentuk yang secara sosial dapat diterima.

- 3) Mendorong percobaan dan pengujian situasi yang menakutkan dengan cara yang aman.
- 4) Memudahkan komunikasi verbal tidak langsung dan nonverbal tentang kebutuhan, rasa takut, dan keinginan.

### **2.3.3 Jenis-jenis permainan berdasarkan sifat**

Menurut Hidayat (2008) ada beberapa sifat bermain pada anak, diantaranya bersifat aktif dan pasif. Bermain aktif jika anak berperan aktif dalam permainan, selalu memberikan rangsangan dan melaksanakannya. Jika bermain pasif, anak cenderung pasif terhadap permainan dan orang lain yang memberikan respon secara aktif.

#### **1. Bermain afektif sosial**

Bermain ini menunjukkan adanya perasaan senang dalam berhubungan dengan orang lain, misalnya cara orang tua memeluk anaknya sambil berbicara, bersenandung, kemudian anak memberikan respon senyum, tertawa, bergembira dan lain-lain.

#### **2. Bermain bersenang-senang**

Bermain ini hanya memberikan kesenangan pada anak melalui objek yang ada, sehingga anak merasa senang dan bergembira tanpa adanya kehadiran orang lain. Sifat bermain ini adalah bergantung pada stimulasi yang diberikan pada anak, misalnya bermain boneka, binatang-binatangan dan lain-lain.



### 3. Bermain keterampilan

Bermain keterampilan dilakukan dengan menggunakan objek yang dapat melatih kemampuan keterampilan anak yang diharapkan mampu untuk berkreasi dan terampil dalam segala hal.

### 4. Bermain drama

Model bermain ini dapat dilakukan dengan mencoba berpura-pura dalam berperilaku. Sifat dari permainan ini adalah anak dituntut aktif dalam memerankan sesuatu.

### 5. Bermain menyelidiki

Permainan ini dilakukan dengan memberikan sentuhan pada anak untuk berperan dalam menyelidiki sesuatu atau memeriksa alat. Permainan bersifat aktif pada anak guna untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan anak.

### 6. Bermain konstruksi

Permainan ini untuk menyusun suatu objek permainan agar menjadi konstruksi yang benar, misalnya menyusun balok. Bersifat aktif guna membangun kecerdasan anak.

### 7. Bermain *onlooker*

Model bermain ini adalah dengan melihat apa yang dilakukan oleh anak lain yang sedang bermain, tetapi tidak ikut bermain. Bersifat pasif, namun anak mempunyai kesenangan atau kepuasan sendiri dengan melihatnya.

#### 8. Bermain *soliter* atau mandiri

Model bermain ini merupakan bermain yang dilakukan sendiri dan hanya terpusat pada permainannya tanpa memedulikan orang lain. Permainan ini bersifat aktif dan bentuk stimulasi tambahan kurang, tetapi dapat membantu untuk menciptakan kemandirian pada anak.

#### 9. Bermain paralel

Model bermain ini adalah bermain sendiri di tengah-tengah anak lain yang sedang melakukan permainan yang berbeda atau tidak ikut bergabung dalam permainan. Permainan ini bersifat aktif secara mandiri, tetapi masih dalam satu kelompok, dengan harapan kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas mandiri dalam berkelompok.

#### 10. Bermain asosiatif

Bermain asosiatif merupakan bermain bersama dengan tidak terikat pada aturan yang ada, semuanya bermain tanpa memedulikan teman yang lain dalam sebuah aturan mainan. Bermain ini akan menumbuhkan kreativitas anak karena adanya stimulasi dari anak lain.

#### 11. Bermain kooperatif

Bermain kooperatif merupakan bermain bersama-sama dengan adanya aturan yang jelas, sehingga berbentuk kebersamaan dan berbentuk hubungan antara pemimpin dan pengikut. Permainan ini bersifat aktif, dimana anak akan selalu menumbuhkan kreatifitasnya.

### **2.3.4 Jenis permainan untuk anak usia prasekolah (3-6 tahun)**

Sejalan dengan perkembangan kognitif anak, Piaget (1962) dalam Tedjasaputra (2001), mengemukakan tahapan bermain pada anak usia prasekolah

adalah *Symbolic atau make believe play* (2-7 tahun) merupakan ciri periode praoperasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Seringkali anak menanyakan sesuatu hanya sekedar bertanya tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diperolehnya. Anak sudah mulai menggunakan benda sebagai simbol, misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang, dan lain-lain. Simbol juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan menggabungkan pengalaman emosional anak. Anak yang berusia 2-7 tahun senang bermain khayal. Kegiatan bermain simbol ini semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakan latihan berarti berpikir serta mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

Menurut Hidayat (2008), pada usia prasekolah anak sudah mulai mampu mengembangkan kreatifitas dan sosialisasinya, sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, kemampuan berbahasa, mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan halus, memperkenalkan pengertian ilmu pengetahuan, serta memperkenalkan suasana kompetisi, dan gotong royong. Alat permainan yang dapat digunakan pada anak usia ini misalnya benda-benda disekitar rumah, buku gambar, majalah anak-anak, alat gambar, kertas untuk melipat, gunting dan air.

### **2.3.5 Alat permainan untuk anak usia prasekolah**

Menurut Riyadi & Sukarmin (2009), alat permainan yang diajarkan untuk anak usia prasekolah (4-6 tahun) adalah sebagai berikut :

1. Berbagai benda disekitar rumah, buku bergambar, majalah anak-anak, alat gambar dan tulis, kertas untuk belajar melipat, gunting, air dan sebagainya.
2. Teman-teman bermain, anak sebaya, orang tua dan orang lain.

Tujuan :

1. Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan.
2. Mengembangkan kemampuan berbahasa.
3. Mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah dan mengurangi.
4. Merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura.
5. Membedakan benda dengan perabaan.
6. Menumbuhkan sportifitas.
7. Mengembangkan koordinasi motorik (melompat, memanjat, lari).
8. Mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan motorik kasar.
9. Mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain.
10. Memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan.
11. Memperkenalkan suasana kompetisi, gotong royong.

## **2.4 Bermain Boneka Tangan**

### **2.4.1 Pengertian boneka tangan**

Boneka tangan adalah bentuk tiruan dari manusia dan binatang. Boneka merupakan salah satu model perbandingan. Boneka pada dasarnya memiliki

karakteristik khusus dalam penggunaannya dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan media boneka tangan. Boneka tangan adalah tiruan dari bentuk manusia atau hewan yang khusus, cara menggunakannya yaitu dengan cara menggerakkan dengan jari-jari tangan. Menurut Sari (2011) boneka tangan adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan salah satu model perbandingan atau benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang.

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya (Gunawan, 2010). Bermain menggunakan boneka tangan memungkinkan anak menjadi lebih kreatif dan dengan bercerita melalui boneka tangan anak dapat merasakan bagaimana menjadi orang lain. Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan (Ocieta, 2010).

#### **2.4.2 Manfaat bermain boneka tangan**

Bermain boneka tangan memungkinkan anak menjadi kreatif, melatih kemampuan bahasa dan sosial anak. hal itu dapat dicapai ketika anak merasakan bagaimana menjadi orang lain. mulai berperan sebagai orang lain, anak dapat mengembangkan imajinasinya, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira (Jubaedah, 2010).

### 2.4.3 Petunjuk menggunakan boneka tangan

Menurut Ocieta (2010), beberapa hal yang perlu dilakukan agar boneka tangan dapat menjadi media instruksional yang efektif, yaitu :

1. Rumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas. Dengan demikian akan dapat diketahui, apakah tepat digunakan permainan sandiwara boneka.
2. Buatlah skenario sandiwara yang akan dimainkan secara terperinci.
3. Permainan boneka tangan jangan terlalu lama, kira-kira 10 sampai 15 menit agar pesan khusus yang disampaikan kepada anak dalam permainan boneka dapat dimengerti oleh anak.
4. Hendaknya diselingi dengan nyayian, agar anak tidak merasa bosan. Boneka tangan biasanya efektif untuk berkomunikasi dengan anak-anak. Kebanyakan anak-anak menganggap boneka tangan tersebut sebagai teman sebaya mereka dan berkomunikasi dengan mereka. Anak-anak terikat dengan perasaan boneka tangan tersebut yang ragu diungkapkan pada orang dewasa. Boneka tangan dapat berbagi pengalaman dengan anak dan membantu mereka menemukan pemecahan bagi masalah mereka. Boneka kecil yang diberi pakaian yang tepat sama efektifnya untuk mendorong anak memainkan situasi Wong (2008) dalam Lutfidah (2011).

### 2.4.4 Bermain boneka tangan dalam kejadian *sibling rivalry*

Boneka adalah media yang dekat dengan dunia bermain anak. sejak masih bayi boneka selalu dijadikan teman bermain yang menyenangkan oleh anak perempuan, tetapi boneka ini juga dipakai sebagai alat bermain anak laki-laki dengan karakter boneka yang dapat disesuaikan. Demikian boneka tangan saat ini akrab dan ditampilkan di media elektronik, yaitu boneka si unyil yang dikenal

dalam acara *leptop si unyil* (Lutfidah, 2011). Boneka tangan seringkali digunakan dalam hal berkomunikasi dengan anak. Boneka tangan dapat berperan sebagai anggota keluarga, seperti : ayah, ibu, kakak dan adik sehingga anak dapat merasakan peran mereka secara langsung. Anak dapat berimajinasi dan dapat memahami peranan terhadap keluarga dan saudaranya. Boneka tangan diberikan sebagai suatu stimulus pada anak untuk merubah perilaku *sibling rivalry*. Boneka tangan nantinya akan merangsang dan direspon anak dengan mengembangkan daya pikir, imajinasinya, kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mampu bekerjasama dengan tokoh lain diluar dirinya.

## **2.5 Konsep *Hypnoparenting***

### **2.5.1 Pengertian *hypnoparenting***

Menurut Sutiyono (2010), *Hypnoparenting* yaitu satu metode peningkatan mutu tingkah laku serta langkah pandang anak dengan memberikan sugesti pada anak.

### **2.5.2 Teknik *hypnopatering***

Menurut Sutiyono (2012), tehnik *hypoparenting* dikerjakan pada waktu anak pada gelombang pikiran alpha serta theta, dikarenakan pada waktu anak ada didalam situasi hipnosis seseorang dengan selektif jadi konsentrasi, mengasyikkan serta berkonsentrasi atas ide utama atau gambaran (dengan atau tanpa relaksasi). Dengan tujuan spesifik, yakni pencapaian sebagian tujuan atau mengerti sebagian potensi-potensi di dalam dirinya. Di dalam situasi hipnosis inilah seorang anak gampang terima saran-saran positif yang bisa bermanfaat pada perubahan serta tumbuh kembang anak dimulai dari periode kanak-kanak sampai remaja. Saran-saran positif tersebut selalu tersimpan pada pikiran bawah sadar mereka. Isi

rekaman-rekaman didalam pikiran mereka perihal semua satu hal yang berbentuk positif yang bermanfaat saat mengisi segi kejiwaan serta emosional mereka.

### **2.5.3 Manfaat dan langkah kerja *hypnparenting***

Manfaat *hypnparenting* diantaranya adalah orang tua atau orang lain lebih gampang berkomunikasi dengan anak. dikarenakan itu tehnik komunikasi yang efisien sangat bertindak di dalam *hypnparenting* untuk menanamkan info yang ingin ditanamkan di dalam bawah sadar anak. langkah kerja *hypnparenting* yaitu awalnya otak menerima rangsangan eksternal berupa ucapan orang lain yang dapat ditangkap panca indra serta diolah didalam pikiran bawa sadar. Info yang masuk dapat diteruskan ke pikiran bawah sadar serta dapat disimpan sebagai program, baik positif ataupun negatif. Seluruh pengalaman serta momen yang berkesan dapat terekam kuat di dalam pikiran bawah sadar.

Kemudian rekaman-rekaman yang disimpan itu dapat dipakai sebagai bahan baku saat menanggapi hal yang berlangsung di sekelilingnya di masa mendatang. Butuh diketahui, bawah sadar ini berperan menaruh beragam perihal, diantaranya emosi atau perasaan, rutinitas, persepsi, intuisi, memori periode panjang, kepercayaan, serta kepribadian. Pemikiran anak 90% didominasi oleh pikiran bawah sadar (Sutiyono, 2012).

### **2.5.4 *Step by step hypnparenting***

Untuk mempratikkan tehnik *hypnparenting*, ada beberapa hal yang butuh dikerjakan sepanjang kira-kira 30 menit ke depan. Pastinya sesudah menentukan waktu yang tepat untuk mempratikkan *hypnparenting* harus sudah mempersiapkan alat bantu dan naskah untuk berikan sugesti positif pada anak.



menurut Sutiyono (2012), berikut ini beberapa tahapan melakukan *hypnoparenting* :

1. *Pre-talk* yaitu bagian awal saat terapis mulai menggali problem lebih detail. Menanyakan masalah-masalah yang sedang dihadapi anak. mengobservasi perilaku anak yang dianggap tidak baik.
2. *Pre-educatioan*, bagian ini anak jadi nyaman. Tempatkan anak didalam ruangan yang nyaman dan berikan situasi yang tenang.
3. *Induction*, kemudian amatilah apakah anak mendengarkan terapis dengan baik. Cara mengamati dengan memberikan sebuah permainan yang dapat meningkatkan konsentrasi pada anak, seperti anak menunjuk apa yang dikatakan terapis bukan menirukan apa yang ditunjuk terapis, contohnya terapis mengucapkan mata tapi memegang hidung, apabila anak mendengarkan terapis maka anak akan menunjuk apa yang dikatakan terapis buka menunjuk apa yang dipegang oleh terapis. Pada tahap ini anak sudah mau mendengarkan terapis dengan baik sehingga mudah diberikan sugesti.
4. Sugesti, bila anak sudah dapat berkonsentrasi dan mendengarkan terapis dengan baik, maka berikan stimulasi yang menyenangkan agar anak tidak bosan dan tetap mendengarkan terapis dengan baik.
5. *Post-hypnotic*. Inilah bagian dimana sugesti mulai dimasukkan, contohnya : sebagai saudara harus saling menyayangi, menghormati dan saling berbagi, saudara merupakan bagian dari diri kamu jadi harus saling menyayangi dan sebagainya.
6. *Terminator*, yakni step terakhir di dalam *hypnoparenting*. Sebagai penekanan pada anak dengan memberikan pengertian ulang, seperti jika sudah di rumah

kamu tidak boleh bertengkar lagi dengan saudara karena sesama saudara harus saling menyayangi.

## **2.6 Konsep Stimulasi**

### **2.6.1 Pengertian stimulasi**

Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak yang datangnya di luar individu anak agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Kemampuan dasar yang dirangsang dengan stimulasi adalah perkembangan anak yang meliputi kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara, dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian (Sandra, 2012).

Setiap anak perlu mendapat stimulasi terus menerus karena anak yang mendapat stimulasi lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi. Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang anak bahkan bisa menyebabkan gangguan yang menetap. Stimulasi juga merupakan penguat hubungan antara orang tua dengan anaknya, misalnya seorang ibu yang memberikan stimulasi dengan sebuah permainan kepada anaknya menyebabkan anak tersebut menjadi senang dan berinisiatif untuk melakukan permainannya lagi dengan ibunya sehingga menciptakan suasana kasih sayang (Sandra, 2012).

Menurut Nursalam, *et al* (2005), stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak yaitu asah. Kemampuan anak akan semakin meningkat jika kemampuan anak tersebut diasah secara terus menerus. Pemberian stimulus dapat dilakukan dengan latihan dan bermain. Anak yang memperoleh stimulus yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang stimulus.

Berdasarkan pengertian diatas, stimulasi adalah suatu cara untuk merangsang kemampuan anak yang datang dari orang lain agar anak berkembang dengan baik.

### **2.6.2 Tujuan stimulus**

Menurut Rusmil (2010), tujuan stimulasi untuk anak usia prasekolah (3-6 tahun) adalah mengembangkan kemampuan perbedaan dan persamaan, berhitung, menambah, dan sportifitas. Ketika sistem saraf yang berfungsi baik, ditunjang dengan nutrisi yang sesuai, maka anak akan dapat mengalami tumbuh kembang yang optimal, sehingga terjadi pertumbuhan otak dengan infrastruktur yang kokoh untuk menjadikan anak yang cerdas dan berkualitas.

### **2.6.3 Prinsip dasar melakukan stimulasi**

Menurut Sandra (2010), dalam melakukan stimulasi pada anak ada 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 orang-orang yang terdekat dengannya.
3. Berikan stimulasi sesuai dengan kelompok umur.
4. Lakukan stimulasi dengan mengajak anak bermain, bernyanyi, menyenangkan, tanpa paksaan, tanpa hukuman dan bervariasi.
5. Lakukan stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan sesuai 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.

#### 2.6.4 Cara stimulasi bagi perkembangan anak

Menurut Andriani (2008), cara stimulasi bagi perkembangan anak sebagai berikut :

##### 1. Stimulasi panca indra

###### 1) Penglihat

Perlihatkan macam-macam bentuk benda (bentuk, warna, gerakan, ukuran, tekstur, ekspresi wajah). Membiarkan anak-anak mengeksplorasi dengan memegang mainan tersebut akan sangat membantu karena pada saat yang sama ia belajar dengan mempergunakan indra perasanya. Hal paling mudah yang bisa kita lakukan dengan menstimulasi penglihatan anak, ajak anak bermain tebak warna dan macam-macam benda saat kita perlihatkan benda tersebut ketika ia membuka matanya.

###### 2) Pendengar

Perkenalkan macam-macam bunyi dan suara, seperti : musik, bunyi hewan dan lain-lain. Memperdengarkan berbagai macam bahasa yang akan diajarkan kelak juga membantu fleksibilitas anak dalam melafalkan bahasa tersebut. Selain bahasa, memperdengarkan berbagai jenis musik juga sangat membantu.

###### 3) Penciuman

Perkenalkan anak dengan macam-macam bau-bauan. Bau biasa juga dicium anak dari macam-macam makanan dan minuman yang diberikan kepadanya. Bagi anak-anak, semua bau-bauan itu adalah hal yang baru. Tugas kita membantu anak memahami dan

membedakan bau-bauan yang ia cium, seperti : bau sabun, bau makanan dan minuman dan lain sebagainya.

#### 4) Perasa

Sejak dini, beri anak-anak makanan dan minuman dengan variasi rasa (manis, asin, pahit, dan asam). Jika anak belum terbiasa coba dengan memberikan sedikit atau satu sendok kecil saat pertama kali diperkenalkan rasa baru.

#### 5) Peraba

Untuk menstimulasi indra ini caranya muda, cukup dengan memeluk anak, menepuk-nepuk punggung, atau menyentuh bagian-bagaian tubuh saat berbicara.

### 2. Stimulasi interaksi sosial

Cara lain memberikan stimulasi bagi perkembangan otak anak, dengan memperkenalkan anak pada interaksi sosial. Beri kesempatan untuk bermain bersama anak lain atau orang lain.

## 2.7 Konsep Perilaku

### 2.7.1 Definisi perilaku

Skinner (1938) dalam Notoatmodjo (2012) merumuskan bahwa perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar), oleh karena itu perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian organisme tersebut merespons. Respons dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. *Respondent respons* atau *reflexive*, yaitu respons yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu, misalnya cahaya terang menyebabkan mata tertutup. Respons ini mencakup perilaku emosional, misalnya mendengar berita musibah menjadi sedih.
2. *Operant respons* atau *instrumental respons*, yaitu respons yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu, misalnya apabila petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik kemudian memperoleh penghargaan dari atasannya, maka petugas kesehatan tersebut akan lebih baik dalam melaksanakan tugasnya.

Dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Perilaku tertutup, yaitu respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran, sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum diamati secara jelas oleh orang lain.
2. Perilaku terbuka, yaitu respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek yang dengan mudah dapat diamati dan dilihat oleh orang lain.

### **2.7.2 Determinan perilaku**

Faktor penentu atau determinan perilaku manusia sulit untuk dibatasi karena perilaku merupakan resultasi dari berbagai faktor baik internal maupun eksternal (lingkungan). Secara lebih terinci perilaku manusia sebenarnya

merupakan refleksi dari berbagai gejala kejiwaan, seperti pengetahuan keinginan, kehendak, minat, motivasi, persepsi, sikap dan sebagainya. Namun demikian pada realitasnya sulit dibedakan atau dideteksi gejala kejiwaan yang menentukan perilaku seseorang. Apabila ditelusuri lebih lanjut, gejala kejiwaan tersebut ditentukan atau dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, diantaranya adalah pengalaman, keyakinan, sarana, fisik, sosial-budaya masyarakat dan sebagainya (Notoatmodjo, 2012)

### 2.7.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku

Menurut teori Lawrance Green (1980) dalam Notoatmodjo (2012), mencoba menganalisis perilaku manusia dari tingkat kesehatan. Bahwa kesehatan seseorang dan masyarakat dipengaruhi oleh dua faktor pokok, yaitu faktor perilaku (*behavior causes*) dan faktor dari luar perilaku (*nonbehavior causes*). Perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor utama, yang dirangkum dalam akronim *precede: predisposing, enabling, dan reinforcing cause in educatinal and evaluation*. *Precede* ini merupakan arahan dalam menganalisis atau diagnosis masalah sedangkan *proceed : policy, regulatory, organizational construc in educational and environmantal, development, and evaluasi* pendidikan kesehatan. Apabila *precede* merupakan fase diagnosis masalah maka *proceed* merupakan pelaksanaan dan evaluasi promosi kesehatan.

Selanjutnya perilaku *precede* itu sendiri ditentukan atau dibentuk dari tiga faktor yaitu :

1. Faktor predisposisi yang terwujud dalam pengetahuan, sikap, pendidikan, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai, motivasi, kebiasaan, dan sebagainya.

2. Faktor pendukung yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedianya fasilitas-fasilitas atau sarana kesehatan, sikap orang tua dan lingkungan sekitar.
3. Faktor pendorong yang terwujud dalam sikap dan perilaku petugas kesehatan atau petugas yang lain, undang-undang, kebijakan dan peraturan baik dari pusat ataupun pemerintah daerah yang terkait dalam kesehatan, bimbingan dan pengawasan (supervisi).

Model ini secara matematis dapat digambarkan sebagai berikut :

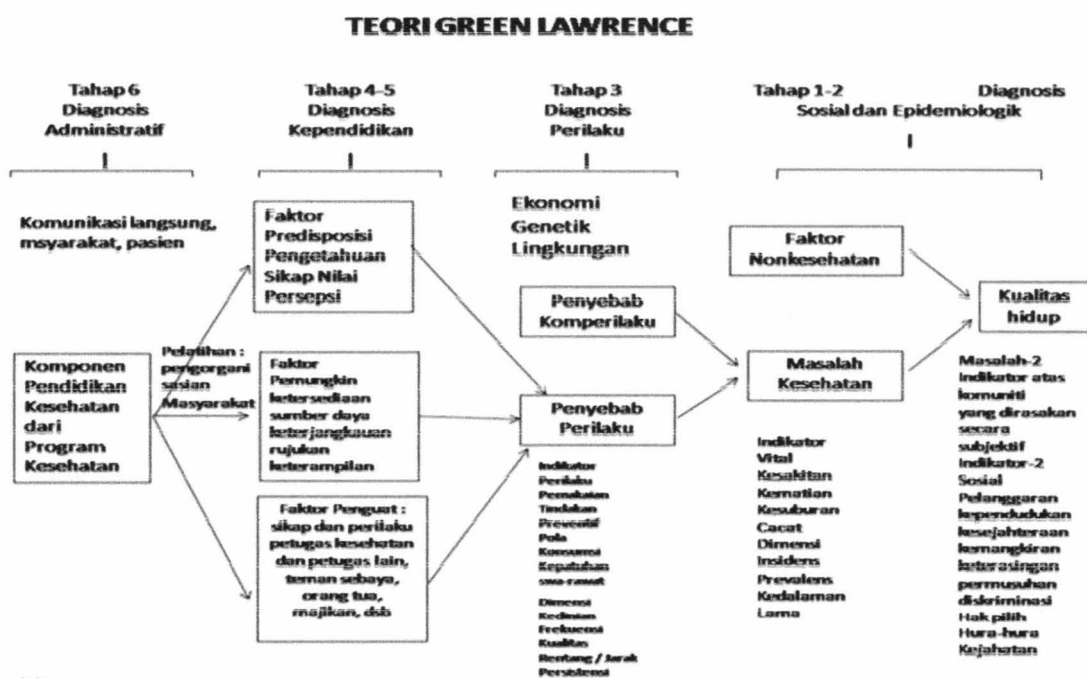
$$B=f (PF,EF,RF)$$

B = Behavior

BF = Predisposing factors

EF = Enabling factors

f = Fungsi



Gambar 2.1 Skema teori perilaku Lawrence Green



#### 2.7.4 Domain perilaku

Menurut Benyamin Bloom (1908) dalam Notoatmodjo (2012) membagi perilaku manusia menjadi 3 *domain* atau kawasan yakni:

1. Kognitif (*cognitive*)
2. Afektif (*affective*)
3. Psikomotor (*psychomotor*)

Dalam perkembangannya, teori Bloom ini dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan, yakni :

1. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behaviour*). Namun demikian, dari penelitian selanjutnya Rogers menyimpulkan bahwa perubahan perilaku tidak selalu melewati tahap-tahap di atas.

Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan:

- 1) Tahu (*know*)
- 2) Memahami (*comprehension*)
- 3) Aplikasi (*aplication*)
- 4) Analisis (*analysis*)
- 5) Sintesis (*synthesis*)
- 6) Evaluasi (*evaluation*)

## 2. Sikap (*attitude*).

Menurut Newcomb dalam buku Notoatmodjo (2012) menyatakan bahwa sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap 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.

Dalam bagian lain Allport (1954) dalam Notoatmodjo (2012) menjelaskan bahwa sikap itu 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.

Seperti halnya dengan pengetahuan, sikap ini terdiri dari berbagai tingkatan :

- 1) Menerima (*receiving*).
- 2) Merespon (*responding*).
- 3) Menghargai (*valving*).
- 4) Bertanggung jawab (*responsible*).

## 3. Praktik atau tindakan (*practice*).

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan (*overt behaviour*). Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan

faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas. Disamping faktor fasilitas, juga diperlukan faktor pendukung (*support*) dari pihak lain, yaitu :

- 1) Persepsi (*perception*).
- 2) Respon terpimpin (*guided response*).
- 3) Mekanisme (*mecanism*).
- 4) Adopsi (*adoption*).

Pengukuran perilaku dapat dilakukan secara tidak langsung yakni dengan wawancara terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan beberapa jam, hari, atau bulan yang lalu (*recall*). Pengukuran juga dapat dilakukan secara langsung, yakni dengan mengobservasi tindakan atau kegiatan responden.