

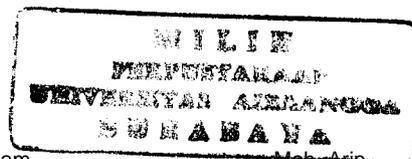
TESIS

**PENGARUH METODE PENYULUHAN TERHADAP PERILAKU IBU
DALAM STIMULASI BERMAIN SESUAI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4 – 6 TAHUN**

KK
TKM 01/07
Ari
P



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2006**



TESIS

**PENGARUH METODE PENYULUHAN TERHADAP PERILAKU IBU
DALAM STIMULASI BERMAIN SESUAI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4 – 6 TAHUN**



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2006**

**PENGARUH METODE PENYULUHAN TERHADAP PERILAKU IBU
DALAM STIMULASI BERMAIN SESUAI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4 – 6 TAHUN**

TESIS

Untuk Memperoleh Gelar Magister
dalam Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat
Minat Studi Kesehatan Ibu dan Anak pada Program Pascasarjana
Universitas Airlangga



Oleh:

MOH. A R I P

NIM : 090415403-M

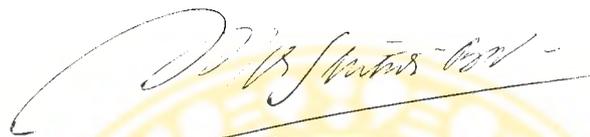
**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2006**

Lembar Pengesahan

TESIS INI TELAH DISETUJUI
TANGGAL, AGUSTUS 2006

Oleh

Pembimbing Ketua



Prof. Moersintowarti B. Narendra, dr., M.Sc., Sp.A(K)

NIP. 130 350 721

Pembimbing



Dr. Windhu Purnomo, dr., MS.

NIP. 131 290 052

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat
Program Magister Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Airlangga



Prof. Dr. H.R. Soedibjo IP, dr., DTM.

NIP. 130 359 279

Telah diuji pada

Tanggal 14 Agustus 2006

PANITIA PENGUJI TESIS

Ketua : Hardjono Soeparto, dr., SKM., Sp.A(K)

Anggota : 1. Prof. Moersintowarti B. Narendra, dr., M.Sc., Sp.A(K)

2. Dr. Windhu Purnomo, dr., MS.

3. Andy Asan, Drs., B.Sc., DHE.

4. Kusandrini, S.Psi., M.Kes.



UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama saya panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga tesis ini dapat diselesaikan.

Terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada Prof. Moersintowarti B. Narendra, dr., M.Sc., Sp.A(K) selaku Pembimbing Ketua yang dengan penuh perhatian dan kesabarannya telah memberikan dorongan, bimbingan serta saran hingga terselesainya penulisan tesis ini.

Terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada Dr. Windhu Purnomo, dr., MS., selaku Pembimbing yang dengan penuh perhatian dan kesabaran telah memberikan dorongan, bimbingan dan saran.

Saya sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Departemen Kesehatan RI melalui Program Proyek Kesehatan Propinsi-II yang telah memberikan bantuan finansial sehingga meringankan beban saya dalam menyelesaikan tesis ini

Dengan selesainya tesis ini, perkenankanlah saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Rektor Universitas Airlangga atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada saya untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan program Magister.

Direktur Program Pascasarjana Universitas Airlangga Prof. Dr. H. Muhammad Amin, dr., atas kesempatan untuk menjadi mahasiswa Program Magister pada Program Pascasarjana Universitas Airlangga.

Ketua Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga Prof. Dr. H.R. Soedibjo HP, dr., DTM., yang telah banyak memberikan bantuan selama proses pendidikan program Magister.

Direktur Politeknik Kesehatan Mataram bapak Muchtar Mukarim, Ir., M.Soc.Sc., yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melanjutkan pendidikan di Program Pascasarjana Universitas Airlangga Surabaya.

Kepala sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara ibu Hj. Galuh Khairunnisa, BA., yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas tempat penelitian sampai penyelesaian tesis ini.

Istriku dan anak-anakku Randa dan Siar tercinta yang dengan setia telah memberikan dorongan dan dukungan moril selama mengikuti pendidikan program Magister hingga selesainya penyusunan tesis ini.

Semua pihak yang membantu kelancaran penelitian tesis ini yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan taufik dan hidayahNya kepada kita sekalian dan harapan saya semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis maupun semua pihak, walaupun saya menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan pada tesis ini, sehingga kritik dan saran sangat saya harapkan demi kesempurnaannya.

Surabaya, Agustus 2006

Penulis

RINGKASAN

Pengaruh Metode Penyuluhan Terhadap Perilaku Ibu dalam Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Di dalam kehidupan berkeluarga masalah pengasuhan dan pemberian stimulasi pada anak umumnya dititik beratkan pada peran seorang ibu yang paling bertanggung jawab, karena ibu yang paling banyak di rumah dan bergaul dengan anak-anaknya di rumah. Namun masih banyak orang tua yang beranggapan bahwa keterampilan mengasuh dan memberikan stimulasi pada anak dengan sendirinya dimiliki jika waktunya tiba. Padahal pengetahuan dan keterampilan ini harus dipelajari dan dipahami dengan benar oleh setiap orang tua. Salah satu fungsi stimulasi bermain pada anak adalah merangsang perkembangan intelektual (kognitif), dimana anak akan melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini perilaku orang tua dalam bentuk pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan tindakan (*practice*) tentang stimulasi bermain merupakan salah satu faktor penting dalam membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak karena dengan pengetahuan dan keterampilan yang baik tentang stimulasi bermain maka orang tua dapat lebih memahami cara mengasuh dan mendidik anak yang baik dan benar. Dengan demikian apa yang menjadi harapan terhadap kelangsungan hidup anak yang tangguh, cerdas, produktif dan berkualitas di masa depan dapat terwujud. Pada penelitian ini penyuluhan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi merupakan salah satu bentuk pendekatan dalam pemberian informasi yang mampu memberikan pemahaman kepada ibu dalam bentuk pola pikir, sikap, dan tindakan atau praktik yang spesifik mengenai stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh metode penyuluhan terhadap perilaku ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.

Desain penelitian ini adalah eksperimental dengan *pre test – post test with control group design*. Populasinya adalah ibu-ibu wali murid sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, sebagai sampel adalah ibu yang memiliki anak usia 4-6 tahun dengan kriteria sampel sebagai berikut: usia ibu 20-35 tahun, pendidikan minimal tamat SLTP, tidak bekerja, anak pertama dengan usia antara 4-6 tahun, belum pernah mendapat penyuluhan tentang stimulasi bermain pada anak. Besar sampel 46 responden yang diambil secara random sampling, kemudian secara randomisasi responden dibagi menjadi 2 kelompok, 23 responden mendapat penyuluhan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan 23 responden dengan metode buku pedoman. Data dianalisis secara deskriptif dengan rerata dan deviasi standar, kemudian untuk uji *pre test* dan *post test* dengan uji t sampel berpasangan sedangkan untuk membandingkan antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman menggunakan uji t sampel bebas dengan tingkat kemaknaan 0,05.

Berdasarkan analisis penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut: untuk responden pada kelompok dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi sebelum penyuluhan mempunyai pengetahuan dengan kategori cukup (66.67 persen) dan sesudah penyuluhan mempunyai pengetahuan dengan kategori sangat baik (86.40 persen). Sebelum penyuluhan mempunyai sikap mendukung (72.03 persen) demikian pula sesudah penyuluhan mempunyai sikap mendukung (74,93 persen). Sebelum penyuluhan mempunyai tindakan atau praktik dengan

kategori baik (77.97 persen) dan sesudah penyuluhan mempunyai tindakan atau praktik dengan kategori baik (83.35 persen). Sedangkan responden pada kelompok metode buku pedoman sebelum penyuluhan mempunyai pengetahuan dengan kategori baik (73.60 persen) demikian pula sesudah penyuluhan mempunyai pengetahuan dengan kategori baik (79.40 persen). Sebelum penyuluhan mempunyai sikap mendukung (72.25 persen) dan sesudah penyuluhan mempunyai sikap mendukung (73.55 persen). Sebelum penyuluhan mempunyai tindakan atau praktik dengan kategori baik (77.49 persen) demikian pula sesudah penyuluhan mempunyai tindakan atau praktik dengan kategori baik (80.59 persen). Terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan pada kelompok dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi ($p= 0.000$), terdapat perbedaan sikap responden sebelum dan sesudah penyuluhan pada kelompok dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi ($p= 0.000$) dan terdapat perbedaan praktik responden sebelum dan sesudah penyuluhan pada kelompok dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi ($p= 0.000$). Pada kelompok metode buku pedoman terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan ($p= 0,001$), terdapat perbedaan sikap responden sebelum dan sesudah mendapat buku pedoman ($p= 0,008$) dan terdapat perbedaan praktik responden sebelum dan sesudah mendapat buku pedoman ($p= 0,000$). Terdapat perbedaan pengetahuan antara responden yang mendapat penyuluhan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dengan yang mendapat metode buku pedoman ($p= 0,001$), terdapat perbedaan sikap antara responden yang mendapat penyuluhan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dengan yang mendapat metode buku pedoman ($p= 0,024$) dan terdapat perbedaan praktik antara responden yang mendapat penyuluhan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dengan yang mendapat metode buku pedoman ($p= 0,000$).

Penelitian ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode penyuluhan terhadap pengetahuan, sikap dan praktik ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun. Adapun hasil diatas dapat disarankan dalam upaya meningkatkan pengetahuan, sikap dan praktik ibu yang lebih baik dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun. dapat dilakukan dengan salah satu metode penyuluhan yaitu metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi.

SUMMARY

The Influence of Counseling Method on Mother's Behavior in Playing Stimulation According to Cognitive Development in Children Aged 4-6 Years

In the life of a family, the problem of nurturing and stimulation providing for children is generally emphasized on the role of mother as the one who holds such responsibility, since mother spends most of her time at home with her children. However, many parents still have an outlook that the skill of children nurturing and stimulation providing will be automatically mastered if the time has come. Whereas, the knowledge and skill should be learned and understood appropriately by every parents. One of stimulatory functions in children is to stimulate intellectual (cognitive) development, by which children will explore and manipulate everything around their environment. In this case, parents' role in knowledge, attitude, and practice regarding playing stimulation is an important factor in optimizing growth and development, since with adequate knowledge and skill about playing stimulation parents will be able to nurture and educate children appropriately. In this way, the children can grow as tough, smart, productive, and qualified individuals in the future. In this study, counseling using combined method of tutorial, discussion, and demonstration (subsequently mentioned only as combined method) is one approach in providing information that may give understanding to mothers on a specific thinking, attitude, and practical pattern regarding playing stimulation according to cognitive development in children aged 4-6 years. The objective of this study was to analyze the influence of counseling method on mother's behavior in playing stimulation according to cognitive development in children aged 4 - 6 years.

This study used experimental pretest - posttest with control group design. Population comprised mothers who were guardians of students at Kindergarten Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara. Samples were those who had children aged 4-6 years, with the sample criteria as follows: mothers' age 20-35 years, educated minimally at junior high school, not working, first child aged 4-6 years, no previous experience of receiving counseling on playing stimulation in children. Sample size was 46 respondents, taken using random sampling. Furthermore, respondents were divided into 2 groups, 23 respondents received counseling in combined method and 23 respondents received guidelines book. Data were analyzed descriptively with mean and standard deviation. Pretest and posttest was carried out with paired t test, and to compare both groups the independent sample t test was done using level of significance of 0.05.

The results were as follows: respondents receiving combined method had sufficient knowledge before counseling (66.67%) and highly adequate after counseling (86.40%). They also had supportive attitude either before (72.03%) or after (74.93%) counseling. They had appropriate behavior both before (77.97%) and after (83.35%) counseling. Respondents in group receiving guidelines book had adequate knowledge before (73.60%) and after counseling (79.40%). They had supportive attitude before counseling (72.25%) and after counseling (73.55%) as well. They also showed appropriate behavior both before (77.49%) and after (80.59%) counseling. In group receiving combined method before and after counseling, there was difference in knowledge, attitude, and practice, each with

$p= 0.000$. In group receiving guidelines book before and after receiving the book, there was difference in knowledge ($p= 0.001$), attitude ($p= 0.008$), and practice ($p= 0.000$). Between respondents receiving combined method and guidelines book, there was difference in knowledge ($p= 0.001$), attitude ($p= 0.024$), and practice ($p= 0.000$).

Conclusively, counseling method has influence on mothers' knowledge, attitude, and practice in playing stimulation according to cognitive development of children aged 4-6 years. From the results of this study, it can be suggested that combined method of tutorial, discussion, and demonstration can be used to improve mothers' knowledge, attitude, and practice in playing stimulation for those children.



ABSTRACT**The Influence of Counseling Method on Mother's Behavior in Playing Stimulation According to Cognitive Development in Children Aged 4 - 6 Years**

The general objective of this study was to analyze the influence of counseling method on mother's behavior in playing stimulation according to cognitive development in children aged 4 - 6 years.

This study used experimental pretest - posttest with control group design. Population comprised mothers who were guardians of students at Kindergarten Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara. Total sample was 46 respondents, taken using random sampling. Furthermore, using random allocation, respondents were divided into 2 groups, 23 respondents served as treatment group receiving counseling in combined method of tutorial, discussion, and demonstration (subsequently mentioned only as combined method) and 23 respondents served as control group receiving guidelines book. The independent variable in this study was counseling and the dependent variables were knowledge, attitude, and practice. Data on knowledge and attitude were taken using questionnaire, while data on behavior and practice were taken using check list. The study was conducted between May and June 2006. Data were analyzed using the paired sample t test and independent sample t test with level of significance of 0.05.

The results were as follows: before counseling, respondents of study group receiving combined method had sufficient knowledge (66.67%), supportive attitude (72.03%), and appropriate practice (77.97%). After counseling, these respondents had highly adequate knowledge (86.40%), supportive attitude (74.93%), and appropriate practice (83.35%). Before counseling, respondents of study group receiving guidelines book had sufficient knowledge (73.60%), supportive attitude (72.25%), and appropriate practice (77.49%). After counseling, these respondents had highly adequate knowledge (79.40%), supportive attitude (73.55%), and appropriate practice (80.59%). The result of paired sample t test showed significant difference in mothers' knowledge, attitude, and practice before and after counseling in group receiving combined method ($p= 0.000$). In group receiving guidelines book, before and after receiving the book there was also significant difference in knowledge ($p= 0.001$), attitude ($p= 0.008$), and practice ($p= 0.000$). The result of independent two sample t test revealed that after counseling both groups showed significant difference in knowledge ($p= 0.001$), attitude ($p= 0.024$), and practice ($p= 0.000$).

Keywords: counseling, behavior, stimulation

DAFTAR ISI

	Hal
Sampul Depan	i
Sampul Dalam	ii
Prasyarat Gelar	iii
Persetujuan	iv
Penetapan Panitia	v
Ucapan Terima Kasih	vi
Ringkasan	viii
Summary	x
Abstract	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
DAFTAR SINGKATAN	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Penyuluhan	11
2.1.1 Batasan	11
2.1.2 Tujuan	12
2.1.3 Sasaran	12
2.1.4 Hasil yang Diharapkan	13
2.1.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi dalam Penyuluhan	13
2.1.6 Metode Penyuluhan	13
2.2 Konsep Perilaku	17
2.2.1 Batasan	17
2.2.2 Jenis Perilaku	17
2.2.3 Domain Perilaku	17

2.2.4	Proses Adopsi Perilaku	23
2.2.5	Faktor Utama yang Mempengaruhi Perilaku	24
2.3	Perkembangan Anak Pra Sekolah atau TK	25
2.3.1	Perkembangan Kognitif	25
2.3.2	Perkembangan Bahasa	30
2.3.3	Perkembangan Sosial	32
2.3.4	Perkembangan Motorik	33
2.4	Stimulasi Bermain	35
2.4.1	Pengertian	35
2.4.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain	38
2.4.3	Macam-Macam Kegiatan Bermain pada Anak	39
2.4.4	Prinsip-Prinsip dalam Kegiatan Bermain	42
2.4.5	Karakteristik Bermain Anak Usia Pra Sekolah atau TK	44
2.4.6	Fungsi Bermain	45
2.4.7	Macam-Macam Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif Anak	47
2.4.8	Tahapan Bermain	52
BAB 3	KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN	54
3.1	Kerangka Konseptual	54
3.2	Hipotesis Penelitian	56
BAB 4	METODE PENELITIAN	57
4.1	Desain Penelitian	57
4.2	Populasi, Besar Sampel, Teknik Pengambilan Sampel, dan Kriteria Sampel	58
4.3	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	60
4.4	Kerangka Operasional Penelitian	62
4.5	Bahan Penelitian	62
4.6	Instrumen Penelitian	63
4.7	Lokasi dan Waktu Penelitian	64
4.8	Prosedur Pengambilan Data	64
4.9	Analisis Data	65

BAB 5 ANALISIS HASIL PENELITIAN	66
5.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	66
5.2 Karakteristik Populasi	66
5.3 Pelaksanaan Penelitian	70
5.3.1 Persiapan	70
5.3.2 Proses	71
5.3.3 Evaluasi	75
5.4 Analisis Hasil Penelitian	77
BAB 6 PEMBAHASAN	87
6.1 Pengetahuan Responden	87
6.2 Sikap Responden	90
6.3 Tindakan atau Praktik Responden	93
6.4 Keterbatasan dalam Penelitian	96
BAB 7 SIMPULAN DAN SARAN	98
7.1 Simpulan	98
7.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 3.1: Kerangka Konseptual	54
Gambar 4.1: Desain Penelitian	57
Gambar 4.2: Kerangka Operasional Penelitian	62



DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1: Perkembangan Inteligensi Logika Matematika pada Anak Usia 3-6 tahun	26
Tabel 2.2: Perkembangan Inteligensi Visual Spasial pada Anak Usia 3-6 tahun	27
Tabel 2.3: Perkembangan Inteligensi Linguistik (Verbal) pada Anak Usia 3-6 tahun	28
Tabel 2.4: Perkembangan Inteligensi Interpersonal dan Intrapersonal pada Anak Usia 3-6 tahun	29
Tabel 2.5: Perkembangan Inteligensi Musik dan Kinestetik Tubuh pada Anak Usia 3-6 tahun	30
Tabel 2.6: Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 3-4 tahun	49
Tabel 2.7: Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 tahun	50
Tabel 2.8: Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 tahun	51
Tabel 4.1: Jabaran Variabel	60
Tabel 5.1: Distribusi pendidikan ibu yang mempunyai anak usia 4-6 tahun di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	67
Tabel 5.2: Distribusi usia ibu yang mempunyai anak usia 4-6 tahun di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	68
Tabel 5.3: Distribusi status pekerjaan ibu yang mempunyai anak usia 4-6 tahun di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	68
Tabel 5.4: Distribusi berdasarkan urutan anak dalam keluarga yang berusia 4-6 tahun di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	69
Tabel 5.5: Komparasi hasil <i>pre test-post test</i> variabel pengetahuan pada kelompok ceramah, tanya jawab dan demonstrasi di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	77
Tabel 5.6: Komparasi hasil <i>pre test-post test</i> variabel pengetahuan pada kelompok metode buku pedoman di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	77
Tabel 5.7: Komparasi hasil <i>pre test-post test</i> variabel sikap pada kelompok metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	78
Tabel 5.8: Komparasi hasil <i>pre test-post test</i> variabel sikap pada kelompok buku pedoman di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	79
Tabel 5.9: Komparasi hasil <i>pre test-post test</i> variabel praktik pada kelompok metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	79

Tabel 5.10: Komparasi hasil <i>pre test-post test</i> variabel praktik pada kelompok metode buku pedoman di TK Aisyiah 1 Cakranegara, Juli 2006	80
Tabel 5.11: Hasil uji homogenitas variabel pengetahuan antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakra negara, Juli 2006	81
Tabel 5.12: Komparasi hasil <i>post test</i> variabel pengetahuan antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sesudah penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakra-negara, Juli 2006	82
Tabel 5.13: Hasil uji homogenitas variabel sikap antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	83
Tabel 5.14: Komparasi hasil <i>post test</i> variabel sikap antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sesudah penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	84
Tabel 5.15: Hasil uji homogenitas variabel praktik antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakra-negara, Juli 2006	85
Tabel 5.16: Komparasi hasil <i>post test</i> variabel praktik antara kelompok ceramah, tanya j awab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sesudah penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006	86

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Ijin Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 2: Ijin Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3: Kuesioner Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun
- Lampiran 4: Pedoman Observasi Keterampilan Ibu tentang Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun
- Lampiran 5: Jadwal Kegiatan Penelitian Tesis
- Lampiran 6: Peta Wilayah Kecamatan Cakranegara, Kota Mataram, NTB
- Lampiran 7: *Print Out* Hasil Analisis Statistik
- Lampiran 8: Surat Pernyataan Kesiediaan Peserta Penelitian
- Lampiran 9: Satuan Acara Penyuluhan
- Lampiran 10: Buku Pedoman Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun
- Lampiran 11: Foto Dokumentasi Penelitian

DAFTAR SINGKATAN

A	: <i>Attitude</i>
ASI	: Air Susu Ibu
APE	: Alat Permainan Edukatif
BALITA	: Bawah Lima Tahun
BKKBN	: Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional
CTJ	: Ceramah Tanya Jawab
DS	: Deviasi Standar
IQ	: <i>Intelligent Quotient</i>
K	: <i>Knowledge</i>
LCD	: <i>Laser Compact Disk</i>
P	: <i>Psychomotor</i>
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
SD	: Sekolah Dasar
SDM	: Sumber Daya Manusia
SLTP	: Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama
SLTA	: Sekolah Lanjutan Tingkat Atas
TK	: Taman Kanak-Kanak
TV	: Televisi
UNESCO	: <i>United Nations Education Social and Cultural Organisation</i>
WHO	: <i>World Health Organisation</i>

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagaimana diamanatkan dalam Pembukaan UUD 1945, dimana cita-cita untuk mewujudkan dan membangun bangsa Indonesia yang berkualitas, bertanggung jawab, inovatif, kreatif dan berdaya saing tinggi, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka peran dan tantangan bagi orang tua dan pendidik adalah bagaimana meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dalam menangkal dan melindungi berbagai penyakit sosial, serta keluarga bermasalah yang jumlahnya semakin meningkat (BKKBN, 2001)

Membentuk dan mengukir karakter sosok manusia Indonesia yang benar-benar berguna bagi masyarakat, negara dan bangsa bukan pekerjaan yang mudah dan hanya butuh waktu sekejap mata. Upaya pembentukan karakter sejak dini merupakan suatu upaya yang tiada hentinya dan sangat rumit. Dimasa mendatang anak-anak yang cerdas, mempunyai etos kerja tinggi sangat dibutuhkan oleh tuntutan zaman era globalisasi karena pada era ini kita harus mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain (BKKBN, 2001). Sehubungan hal tersebut dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, secara eksplisit mencantumkan mengenai Pendidikan Anak Usia Dini (Pasal 28), yang menunjukkan adanya komitmen bangsa Indonesia untuk menempatkan anak usia dini sebagai bagian penting dalam penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas di masa mendatang. (Buletin PADU, 2003).

Dengan demikian anak-anak Indonesia akan memiliki kemampuan yang tinggi serta mempunyai keunggulan komparatif dan kompetitif secara global pula. Kunci keberhasilan dalam pembinaan anak terutama pada masa balita berada

ditangan orang tua karena pada usia yang sangat muda ini hampir seluruh waktu anak berada dekat dengan orang tuanya. Orang tua sebagai pengasuh dan pendidik anak pertama dan utama diharapkan dapat mempengaruhi tumbuh dan kembang anak yang optimal melalui pemenuhan kebutuhan anak akan sandang, pangan, kesehatan, gizi, perhatian kasih sayang dan rasa aman serta rangsangan terhadap mental, emosional, sosial dan moral (BKKBN, 1999)

Indonesia dewasa ini sedang memasuki proses pergeseran pola dari keluarga besar (extended family) ke keluarga inti (nuclear family). Hasil survey demografi dan kesehatan Indonesia tahun 1991 menunjukkan bahwa baik di kota maupun di desa, keluarga inti menempati proporsi terbesar yaitu 68.4% sedangkan keluarga besar 27.7% dan keluarga tunggal 4.19%. Pergeseran pola keluarga dari keluarga besar menjadi keluarga inti ternyata menimbulkan berbagai pengaruh, dimana dari kebiasaan keluarga besar yang akrab dan tolong menolong sebagaimana budaya luhur yang kita miliki menjadi hilang. Disamping itu ada juga yang merasa bahwa keluarga inti di masa kini masih lemah karena belum mampu melaksanakan berbagai fungsi keluarga yang semakin kompleks dewasa ini.

Di dalam kehidupan berkeluarga masalah pengasuhan dan pemberian stimulasi pada anak umumnya dititik beratkan pada peran seorang ibu yang paling bertanggung jawab, karena ibu yang paling banyak di rumah dan bergaul dengan anak-anaknya di rumah. Hal ini didukung hasil penelitian Budijanto, Hasibuan, dan Astuti, (1999) didapatkan bahwa sebagian besar pola asuh anak cenderung ibu yang dominan (40.5%), demikian juga interaksi ibu lebih banyak proporsinya (42.9%). (Buletin Penelitian Sistem Kesehatan, 1999).

Menurut Marpaung, (1999) dalam Hariweni, (2002) mengatakan di Indonesia dan kemungkinan besar di negara-negara sedang berkembang lainnya masih banyak ditemukan praktik pengasuhan anak oleh orang tua yang kurang kaya akan stimulasi bermain pada anak. Sedangkan stimulasi bermain ini sangat penting untuk pertumbuhan fisik, perkembangan kecerdasan, keterampilan motorik maupun perkembangan psikososial anak.

Sebagian besar orang tua pada umumnya tidak memiliki kekhawatiran dan tidak menyadari akan luas dan kedalaman tanggung jawab serta peran orang tua dalam pengasuhan anak. Banyak orang tua yang beranggapan bahwa keterampilan untuk mengasuh dan memberikan stimulasi pada anak dengan sendirinya dimiliki jika waktunya tiba. Padahal pengetahuan dan keterampilan ini harus dipelajari dan dipahami dengan benar oleh setiap orang tua (BKKBN, 2001).

Hasil penelitian oleh BKKBN tentang pola asuh anak dalam rangka kesiapan masuk sekolah yang respondennya ibu-ibu yang memiliki balita menunjukkan bahwa orang tua pada umumnya hanya menekankan pada aspek fisik dan kesehatan saja, sedangkan aspek psikososial maupun intelektual anak belum dikembangkan secara optimal (BKKBN, 1999).

Keterlambatan perkembangan terutama perkembangan kognitif (intelektual) anak sering terjadi karena kurangnya stimulasi bermain yang seharusnya diperoleh oleh anak pada 3 tahun pertamanya (Tasmin, 2000). Orang tua cenderung berperilaku salah dalam peran pengasuhannya seperti membiarkan anak berkembang apa adanya tanpa rangsangan atau stimulasi dari luar yang disebabkan ketidaktahuan keluarga (Soetjiningsih, 1995).

Didukung hasil penelitian Marpaung, (1999) di kelurahan Pulogadung Jakarta, ditemukan bahwa pengetahuan ibu tentang stimulasi untuk perkembangan

anak masih sangat kurang. Hanya sekitar 1.3% yang mempunyai pengetahuan tinggi; 34.4% berpengetahuan sedang dan 64.3% berpengetahuan rendah tentang stimulasi (Hariweni, 2002)

Dalam keseluruhan siklus manusia, masa di bawah usia lima tahun (balita) adalah periode yang paling kritis dalam menentukan kualitas Sumber Daya Manusia. Pada lima tahun pertama kehidupan manusia proses tumbuh kembang berlangsung sangat cepat. Para ahli mengatakan bahwa masa balita disebut sebagai masa emas (*golden age*) yang apabila tidak dibina dengan baik akan mengalami gangguan dalam perkembangan emosi, sosial dan kecerdasan karena pada masa ini merupakan tahap awal pembentukan dasar kemampuan, mental, intelektual, dan moral yang sangat menentukan sikap, nilai, serta pola perilaku seseorang dikemudian hari.

Soetjiningsih, (1995) mengatakan anak yang banyak mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi. Suatu penelitian yang mendukung hal tersebut menurut UNESCO, (1974) bahwa 80% kreativitas anak terbentuk pada usia 0-5 tahun dan 90% prestasi anak pada usia 0-12 tahun dipengaruhi oleh stimulasi atau pendidikan yang dilakukan orang tua di rumah. Penelitian menurut Kuperus, (1993) mengatakan bahwa anak-anak dengan risiko biologis tinggi mampu mengejar ketinggalan di bidang kognitif dengan pemberian stimulasi bermain di lingkungan rumahnya (Hariweni, 2002).

Bermain adalah pekerjaan anak prasekolah dan salah satu aktivitas yang paling bermakna bagi perkembangan dirinya secara keseluruhan (Kathy Sylvia dan Ingrid Lunt, 1987). Apalagi hampir semua ahli mengakui bermain sangat penting dan vital bagi anak. Aspek-aspek perkembangan kognitif, emosi, sosial

dan perkembangan fisik, umumnya terstimulasi lewat kegiatan bermain. Didukung hasil penelitian Noer, (1999) menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) mempunyai pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

Menurut Howard Gardner, (2000) dikutip Nurlaila, Tientje, dan Iskandar (2004), paling sedikit terdapat tujuh domain kecerdasan atau inteligensi yang dimiliki semua orang termasuk anak. Ketujuh domain itu antara lain inteligensi musik, kinestetik tubuh, logika matematik (numerikal), linguistik (verbal), spasial, interpersonal dan intrapersonal. Pada usia prasekolah menurut Jean Piaget, intelegensi terutama diukur melalui kemampuan verbal, logika matematik dan hubungan spasial atau ruang (Nurlaila, Tientje, dan Iskandar, 2004). Usia ini termasuk dalam tahapan bermain *symbolic* atau *Make Believe Play*, pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya (Mayke, 2001).

Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Perilaku orang tua sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain

sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Menurut Bloom, (1956) dikutip Kozier, Erg, dan Olivieri, (1995) mengatakan bahwa perilaku orang tua sangat besar pengaruhnya dalam mengoptimalkan perkembangan berfikir (kognitif) anak melalui pemberian perangsangan atau stimulasi. Bila potensi anak tidak tergalai ketika masa kanak-kanaknya, maka masa perkembangan tersebut akan lewat dan kapabilitas multiple intelegensi pada masa-masa berikutnya tidak akan mengalami peningkatan sepesat ketika masa kanak-kanak (Nurlaila, Tientje, dan Iskandar, 2004). Bahkan, kurangnya stimulasi dari lingkungan anak secara bertahap menurunkan IQ yang bersamaan dengan terjadinya maturasi (Soetjiningsih, 1995).

Sesuai hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Februari 2006 di Sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara diperoleh hasil sebagai berikut, dari 15 ibu-ibu yang mempunyai anak usia 4-6 tahun yang diambil secara acak dan dilakukan wawancara melalui pengisian kuesioner diperoleh hasil, sebagian besar (11 orang) mengatakan kurang dalam melakukan rangsangan / stimulasi bermain pada anak dan 4 orang lainnya mengatakan rangsangan bermain pada anak sering dilakukan. Adapun pengetahuan ibu tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan anak diperoleh hasil sebagai berikut, sebagian besar (10 orang) mempunyai pengetahuan kurang, 2 orang dengan pengetahuan cukup, dan 3 orang dengan pengetahuan baik. Sedangkan untuk sikap ibu, dari 15 orang diperoleh hasil sebagian besar (9 orang) memiliki sikap yang kurang mendukung

dan 6 orang dengan sikap mendukung tentang rangsangan atau stimulasi bermain sesuai perkembangan anak.

Didukung data hasil wawancara dengan kepala sekolah yaitu dari 104 anak didik didapatkan sebanyak 5 anak (4.81%) mengalami keterlambatan perkembangan terutama pada aspek kognitif. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya seorang ibu memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan stimulasi sehingga proses pertumbuhan dan perkembangan anak lebih optimal. Selain itu dikatakan bahwa di sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara belum ada semacam tim kerjasama antara guru dengan orang tua yang mana dalam peran tersebut memungkinkan orang tua dapat membantu meningkatkan perkembangan anak lebih optimal. Hal ini sesuai pendapat Heinz, (1979) dalam Patmonodewo, (2003) bahwa dengan keterlibatan orang tua dalam kegiatan anak di sekolah, mereka akan mendapat kesempatan belajar cara meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, orang tua akan merasa dibutuhkan dan dapat berpartisipasi dalam proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan prestasi anak, serta para orang tua akan mendapat kesempatan mengembangkan hubungan dengan orang tua lain di sekolah tersebut.

Salah satu cara yang cukup efisien dan efektif dalam menyikapi perilaku orang tua yang belum optimal dalam melakukan stimulasi bermain pada anak yaitu dengan pemberian informasi melalui penyuluhan. Berdasarkan berbagai penelitian, cara ini mampu membawa perubahan perilaku bagi individu, keluarga, kelompok maupun masyarakat. Didukung penelitian yang dilakukan oleh Sadjiran (2002) diperoleh hasil bahwa penyuluhan kelompok dengan metode ceramah dan tanya jawab ternyata dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan praktik yang berkaitan dengan penanggulangan anemia ibu hamil di Kecamatan Klaten Selatan

Kabupaten Klaten. Dengan demikian maka perubahan perilaku positif yang ditunjukkan oleh ibu-ibu dalam stimulasi bermain pada anak akan mampu meningkatkan kesadaran, tanggung jawab serta perannya dalam pengasuhan anak sehingga apa yang menjadi harapan terhadap kelangsungan hidup anak yang tangguh, cerdas, produktif dan berkualitas di masa depan dapat terwujud.

Berdasarkan fenomena tersebut diatas serta didukung hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwa di sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara belum pernah dilakukan penyuluhan mengenai stimulasi bermain pada anak, maka hal ini perlu dicermati secara ilmiah dan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut peneliti mengambil judul penelitian: “Pengaruh metode penyuluhan terhadap perilaku ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun”.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah pengaruh metode penyuluhan terhadap perilaku ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh metode penyuluhan terhadap perilaku ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengidentifikasi pengetahuan ibu dalam stimulasi bermain sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman.

- 1.3.2.2 Mengidentifikasi sikap ibu dalam stimulasi bermain sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman.
- 1.3.2.3 Mengidentifikasi tindakan (praktik) ibu dalam stimulasi bermain sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman.
- 1.3.2.4 Menganalisis perbedaan pengetahuan ibu dalam stimulasi bermain sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman.
- 1.3.2.5 Menganalisis perbedaan sikap ibu dalam stimulasi bermain sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman.
- 1.3.2.6 Menganalisis perbedaan tindakan (praktik) ibu dalam stimulasi bermain sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman.
- 1.3.2.7 Menganalisis perbedaan pengetahuan ibu dalam stimulasi bermain antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman.
- 1.3.2.8 Menganalisis perbedaan sikap sikap dalam stimulasi bermain antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman.

- 1.3.2.9 Menganalisis perbedaan tindakan (Praktik) ibu dalam stimulasi bermain antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Sebagai masukan dan bahan evaluasi bagi para pendidik di sekolah TK mengenai peran orang tua dalam meningkatkan perkembangan anak secara optimal dalam melaksanakan kegiatan stimulasi melalui bermain.
- 1.4.2 Dapat memberikan sumbangan atau masukan dalam pengembangan program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terutama di pedesaan.
- 1.4.3 Sebagai masukan dalam rangka meningkatkan kemampuan orang tua dalam melaksanakan kegiatan stimulasi melalui bermain dengan anak di rumah.
- 1.4.4 Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan kesehatan masyarakat khususnya di bidang Kesehatan Ibu dan Anak.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penyuluhan

2.1.1 Batasan

Penyuluhan dalam arti umum adalah ilmu sosial yang mempelajari sistem dan proses perubahan pada individu serta masyarakat agar dapat terwujud perubahan yang lebih baik sesuai dengan yang diharapkan. Penyuluhan dengan demikian dapat diartikan sebagai suatu sistem pendidikan yang bersifat nonformal di luar sistem sekolah yang biasa (Lucie, 2005).

Penyuluhan bagi masyarakat sendiri, menurut Carter V, (1995) dikutip Lucie, (2005) adalah merupakan proses perkembangan pribadi, proses sosial, proses pengembangan keterampilan sesuai profesi serta kegiatan bersama dalam memahami ilmu pengetahuan yang tersusun dan dikembangkan dari masa ke masa oleh setiap generasi bangsa.

Penyuluhan bagi individu, keluarga, kelompok atau masyarakat juga mengandung pengertian usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian, keterampilan, dan pengetahuan agar dapat diserap atau dipraktikkan oleh seseorang (Lucie, 2005). Penyuluhan adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran (Machfoedz, Suryani, dan Santoso, 2005). Menurut Depkes, (2002) dalam Meutia, (2005) penyuluhan adalah salah satu upaya pemberian informasi kepada masyarakat yang bertujuan mengubah perilaku masyarakat.

Dengan mengacu pada pengertian diatas, maka penyuluhan adalah usaha mengubah perilaku ibu-ibu agar mereka mengetahui, menyadari, mempunyai kemampuan dan kemauan, serta tanggung jawab terhadap pelaksanaan/kegiatan stimulasi bermain pada anak sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak optimal.

2.1.2 Tujuan

Tujuan penyuluhan yang paling utama adalah tercapainya perubahan perilaku bagi individu, keluarga, maupun masyarakat dan menjadikan perubahan sebagai sesuatu yang bernilai serta dapat menggunakannya dengan tepat dan sesuai (Machfoedz, Suryani, Sutrisno, dan Santoso, 2005).

Dalam penelitian ini tujuan penyuluhan tentang stimulasi bermain adalah:

2.1.2.1 Agar orang tua (ibu) memiliki pengetahuan, sikap, dan tindakan (praktik) yang lebih baik tentang berbagai kebutuhan stimulasi bermain pada anak usia prasekolah.

2.1.2.2 Meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab terhadap peran ibu yang pertama dan utama untuk melakukan stimulasi bermain pada anak dalam upaya mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

2.1.2.3 Mendorong ibu-ibu dalam mengembangkan dan menggunakan secara tepat sarana atau alat permainan pada anak usia prasekolah sesuai perkembangan anak.

2.1.3 Sasaran

Berdasarkan dimensi sasaran, ruang lingkup penyuluhan dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu:

2.1.3.1 Penyuluhan individual dengan sasaran individu

2.1.3.2 Penyuluhan kelompok dengan sasaran kelompok

2.1.3.3 Penyuluhan masyarakat dengan sasaran masyarakat

2.1.4 Hasil yang diharapkan

Hasil yang diharapkan dalam penyuluhan adalah terjadinya perubahan sikap dan perilaku dari individu, keluarga, kelompok dan masyarakat untuk dapat menanamkan prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang mendukung kualitas hidup manusia dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penyuluhan

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu penyuluhan antara lain:

2.1.5.1 Faktor penyuluh

Faktor yang dapat dijumpai pada penyuluh adalah: kurang persiapan, kurang menguasai materi, penampilan kurang meyakinkan, bahasa yang dipergunakan, suara terlalu kecil, dan penyampaian materi monoton.

2.1.5.2 Faktor sasaran

Faktor sasaran juga berpengaruh terhadap penyuluhan meliputi: tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi, kepercayaan dan adat kebiasaan, serta kondisi lingkungan tempat tinggal sasaran yang tidak memungkinkan perubahan perilaku.

2.1.5.3 Faktor proses dalam penyuluhan

Faktor proses yang berpengaruh terhadap penyuluhan diantaranya adalah: waktu yang tidak sesuai, tempat penyuluhan, jumlah sasaran, alat peraga, metode, serta bahasa yang sulit dimengerti oleh sasaran.

2.1.6 Metode penyuluhan

Metode yang dipakai dalam penyuluhan hendaknya metode yang dapat mengembangkan komunikasi dua arah antara yang memberikan penyuluhan

terhadap sasaran, sehingga diharapkan tingkat pemahaman sasaran terhadap pesan yang disampaikan akan lebih jelas dan mudah dipahami, diantaranya metode curah pendapat, diskusi, demonstrasi, simulasi, bermain peran dan sebagainya.

Dalam penelitian ini metode penyuluhan yang digunakan antara lain metode gabungan ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi, yang akan dibahas satu persatu sebagai berikut:

2.1.6.1 Metode ceramah

a. Definisi

Ceramah adalah pidato yang disampaikan oleh seorang pembicara di depan sekelompok pengunjung. Ceramah pada hakekatnya adalah proses transfer informasi dari pengajar kepada sasaran belajar. Dalam proses transfer informasi ada tiga elemen yang penting, yaitu pengajar, materi pelajaran, dan sasaran belajar.

b. Penggunaan

Metode ceramah digunakan pada sifat sasaran sebagai berikut, sasaran belajar mempunyai perhatian yang selektif, sasaran belajar mempunyai lingkup perhatian yang terbatas, sasaran belajar memerlukan informasi yang katagoris atau sistematis, sasaran belajar perlu menyimpan informasi, sasaran belajar perlu menggunakan informasi yang diterima.

c. Keunggulan

Keunggulan metode ceramah adalah: 1) Dapat digunakan pada orang dewasa, 2) Penggunaan waktu yang efisien, 3) Dapat dipakai pada kelompok yang besar, 4) Tidak terlalu banyak melibatkan alat bantu pengajaran, dan 5) Dapat dipakai untuk memberi pengantar pada pelajaran atau suatu kegiatan

d. Kekurangan

Kekurangan metode ceramah adalah: 1) Menghambat respons dari yang belajar sehingga pembicara sulit menilai reaksinya, 2) Tidak semua pengajar dapat menjadi pembicara yang baik, pembicara harus menguasai pokok pembicaraannya, 3) Dapat menjadi kurang menarik, sulit untuk dipakai pada anak-anak, dan 4) Membatasi daya ingat dan biasanya hanya satu indera yang dipakai.

2.1.6.2 Metode diskusi atau tanya jawab

a. Definisi

Diskusi adalah percakapan yang direncanakan atau dipersiapkan diantara tiga orang atau lebih tentang topik tertentu dengan seorang pemimpin.

b. Penggunaan

Metode diskusi digunakan bila sasaran pendidikan, diharapkan: 1) Dapat saling mengemukakan pendapat, 2) Dapat mengenal dan mengolah problem yang dihadapi, 3) Mengharapkan suasana informal, 4) Diperolehnya pendapat dari orang-orang yang tidak suka berbicara, dan 5) Agar problem yang dihadapi lebih menarik untuk dibahas.

c. Keunggulan

Keunggulan metode diskusi adalah: 1) Memberi kemungkinan untuk saling mengemukakan pendapat, 2) Merupakan pendekatan yang demokratis, mendorong rasa kesatuan, 3) Dapat memperluas pandangan atau wawasan, dan 4) Membantu mengembangkan kepemimpinan.

d. Kekurangan

Kekurangan metode diskusi adalah: 1) Tidak efektif dipakai pada kelompok yang lebih besar, 2) Keterbatasan informasi yang didapat oleh peserta,

3) Membutuhkan pemimpin diskusi yang terampil, 4) Kemungkinan didominasi orang yang suka berbicara, dan 5) Biasanya sebagian besar orang menghendaki pendekatan formal.

2.1.6.3 Metode demonstrasi

a. Definisi

Metode demonstrasi adalah metode pembelajaran yang menyajikan suatu prosedur atau tugas, cara menggunakan alat, dan cara berinteraksi. Demonstrasi dapat dilakukan secara langsung atau menggunakan media, seperti video dan film.

b. Penggunaan

Metode demonstrasi digunakan: 1) Jika memerlukan contoh prosedur atau tugas dengan benar, 2) Apabila tersedia alat-alat peraga, 3) Bila tersedia tenaga pengajar yang terampil, 4) Membandingkan suatu cara dengan cara yang lain, dan 5) Untuk mengetahui serta melihat kebenaran sesuatu, bila berhubungan dengan mengatur sesuatu dan proses mengerjakan atau menggunakan sesuatu.

c. Keunggulan

Keunggulan metode demonstrasi adalah: 1) Dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkrit, 2) Dapat menghindari verbalisme, 3) Lebih mudah memahami sesuatu, 4) Lebih menarik, 5) Peserta didik dirangsang untuk mengamati, dan 6) Menyesuaikan teori dengan kenyataan dan dapat melakukan sendiri (redemonstrasi).

d. Kekurangan

Kekurangan metode demonstrasi adalah: 1) Memerlukan keterampilan khusus dari pengajar, 2) Alat-alat/biaya dan tempat yang memadai belum tentu tersedia, dan 3) Memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang.

2.2 Konsep Perilaku

2.2.1 Batasan

Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun tidak dapat oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003).

Menurut Skinner dikutip Notoatmodjo, (2003) perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar.

Perilaku manusia adalah aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respons serta dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung

2.2.2 Jenis Perilaku

Berdasarkan bentuk respons terhadap stimulus, perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

2.2.2.1 Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2.2.2.2 Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik (*practice*) yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

2.2.3 Domain perilaku

Perilaku manusia itu sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Benyamin Bloom dalam Notoatmodjo, (2003) membagi perilaku itu

ke dalam domain (ranah / kawasan), pembagian ini dilakukan untuk kepentingan tujuan pendidikan adalah mengembangkan atau meningkatkan ketiga domain perilaku tersebut, yang terdiri dari: 1) ranah kognitif (*cognitive domain*), 2) ranah afektif (*affective domain*), dan 3) ranah psikomotor (*psychomotor domain*)

Dengan perkembangan selanjutnya untuk kepentingan pengukuran hasil pendidikan, ketiga domain ini diukur dari:

1. Pengetahuan peserta didik terhadap materi pendidikan yang diberikan (*knowledge = K*)
2. Sikap atau tanggapan peserta didik terhadap materi pendidikan yang diberikan (*attitude = A*)
3. Praktik atau tindakan yang dilakukan oleh peserta didik sehubungan dengan materi pendidikan yang diberikan (*psychomotor = P*)

Terbentuknya suatu perilaku baru, terutama pada orang dewasa dimulai pada domain kognitif, dalam arti subjek tahu terlebih dahulu terhadap stimulus berupa materi atau diluarnya. Setelah menimbulkan pengetahuan baru pada subjek tersebut selanjutnya menimbulkan respons batin dalam bentuk sikap si subjek terhadap objek yang diketahui itu. Akhirnya rangsangan yakni objek yang telah diketahui dan disadari sepenuhnya tersebut akan menimbulkan respon lebih jauh lagi yaitu berupa tindakan (*action*) terhadap atau sehubungan dengan stimulus atau objek tadi. Namun demikian di dalam kenyataan, stimulus yang diterima oleh subjek dapat langsung menimbulkan tindakan. Artinya seseorang dapat bertindak atau berperilaku baru tanpa mengetahui terlebih dahulu terhadap makna stimulus yang diterimanya. Dengan kata lain tindakan (*practice*) seseorang tidak harus didasari oleh pengetahuan dan sikap.

2.2.3.1 Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan merupakan hasil ‘tahu’ dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni: indra pengelihatannya, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt behavior*).

Pengetahuan yang dicakup di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkat yakni:

1. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain: menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan dan sebagainya.

2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasi materi tersebut secara benar. Kata kerja untuk mengukur orang yang telah paham adalah menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, dan meramalkan.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi di sini dapat diartikan aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dan

sebagainya dalam konteks atau yang lain. Misalnya dapat menggunakan prinsip-prinsip siklus pemecahan masalah kesehatan dari kasus yang diberikan.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi di dalam suatu struktur organisasi tersebut masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja: dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya

5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Ke dalam pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkat-tingkat tersebut di atas.

2.2.3.2 Sikap (*attitude*)

Sikap merupakan reaksi atau respons seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Beberapa batasan tentang sikap dapat disimpulkan bahwa manifestasi sikap itu tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup. Sikap secara nyata

menunjukkan konotasi adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu. Menurut Newcomb dalam Notoatmodjo, (2003) menyatakan bahwa sikap itu merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak dan bukan merupakan pelaksana motif tertentu. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan atau perilaku sehingga sikap itu masih merupakan reaksi tertutup, bukan merupakan reaksi tingkah laku yang terbuka. Lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa sikap merupakan reaksi terhadap obyek dilingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap suatu objek.

Dalam bagian lain Allport dalam Nototmodjo, (2003) menjelaskan bahwa sikap itu mempunyai tiga komponen pokok, yakni:

1. Kepercayaan (keyakinan), ide dan konsep terhadap suatu objek
2. Kehidupan emosional atau evaluasi emosional terhadap suatu objek
3. Kecenderungan untuk bertindak (*trend to behavior*)

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

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

1. Menerima (*Receiving*)

Menerima, diartikan bahwa orang (subjek) mau memperhatikan stimulus yang diberikan (objek)

2. Merespons (*Responding*)

Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap karena dengan suatu usaha

untuk menjawab pertanyaan atau menjawab tugas yang diberikan, terlepas pekerjaan itu benar atau salah adalah berarti orang menerima ide tersebut.

3. Menghargai (*Valuing*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah.

4. Bertanggung jawab (*Responsible*)

Bertanggungjawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala risiko adalah merupakan sikap yang paling tinggi.

Pengukuran sikap dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pernyataan responden terhadap suatu objek. Secara tidak langsung dapat dilakukan dengan pernyataan – pernyataan hipotesis, kemudian ditanyakan pendapat responden.

2.2.3.3 Tindakan atau Praktik (*Practice*)

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan (*over behavior*). Untuk terwujudnya sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau kondisi yang memungkinkan, antara lain fasilitas. Disamping fasilitas juga diperlukan faktor dukungan (*support*) dari pihak lain, misalnya suami atau orang tua.

Keterampilan yang dicakup di dalam domain psikomotor mempunyai 4 tingkat yakni:

1. Persepsi (*Perception*)

Mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil.

2. Respons terpimpin (*Guided Respons*)

Dapat melakukan sesuatu sesuai dengan aturan yang benar sesuai dengan contoh.

3. Mekanisme (*Mechanism*)

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis atau suatu ide sudah merupakan suatu kebiasaan, maka ia sudah mencapai praktik tingkat tiga. Misalnya seorang ibu yang membawa anaknya ke Posyandu setiap bulan.

4. Adaptasi (*Adaptation*)

Merupakan tindakan atau praktik yang sudah berkembang dengan baik. Artinya tindakan itu sudah dimodifikasinya sendiri tanpa mengurangi kebenaran tindakannya tersebut.

Pengukuran perilaku dapat dilakukan secara tidak langsung, yakni dengan wawancara terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan beberapa jam, hari, bulan yang lalu (*recall*). Pengukuran juga dapat dilakukan secara langsung, yakni dengan mengobservasi tindakan atau kegiatan responden (Notoatmodjo, 2003)

2.2.4 Proses adopsi perilaku

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan dan untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas disamping faktor dukungan dari pihak lain misalnya anggota keluarga.

Menurut Notoatmodjo, (2003) dari pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Penelitian Rogers, (1974)

mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru) di dalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yaitu:

- 2.2.4.1 Kesadaran (*Awareness*), dimana orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus (objek)
- 2.2.4.2 Merasa tertarik (*Interest*) terhadap stimulus atau obyek tersebut, disini sikap subyek sudah mulai terbentuk
- 2.2.4.3 Menimbang-nimbang (*Evaluation*) terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya. Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi.
- 2.2.4.4 Uji coba (*Trial*) dimana subyek mulai mencoba melakukan sesuatu dengan apa yang dikehendaki oleh stimulus
- 2.2.4.5 Adopsi (*Adoption*) dimana subyek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

2.2.5 Faktor utama yang mempengaruhi perilaku

Menurut Lawrence Green, (1980) dikutip Notoatmodjo, (2003) perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor utama, yaitu:

2.2.5.1 Faktor predisposisi (*predisposing factor*)

Faktor ini terutama yang positif mempermudah terwujudnya perilaku. Faktor ini mencakup pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, sistem nilai yang dianut masyarakat, tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi, dan sebagainya.

2.2.5.2 Faktor pemungkin (*enabling factor*)

Faktor-faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas kesehatan bagi masyarakat. Faktor ini pada hakekatnya mendukung atau memungkinkan terwujudnya perilaku kesehatan.

2.2.5.3 Faktor penguat (*reinforcing factor*)

Faktor-faktor ini meliputi faktor sikap dan keterampilan tokoh masyarakat (Toma), tokoh agama (Toga), sikap dan keterampilan petugas termasuk petugas kesehatan. Termasuk juga di sini undang-undang, peraturan-peraturan baik dari pusat maupun pemerintah daerah yang terkait dengan kesehatan.

2.3 Perkembangan Anak Pra Sekolah atau TK

2.3.1 Perkembangan kognitif

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat (Mayke, 2001).

Menurut Howard Gardner, (2000) dikutip Nurlaila, Tientje, dan Iskandar, (2004) paling sedikit terdapat tujuh domain kecerdasan atau inteligensi yang dimiliki semua orang termasuk anak. Ketujuh domain itu yakni inteligensi musik, kinestetik tubuh, logika-matematika (numerikal), linguistik (verbal), spasial, interpersonal dan intrapersonal. Menurut Jean Piaget inteligensi terutama untuk mengukur kemampuan verbal, logika-matematika seperti: klasifikasi, seri, numerikal, konsep waktu, dan hubungan spasial atau ruang (Nurlaila, Tientje, dan Iskandar, 2004).

Teori Multiple inteligensi menurut Howard Gardner:

1. Intligensi logika-matematika

Pembelajaran logika-matematika membuat anak kreatif dan gigih dalam berfikir. Pembelajaran logika-matematika termasuk *matching*, kategorisasi, urutan, pola-pola, bilangan yang merupakan contoh-contoh pembelajaran penyelesaian masalah. Latihan matematika diberikan kepada anak bukan hanya berguna untuk menangani tugas harian, seperti membuat perubahan simbol dan angka saja, tetapi latihan matematika dapat meningkatkan daya pikir anak.

Tabel 2.1 Perkembangan inteligensi logika-matematika pada anak usia 3-6 tahun

Usia 3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal persamaan dan perbedaan benda • Mengenal perbedaan tempat: atas-bawah, dekat – jauh • Mengenal lingkungan sekitarnya: tanaman, binatang, keluarga • Menghitung benda
Usia 4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal kategorisasi (memilih dan mengelompokkan) • Mengenal urutan • Menghitung benda • Mengenalkan sebab – akibat • Mengenal perbandingan: lebih besar/lebih kecil
Usia 5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat memilih dan mengelompokkan dua kategori (warna dan ukuran) • Menghitung benda • Menulis angka • Mengenal perbandingan ukuran dan jumlah • Dapat memperkirakan dan mengukur • Dapat menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah

2. Inteligensi visual-spasial

Inteligensi visual-spasial adalah perasaan dan intuisi seseorang terhadap objek disekitarnya. Imajinasi visual dan kemampuan spasial hanya dapat meningkat dengan latihan (Del Grade, 1990 dikutip Nurlaila, Tientje, dan

Iskandar, 2004). Untuk mengembangkan *visual sense*, anak harus diberikan banyak pengalaman yang berfokus pada hubungan bentuk-bentuk geometri: arah, orientasi, perspektif, benda dalam ruang dan ukuran benda, dan bagaimana hubungan antar perubahan bentuk dengan perubahan ukuran.

Tabel 2.2 Perkembangan inteligensi visual-spasial pada anak usia 3-6 tahun

Usia 3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung warna • Mengenalkan benda dua dimensi • Mengenalkan bentuk bulat, segitiga • Mengenalkan atas-bawah, dekat-jauh • Mengenalkan arah
Usia 4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal kategorisasi (memilih dan mengelompokkan bentuk) • Mengenal urutan berdasarkan dekat-jauh • Menggambar bulatan • Memberi warna
Usia 5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat memilih dan mengelompokkan dua kategori (warna dan bentuk 3 dimensi kubus, piramid, kerucut) • Menggambar benda • Melukis dan mewarnai • Dapat memperkirakan dan mengukur jarak, dan dalamnya suatu tempat • Mengenal mata angin

3. Inteligensi linguistik (verbal)

Bahasa manusia terdiri dari beberapa aspek yang berbeda. Setiap aspek berhubungan dengan aturan formulasi daerah atau tempat bahasa itu berasal.

Aspek fonologis adalah yang berhubungan dengan bunyi. Pengetahuan tentang bunyi akan membuat anak mampu mengucapkan, menggabungkan dan dapat membuat tekanan pada bunyi-bunyi secara tepat (Hughes, 1988 dikutip Nurlaila, Tientje, dan Iskandar, 2004). Aspek sintaksis berhubungan dengan penggabungan kata menjadi kalimat. Aspek semantik berhubungan dengan

pemilihan kata agar maksud yang ingin disampaikan tercapai. Aspek pragmatik berhubungan dengan perilaku dalam berkomunikasi yang efektif terutama hubungannya dengan konteks sosial

Oleh karena anak-anak belajar bahasa melalui empat aspek bahasa, maka latihan permainan pun mengacu kepada keempat aspek tersebut.

Tabel 2.3 Perkembangan inteligensi linguistik (verbal) pada anak usia 3-6 tahun

Usia 3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan nama sendiri • Mengucapkan syair dan menyanyikan lagu berirama • Duduk tenang ketika dibacakan cerita • Berbicara di depan kelompok • Perbendaharaan kata baru • Bercerita sambil melakukan pekerjaan • Mengucapkan kata-kata dan menyanyikan lagu-lagu
Usia 4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Bercerita kejadian sesungguhnya atau cerita imajinatif • Menyanyi dengan mengubah kata-kata • Mengidentifikasi huruf, menulis nama sendiri, menulis beberapa huruf • Diskusi kelompok • Membacakan buku dan menentukan buku kesukaannya
Usia 5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal huruf dan dapat mengeja beberapa suku kata terutama namanya sendiri • Menceritakan kembali secara verbal cerita yang didengarnya • Menebak isi cerita berikutnya dengan melihat gambar • Menunggu giliran dan ikut berdiskusi

4. Inteligensi interpersonal dan intrapersonal

Kecerdasan interpersonal dapat distimulasi melalui pertemanan, mereka dengan mudah berhubungan dengan orang lain; mereka bermain dengan teman-temannya; bekerjasama dan menyelesaikan konflik. Untuk kecerdasan intrapersonal anak perlu dibantu agar dapat mengendalikan diri dan mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tepat.

Tabel 2.4 Perkembangan inteligensi interpersonal dan intrapersonal pada anak usia 3-6 tahun

Usia 3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal diri sendiri, keluarga dan orang lain • Berinteraksi dengan orang dewasa baru • Mengikuti rutinitas kegiatan • Mengontrol diri sendiri • Mempunyai keterampilan menolong diri sendiri • Mengikuti perintah dalam satu kalimat pendek
Usia 4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama dengan orang lain • Diberi tanggung jawab • Mengetahui rasa takut dan dorongan hati • Mengetahui persamaan dan perbedaan karakteristik fisik
Usia 5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan pilihan • Mengatasi konflik dan masalah sendiri • Mengontrol diri lebih baik • Menyatakan perasaan yang sebenarnya • Berinteraksi dengan orang lain • Mengatasi konflik dengan kawan • Menerima dimarahi oleh guru atau orang tua • Ikut bergembira atas kesuksesan orang lain

5. Inteligensi musik dan kinestetik-tubuh

Musik merupakan bagian integral dari kehidupan anak. Tentu saja tidak semua anak mampu memainkan instrumen musik dalam waktu yang bersamaan. Bagi anak musikal inteligensinya menonjol dan mereka dengan mudah dapat melakukan latihan yang lebih lama. Waktu yang lebih lama inilah yang menyebabkan anak yang kurang musikal inteligensinya menjadi bosan belajar musik. Apalagi potensi yang sedikit tersebut tidak diasah maka akhirnya anak tidak peka sama sekali terhadap musik (Hatley, 1952 dikutip Nurlaila, Tientje, dan Iskandar, 2004)

Tabel 2.5 Perkembangan inteligensi musik dan kinestetik tubuh pada anak usia 3-6 tahun

Usia 3-4 tahun	<p>Kemampuan motorik kasar (dapat pula dengan irama musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlari, melompat, memanjat, bersepeda, naik/turun tangga dengan benar. <p>Kemampuan motorik halus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan alat tulis merangkai, menyusun. • Mendengar ritme
Usia 4-5 tahun	<p>Kemampuan motorik kasar (dapat pula dengan irama musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengayuh ayunan, memanjat, meluncur, meloncat, melompat, dan menari. <p>Kemampuan motorik halus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan gunting, alat tulis yang lebih kecil, mengancingkan baju. • Membuat lagu
Usia 5-6 tahun	<p>Kemampuan motorik kasar (dapat pula dengan irama musik):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkoordinasikan otak dan indera (menendang, menangkap, melempar) • Bermain mengikuti aturan • Bermain dengan salah satu alat musik <p>Kemampuan motorik halus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggenggam, menggantung, mengikuti aturan

2.3.2 Perkembangan bahasa

Bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan berfikir individu. Perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan. Perkembangan pikiran itu dimulai pada usia 1.6-2.0 tahun, yaitu pada saat anak dapat menyusun kalimat dua atau tiga kata (Yusuf, 2004).

Dalam berbahasa anak dituntut untuk menuntaskan atau menguasai empat tugas pokok yang mana satu sama lainnya saling berkaitan, antara lain: 1) Pemahaman, 2) Pengembangan perbendaharaan kata, 3) Penyusunan kata-kata

menjadi kalimat, dan 4) Ucapan. Apabila anak berhasil menuntaskan tugas yang satu, maka berarti juga ia dapat menuntaskan tugas-tugas yang lainnya

Menurut Piaget dan Vygotsky, (Seefeldt dan Barbour, 1990) dalam Jaramis, (2006) ada dua tipe perkembangan bahasa anak, yaitu sebagai berikut:

1. *Egocentric Speech*, yaitu anak berbicara kepada dirinya sendiri (monolog)
2. *Socialized Speech*, yaitu terjadi ketika berlangsung kontak antara anak dengan temannya atau dengan lingkungannya. Perkembangan ini dibagi ke dalam lima bentuk: a) *adapted information*, di sini terjadi saling tukar gagasan atau adanya tujuan bersama yang dicari, b) *critism*, yang menyangkut penilaian anak terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain, c) *command* (perintah), *request* (permintaan) dan *threat* (ancaman), d) *question* (pertanyaan), dan e) *answer* (jawaban)

Berbicara monolog (*egocentric speech*) berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak yang pada umumnya dilakukan oleh anak usia 2-3 tahun, sementara yang "*socialized speech*" yaitu mengembangkan kemampuan penyesuaian sosial (*social adjustment*).

Untuk anak usia 4 tahun, membaca dan menulis sebenarnya merupakan permainan yang menyenangkan. Namun demikian, sebelum memasuki tahap tersebut, kemampuan berbahasa sebagai dasarnya perlu dikembangkan. Anak harus mampu berbicara dan mengucapkan kata-kata dengan baik (Mulyani dan Juliska, 2005).

Adapun perkembangan anak usia 3-4 tahun, antara lain: 1) Sudah memahami konsep "persamaan" dan perbedaan", 2) Mampu membuat kalimat yang lebih panjang dengan 5-6 kata, 3) Mulai dapat berbicara, dan 4) Pengucapan jelas dan relatif lebih mudah dimengerti. Untuk perkembangan anak usia 4-5

tahun, antara lain: 1) Bisa menggunakan kalimat yang panjang lebih dari 6 kata, 2) Bisa menggunakan hingga 10.000 kata, 3) Memahami bahwa antara huruf dan bunyi terdapat hubungan yang sistematis, 4) Bisa menyebutkan nama dan alamat, 5) Sudah mampu bercerita lebih panjang dengan kalimat yang lebih kompleks, dan 6) Bisa menggunakan bahasa untuk mengekspresikan empati. Sedangkan untuk perkembangan anak usia 5-6 tahun, antara lain: 1) Bicara lancar dengan kalimat sederhana, 2) Melengkapi kalimat sederhana, 3) Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang sama, 4) Menyanyikan beberapa lagu anak-anak, 5) Dapat menjawab 6 pertanyaan apa, mengapa, dimana, kapan, berapa, dan bagaimana, 6) Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek, 7) Menceritakan kembali isi cerita sederhana, dan 8) Mengekspresikan diri melalui dramatisasi.

Latihan-latihan yang diberikan adalah: menirukan bunyi, melakukan 3 perintah berurutan, menyebutkan kembali, menceritakan kembali, mengurutkan gambar seri, membuat pertanyaan, membedakan kata dengan suku kata awal yang sama, loto kata, nama benda, menghubungkan gambar dan tulisan.

2.3.3 Perkembangan sosial

Hal terpenting dalam perkembangan anak antara umur 3-6 tahun ialah perkembangan sikap sosialnya. Sikap sosial secara umum adalah hubungan antara manusia dengan manusia yang lain, saling ketergantungan dengan manusia lain dalam berbagai kehidupan bermasyarakat. Sedangkan pendapat lain mengatakan interaksi di kalangan manusia; interaksi adalah komunikasi dengan manusia lain, hubungan yang menimbulkan perasaan sosial yaitu perasaan yang mengikatkan individu dengan sesama manusia, perasaan hidup bermasyarakat seperti saling

tolong-menolong, saling memberi dan menerima, simpati dan antipati, rasa setia kawan, dan sebagainya (Zulkifli, 2005).

Kemampuan sosial dan emosi anak turut menentukan keberhasilan proses belajar anak selanjutnya. Anak perlu terlibat dan menjadi bagian dari suatu kelompok, meski ukuran kelompok itu kecil sekalipun (Mulyani dan Juliska, 2005).

Adapun perkembangan anak usia 3-4 tahun, antara lain: 1) Sudah bisa mengontrol emosi dengan baik, 2) Sudah mengenal rasa bersalah, malu dan bangga, 3) Mulai menjalin pertemanan, 4) Sudah mulai berempati dan berbagi, 5) Kemampuan bermain bersama sesama jenis kelamin, dan 6) Mematuhi peraturan sederhana. Untuk perkembangan anak usia 4-5 tahun, meliputi: 1) Sudah memiliki keinginan untuk menyenangkan hati teman, 2) Lebih mampu mengikuti aturan, 3) Menunjukkan ketidaktergantungan yang lebih besar, 4) Sudah mampu membaca situasi, dan 5) Dapat menginterpretasikan, memprediksi, dan mempengaruhi reaksi emosi orang lain. Sedangkan untuk perkembangan anak usia 5-6 tahun, antara lain: 1) Dapat bergaul dengan teman sebaya yang dikenal, 2) Bermain permainan meja yang sederhana, 3) Bermain permainan kompetisi, 4) Bermain dengan anak lain dalam permainan kerjasama yang memerlukan keputusan kelompok, pembagian permainan peran tersebut, 5) Mau menolong teman, dan 6) Mengikuti aturan permainan dalam kelompok.

2.3.4 Perkembangan motorik

Perkembangan motorik anak adalah perubahan kemampuan bergerak seluruh tubuh dan anggotanya sehingga sangat berkaitan dengan perkembangan fisiknya (Mulyani dan Juliska, 2005).

Menurut Zulkifli, (2005) gerakan-gerakan itu tidak sama asal dan rupanya. Ada gerakan yang merupakan akibat dari kemauan, ada gerakan yang terjadi diluar kemauan dan biasanya kurang disadari karena ia berjalan otomatis. Karena banyak gerakan yang dilakukan anak-anak, agar lebih mudah mengenali gerakannya, kita bagi gerakan-gerakan itu ke dalam tiga golongan seperti berikut ini:

1. Motorik statis

Gerakan tubuh sebagai upaya untuk memperoleh keseimbangan, misalnya keserasian gerakan tangan dan kaki pada waktu kita sedang berjalan.

2. Motorik ketangkasan

Gerakan untuk melaksanakan tindakan yang berwujud ketangkasan dan keterampilan, misalnya gerak melempar, menangkap, dan sebagainya.

3. Motorik penguasaan

Gerakan untuk mengendalikan otot-otot, roman muka, dan sebagainya.

Adapun perkembangan anak usia 3-4 tahun, antara lain: 1) Otot-otot jari tangan sudah lebih kuat dan lentur, 2) Sudah mampu melompat dengan satu kaki, 3) Dapat bergerak mundur dan maju dengan lincah/gesit, 4) Sudah bisa melempar bola dengan satu tangan, 5) Dapat menendang bola ke depan, dan 6) Sudah bisa mengendarai sepeda roda tiga. Untuk perkembangan anak usia 4-5 tahun, meliputi: 1) Bentuk tubuh ramping dan proporsi kaki lebih panjang, 2) Kemampuan motorik kasar berkembang pesat, otot-otot lengan dan kaki lebih kuat, 3) Dapat menuruni tangga bergantian kaki, 4) Dapat berjalan membentuk lingkaran, 5) Sudah mampu melompat dengan satu kaki hingga 7-10 kaki, 6) Dapat melempar dan menangkap bola dengan lebih terarah, 7) Sudah mampu mengendarai sepeda roda dua, dan 8) Dapat mengancingkan baju. Sedangkan

untuk perkembangan anak usia 5-6 tahun, antara lain: 1) Melompat dengan kedua kaki bersama-sama ke muka ke belakang, ke kiri ke kanan dengan alat atau tanpa alat, 2) Melompat dengan menggunakan satu kaki secara bergantian dengan alat (tali) atau tanpa alat, 3) Melompat dari ketinggian 20-50 cm sambil menghadap ke arah tertentu, 4) Menggerakkan kepala, tangan atau kaki dan bergerak bebas sesuai irama musik, 5) Senam dengan berbagai variasi dan menari yang sederhana, 6) Menendang, melempar, menangkap dan memantulkan benda atau bola, dan 7) Berjalan diatas papan titian/papan keseimbangan sambil membawa cangkir, merentangkan tangan dan sebagainya.

Latihan-latihan motorik yang diberikan adalah membentuk dengan *play dough* dan pasir, membuat garis lurus dan melengkung, melipat kertas, menggunting kertas, menjiplak bentuk-bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menjahit, melambung bola, melempar bola dan menangkap bola, bermain *sondah* (dengkleng).

2.4 Stimulasi Bermain

2.4.1 Pengertian

Menurut Soetjiningsih, (1995) stimulasi adalah perangsangan yang datang dari lingkungan di luar individu anak. Anak yang banyak mendapatkan stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi. Memberikan stimulasi yang berulang dan terus menerus pada setiap aspek perkembangan anak berarti telah memberikan kesempatan pada anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Moersintowarti, (2002) dikutip Nursalam, Susilaningrum, dan Utami, (2005) stimulasi adalah perangsangan dan latihan-latihan terhadap kemampuan

anak yang datangnya dari lingkungan di luar anak. Stimulasi ini dapat dilakukan oleh orang tua, anggota keluarga atau orang dewasa lain disekitar anak. Orang tua hendaknya menyadari pentingnya memberikan stimulasi bagi perkembangan anak

Menurut Sacharin, (1993) bermain didefinisikan sebagai aktivitas di mana individu dapat menggunakan proses mentalnya untuk mengembangkan imajinasinya serta memberikan ekspresi terhadap pemikiran kreatif. Sedangkan Nursalam, Susilaningrum, dan Utami, (2005) menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, meskipun hal tersebut tidak menghasilkan komoditas tertentu misalnya keuntungan finansial (uang). Anak bebas mengekspresikan perasaan takut, cemas, gembira, atau perasaan lainnya, sehingga dengan memberikan kebebasan bermain orang tua mengetahui suasana hati anak.

Bermain menumbuhkan rasa ingin tahu, mengasah kemampuan, dan rasa percaya pada diri sendiri. Bermain mempersiapkan anak untuk dapat mengerjakan tugas-tugas sekolah dan untuk belajar keterampilan yang diperlukan untuk kehidupannya dikemudian hari. Mendorong anak bermain dengan menyediakan bahan-bahan dan ide-ide adalah salah satu kebutuhan dasar untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Selain itu, dengan aktivitas bermain anak juga akan memperoleh stimulasi mental yang merupakan cikal bakal dari proses belajar pada anak untuk pengembangan kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian, moral, etika, dan sebagainya (Nursalam, Susilaningrum, Utami, 2005).

Healy, (1994) yang mendalami hubungan antara perkembangan otak dan pembelajaran dari lahir sampai dewasa menyatakan bahwa jaringan serabut syaraf akan terbentuk apabila ada kegiatan mental yang aktif dan menyenangkan bagi

anak. Setiap respons terhadap penglihatan, bunyi, perasaan, bau, dan pengecapan akan memperlancar hubungan antar neuron (pusat syaraf). Seperti jalan setapak dalam hutan belantara, serabut syaraf pada awalnya menunjukkan jejak yang belum jelas. Dengan terjadinya pengulangan, jalan setapak akan semakin jelas dan mudah ditempuh serta dilewati. Makin sering otak bekerja, maka ia akan semakin mahir dan terampil. Healy menegaskan: “setiap anak akan menganyam jaringan intelektualnya” (Sudono, 2000).

Kualitas otak tergantung pada pola pengembangan minat dan keterlibatan aktif dari anak. Penggunaan seluruh panca inderanya: penglihatan, pendengaran, rasa, pengecapan, dan penciuman mempercepat hubungan-hubungan yang ada di antara simpul syaraf. Lingkungan rumah merupakan unsur terpenting dalam pembentukan jaringan tersebut. Dalam keadaan yang menyenangkan, jalur hubungan sel otaknya akan tumbuh dengan pesat. Berdasarkan hal ini kita mengerti arti penting sarana dan alat bermain serta penggunaan sumber belajar itu. Bermain selain menyenangkan juga membantu anak mampu memahami konsep-konsep dan pengertian secara alamiah (Sudono, 2000).

Berfungsinya belahan otak kanan dalam kaitan dengan aktivitas mental ditandai oleh banyak (lebih dari satu) kemungkinan jawaban (fungsi divergen) dalam menghadapi persoalan. Apabila tuntutan respons mengacu pada berfungsinya belahan otak kanan, potensi kreatif memperoleh peluang berkembang. Respons, fungsi dan ciri belahan otak kanan lebih bersifat intuitif, holistik, multidimensional, kreatif, divergen dan human. Belahan otak kiri dalam fungsinya lebih bersifat rasional, konvergen, logis, teratur dan linier dan kedua belahan otak harus berkembang dalam keseimbangan melalui berbagai pengalaman belajar. Tidak lagi anak hanya harus belajar berfikir secara

konvergen, linier dan logis, melainkan juga harus berfikir kreatif, divergen dan human. Terutama pada anak usia dini, belajar yang memperhatikan keseimbangan kedua belahan otak akan sangat menguntungkan perkembangan anak. (Buletin PADU, 2003).

Dengan demikian stimulasi bermain dalam penelitian ini adalah dorongan dari lingkungan luar anak berupa rangsangan melalui bermain yang merupakan salah satu kebutuhan dasar yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Anak yang mendapatkan banyak stimulasi melalui bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif, dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain. (Soetjiningsih, 1995)

2.4.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain

1. Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

2. Inteligensi

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.

3. Jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan sebagian masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus. Namun demikian secara teori maupun kenyataan dewasa ini permainan untuk anak laki-laki maupun anak perempuan tidak ada perbedaan (sama).

4. Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

5. Status sosial ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

2.4.3 Macam-macam kegiatan bermain pada anak

1. Bermain aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh (Mayke, 2001).

a. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan itu sudah tidak menyenangkan lagi. Atau bisa saja anak asyik bermain bebas dengan mainan baru yang mengundang rasa ingin tahu anak. Kalau mainan itu menyenangkan dan menantang anak untuk tahu lebih banyak, maka makin banyak pula waktu yang digunakan untuk bermain bebas (Mayke, 2001).

b. Drama

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata atau dalam masmedia. Manfaat yang bisa dipetik dari bermain khayal adalah membantu penyesuaian diri anak. Anak juga dapat memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak. Perkembangan bahasa juga dapat ditingkatkan karena adanya penggunaan bahasa di dalam kegiatan bermain ini (Mayke, 2001).

c. Bermain musik

Manfaat yang dapat diperoleh adalah untuk ekspresi diri sosialisasi dan memupuk rasa percaya diri pada anak. Karena ia mampu bernyanyi dan memainkan alat musik tertentu, mereka dapat menyenangkan diri sendiri, sekaligus belajar untuk menjadi kreatif (Mayke, 2001). Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik.

d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Disamping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing.

e. Olah raga

Istilah sport seringkali digunakan untuk kontes yang membutuhkan pengaturan kelompok seperti pada olahraga basket, sepak bola, bola volley dan lain-lain. Kontes yang dilakukan anak-anak umumnya tergolong pada permainan (*Games*) (Mayke, 2001). Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.

2. Bermain pasif

Hiburan (*amusement*) merupakan salah satu bentuk bermain pasif. Dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri (Mayke, 2001).

a. Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

b. Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah

pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

c. Menonton TV

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

2.4.4 Prinsip-prinsip dalam kegiatan bermain

Menurut Soetjiningsih, (1995) dikutip Nursalam, Susilaningrum, dan Utami, (2005) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar bermain bisa menjadi stimulus yang efektif sebagaimana berikut ini:

1. Perlu ekstra energi

Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Asupan (*intake*) yang kurang dapat menurunkan gairah anak. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, serta menghindari rasa bosan atau jenuh.

2. Waktu yang cukup

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

3. Alat bermain

Alat bermain yang digunakan harus sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak. Banyak orang tua yang memberikan mainan kepada anaknya tanpa

tahu fungsi dari mainan tersebut. Hal ini adalah masalah yang paling sering ditemukan. Orang tua membelikan mainan yang cukup mahal harganya, tanpa mengetahui tujuan dan fungsi otak bagian mana yang distimulasi oleh permainan tersebut. Dengan mengetahui jenis mainan yang perlu diberikan pada usia tertentu yang akan merangsang pertumbuhan anak. Jangan sampai mainan tersebut membuat bosan atau sebaliknya justru membuat stress anak karena stimulus yang diterima oleh anak tidak sesuai dengan usianya.

4. Ruang untuk bermain

Aktivitas bermain dapat dilakukan di mana saja, di ruang tamu, di halaman, bahkan di ruang tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat khusus untuk bermain bila memungkinkan, dimana ruangan tersebut sekaligus juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan mainannya.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain dan mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya, atau diberitahu oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik karena anak lebih terarah dan lebih berkembang pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan tersebut. Orang tua yang tidak pernah mengetahui cara bermain dari alat permainan yang diberikan umumnya membuat hubungannya dengan anak cenderung menjadi kurang hangat.

6. Teman bermain

Dalam bermain anak memerlukan teman, bisa teman sebaya, saudara, atau orang tuanya. Ada saat-saat tertentu di mana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Bermain yang dilakukan bersama dengan orang tuanya akan mengakrabkan hubungan dan sekaligus memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengetahui setiap kelainan yang dialami oleh

anaknyanya. Teman diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami perbedaan.

2.4.5 Karakteristik bermain anak usia prasekolah atau TK

Menurut Nurlaila, Tientje, dan Iskandar, (2004) ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan perkembangan anak, yaitu:

Pertama, bermain adalah melakukan kegiatan karena adanya motivasi dari diri si anak, kegiatan ini dilakukan agar dapat menyenangkan diri sendiri.

Kedua, bermain merupakan pilihan bebas si anak, dia bisa memilih ikut bermain atau tidak ikut bermain. Pemaksaan bermain bukan lagi bermain. Akan tetapi hampir semua anak suka bermain, senang melakukan kegiatan yang dinamakan bermain.

Ketiga, bermain harus menyenangkan. Anak-anak harus merasa senang dalam memperoleh pengalaman melakukan kegiatan tersebut.

Keempat, bermain adalah kegiatan non linier. Kegiatan ini melibatkan elemen bukan dari satu langkah ke langkah berikutnya. Dia bebas untuk mulai kapan dan dari mana saja.

Kelima yang esensial sebagai kegiatan bermain adalah pelaku kegiatan terlibat secara aktif. Kegiatan ini melibatkan anak secara fisik dan atau psikologis.

Pada masa ini (4-6 tahun), inisiatif anak mulai berkembang dan anak ingin mengetahui lebih banyak lagi menangani hal-hal disekitarnya. Anak mulai berfantasi dan mempelajari model keluarga atau bermain peran. Dengan demikian, isi bermain anak lebih banyak menggunakan simbol-simbol dalam permainan atau yang sering disebut dengan permainan (*dramatic role play*). Permainan yang meningkatkan keterampilan (*skill play*) juga masih berkembang pada masa ini. Berdasarkan karakteristik sosial, anak mulai bermain bersama teman-temannya,

tetapi tidak ada tujuan kelompok (*associative play*) (Nursalam, Susilaningrum, dan Utami, 2005).

Jenis-jenis mainannya adalah sepeda roda tiga, truk, alat-alat masak, olah raga, berenang dan ski, balok besar dengan macam-macam ukuran, menghitung, krayon, cat air, buku gambar dengan kata-kata sederhana, boneka tangan, mobil-mobilan dan kapal terbang (Suherman, 2000).

Menurut Nursalam, Susilaningrum, dan Utami, (2005) pada masa ini permainan mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berbahasa, berhitung serta menyamakan dan membedakan
2. Merangsang daya imajinasi
3. Menumbuhkan sportivitas, kreativitas dan kepercayaan diri
4. Memperkenalkan ilmu pengetahuan, suasana gotong royong dan kompetisi
5. Mengembangkan koordinasi motorik, sosialisasi dan kemampuan untuk mengendalikan emosi.

2.4.6 Fungsi bermain

Diharapkan dengan bermain, anak mendapatkan stimulus yang mencukupi agar dapat berkembang secara optimal. Berkaitan dengan hal tersebut Nursalam, Susilaningrum, dan Utami, (2005) menjelaskan bahwa bermain pada anak hendaknya mempunyai fungsi-fungsi berikut ini:

1. Perkembangan sensori motor

Aktivitas sensori motor merupakan bagian yang berkembang paling dominan pada masa bayi. Perkembangan sensori motor ini didukung oleh stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan), dan stimulasi kinetik. Stimulasi visual merupakan stimulasi awal yang penting pada tahap

permulaan perkembangan anak. Anak akan meningkatkan perhatiannya pada lingkungan sekitar melalui penglihatannya. Oleh karena itu, orang tua disarankan untuk memberikan mainan berwarna-warni pada usia tiga bulan pertama. Stimulasi pendengaran (stimulasi auditif) adalah sangat penting untuk perkembangan bahasanya (verbal), terutama pada tahun pertama kehidupannya. Memberikan sentuhan (stimulus taktil) yang mencukupi pada anak berarti memberikan perhatian dan kasih sayang yang diperlukan oleh anak. Stimulus semacam ini akan menimbulkan rasa aman dan percaya diri pada anak sehingga anak akan lebih responsive dan berkembang. Stimulasi kinetik akan membantu anak mengenal lingkungan yang berbeda.

2. Perkembangan kognitif (intelektual)

Anak belajar mengenal warna, bentuk/ukuran, tekstur dari berbagai macam obyek, angka dan benda. Anak belajar untuk merangkai kata, berpikir abstrak dan memahami hubungan ruang seperti naik, turun, di bawah dan terbuka. Aktivitas bermain juga dapat membantu perkembangan keterampilan dan mengenal dunia nyata dan fantasi.

3. Sosialisasi

Sejak awal masa anak-anak, bayi telah menunjukkan ketertarikan dan kesenangan terhadap orang lain, terutama terhadap ibu. Dengan bermain, anak akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi, belajar untuk persoalan yang timbul, mengenal nilai-nilai moral dan etika, belajar mengenai apa yang salah dan benar, serta bertanggung jawab terhadap suatu yang diperbuatnya. Pada tahun pertama, anak hanya mengamati obyek di sekitarnya. Pada usia 2-3 tahun, biasanya anak suka bermain peran seperti peran sebagai ayah, ibu dan lain-lain.

Pada usia pra sekolah, anak lebih banyak bergabung dengan kelompok sebayanya (*peer group*) dan mempunyai teman favorit.

4. Kreativitas

Tidak ada situasi yang lebih menguntungkan atau menyenangkan untuk berkreasi daripada bermain. Anak-anak dapat bereksperimen dan mencoba ide-idenya. Sekali anak merasa puas atau mencoba sesuatu yang baru dan berbeda, ia akan memindahkan kreasinya ke situasi yang lain.

5. Kesadaran diri

Dengan aktivitas bermain, anak akan menyadari bahwa dirinya berbeda dengan yang lain dan memahami dirinya sendiri. Anak belajar untuk memahami kelemahan dan melepaskan diri dari orang tuanya.

6. Nilai-nilai moral

Anak belajar mengenai perilaku yang benar dan salah dari lingkungan rumah maupun sekolah. Interaksi dengan kelompoknya memberikan makna pada latihan moral mereka. Jika masuk ke dalam suatu kelompok, anak harus mentaati peraturan, misalnya kejujuran.

7. Nilai terapeutik

Bermain dapat mengurangi tekanan atau stress dari lingkungan. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan emosi dan ketidakpuasan atas situasi sosial serta rasa takutnya yang tidak dapat diekspresikan di dunia nyata.

2.4.7 Macam-Macam Stimulasi Bermain sesuai Perkembangan Kognitif Anak.

Menurut Nurlaila, Tientje, dan Iskandar, (2004) berbagai permainan untuk mengembangkan multiple inteligensi:

1. Eksplorasi

Anak melakukan eksplorasi sebelum bermain, artinya dalam lingkungan atau keadaan yang belum dikenal, anak pertama kali melakukan eksplorasi. Sejalan dengan situasi yang dirasakan sudah lebih familiar dan lebih nyaman anak mulai bermain. Anak akan bermain bila keadaan dan lingkungan dapat dikuasanya. Anak sering bermain peran, baik peran sebagai dirinya sendiri, sebagai teman, atau membayangkan ada teman bermain. Bermain peran dapat mengembangkan imajinasi anak sesuai dengan pengalaman yang pernah dikenalnya. Permainan imajinasi membantu anak berkonsentrasi, memperhatikan dan mengontrol diri.

2. Bermain dengan bekerja sama

Bila dalam bermain peran anak-anak mengatur dirinya sendiri, maka bermain dengan kerjasama aturan, dipersiapkan oleh orang tua atau guru untuk dapat bermain dengan teman-teman lain. Permainan ini dapat dilakukan dengan cara duduk atau berdiri berhadapan dan mereka masing-masing diberi kesempatan untuk saling bertanya dan saling menjawab. Jawaban dan pertanyaan yang dilontarkan merupakan representasi dan cara berpikir anak. Anak perlu diyakinkan bahwa pengetahuan yang mereka tunjukkan itu bermanfaat. Kemudian mereka harus terus diarahkan agar akhirnya mereka dapat menjawab dengan tepat.

Table 2.6 Stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif (logika-matematika, visual-spasial, linguistik atau verbal) pada anak usia 3-4 tahun

Perkembangan kognitif	Stimulasi bermain
<u>Inteligensi logika-matematika:</u>	
1. Mengenal persamaan dan perbedaan	1. Bermain memasang benda sesuai pasangannya / bermain beda gambar
2. Mengenal perbedaan tempat, atas bawah, dekat-jauh	2. Bermain jarak langkah kaki (naik turun tangga) / bermain ruang
3. Mengenal lingkungan sekitarnya: tanaman, binatang, keluarga	3. Bermain di luar rumah / bermain tebak-tebakan (tanaman, binatang, keluarga)
4. Menghitung benda	4. Bermain memasang lambang bilangan dengan benda / bermain menyusun balok / bermain puzzle
<u>Inteligensi Visual-Spasial:</u>	
1. Mengenal warna	1. Bermain krayon, balon
2. Mengenalkan benda dua dimensi	2. Bermain mengenalkan benda persegi panjang, bujur sangkar, segi tiga dan lain-lain
3. Mengenalkan bentuk bulat, segitiga, dsb	3. Bermain mengenalkan bentuk dengan makanan (donat, wajik), bermain puzzle bentuk
4. Mengenalkan atas bawah, dekat-jauh	4. Bermain jarak langkah kaki (naik turun tangga) / bermain ruang
5. Mengenalkan konsep waktu	5. Bermain piring jam
<u>Inteligensi Linguistik (verbal):</u>	
1. Menuliskan nama sendiri	1. Bermain menulis huruf dan menulis nama
2. Mengucapkan syair dan menyanyikan lagu berirama	2. Bermain mendengarkan musik, menyanyi
3. Duduk tenang ketika dibacakan cerita	3. Bermain cerita dongeng
4. Berbicara di depan kelompok	4. Bermain bicara, penggunaan bahasa
5. Perbendaharaan kata baru	5. Bermain dengan kata-kata
6. Bercerita sambil melakukan pekerjaan	6. Bermain cerita dan demonstrasi
7. Mengucapkan kata-kata dan menyanyikan lagu	7. Bermain mengucap kata, menyanyi

(Modifikasi dari Mulyani dan Juliska, 2005 dan Mayke, 2001).

Table 2.7 Stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif (logika-matematika, visual-spasial, linguistik atau verbal) pada anak usia 4-5 tahun

Perkembangan kognitif	Stimulasi bermain
<p><u>Inteligensi logika-matematika:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal kategorisasi (memilih dan mengelompokkan) 2. Mengenal urutan 3. Menghitung benda 4. Mengenalkan sebab akibat 5. Mengenal perbandingan (lebih besar/lebih kecil) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain mengelompokkan benda perabotan rumah, buah-buahan, sayuran, mainan dsb 2. Bermain menyebut bilangan 1-10 / bermain ular tangga / bermain kartu-kartu angka / bermain tangga angka 3. Bermain memasang lambang bilangan dengan benda / bermain menyusun benda / bermain puzzle 4. Latih anak dengan bertanya tiap anak mengalami sesuatu / bermain cocok gambar kejadian 5. Bermain urutan benda dan membandingkannya / main menara gelang
<p><u>Inteligensi Visual-Spasial:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal kategorisasi (memilih dan mengelompokkan bentuk) 2. Mengenal urutan berdasarkan dekat jauh 3. Menggambar bulatan 4. Memberi warna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain mengelompokkan bentuk 2. Bermain jarak langkah kaki (<i>engkle</i>) 3. Bermain menjiplak bentuk-bentuk geometri / menghubungkan titik-titik bentuk geometri 4. Bermain mewarnai
<p><u>Inteligensi Linguistik/Verbal:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita kejadian sesungguhnya atau cerita imajinatif 2. Menyanyi dengan mengubah kata-kata 3. Mengidentifikasi huruf, menulis beberapa huruf, menulis namanya sendiri 4. Diskusi kelompok 5. Membacakan buku dan menentukan buku kesukaannya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain peran / bermain boneka tangan 2. Bermain musik, bernyanyi dengan mengubah kata-kata 3. Bermain menulis huruf / merangkai beberapa huruf / menulis nama 4. Bermain diskusi 5. Bermain membaca

(Modifikasi dari Mulyani dan Juliska, 2005 dan Mayke, 2001).

Table 2.8 Stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif (logika-matematika, visual-spasial, linguistik atau verbal) pada anak usia 5-6 tahun

Perkembangan kognitif	Stimulasi bermain
<p><u>Inteligensi logika-matematika:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Memilih dan mengelompokkan dua kategori (warna dan ukuran) Menghitung benda Menulis angka Mengenal perbandingan ukuran dan jumlah Dapat memperkirakan dan mengukur Dapat menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain mengelompokkan benda (balok-balok, menara gelang) Bermain memasang lambang bilangan dengan benda / bermain menyusun balok / bermain puzzle Bermain menjiplak angka, menghubungkan titik-titik angka Bermain mengukur benda dan bermain menjumlah Bermain penggaris Latih anak mengungkapkan pendapatnya / bermain peran / bermain boneka tangan
<p><u>Inteligensi Visual-Spasial:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Dapat memilih dan mengelompokkan dua kategori (warna dan bentuk 3 dimensi kubus, pyramid, kerucut) Menggambar benda Melukis dan mewarnai Dapat memperkirakan dan mengukur jarak dan dalamnya suatu tempat Mengenal mata angin 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain mengelompokkan benda sekitar (misal: bentuk benda apa dikelompokkan sesuai warna) Bermain menjiplak gambar Bermain menggambar alam sekitar Bermain jarak langkah kaki / bermain air dalam gelas Bermain gambar mata angin
<p><u>Inteligensi Linguistik-Verbal:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Mengenal huruf dan dapat mengeja beberapa suku kata terutama namanya sendiri Menceritakan kembali secara verbal cerita yang didengarnya Menebak isi cerita berikutnya dengan melihat gambar Menunggu giliran dan ikut berdiskusi 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain puzzle huruf / bermain mengeja huruf Bermain cerita, mendengar dan menceritakan kembali Bermain cerita dengan urutan gambar seri Bermain tanya jawab, diskusi

(Modifikasi dari Mulyani dan Juliska, 2005 dan Mayke, 2001).

2.4.8 Tahapan bermain

Sejalan dengan berjalannya kognitif anak Jean Piaget, (1962) dikutip Mayke, (2001) mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut:

1. *Sensory Motor Play* ($\pm \frac{3}{4}$ bulan – $\frac{1}{2}$ tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Baru pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Anak sudah semakin mampu memvariasikan tindakannya terhadap berbagai alat permainan. Hal ini merupakan awal dari penjelajahan sistematis terhadap lingkungannya.

2. *Symbolic atau Make Believe Play* ($\pm 2 - 7$ tahun)

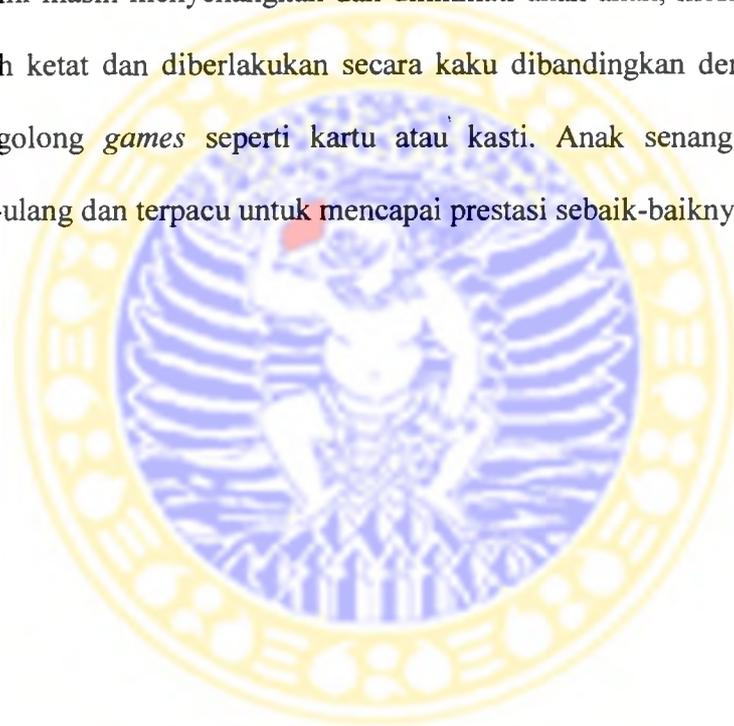
Symbolic atau *make believe play* merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak, akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya. Dalam perkembangan selanjutnya, kegiatan bermain simbolik ini akan semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

3. *Social play games with rules* (\pm 8 tahun – 11 tahun)

Dalam bermain tahap yang tertinggi penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif. Sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules*. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan

4. *Games with rules & Sports* (11 tahun keatas)

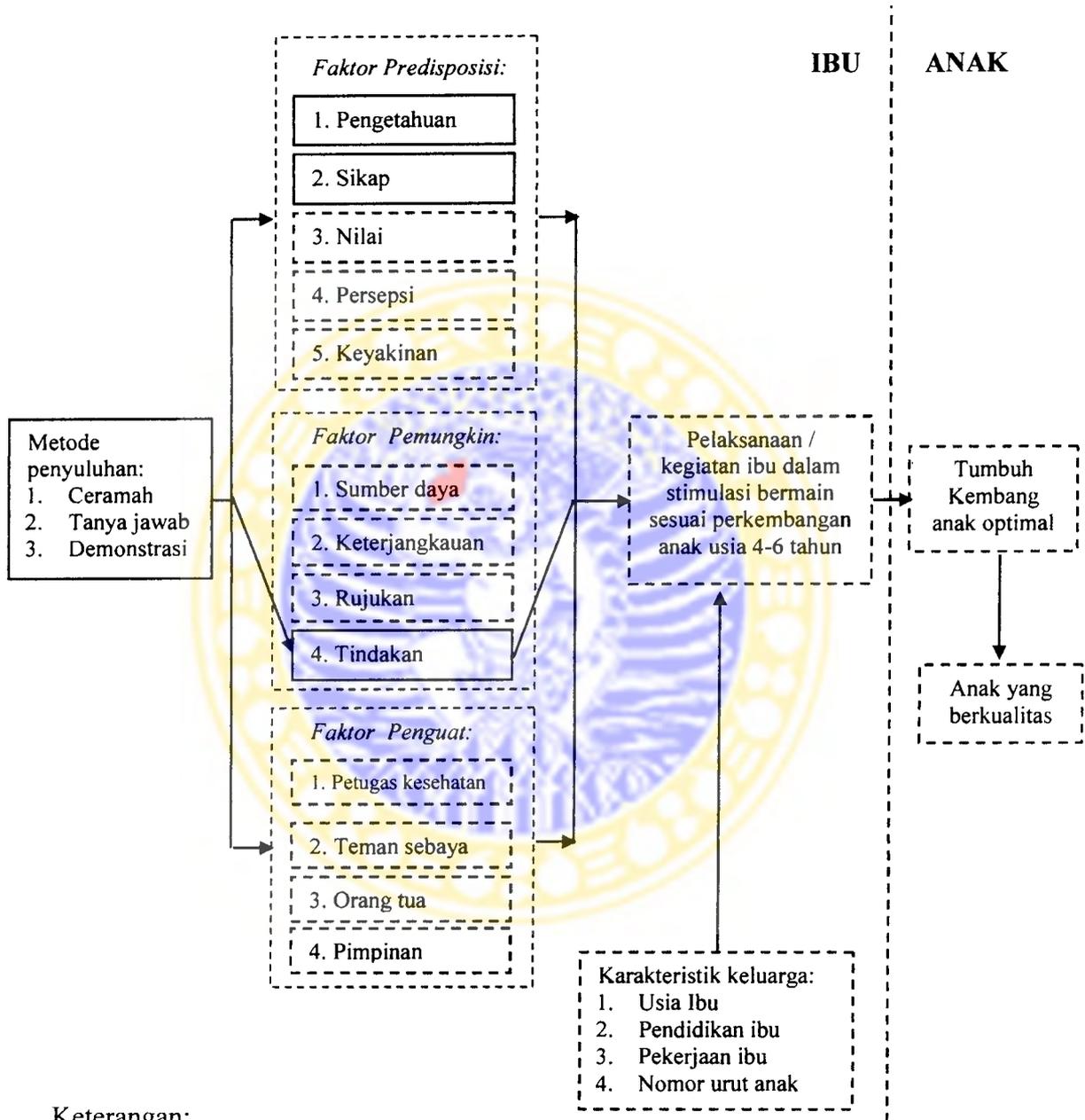
Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong *games* seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.



BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka konseptual



Gambar 3.1: Kerangka Konseptual
(Modifikasi dari teori Lawrence Green, 1980)

Berdasarkan kerangka konseptual di atas dapat diuraikan bahwa perilaku ibu dalam bentuk pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan tindakan (*practice*) yang baik dalam memberikan rangsangan atau stimulasi akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Dengan demikian apa yang menjadi harapan terhadap kelangsungan hidup anak yang tangguh, cerdas, produktif dan berkualitas di masa depan dapat terwujud.

Supartini, (2004) mengatakan bahwa salah satu fungsi stimulasi bermain pada anak adalah merangsang perkembangan intelektual (kognitif) dimana anak akan melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya. Dalam hal ini pengetahuan dan keterampilan orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam tumbuh kembang anak karena dengan pengetahuan yang baik tentang stimulasi bermain maka orang tua dalam hal ini ibu dapat lebih memahami cara mengasuh dan mendidik anak yang baik dan benar .

Perilaku ibu dalam stimulasi bermain pada anak dapat terbentuk karena berbagai pengaruh atau rangsangan baik yang bersifat internal maupun eksternal. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Lawrence Green bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh tiga faktor utama yaitu faktor predisposisi (*predisposing factors*), faktor pemungkin (*enabling factors*), dan faktor penguat (*reinforcing factors*).

Faktor predisposisi merupakan faktor internal yang ada pada diri individu, keluarga, kelompok, atau masyarakat yang mempermudah individu untuk berperilaku seperti pengetahuan, sikap, nilai, persepsi, dan keyakinan. Faktor pemungkin merupakan faktor yang memungkinkan individu berperilaku, karena tersedianya sumber daya, keterjangkauan, rujukan, dan tindakan (praktik).

Sedangkan faktor penguat merupakan faktor yang mendukung perilaku, seperti sikap dan keterampilan petugas kesehatan, teman sebaya, orang tua, dan pimpinan.

Selain ketiga faktor tersebut, perilaku ibu dalam pelaksanaan stimulasi bermain pada anak juga dipengaruhi oleh faktor keluarga (karakteristik keluarga) antara lain seperti: Usia ibu, latar belakang pendidikan, pekerjaan, dan nomor urut anak dalam keluarga.

Pada penelitian ini penyuluhan merupakan salah satu bentuk pendekatan dalam pemberian informasi yang mampu memberikan pemahaman kepada ibu-ibu dalam bentuk pola pikir, sikap, dan keterampilan yang spesifik mengenai stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun. Dengan demikian maka penyuluhan sebagai upaya intervensi mempunyai peranan penting dalam mengubah dan menguatkan ketiga kelompok faktor utama tersebut sehingga menimbulkan perilaku yang positif dari ibu.

3.2 Hipotesis Penelitian

1. Ada pengaruh metode penyuluhan terhadap pengetahuan ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.
2. Ada pengaruh metode penyuluhan terhadap sikap ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.
3. Ada pengaruh metode penyuluhan terhadap tindakan (praktik) ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.

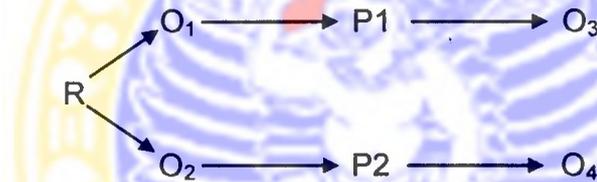
BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *experimental* dengan rancangan “*Pretest – Posttest with Control Group Design*”, dengan subyek penelitian dalam kelompok dilakukan secara *random*. Pada rancangan ini ada kelompok perlakuan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok kontrol dengan metode buku pedoman.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan:

R : Randomisasi (*random allocation*)

O₁ : Pretes untuk kelompok perlakuan

O₂ : Pretes untuk kelompok kontrol

P1 : Penyuluhan dengan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi

P2 : Penyuluhan dengan metode buku pedoman

O₃ : Postes untuk kelompok perlakuan

O₄ : Postes untuk kelompok kontrol

Gambar 4.1: Desain Penelitian

4.2 Populasi, Besar Sampel, Teknik Pengambilan Sampel, dan kriteria sampel

4.2.1 Populasi penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah ibu-ibu yang putra-putrinya sekolah di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara.

4.2.2 Besar sampel

Adapun untuk menghitung besar sampel yang representatif (Hulley dan Cummings, 1988) dapat dipakai rumus:

$$n \text{ total} = \frac{\{Z\alpha \sqrt{4P(1-P)} + Z\beta \sqrt{2p_1(1-p_1) + 2p_2(1-p_2)}\}^2}{(p_1 - p_2)^2}$$

Keterangan:

$n \text{ total}$ = besar sampel yang dikehendaki

$Z\alpha$ = adjusted standard deviation untuk $\alpha = 0.05$;

maka $Z\alpha$ (2 arah) = 1.96

$Z\beta$ = adjusted standard deviation untuk $\beta = 0.20$ adalah 0.84

p_1 = proporsi yang diharapkan setelah penyuluhan pada kelompok intervensi adalah 80% (0.8)

p_2 = proporsi yang diharapkan pada kelompok kontrol adalah 40% (0.4)

$$P = \frac{p_1 + p_2}{2}$$

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh besar sampel yaitu:

$$P = \frac{p_1 + p_2}{2} = \frac{0.8 + 0.4}{2} = 0.6$$

$$n \text{ total} = \frac{\{1.96 \cdot \sqrt{4 \cdot 0.6(0.4)} + 0.84 \sqrt{2 \cdot 0.8(0.2) + 2 \cdot 0.4(0.6)}\}^2}{(0.4)^2}$$

$$n \text{ total} = \frac{7,1204}{0,16} = 44,5025 \text{ dibulatkan } 46$$

4.2.3 Teknik pengambilan sampel

Pengambilan sampel dilakukan secara acak sederhana (*Simple Random Sampling*) yaitu setiap anggota atau unit dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diseleksi sebagai sampel.

Sebelum menentukan sampel terlebih dahulu peneliti melakukan *screening* pada populasi sesuai kriteria sampel. Hasil seleksi dari 104 orang populasi maka yang memenuhi persyaratan sesuai kriteria yaitu sebanyak 51 orang. Selanjutnya dari jumlah populasi yang telah memenuhi syarat diberi nomor dan digulung kecil, dimasukkan dalam kotak dan diundi sampai mendapatkan jumlah sampel 46 responden. Jumlah sampel dibagi menjadi 2 kelompok dan besar sampel masing-masing kelompok sama yaitu 23 orang kelompok perlakuan dan 23 orang kelompok kontrol.

4.2.4 Kriteria sampel

Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah:

1. Ibu dengan anak pertama usia 4-6 tahun
2. Usia ibu: 20-35 tahun

3. Pendidikan ibu minimal tamat SLTP
4. Ibu tidak bekerja

4.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

4.3.1 Variabel penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang dapat menimbulkan pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penyuluhan.

2. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dapat dipengaruhi variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku, meliputi: pengetahuan, sikap dan praktik.

4.3.2 Definisi operasional variabel

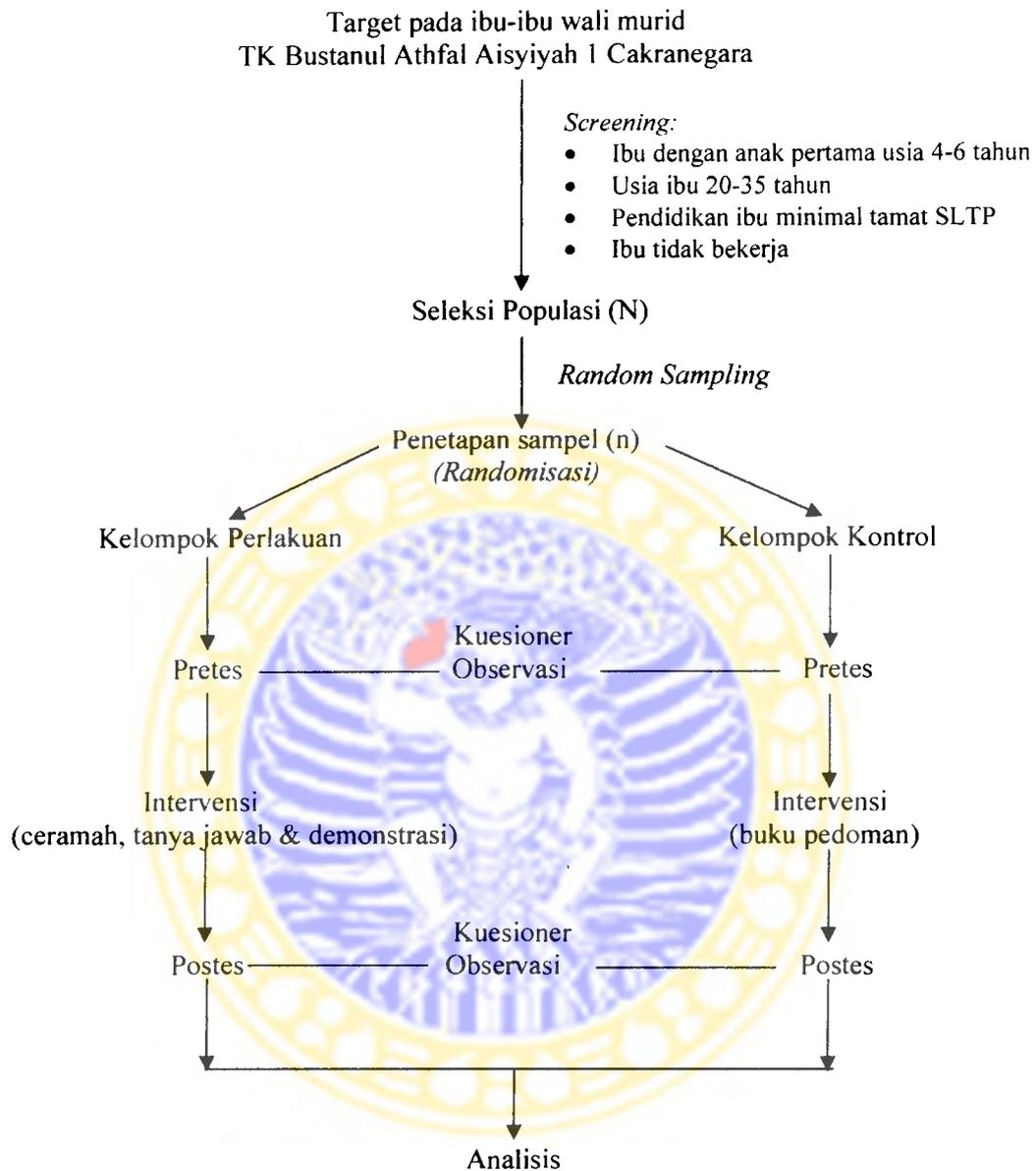
Untuk memperjelas rincian dari variabel penelitian ini, dapat dilihat pada tabel tentang jabaran variabel, sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jabaran Variabel

DEFINISI OPERASIONAL	INSTRUMEN	KATEGORI	SKALA
<p>Penyuluhan: Upaya untuk mempengaruhi atau mengajak orang lain baik individu, keluarga, kelompok atau masyarakat agar melaksanakan perilaku yang positif (mendukung), dalam hal ini perilaku ibu untuk melakukan stimulasi bermain yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak</p>	--	<p>1. Ceramah, tanya jwb dan demonstrasi 2. Buku pedoman</p>	Nominal

DEFINISI OPERASIONAL	INSTRUMEN	KATEGORI	SKALA
<p>Pengetahuan: Jawaban yang diberikan orang tua merupakan hasil tahu orang tua tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.</p>	<p>Kuesioner pengetahuan: Terdiri dari item pertanyaan nomor 1 sampai dengan nomor 15</p>	<p>Skoring didapat dari laporan perseorangan dengan nilai: Benar= 1 Salah= 0 Kategori pengetahuan: SB: > 85% B: 68% - 85% C: 56% - 67% K: < 55%</p>	Ratio
<p>Sikap: Reaksi atau respons yang masih tertutup dari ibu terhadap suatu stimulus atau objek dalam hal ini tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.</p>	<p>Kuesioner sikap: Terdiri dari item pertanyaan nomor 1 sampai dengan nomor 15</p>	<p>Skoring didapat dari laporan perseorangan dengan nilai: Pernyataan (+): SS: 4 S: 3 TS: 2 STS: 1 Pernyataan (--): SS: 1 S: 2 TS: 3 STS: 4 Kategori sikap: SM: > 85% M: 68% - 85% CM: 56% - 67% KM: < 55%</p>	Ratio
<p>Tindakan (praktik): Kemampuan orang tua dalam hal ini ibu untuk melakukan tindakan stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun</p>	<p>Pedoman observasi tindakan (praktik): Usia 4-5 tahun: terdiri dari <i>check lyst</i> nomor 1 s.d. XV Usia 5-6 tahun: terdiri dari <i>check lyst</i> nomor 1 s.d. XV</p>	<p>Skoring didapat dari hasil observasi dengan nilai : 0: Tidak dilakukan 1: Dilakukan tapi belum benar 2: Dilakukan dengan benar Kategori praktik: SB: > 85% B: 68% - 85% C: 56% - 67% K: < 55%</p>	Ratio

4.4 Kerangka Operasional Penelitian



Gambar 4.2: Kerangka Operasional Penelitian

4.5 Bahan Penelitian

- 4.5.1 Buku pedoman mengenai berbagai cara melakukan stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun (Modifikasi dari Mulyani dan Juliska, 2005 dan Mayke, 2001)

- 4.5.2 Berbagai alat permainan/gambar untuk anak usia 4-6 tahun
- 4.5.3 Alat bantu penyuluhan seperti: Laptop dan LCD

4.6 Instrumen Penelitian

- 4.6.1 Kuesioner terdiri dari *informed consent* serta memuat pertanyaan / pernyataan yang menggali aspek pengetahuan dan sikap ibu tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.
- 4.6.2 Pedoman observasi dalam bentuk *check lyst* memuat atau menggali aspek tindakan (praktik) ibu tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.
- 4.6.3 Kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data ialah jenis tertutup dan diisi oleh responden pada waktu *pre test* dan *post test*.
- 4.6.4 Pedoman observasi yang digunakan untuk pengumpulan data ialah jenis tertutup dan diisi oleh peneliti pada waktu *pre test* dan *post test*.
- 4.6.5 Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabelitas kuesioner. Uji kuesioner dilaksanakan 2 kali yaitu tanggal 6 dan 10 Mei 2006. Hasilnya dianalisis dengan menggunakan rumus *spearman correlation coefficient*. Pada uji pertama untuk kuesioner pengetahuan, pertanyaan yang direvisi adalah nomor: 4, 7, 9 dan 15, sedangkan kuesioner sikap, pernyataan yang direvisi adalah nomor: 12 dan 15. Setelah direvisi dilakukan uji ulang pada responden yang sama dengan hasil pertanyaan/pernyataan yang direvisi tersebut telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

4.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.7.1 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Mataram, Nusa Tenggara Barat.

4.7.2 Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama \pm 2 bulan yang dimulai bulan Mei sampai dengan Juni 2006.

4.8 Prosedur Pengambilan Data

Adapun data yang diambil pada penelitian ini berupa data primer, yaitu:

- 4.8.1 Orang tua dalam hal ini ibu yang menjadi responden diberi *informed consent* sebagai pernyataan setuju untuk menjadi responden pada penelitian ini.
- 4.8.2 Pada saat *pre test*, peneliti mendatangi setiap responden ke rumahnya untuk diberikan kuesioner, selanjutnya diisi atau dilengkapi dengan cara menjawab pertanyaan atau pernyataan yang berhubungan dengan aspek pengetahuan dan sikap ibu tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.
- 4.8.3 Kuesioner yang telah diisi dan dilengkapi oleh responden dikumpulkan kembali oleh peneliti, kemudian dilanjutkan dengan melakukan observasi pada responden yang berhubungan dengan aspek tindakan (praktik) ibu tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun menggunakan pedoman observasi. Kegiatan *pre test* ini dilaksanakan dalam waktu \pm 3 minggu (mulai tanggal 15 Mei sampai 3 Juni 2006).

- 4.8.4 Pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol selanjutnya diberikan penyuluhan dengan metode yang berbeda. Pada kelompok perlakuan penyuluhan dilaksanakan tanggal 8 Juni 2006 dengan 2x pertemuan yaitu pertemuan I jam 08.30-10.00 Wita dan pertemuan II pukul 14.30-17.00 Wita. Sedangkan kelompok kontrol hanya diberi buku pedoman setelah selesai *pre test*.
- 4.8.5 Setelah penyuluhan pada kelompok perlakuan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok kontrol dengan metode buku pedoman berakhir kemudian dilakukan *post test* menggunakan kuesioner yang materinya sama seperti *pre test*. Selanjutnya observasi dilakukan oleh peneliti langsung kepada setiap responden dengan menggunakan pedoman observasi yang sama seperti *pre test*. Kegiatan *post test* ini dilaksanakan dalam waktu \pm 3 minggu (mulai tanggal 12 sampai dengan 30 Juni 2006).
- 4.8.6 Jawaban seluruh responden pada saat *pre test* maupun *post test* dikoreksi sendiri oleh peneliti sesuai penilaian jawaban yang sudah disiapkan.

4.9 Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

- 4.9.1 Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan nilai mean dan SD.
- 4.9.2 Dilanjutkan dengan analisis secara inferensial menggunakan uji *t* sampel berpasangan dan uji *t* dua sampel bebas.

BAB 5

ANALISIS HASIL PENELITIAN

5.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Jalan Kebudayaan No. 5 Cakranegara Kelurahan Cakranegara Barat Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara didirikan pada tanggal 11 Desember 1963 di atas sebidang tanah wakaf seluas 10 are yang dirintis oleh Pimpinan cabang Aisyiyah Cakranegara. Adapun tujuan pendirian Taman Kanak-Kanak pada saat itu adalah untuk membantu pemerintah dalam menyampaikan programnya pada masyarakat terutama dibidang pendidikan, kesehatan dan agama. Dengan meningkatnya kepercayaan dan minat masyarakat dari tahun ke tahun untuk menyekolahkan putra-putrinya di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, maka gedung TK yang tadinya hanya terdiri dari 1 ruang kelas dengan prasarana yang sangat sederhana kemudian direhab dan saat ini TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara memiliki 3 ruang kelas, 1 ruang aula, 1 ruang kepala sekolah, 3 buah kamar mandi, dan 1 ruang untuk gudang serta prasarana lainnya.

5.2 Karakteristik Populasi

Sebelum penelitian dilaksanakan pada tahap awal peneliti melakukan koordinasi dengan Kepala sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara untuk memperoleh data awal tentang karakteristik populasi yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah ibu-ibu wali murid yang mempunyai anak usia 4-6 tahun sebanyak 104 orang dengan perincian kelas A: 35 orang, kelas B1:

34 orang dan kelas B2: 35 orang. Adapun karakteristik populasi secara terperinci digambarkan mengenai pendidikan ibu, usia, status pekerjaan dan urutan anak dalam keluarga, sebagai berikut:

5.2.1 Pendidikan

Tabel 5.1 Distribusi pendidikan ibu yang mempunyai anak usia 4-6 tahun di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Pendidikan terakhir	Frekuensi	Persentase
Tidak sekolah	0	0.00
SD	16	15.38
SLTP	37	35.58
SLTA	42	40.39
Diploma/Sarjana	9	8.65
Jumlah	104	100

Berdasarkan tabel diatas pendidikan terakhir ibu terbanyak adalah SLTA 42 orang (40.39%) dan terendah dengan pendidikan Diploma/Sarjana 9 orang (8.65%). Sedangkan ibu yang tidak sekolah tidak ditemukan. Hal ini menunjukkan bahwa ibu-ibu wali murid di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara sebagian besar (84.62%) mempunyai tingkat pendidikan yang cukup baik dan potensial untuk menerima pesan-pesan dalam penyuluhan tentang stimulasi bermain maupun mempelajari buku pedoman.

5.2.2 Usia

Tabel 5.2 Distribusi usia ibu yang mempunyai anak usia 4-6 tahun di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Usia ibu	Frekuensi	Persentase
< 20 tahun	0	0.00
20-35 tahun	58	55.77
> 35 tahun	46	44.23
Jumlah	104	100

Berdasarkan tabel diatas usia ibu antara 20-35 tahun sebanyak 58 orang (55.77%) dan usia lebih dari 35 tahun sebanyak 46 orang (44.23%). Sedangkan ibu yang berusia dibawah 20 tahun tidak ada. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari sebagian ibu-ibu wali murid termasuk dalam kategori dewasa muda dan merupakan usia yang sesuai untuk menerima pesan-pesan penyuluhan baik dengan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi maupun metode buku pedoman

5.2.3 Status pekerjaan

Tabel 5.3 Distribusi status pekerjaan ibu yang mempunyai anak usia 4-6 tahun di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Status pekerjaan	Frekuensi	Persentase
Bekerja	49	47.11
Tidak bekerja	55	52.88
Jumlah	104	100

Berdasarkan status pekerjaan pada tabel diatas didapatkan ibu yang bekerja sebanyak 49 orang (47.11%) dan ibu yang tidak bekerja sebanyak 55 orang (52.88%). Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari sebagian ibu-ibu wali murid berpeluang kontak lebih sering dengan anaknya oleh karena berada di

rumah sehingga kemungkinannya lebih besar dalam memenuhi kebutuhan dasar anak dan memberikan perhatian serta dapat mendampingi anak sepenuhnya pada waktu anak memerlukan kehadiran ibu.

5.2.4 Urutan anak

Tabel 5.4 Distribusi berdasarkan urutan anak dalam keluarga yang berusia 4-6 tahun di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Urutan anak	Frekuensi	Persentase
Anak ke-1	51	49.04
Anak ke-2	37	35.57
Anak ke-3	11	10.58
Anak ke-4 \geq	5	4.81
Jumlah	104	100

Berdasarkan urutan anak yang berusia 4-6 tahun terbanyak pada urutan anak ke-1 yaitu 51 orang (49.04%) dan terendah anak dengan urutan ke-4 atau lebih sebanyak 5 orang (4.81%). Hal ini menunjukkan bahwa hampir sebagian ibu-ibu wali murid mempunyai pengalaman mengasuh anak usia 4-6 tahun yang masih terbatas.

Selanjutnya langkah awal dalam menentukan sampel yaitu peneliti melakukan *screening* terhadap populasi sesuai kriteria antara lain: pendidikan ibu minimal tamat SLTP, usia 20-35 tahun, ibu tidak bekerja, dan ibu dengan anak pertama berusia 4-6 tahun. Berdasarkan hasil seleksi pada seluruh populasi (N) maka yang memenuhi persyaratan sesuai kriteria diatas yaitu sebanyak 51 orang dan sesuai dengan rumus perhitungan besar sampel menurut Hulley dan Cummings, (1988) diperoleh sampel (n) sebanyak 46 responden. Adapun cara pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Selanjutnya

peneliti membagi 46 responden menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama (randomisasi) yaitu kelompok I (23 orang) sebagai kelompok perlakuan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dan kelompok II (23 orang) sebagai kelompok control dengan metode buku pedoman.

5.3 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai bulan Mei sampai dengan Juni 2006 yang dibagi menjadi tahap persiapan, proses dan evaluasi sebagai berikut:

5.3.1 Persiapan

Adapun persiapan yang dilakukan sebelum penelitian ini dimulai yaitu:

1. Setelah proposal mendapatkan persetujuan atau pengesahan dari pembimbing selanjutnya peneliti menyelesaikan administrasi perijinan untuk melaksanakan penelitian. Proses perijinan diperoleh dari Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga yang ditujukan ke Bakesbang Linmas Propinsi Jawa Timur dan selanjutnya ke lokasi penelitian di sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara Nusa Tenggara Barat.
2. Peneliti melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara mengenai rencana dan strategi pelaksanaan penelitian seperti materi, waktu dan tempat penyuluhan.
3. Kegiatan peneliti selanjutnya yaitu melaksanakan *pre test* pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman. Adapun tujuan *pre test* ini adalah untuk mengetahui data awal terkait dengan aspek pengetahuan, sikap dan tindakan atau praktik ibu tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun. Untuk

memperoleh data yang berhubungan dengan aspek pengetahuan dan sikap peneliti menggunakan kuesioner sedangkan untuk memperoleh data pada aspek tindakan atau praktik dilakukan observasi dengan menggunakan *check lyst*. Pada pelaksanaan *pre test* diawali dari kelompok yang akan mendapatkan penyuluhan dengan metode buku pedoman dan setiap responden yang telah selesai *pre test* kemudian diberikan buku pedoman dengan maksud supaya responden mempunyai banyak waktu untuk mempelajari buku pedoman tersebut. Kemudian *pre test* dilanjutkan pada kelompok yang akan mendapatkan penyuluhan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi.

5.3.2 Proses

Sesuai rencana penelitian sebelumnya penyuluhan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi akan dilaksanakan dalam waktu 1 kali pertemuan (3 x 60 menit). Namun hal ini tidak dapat dilaksanakan karena ceramah dan tanya jawab yang direncanakan dalam waktu 1 jam tidak cukup karena selain penyuluhan diikuti dengan antusias, responden juga cukup aktif dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada saat tanya jawab bahkan beberapa diantaranya menyampaikan pengalaman-pengalaman dalam mengasuh anaknya. Dengan demikian sesuai kesepakatan bersama responden, penyuluhan yang dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2006 dibagi menjadi dua kali pertemuan yaitu pertemuan I mulai pukul 08.30-10.00 Wita dan pertemuan II mulai pukul 14.30-17.00 Wita yang bertempat di Aula TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara. Adapun metode belajar yang digunakan dalam penyuluhan adalah ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Sedangkan media penyuluhan berupa Laptop dan LCD,

berbagai alat peraga untuk stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak dan buku pedoman tindakan atau praktik bagi ibu tentang stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun.

Adapun proses penyuluhan pada setiap pertemuan diuraikan sebagai berikut:

Pertemuan I:

1. Sebelum penyuluhan dimulai kepala sekolah TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara memberikan pengarahan tentang maksud dan tujuan diadakannya penelitian sekaligus membuka acara tersebut
2. Peneliti mengawali penyuluhan dengan acara perkenalan dengan peserta sebanyak 23 responden sesuai daftar hadir.
3. Menyampaikan tujuan umum dan tujuan khusus penyuluhan antara lain:
 - a. Tujuan umum penyuluhan yaitu: setelah mengikuti penyuluhan tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun diharapkan ibu dapat memiliki pengetahuan, sikap dan tindakan atau praktik yang baik.
 - b. Tujuan khusus penyuluhan yaitu:
 - 1) Meningkatkan pengetahuan ibu tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun
 - 2) Meningkatkan sikap positif atau mendukung yang ditunjukkan oleh ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.
 - 3) Meningkatkan tindakan atau praktik ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun

4. Menjelaskan materi dengan metode ceramah. Adapun materi penyuluhan yang disampaikan oleh peneliti antara lain mengenai: pengertian stimulasi bermain, faktor-faktor yang mempengaruhi permainan, macam-macam permainan, prinsip-prinsip dalam aktivitas bermain, fungsi bermain serta berbagai tindakan atau praktik stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.
5. Menjelaskan berbagai peralatan stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun yang terdiri dari 15 macam alat permainan untuk anak usia 4-5 tahun dan 15 macam alat permainan untuk anak usia 5-6 tahun.
6. Tanya jawab dengan responden mengenai materi penyuluhan dan berbagai peralatan stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun. Pada sesi tanya jawab ini sebanyak 5 responden mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi penyuluhan dan 6 responden mengajukan pertanyaan berhubungan dengan peralatan stimulasi bermain. Sebelum dijawab oleh peneliti, responden yang lain terlebih dahulu diberi kesempatan memberi komentar atau menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.
7. Setelah semua pertanyaan terjawab dan dipahami oleh semua responden selanjutnya peneliti membuat kesepakatan bersama responden mengenai waktu untuk pertemuan II yaitu disepakati tanggal 8 Juni 2006 pukul 14.30-17.00 Wita
8. Pada akhir pertemuan responden diingatkan untuk datang dan hadir kembali pada pertemuan II sekaligus membawa buku pedoman masing-masing dan selanjutnya peneliti akhiri dengan ucapan salam.

Pertemuan II:

1. Sebelum penyuluhan dimulai peneliti menugaskan salah satu responden untuk mengabsensi peserta lainnya dan yang hadir saat itu lengkap sesuai dengan peserta pada pertemuan I yaitu 23 orang. Penyuluhan dimulai pada pukul 14.30 Wita.
2. Mengawali pertemuan II peneliti mengingatkan kembali pada responden mengenai tujuan penyuluhan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan tindakan atau praktik ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun
3. Menyiapkan berbagai peralatan stimulasi bermain menjadi 2 kelompok sesuai usia yaitu kelompok peralatan bermain untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok peralatan bermain untuk anak usia 5-6 tahun
4. Mendemonstrasikan cara melakukan berbagai stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun sesuai prosedur kerja yang ada pada buku pedoman. Dimulai dari stimulasi bermain untuk anak usia 4-5 tahun kemudian dilanjutkan dengan stimulasi bermain untuk anak usia 5-6 tahun
5. Meminta 2 orang responden untuk redemonstrasi tentang cara melakukan stimulasi bermain pada anak. Diantaranya 1 orang responden melakukan redemonstrasi tentang berbagai stimulasi bermain untuk anak usia 4-5 tahun, selanjutnya 1 orang lainnya melakukan redemonstrasi tentang berbagai stimulasi bermain untuk anak usia 5-6 tahun. Pada saat redemonstrasi peserta lainnya tetap memperhatikan serta dapat memberikan komentar ataupun saran setelah selesai melakukan tiap tindakan.

6. Sebelum penyuluhan berakhir peneliti memberikan beberapa pertanyaan secara lisan terkait dengan materi penyuluhan dan responden dapat menjelaskan atau memberikan jawaban dengan cukup baik.
7. Selanjutnya peneliti melakukan *post test* untuk aspek pengetahuan dan sikap hingga selesai kemudian responden diingatkan bahwa *post test* untuk aspek tindakan atau praktik akan dilakukan langsung oleh peneliti pada saat mendatangi setiap responden ke rumahnya dengan cara meminta responden melakukan berbagai stimulasi bermain pada anaknya dan pada waktu yang sama peneliti memberi penilaian berdasarkan pedoman observasi (*check lyst*).
8. Pertemuan ditutup langsung oleh peneliti dan diakhiri dengan ucapan salam.

5.3.3 Evaluasi

1. *Pre test*

Pelaksanaan *pre test* berhasil dilakukan terhadap 46 responden sesuai dengan jumlah atau nama sampel yang terpilih sebelum penelitian (tidak ada yang mengundurkan diri). *Pre test* dimulai dari kelompok metode buku pedoman dan setelah selesai dilanjutkan dengan kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Kegiatan *pre test* berlangsung selama \pm 3 minggu dimulai tanggal 15 Mei sampai dengan 3 Juni 2006, karena setiap hari rata-rata yang dapat dikunjungi oleh peneliti \pm 4 responden dan *pre test* rata-rata dimulai pukul 13.00 -18.00 Wita.

2. Proses Penyuluhan

Penyuluhan dapat dilaksanakan sesuai rencana (hari dan tanggal) yang telah disepakati bersama responden. Namun yang mengalami perubahan yaitu lama atau waktu pertemuan yang mana direncanakan hanya 1 kali berubah

menjadi 2 kali pertemuan. Penyuluhan yang dilaksanakan di aula TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara cukup kondusif dan diikuti oleh responden dengan antusias baik pada pertemuan I maupun pertemuan II.

Semua materi penyuluhan telah disampaikan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi serta dapat dipahami oleh responden dengan baik.

Redemonstrasi tentang cara stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun dapat dilakukan oleh 2 orang responden dengan cukup baik sedangkan responden lainnya cukup aktif memperhatikan dan memberi komentar serta saran.

3. *Post test*

Post test dilaksanakan selama ± 3 minggu mulai tanggal 12 sampai dengan 30 Juni 2006 dan setiap hari rata-rata yang dapat dikunjungi oleh peneliti ± 4 responden. Pelaksanaan *post test* dimulai rata-rata pukul 13.00 - 18.00 wita dan berhasil dilakukan terhadap 46 responden sesuai dengan jumlah atau nama sampel pada saat *pre test* (tidak ada yang mengundurkan diri). *Post test* dimulai dari kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi setelah selesai kemudian dilanjutkan dengan kelompok metode buku pedoman.

5.4 Analisis Hasil Penelitian

5.4.1 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel pengetahuan pada kelompok ceramah, tanya jawab dan demonstrasi

Tabel 5.5 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel pengetahuan pada kelompok ceramah, tanya jawab dan demonstrasi di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Waktu test	Rata-rata	DS	p	Ket
Pengetahuan	<i>Pre test</i>	10.00 (66.67%)	1.477	0.000	Bermakna
	<i>Post test</i>	12.96 (86.40%)	1.107		
Perbedaan nilai rata-rata		2.96 (19.73%)			

Berdasarkan pengetahuan ibu tentang stimulasi bermain hasil *pre test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori cukup (66.67%) sedangkan hasil *post test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori sangat baik (86.40%) dengan perbedaan nilai rata-rata 19.73%. Hasil uji t sampel berpasangan diperoleh nilai $p < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan bermakna nilai pengetahuan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi sebelum dan sesudah penyuluhan.

5.4.2 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel pengetahuan pada kelompok metode buku pedoman

Tabel 5.6 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel pengetahuan pada kelompok metode buku pedoman di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Waktu test	Rata-rata	DS	p	Ket
Pengetahuan	<i>Pre test</i>	11.04 (73.60%)	1.718	0.001	Bermakna
	<i>Post test</i>	11.91 (79.40%)	0.949		
Perbedaan nilai rata-rata		0.87 (5.80%)			

Berdasarkan pengetahuan ibu tentang stimulasi bermain hasil *pre test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori baik (73.60%) dan hasil *post test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori baik (79.40%) dengan perbedaan nilai rata-rata 5.80%. Hasil analisis uji t sampel berpasangan diperoleh nilai $p < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan bermakna nilai pengetahuan pada kelompok metode buku pedoman sebelum dan sesudah penyuluhan.

5.4.3 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel sikap pada kelompok ceramah, tanya jawab dan demonstrasi

Tabel 5.7 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel sikap pada kelompok metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Waktu test	Rata-rata	DS	p	Ket
Sikap	<i>Pre test</i>	43.22 (72.03%)	3.370	0.000	Bermakna
	<i>Post test</i>	44.96 (74.93%)	3.052		
Perbedaan nilai rata-rata		1.74 (2.90%)			

Berdasarkan sikap ibu tentang stimulasi bermain hasil *pre test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori mendukung (72.03%) dan hasil *post test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori mendukung (74.93%) dengan perbedaan nilai rata-rata 2.90%. Hasil analisis uji t sampel berpasangan diperoleh nilai $p < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan bermakna nilai sikap pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi sebelum dan sesudah penyuluhan.

5.4.4 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel sikap pada kelompok buku pedoman

Tabel 5.8 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel sikap pada kelompok buku pedoman di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Waktu test	Rata-rata	DS	p	Ket
Sikap	<i>Pre test</i>	43.35 (72.25%)	2.933	0.008	Bermakna
	<i>Post test</i>	44.13 (73.55%)	2.341		
Perbedaan nilai rata-rata		0.78 (1.30%)			

Berdasarkan sikap ibu tentang stimulasi bermain hasil *pre test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori mendukung (72.25%) dan hasil *post test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori mendukung (73.55%) dengan perbedaan nilai rata-rata 1.30%. Hasil analisis uji t sampel berpasangan diperoleh nilai $p < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan bermakna nilai sikap pada kelompok metode buku pedoman sebelum dan sesudah penyuluhan.

5.4.5 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel praktik pada kelompok metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi

Tabel 5.9 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel praktik pada kelompok metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Waktu test	Rata-rata	DS	p	Ket
Praktik	<i>Pre test</i>	232.35 (77.97%)	4.108	0.000	Bermakna
	<i>Post test</i>	248.39 (83.35%)	7.697		
Perbedaan nilai rata-rata		16.04 (5.38%)			

Berdasarkan praktik ibu tentang stimulasi bermain hasil *pre test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori baik (77.97%) dan hasil *post test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori baik (83.35%) dengan perbedaan nilai rata-rata 5.38%. Hasil analisis uji t sampel berpasangan diperoleh nilai $p < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan bermakna nilai praktik pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi sebelum dan sesudah penyuluhan.

5.4.6 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel praktik pada kelompok metode buku pedoman

Tabel 5.10 Komparasi hasil *pre test-post test* variabel praktik pada kelompok metode buku pedoman di TK Aisyiah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Waktu test	Rata-rata	DS	p	Ket
Praktik	<i>Pre test</i>	230.91 (77.49%)	2.695	0.000	Bermakna
	<i>Post test</i>	240.17 (80.59%)	5.670		
Perbedaan nilai rata-rata		9.26 (3.11%)			

Berdasarkan praktik ibu tentang stimulasi bermain pada kelompok metode buku pedoman hasil *pre test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori baik (77.49%) dan hasil *post test* menunjukkan nilai rata-rata responden berada dalam kategori baik (80.59%) dengan perbedaan nilai rata-rata 3.11%. Hasil analisis uji t sampel berpasangan diperoleh nilai $p < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan bermakna nilai praktik pada kelompok metode buku pedoman sebelum dan sesudah penyuluhan.

5.4.7 Hasil uji homogenitas variabel pengetahuan antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan

Tabel 5.11 Hasil uji homogenitas variabel pengetahuan antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Kelompok	N	Rata-rata	DS	P	Ket
Pengetahuan	CTJ, demonstrasi	23	10.13 (67.53%)	1.687	0.076	Tidak bermakna
	Buku pedoman	23	11.04 (73.60%)	1.718		
Perbedaan nilai rata-rata			0.91 (6.07%)			

Nilai pengetahuan ibu tentang stimulasi bermain sebelum penyuluhan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori cukup baik (67.53%) dan nilai pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori baik (73.60%) dengan perbedaan nilai rata-rata 6.07%. Berdasarkan hasil analisis uji t dua sampel bebas pada $\alpha = 0.05$ dengan nilai $p > 0.05$ menunjukkan pengetahuan responden sebelum penyuluhan adalah homogen. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan nilai pengetahuan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman sebelum penyuluhan.

5.4.8 Komparasi hasil *post test* variabel pengetahuan antara kelompok ceramah tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan

Tabel 5.12 Komparasi hasil post test variabel pengetahuan antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sesudah penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Kelompok	N	Rata-rata	DS	p	Ket
Pengetahuan	CTJ, demonstrasi	23	12.96 (86.40%)	1.107	0.001	Bermakna
	Buku pedoman	23	11.91 (79.40%)	0.949		
Perbedaan nilai rata-rata			1.05 (7.00%)			

Adapun nilai pengetahuan ibu tentang stimulasi bermain sesudah penyuluhan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori sangat baik (86.40%) sedangkan nilai pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori baik (79.40%) dengan perbedaan nilai rata-rata 7.00%. Berdasarkan hasil analisis uji t dua sampel bebas pada α 0.05 dengan nilai $p < 0.05$ menunjukkan ada perbedaan bermakna nilai pengetahuan antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman sesudah penyuluhan.

Hasil uji ini membuktikan hipotesis (1) bahwa ada pengaruh metode penyuluhan terhadap pengetahuan ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.

5.4.9 Hasil uji homogenitas variabel sikap antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan

Tabel 5.13 Hasil uji homogenitas variabel sikap antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Kelompok	N	Rata-rata	DS	p	Ket
Sikap	CTJ, demonstrasi	23	43.35 (72.25%)	3.498	1.000	Tidak bermakna
	Buku pedoman	23	43.35 (72.25%)	2.933		
Perbedaan nilai rata-rata			0 (0.00%)			

Nilai sikap ibu tentang stimulasi bermain sebelum penyuluhan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori mendukung (72.25%) demikian pula nilai pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori mendukung (72.25%). Berdasarkan hasil analisis uji t dua sampel bebas pada α 0.05 dengan nilai $p > 0.05$ menunjukkan bahwa sikap responden sebelum penyuluhan adalah homogen. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan sikap yang nyata dan signifikan antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman sebelum penyuluhan.

5.4.10 Komparasi hasil *post test* variabel sikap antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sesudah penyuluhan

Tabel 5.14 Komparasi hasil *post test* variabel sikap antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sesudah penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Kelompok	N	Rata-rata	DS	p	Ket
Sikap	CTJ, demonstrasi	23	46.87 (78.12%)	5.111	0.024	Bermakna
	Buku pedoman	23	44.13 (73.55%)	2.341		
Perbedaan nilai rata-rata			2.74 (4.57%)			

Adapun nilai sikap ibu tentang stimulasi bermain sesudah penyuluhan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori mendukung (78.12%) demikian pula nilai sikap pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori mendukung (73.55%) dengan perbedaan nilai rata-rata 4.57%. Berdasarkan hasil analisis uji t dua sampel bebas pada $\alpha = 0.05$ dengan nilai $p < 0.05$ menunjukkan ada perbedaan bermakna nilai sikap antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman sesudah penyuluhan.

Hasil uji ini membuktikan hipotesis (2) bahwa ada pengaruh metode penyuluhan terhadap sikap ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.

5.4.11 Hasil uji homogenitas variabel praktik antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan

Tabel 5.15 Hasil uji homogenitas variabel praktik antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sebelum penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Kelompok	N	Rata-rata	DS	p	Ket
Praktik	CTJ, demonstrasi	23	232.35 (77.97%)	4.108	0.168	Tidak bermakna
	Buku pedoman	23	230.91 (77.49%)	2.695		
Perbedaan nilai rata-rata			1.44 (0.48%)			

Nilai tindakan atau praktik ibu tentang stimulasi bermain sebelum penyuluhan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori baik (77.97%) demikian juga nilai praktik pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori baik (77.49%) dengan perbedaan nilai rata-rata 0.48%. Berdasarkan hasil analisis uji t dua sampel bebas pada $\alpha = 0.05$ dengan nilai $p > 0.05$ menunjukkan nilai tindakan atau praktik responden sebelum penyuluhan adalah homogen. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan tindakan atau praktik antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman sebelum penyuluhan.

5.4.12 Komparasi hasil *post test* variabel praktik antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sesudah penyuluhan

Tabel 5.16 Komparasi hasil *post test* variabel praktik antara kelompok ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok buku pedoman sesudah penyuluhan di TK Aisyiyah 1 Cakranegara, Juli 2006

Variabel	Kelompok	N	Rata-rata	DS	p	Ket
Praktik	CTJ, demonstrasi	23	248.39 (83.55%)	7.697	0.000	Bermakna
	Buku pedoman	23	240.17 (80.59%)	5.670		
Perbedaan nilai rata-rata			8.22 (2.76%)			

Adapun nilai tindakan atau praktik ibu tentang stimulasi bermain sesudah penyuluhan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori baik (83.55%) demikian juga nilai pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori baik (80.59%) dengan perbedaan nilai rata-rata 2.76%. Berdasarkan hasil analisis uji t dua sampel bebas pada $\alpha = 0.05$ dengan nilai $p < 0.05$ menunjukkan ada perbedaan bermakna nilai tindakan atau praktik antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman sesudah penyuluhan. Hasil uji ini membuktikan hipotesis (3) bahwa ada pengaruh metode penyuluhan terhadap tindakan atau praktik ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.

BAB 6

PEMBAHASAN

Dalam bab ini dibahas temuan penelitian yang meliputi pengetahuan responden, sikap responden, tindakan atau praktik responden dan keterbatasan dalam penelitian.

6.1 Pengetahuan Responden

Sesudah dilakukan *pre test* menunjukkan nilai pengetahuan kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori cukup baik (67.53 persen) dan nilai pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori baik (73.60 persen). Berdasarkan analisis komparasi hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan kedua kelompok sebelum penyuluhan adalah sama. Adapun hasil *post test* pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori sangat baik (86.40 persen) sedangkan nilai pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori baik (79.40 persen). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai pengetahuan pada kedua kelompok sesudah penyuluhan yang mana peningkatan nilai pengetahuan pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi lebih tinggi (7.00 persen) dibandingkan dengan kelompok metode buku pedoman.

Sejalan dengan hasil penelitian Astuti, dkk. (2002) menjelaskan bahwa metode penyuluhan kesehatan dengan ceramah, tanya jawab dan pemberian buku pedoman dapat meningkatkan pengetahuan ibu setelah dilakukan *post test* dibandingkan dengan pengetahuan *pre test* ibu. Peningkatan juga terjadi pada kelompok kontrol yang hanya diberi buku pedoman. Soeparmanto, dkk. (1997) juga mengemukakan penyuluhan ASI eksklusif dengan metode ceramah ditambah

dengan metode lainnya dapat meningkatkan pengetahuan ibu secara bermakna dibandingkan dengan sebelum penyuluhan dilakukan. Demikian pula hasil penelitian Supardi, dkk. (2002) menemukan adanya peningkatan pengetahuan yang bermakna setelah dilakukan penyuluhan obat dibandingkan dengan sebelum penyuluhan pada kelompok perlakuan dan kontrol. Peningkatan pada kelompok perlakuan lebih bermakna dari pada kelompok kontrol.

Pada penelitian ini nilai pengetahuan pada kelompok metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman sesudah dilakukan penyuluhan menunjukkan adanya perbedaan. Perbedaan pengetahuan pada kelompok metode buku pedoman kemungkinan bisa terjadi karena terpapar oleh informasi mengenai stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun dari sumber informasi lain selain dari penyuluhan stimulasi bermain ini. Menurut WHO, (1980) dalam Effendy, (1997) menjelaskan bahwa pengetahuan seseorang juga dapat diperoleh dari pengalaman, guru, orang tua, atau media massa lain. Dalam hal ini sulit dilakukan kontrol terhadap responden yang terpapar dengan sumber informasi ini sehingga kemungkinan bias pada kelompok metode buku pedoman tidak dapat dihindari.

Tujuan penyuluhan yang paling utama adalah terjadinya perubahan terhadap kemampuan yang didasari adanya penambahan pengetahuan, sikap dan praktik serta menjadikan perubahan sebagai sesuatu yang bernilai serta dapat menggunakannya dengan tepat dan sesuai (Machfoedz, 2005).

Demikian pula dengan keberhasilan suatu penyuluhan ditentukan oleh beberapa faktor salah satu diantaranya adalah pemilihan terhadap metode penyuluhan dimana metode yang dipakai hendaknya dapat mengembangkan

komunikasi dua arah antara yang memberikan penyuluhan terhadap sasaran sehingga diharapkan tingkat pemahaman sasaran terhadap pesan yang disampaikan akan lebih jelas dan mudah dipahami.

Dikatakan bahwa perubahan perilaku di dalam proses pendidikan orang dewasa (andragogik) pada umumnya lebih sulit dari pada perubahan perilaku di dalam pendidikan anak (pedagogik). Hal tersebut dapat dipahami karena orang dewasa sudah mempunyai pengetahuan, sikap dan tindakan/praktik tertentu yang mungkin sudah mereka miliki bertahun-tahun. Untuk itu diperlukan usaha-usaha tersendiri agar subyek belajar dapat meyakini pentingnya pengetahuan, sikap dan tindakan atau praktik tersebut bagi kehidupan mereka.

Suatu bentuk penyuluhan atau pendidikan bagi orang dewasa dapat lebih efektif menghasilkan perubahan perilaku apabila isi dan cara atau metode belajar mengajar sesuai dengan perubahan yang diinginkan. Misalnya metode untuk belajar pengetahuan lebih baik digunakan metode ceramah dan tanya jawab sedangkan untuk belajar sikap dan tindakan atau praktik lebih baik digunakan metode diskusi kelompok, demonstrasi, studi kasus, dan simulasi dan hal ini sesuai untuk belajar orang dewasa (Notoatmodjo, 2003). Sedangkan menurut Budiono, (1998) belajar adalah proses kerjasama dan kolaborasi serta kerjasama itu sendiri akan memperkuat proses belajar. Dengan kerjasama, saling berinteraksi dan berdiskusi akan memperoleh pengalaman dari orang lain juga dapat mengembangkan pemikiran-pemikiran dan daya kreasi individu.

Dengan penggabungan dari beberapa metode tersebut maka proses pembelajaran akan menjadi lebih sempurna atau dengan kata lain gabungan beberapa metode ini diharapkan mempunyai kemungkinan lebih besar dapat

meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan atau praktik ibu dalam stimulasi bermain pada anak. Sehubungan hal tersebut hasil analisis komparasi membuktikan bahwa penyuluhan tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dapat menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pengetahuan yang lebih baik pada responden sebelum dan sesudah penyuluhan dibandingkan dengan metode buku pedoman.

6.2 Sikap Responden

Pada nilai sikap juga mengalami perbedaan sesudah penyuluhan seperti halnya nilai pengetahuan. Setelah dilakukan *pre test* menunjukkan bahwa nilai sikap pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori mendukung (72.25 persen), demikian pula pada kelompok metode buku pedoman nilai sikap berada pada kategori mendukung (72.25 persen). Berdasarkan analisis komparasi hal ini menunjukkan bahwa nilai sikap kedua kelompok sebelum penyuluhan adalah sama. Sedangkan hasil *post test* pada kelompok metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi nilai sikap berada pada kategori mendukung (78.12 persen) demikian pula nilai sikap pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori mendukung (73.55 persen). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai sikap pada kedua kelompok sesudah penyuluhan yang mana peningkatan nilai sikap pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi lebih tinggi (4.57 persen) dibandingkan dengan kelompok metode buku pedoman.

Sebagaimana dikemukakan dalam penelitian Astuti, dkk. (2002) yang menemukan adanya peningkatan nilai *post test* sikap pada kelompok perlakuan

dan kelompok kontrol dalam penyuluhan penanggulangan penyakit cacing dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian buku pedoman penyakit cacing. Peningkatan nilai sikap lebih bermakna pada kelompok perlakuan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Soeparmanto, dkk. (1997) juga menjelaskan adanya peningkatan nilai sikap setelah dilakukan penyuluhan ASI eksklusif dengan metode ceramah yang dipadukan dengan metode lainnya. Senada dengan hasil penelitian Supardi, dkk. (2002) bahwa penyuluhan obat dengan metode ceramah dan leaflet memberikan peningkatan nilai sikap pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Peningkatan nilai sikap lebih bermakna pada kelompok perlakuan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Adapun dalam penelitian ini penyuluhan tentang stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan metode buku pedoman dapat menunjukkan ada perbedaan nilai sikap pada kedua kelompok yang mana peningkatan nilai rata-rata sikap pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi lebih tinggi dari pada kelompok buku pedoman. Hal ini dimungkinkan adanya ketertarikan responden dengan isi materi yang disampaikan dan alat peraga yang digunakan dalam penyuluhan serta pengalaman responden yang selama ini belum pernah mendapat materi penyuluhan tentang stimulasi bermain pada anak. Kondisi ini dapat menimbulkan motivasi dan menggugah ibu untuk banyak memberikan tanggapan atau penilaian yang positif terhadap stimulasi bermain pada anak.

Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek atau respons dapat mendorong seseorang untuk memberi penilaian yang positif terhadap respons tersebut karena sikap seseorang berkonotasi dengan respons seseorang terhadap

suatu objek (Green dan Kreuter, 1991). Beberapa tanggapan responden pada saat tanya jawab selama penyuluhan mengatakan bahwa sangat tertarik dengan topik dan isi materi penyuluhan karena sesuai dengan kebutuhan responden saat ini serta memberi motivasi pada responden untuk mencari informasi lebih banyak tentang berbagai stimulasi bermain tidak hanya berhubungan dengan perkembangan kognitif tetapi juga berhubungan dengan perkembangan motorik dan perkembangan sosial anak.

Dengan demikian sesudah penyuluhan tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan metode buku pedoman dapat menunjukkan perbedaan terhadap nilai sikap responden pada kedua kelompok tersebut. Hal ini sesuai menurut Simon – Morton, (1995) bahwa pengetahuan dapat merangsang sikap seseorang. Sedangkan menurut Thurstone, (1928) dalam Azwar, (1995) sikap seseorang adalah suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan atau perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada obyek tertentu. Sikap yang diperoleh lewat pengetahuan dan pengalaman yang dirasakan oleh ibu selama mengikuti penyuluhan akan menimbulkan kesiapan atau kesediaan dalam dirinya untuk bertindak dan merupakan predisposisi tindakan untuk melakukan berbagai stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun.

Menurut Notoatmodjo, (2003) terbentuknya suatu perilaku "*covert behavior*" terutama pada orang dewasa dimulai pada domain kognitif, dalam arti subyek tahu terlebih dahulu terhadap stimulus berupa materi atau diluarnya. Setelah menimbulkan pengetahuan baru pada subyek tersebut selanjutnya

menimbulkan respons batin dalam bentuk sikap si subjek terhadap objek yang diketahui itu.

6.3 Tindakan atau Praktik Responden

Berdasarkan analisis komparasi untuk variabel tindakan atau praktik setelah dilakukan *pre test* menunjukkan bahwa nilai tindakan atau praktik pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi berada pada kategori baik (77.97 persen), demikian juga pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori baik (77.49 persen), hal ini menunjukkan bahwa nilai tindakan atau praktik kedua kelompok sebelum penyuluhan adalah sama. Sedangkan hasil *post test* pada kelompok metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi nilai tindakan atau praktik berada pada kategori baik (83.55 persen), demikian juga nilai pada kelompok metode buku pedoman berada pada kategori baik (80.59 persen). Hasil analisis komparasi menunjukkan ada perbedaan nilai tindakan atau praktik pada kedua kelompok sesudah penyuluhan yang mana pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi peningkatan nilai tindakan atau praktik lebih tinggi (2.76 persen) dibandingkan dengan kelompok buku pedoman.

Adanya perbedaan terhadap nilai pengetahuan dan nilai sikap responden tentang stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun sesudah penyuluhan ditunjukkan pula pada perbedaan nilai tindakan atau praktik terhadap kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan kelompok metode buku pedoman. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hariweni, (2002) menemukan adanya perbedaan bermakna tingkat pengetahuan, sikap dan perilaku ibu tentang

stimulasi pada pengasuhan anak balita antara ibu yang bekerja dengan ibu yang tidak bekerja. Sebagaimana dikemukakan dalam penelitian Wachidaniyah, (2002) yang menunjukkan adanya hubungan pengetahuan dan sikap terhadap praktik responden, yang mana semakin baik pengetahuan dan sikap responden maka semakin baik pula praktik responden dalam melakukan upaya pencegahan infeksi kecacangan. Dalam penelitian ini terbukti bahwa semakin tinggi nilai pengetahuan dan sikap responden maka semakin tinggi pula nilai praktik responden dalam melakukan stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian Astuti, dkk. (2002) menemukan adanya peningkatan yang signifikan terhadap nilai praktik baik pada kelompok perlakuan maupun kelompok kontrol sehubungan dengan pencegahan reinfeksi cacing usus pada anak.

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt behavior*). Karena itu dari pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Sedangkan untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan antara lain adalah fasilitas disamping faktor dukungan (*support*) dari pihak lain misalnya suami atau anggota keluarga. Sehubungan hal ini hasil wawancara dan observasi peneliti terhadap setiap responden bahwa beberapa peralatan untuk stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak telah tersedia di rumah.

Penelitian Roger, (1974) dikutip Notoatmodjo, (2003) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru, di dalam diri orang tersebut

terjadi proses secara berurutan yaitu: 1) Kesadaran (*Awareness*), dimana orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus (objek), 2) Merasa tertarik (*Interest*) terhadap stimulus atau objek tersebut, disini sikap subyek sudah mulai terbentuk, 3) Menimbang-nimbang (*Evaluation*) terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya. Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi, 4) Uji coba (*Trial*) dimana subyek mulai mencoba melakukan sesuatu dengan apa yang dikehendaki oleh stimulus, 5) Adopsi (*Adoption*) dimana subyek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikapnya terhadap stimulus.

Menurut Green, (1980) dikutip Notoatmodjo, (2003) bahwa ceramah kurang efektif apabila dibutuhkan perubahan sikap dan tindakan atau praktik. Dikatakan bahwa pembelajaran akan meningkat bila menggunakan berbagai metode belajar. Oleh karena itu suatu proses pembelajaran atau penyuluhan tentang stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun yang dilaksanakan dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dapat digunakan sebagai salah satu metode yang cukup efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap maupun tindakan atau praktik terhadap ibu-ibu wali murid. Hal ini sejalan dengan prinsip belajar sambil bekerja (*learning by doing*) adalah berusaha agar sasaran menghayati tidak hanya terbatas pada mendengar dan melihat tetapi juga dapat mengerjakan.

Prinsip ini sesuai dengan pepatah cina yang mengatakan: *if I hear it I forget, if I see it I remember, if I do I know* (Notoatmodjo, 2003) bahwa jika saya dengar itu akan saya lupa, jika saya lihat saya akan ingat, jika saya kerjakan saya

tahu. Artinya bahwa prinsip ini sangat memperhatikan dan perlu menggunakan alat bantu atau alat peraga semaksimal mungkin.

Menurut Effendy, (1997) metode demonstrasi adalah suatu cara untuk menunjukkan pengertian, ide, dan prosedur tentang sesuatu hal yang telah dipersiapkan dengan teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara melaksanakan suatu tindakan, adegan dengan menggunakan alat peraga. Metode ini digunakan pada kelompok yang tidak terlalu besar jumlahnya. Adapun keuntungan penggunaan metode ini antara lain: 1) dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan konkrit, 2) menghindari verbalisme, 3) lebih mudah memahami sesuatu, 4) lebih menarik, 5) peserta dirangsang untuk mengamati, dan 6) menyesuaikan teori dengan kenyataan serta dapat melakukan sendiri (redemonstrasi).

Sehubungan hal diatas maka dalam penelitian ini terbukti bahwa nilai tindakan atau praktik responden sesudah penyuluhan tentang stimulasi bermain menunjukkan ada perbedaan antara kedua kelompok yang mana peningkatan nilai rata-rata tindakan atau praktik pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi lebih tinggi dari pada kelompok metode buku pedoman.

6.4 Keterbatasan dalam Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner dalam penelitian ini tidak dapat dilakukan untuk golongan masyarakat (orang tua) yang buta huruf.
2. Responden yang digunakan untuk uji coba kuesioner tidak memiliki ciri-ciri yang sama dengan responden di mana penelitian ini dilaksanakan sehingga

kurang dapat mengetahui sejauh mana kuesioner yang telah disusun memiliki validitas dan reliabilitas.

3. Jumlah responden yang digunakan untuk uji coba kuesioner tidak memenuhi standar minimal (20 orang) sehingga kurang dapat mengetahui apakah distribusi hasil pengukuran mendekati normal atau tidak.
4. Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk kuesioner tertutup sehingga kurang mampu mengungkap lebih banyak pengetahuan dan sikap responden, misalnya harapan, keinginan dan masalah-masalah yang sifatnya sangat pribadi.
5. Peneliti langsung menggunakan instrumen tanpa mengikuti atau melalui suatu *training* khusus sebelum penelitian dimulai.
6. Pada waktu memberikan demonstrasi tentang berbagai cara stimulasi melalui bermain, peneliti tidak langsung menggunakan atau mencontohkan pada anak usia 4-6 tahun dalam praktik ini peran anak diganti oleh responden.

BAB 7

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan analisis dan pembahasan maka dapat ditarik beberapa simpulan dan saran sebagai berikut :

7.1 Simpulan

1. Terdapat peningkatan pengetahuan (19.73%) tentang stimulasi bermain pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi sebelum dan sesudah penyuluhan
2. Terdapat peningkatan pengetahuan (5.80%) tentang stimulasi bermain pada kelompok metode buku pedoman sebelum dan sesudah penyuluhan
3. Terdapat peningkatan sikap (2.90%) tentang stimulasi bermain pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi sebelum dan sesudah penyuluhan
4. Terdapat peningkatan sikap (1.30%) tentang stimulasi bermain pada kelompok metode buku pedoman sebelum dan sesudah penyuluhan
5. Terdapat peningkatan tindakan atau praktik (5.38%) tentang stimulasi bermain pada kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi sebelum dan sesudah penyuluhan
6. Terdapat peningkatan tindakan atau praktik (3.11%) tentang stimulasi bermain pada kelompok metode buku pedoman sebelum dan sesudah penyuluhan
7. Sesudah penyuluhan tentang stimulasi bermain, hasil *post test* variabel pengetahuan antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman menunjukkan ada perbedaan

8. Sesudah penyuluhan tentang stimulasi bermain, hasil *post test* variabel sikap antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman menunjukkan ada perbedaan
9. Sesudah penyuluhan tentang stimulasi bermain, hasil *post test* variabel tindakan atau praktik antara kelompok metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dengan kelompok metode buku pedoman menunjukkan ada perbedaan
10. Penyuluhan dengan menggunakan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi lebih baik dalam meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan atau praktik responden dibandingkan dengan metode buku pedoman

7.2 Saran

1. Pengetahuan, sikap dan tindakan atau praktik ibu yang sudah baik dan mendukung kegiatan stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun perlu dipertahankan bahkan ditingkatkan lagi serta dapat disebarluaskan kepada ibu (orang tua) yang belum pernah mendapatkan penyuluhan ini.
2. Perlu dilakukan penelitian yang serupa tetapi pada responden (ibu) yang mana sebelum dilakukan penyuluhan hasil pengukuran aspek pengetahuan, sikap maupun praktik termasuk dalam kategori kurang.
3. Untuk metode penyuluhan tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun sebaiknya menggunakan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi.
4. Perlu penelitian lebih lanjut berhubungan dengan metode penyuluhan yang lain selain dengan metode gabungan ceramah, tanya jawab dan demonstrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S, 1998. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Azwar S, 1995. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Alisyahbana A, 2000. *Asuhan Dini Tumbuh Kembang Anak*, dalam Simposium Penatalaksanaan Mutakhir Bidang IKA untuk Mencapai Tingkat Tumbuh Kembang Optimal. Bandung.
- Astuti, D., Supardi, s., & Sumarni, 2002. Peranan Pendidikan Kesehatan pada Ibu Terhadap Reinfeksi Penyakit Cacing pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Sains Kesehatan*. Vol. 15, No. 2 hal: 145-153
- Azwar MA, 1995. *Pengantar Epidemiologi Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- BKKBN, 2001. *Panduan Pengembangan Model Keterpaduan Bina Keluarga Balita (BKB) Di Taman Penitipan Anak (TPA)*. Jakarta: Direktorat Pengembangan Ketahanan Keluarga.
- _____, 1999. *Buku Penyuluhan Gerakan Bina Keluarga Balita Kelompok Umur 5 – 6 Tahun*. Jakarta: Deputi Bidang keluarga Sejahtera.
- _____, 1998. *Buku VI Bahan Penyuluhan Gerakan Bina Keluarga Balita Kelompok Umur 4 – 5 Tahun*. Jakarta: Deputi Bidang keluarga Sejahtera.
- _____, 1998. *Lembar Balik Bahan Penyuluhan Rincian Tugas Perkembangan Anak Dengan Menggunakan Kartu Kembang Anak*. Jakarta: Kantor Menteri Negara Peranan Wanita.
- _____, 1995. *Buku I Bahan Penyuluhan Gerakan Bina Keluarga Balita Kelompok Umur 0 – 5 Tahun*. Jakarta: Deputi Bidang keluarga Sejahtera.
- Budijanto D, Hasibuan, dan Astuti, 1999. Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dengan Keterampilan Motorik Anak Pra Sekolah. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*. Surabaya: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pelayanan Kesehatan, Vol.3. No. 1. hlm 43.
- Budiono, 1998. *Pengantar Pendidikan Kesehatan*, Fakultas Kesehatan Masyarakat UNDIP
- Behrman V, 1990. *Nelson Ilmu Kesehatan Anak*. Alih Bahasa Moelia Raja Siregar. Jakarta: EGC.

- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas, hlm 5.
- Dinkes Kodya, 1992/1993. *Pedoman Hidup Sehat*. Surabaya: hlm 24.
- Efendi N, 1997. *Dasar-Dasar Keperawatan Kesehatan Masyarakat*, Edisi 2. Jakarta: EGC.
- Green, L. W., & Kreuter, M.W, 1991. *Health Promotion Planning An Education and Environmental Approach*. Second Edition. USA: Mayfield Publishing Company.
- Hariweni T, 2002. Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Ibu Bekerja dan Tidak Bekerja tentang Stimulasi pada Pengasuhan Anak balita di PT Indofood Sukses Makmur Tanjung Morawa Medan. *Tesis*. Medan: FK USU.
- Kozier B, Erg, dan Olivieri, 1995. *Fundamentals of Nursing : Concepts, Process, and Practice*. 4th ed. California : Addison Wesley Publishing Company, pp 283.
- Kathy Sylvia dan Ingrid Lunt, 1987. *Perkembangan Anak Sebuah Pengantar*. Jakarta: Arcan, hlm 206.
- Mulyani Y dan Juliska Gracina, 2005. *Belajar di Rumah*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Meutia, 2005. Penyuluhan Asi Eksklusif Terhadap Perilaku Ibu Menyusui Di Wilayah Kerja Puskesmas Lubuk Basung Kabupaten Agam Sumatera Barat. *Tesis*. Yogyakarta.
- Machfoedz I, Suryani, Sutrisno, dan Santoso, 2005. *Pendidikan Kesehatan Bagian dari Promosi Kesehatan*. Yogyakarta: Penerbit Fitramaya, hlm 45.
- Mayke, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Graznido, hlm 42.
- Marpaung U, 1999. Hubungan Pengetahuan dan Perilaku Ibu tentang Stimulasi dengan Perkembangan Bayinya di daerah Kumuh Kelurahan Pulogadung Jakarta. *Tesis*. Jakarta: BP FK UI.
- Nursalam, Rekawati S, dan Sri Utami, 2005. *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak (untuk Perawat dan Bidan)*. Jakarta: Salemba Medika, hlm 41.
- Notoatmodjo, 2005. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta, hlm 44.
- _____, 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- _____, 2003. *Ilmu Kesehatan Masyarakat (Prinsip-Prinsip Dasar)*. Jakarta: PT Rineka Cipta, hlm 127.
- _____, 2002. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nurlaila, Mei Tientje, dan Yul Iskandar, 2004. *Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) untuk Mengembangkan Multiple Inteligensi*. Jakarta: Dharma Graha Group.
- Nursalam, 2003. *Konsep dan penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian*. Jakarta: Salemba Medika.
- Noer N, 1999. Pengaruh Permainan Edukatif Factor Eksternal dan Faktor Internal terhadap Perkembangan Anak balita. *Tesis*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Program Pascasarjana, 2004. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Surabaya: Unair
- Patmonodewo S, 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Purnomo HB, 1990. *Memahami Dunia Anak-Anak*. Bandung: CV. Mandar Maju, hlm 112.
- Rini Martina S. Tasmin, 2000. *Belajar Lebih Penting Dari pada Bermain*. <http://www.e-psikologi.com>. Tanggal 25 Februari 2006 Jam 21:58
- Setiana L, 2005. *Teknik Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Bogor: Ghalia Indonesia, hlm 2.
- Supartini Yupi, 2004. *Buku Ajar Konsep dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC, hlm 47.
- Surana T, 2004. *Sudah Benarkah Permainan Kreatif Anak Anda*. <http://www.e-psikologi.com>. Tanggal 11 Februari 2006 Jam 23.17.
- Solichin JI, 2001. *Pola Asuh Yang Mendukung Perkembangan Anak*. Jakarta: Direktorat Kesehatan Jiwa Masyarakat.
- Suliha U, Herawani, Sumiati, dan Yeti Resnayati, 2001. *Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan*. Jakarta: RGC, hlm 21.
- Sudono Anggani, 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo, hlm 3.
- Suherman, 2000. *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta: EGC, hlm 73.

- Soeparmato P, Rahanto S, Djoerban B, Sarwanto, Ajik, S, Widjiartini, & Sumarsih, 1997. Pemasyarakatan Air Susu Ibu (ASI) Eksklusif Melalui Penyuluhan. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*. Vol. 1, No. 1, hal: 38-50
- Supardi S, Sampurno O.D, & Notosiswoyo M, 2002. Pengaruh Metode Media Ceramah dan Media Leaflet Terhadap Perilaku Pengobatan Sendiri yang Sesuai dengan Aturan. *Buletin Penelitian Kesehatan*. Vol. 30, No. 3, hal: 128-137
- Simon-Morton B.G., Greene H.W., Gottlieb H.N, 1995. *Introduction Health Education and Health Promotion*. Second Edition. USA: Waveland Press.
- Soetjiningsih, 1995. dalam Ranuh (ed). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC, hlm 105.
- Sacharin, Rosa M, 1993. dalam Asih (ed). *Prinsip Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC, hlm. 29.
- Wachidaniyah, 2002. Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Anak serta Lingkungan Rumah dan Sekolah dengan Kejadian Infeksi Kecacangan Anak Sekolah Dasar (Studi di Kecamatan Prembun Kab. Kebumen). *Tesis*. Program Pascasarjana UGM, Yogyakarta.
- Yusuf S, 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm 118.
- Zainuddin M, 2000. *Metode Penelitian. Bahan Kuliah Program pascasarjana*. Surabaya: Universitas Airlangga.



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS AIRLANGGA
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT

Mulyorejo FKM Kampus C. Surabaya - 60115 Telp. 5920948, 5920949 Fax. 5924618

16 Mei 2006

Nomor : 1036/J03.1.18/PG/2006
Lamp. : 1 eksemplar
Perihal : Izin penelitian

Yth. Bakesbang dan Linmas
Propinsi Jawa Timur
Surabaya

Dalam rangka pelaksanaan penelitian guna penyelesaian penyusunan tesis yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Kesehatan pada Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, dengan ini kami mohon izin untuk mengadakan penelitian bagi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : M. Arip, S.Kp
N I M : 090415403 M
Minat Studi : Kesehatan Ibu dan Anak
Pembimbing : Prof. Moersintowarti B. Narendra, dr., M.Sc., Sp.A(K)
Judul Tesis : Pengaruh metode penyuluhan terhadap perilaku ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun
Lokasi : Wilayah Dinas Pendidikan Kota Mataram

Terlampir kami sampaikan proposal penelitian yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Saudara kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Widodo J. Pudjirahardjo, dr., M.S., M.PH., Dr.PH
NIP 130610101

Tembusan :

1. Dekan FKM Unair
2. Kepala Dinas Pendidikan Kota Mataram NTB
3. Kepala TK "Aisyiyah" Cakranegara Mataram NTB
4. Yang bersangkutan



TAMAN KANAK – KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 1
KOTA MATARAM

Jln. Kebudayaan No. 5 Cakranegara Telp. 625372 Kode Pos 83231

Nomor : 02/D/TK.ABA/VII/2006
 Lampiran : --
 Perihal : Penelitian Program Pascasarjana (S2) Unair
 a.n. Moh. Arip, SKp.

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Airlangga
di-
Surabaya

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga nomor : 1036/J03.1.18/PG/2006 tanggal 16 Mei 2006, perihal : ijin penelitian, maka dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa :

N a m a : Moh. Arip, SKp
 N I M : 090415403 M
 Program Studi : Ilmu Kesehatan Masyarakat Program Pascasarjana Unair
 Minat Studi : Kesehatan Ibu dan Anak

Telah melaksanakan penelitian dengan judul tesis "Pengaruh metode penyuluhan terhadap perilaku ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4 – 6 tahun" di TK Aisyiyah Cakranegara Mataram Nusa Tenggara Barat sejak bulan Mei sampai dengan Juni 2006.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Cakranegara, 10 Juli 2006
 Kepala TK Aisyiyah Cakranegara,



**KUESIONER PENGETAHUAN DAN SIKAP IBU TENTANG STIMULASI
BERMAIN SESUAI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
PADA USIA 4-6 TAHUN**

A. DATA PENGETAHUAN

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

Pilihlah jawaban yang sesuai dan benar menurut anda, dengan memberikan tanda check (✓) pada kotak kecil yang disediakan

- 1 Rangsangan/stimulasi adalah dorongan dari lingkungan luar anak berupa latihan atau bermain yang sangat penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Misalnya orang tua memberikan permainan menggambar dan berhitung untuk perkembangan kecerdasan anak
Benar Salah
- 2 Salah satu faktor yang mempengaruhi permainan anak adalah memberikan waktu atau kesempatan yang cukup pada anak untuk bermain. Misalnya anak dibiarkan bermain sampai anak merasa bosan
Benar Salah
- 3 Permainan aktif yaitu permainan atau kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh
Benar Salah
- 4 Permainan pasif adalah permainan dimana anak memperoleh kesenangan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri, seperti : bermain musik, drama, atau olah raga
Benar Salah
- 5 Salah satu prinsip dalam aktivitas bermain yang bisa menjadi rangsangan yang cukup efektif bagi anak yaitu dengan menyediakan alat permainan yang mahal dan modern
Benar Salah
- 6 Rangsangan/stimulasi bermain pada anak merupakan salah satu tindakan untuk merangsang perkembangan intelektual (kecerdasan) anak
Benar Salah
- 7 Mengajarkan anak bermain menyebut bilangan 1-20 merupakan salah satu permainan yang tepat bagi anak usia 4-5 tahun
Benar Salah

- 8 Orang tua dapat mengajak anak usia 4-5 tahun bermain musik atau bernyanyi dengan mengubah kata-kata
Benar Salah
- 9 Mengajak anak bermain melukis alam sekitar, merupakan salah satu permainan yang tepat diberikan pada anak usia 4-5 tahun
Benar Salah
- 10 Anak usia 4-5 tahun bisa diajarkan bermain menjiplak gambar atau menghubungkan titik-titik bentuk bulat, segitiga, atau segiempat
Benar Salah
- 11 Orang tua perlu mengajak anak usia 5-6 tahun bermain menara gelang dengan mengelompokkan warna dan ukurannya
Benar Salah
- 12 Mengajarkan anak bermain mewarnai gambar sangat tepat diberikan pada anak usia 5-6 tahun
Benar Salah
- 13 Mengajak anak bermain urutan cerita, merupakan salah satu permainan yang diberikan pada anak usia 5-6 tahun
Benar Salah
- 14 Mengajarkan anak bermain gambar mata angin tidak tepat diberikan pada anak usia 5-6 tahun
Benar Salah
- 15 Orang tua dapat mengajarkan anak usia 5-6 tahun bermain memasang lambang bilangan dengan benda / menyusun balok / bermain puzzle numerikal
Benar Salah

B. DATA SIKAP

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

Pilihlah jawaban yang sesuai dan benar menurut anda dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang disediakan.

1. Jawaban yang dipilih tidak boleh lebih dari satu jawaban
2. Jawaban diisi sendiri, tidak boleh diwakilkan
3. Keterangan jawaban:

SS = Sangat Setuju

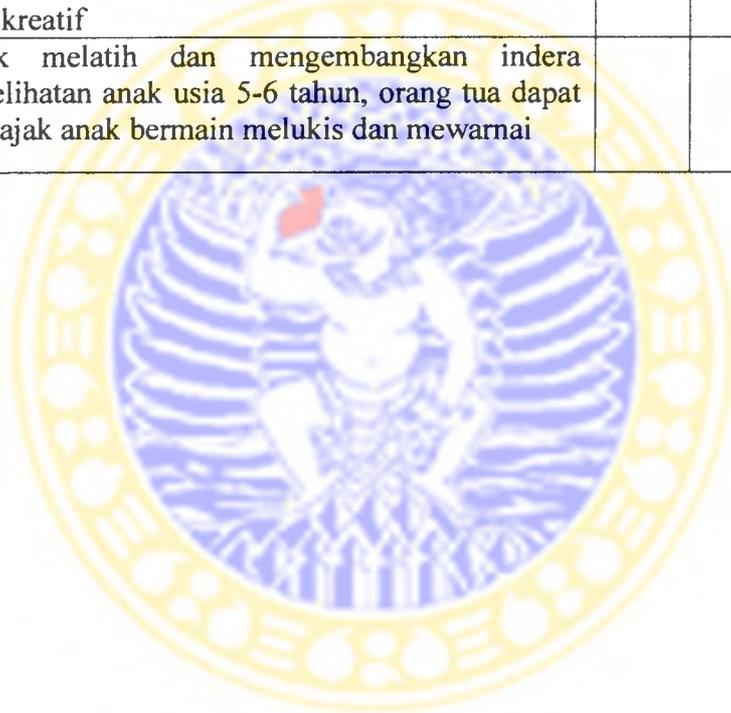
S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Orang tua tidak perlu memberi stimulasi (rangsangan) bermain pada anak karena bermain hanya mencari kesenangan belaka				
2	Bila anak kurang sehat dan malas, orang tua sebaiknya tidak memaksakan anak untuk bermain				
3	Orang tua akan melarang anaknya bila mengumpulkan atau mengoleksi barang-barang bekas mainan yang tidak dipakai di rumah				
4	Walaupun tidak ada alat permainan, orang tua akan tetap mengajak anak untuk bermain				
5	Orang tua akan melarang anak bermain di ruang tamu, karena malu jika ada tamu ruangan terlihat berantakan dan kotor				
6	Karena berfungsi untuk mengajarkan anak membina hubungan sosial maka orang tua akan mendukung anak bila bermain bersama temannya di luar rumah				
7	Apabila anak usia 4-5 tahun bermain mengelompokkan benda-benda perabotan rumah, orang tua akan memarahinya karena membuat rumah menjadi kotor dan berantakan				
8	Pada saat anak usia 4-5 tahun, orang tua dapat mengajarkan anak bermain menjiplak gambar bulat, segitiga dan segiempat				
9	Orang tua perlu menyediakan buku-buku cerita bagi anak usia 4-5 tahun karena pada usia ini anak gemar membaca				

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
10	Orang tua akan melarang anak usia 5-6 tahun bermain drama-dramaan karena hal ini akan meningkatkan daya khayal anak				
11	Anak usia 5-6 tahun perlu diajak bermain puzzle numerical (berhitung)				
12	Orang tua tidak akan mengajari anak usia 5-6 tahun bermain diskusi atau tanya jawab, karena hal ini khusus untuk kegiatan orang dewasa				
13	Anak usia 5-6 tahun perlu diajak bermain cerita dengan gambar seri supaya anak terlatih menyusun kalimat				
14	Orang tua tidak akan mengajari anak usia 5-6 tahun bermain menjiplak angka maupun huruf, karena hal ini membuat anak menjadi malas dan tidak kreatif				
15	Untuk melatih dan mengembangkan indera pengelihatannya anak usia 5-6 tahun, orang tua dapat mengajak anak bermain melukis dan mewarnai				



**PEDOMAN OBSERVASI TINDAKAN (PRAKTIK) IBU
TENTANG STIMULASI BERMAIN SESUAI PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 4-6 TAHUN**

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (✓) pada kolom angka yang ada di sebelah kanan untuk masing-masing butir pernyataan sesuai dengan kondisi yang dialami oleh ibu

Keterangan jawaban:

- 0 = Tidak dilakukan
1 = Dilakukan tapi belum benar
2 = Dilakukan dengan benar

USIA 4-5 TAHUN

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
I	BERMAIN MENGELOMPOKKAN BENDA				
A	PERALATAN				
1	Benda-benda yang ada dalam rumah, mainan, atau isi kelengkapan tas sekolah				
B	PELAKSANAAN				
1	Kumpulkan benda-benda yang akan dijadikan objek bersama-sama dengan anak				
2	Menjelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak				
3	Tanyakan kepada anak nama benda-benda itu satu per satu, lalu minta ia pisahkan menurut kelompoknya				
4	Minta anak agar menghitung jumlah benda dalam setiap kelompok				
II	BERMAIN MENYEBUT BILANGAN 1-20				
A	PERALATAN				
1	20 Kartu angka (@ berukuran 10 x 10 cm) bertuliskan angka 1 sampai 20				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan kartu angka 1 s.d. 20 kemudian anak diminta menghitung jumlah kartu tersebut				
2	Mengajak anak menyebutkan nama-nama angka pada kartu satu per satu				
3	Mengacak semua kartu dan minta anak mengurutkan angka 1 sampai 10, kemudian 11 sampai dengan 20				
4	Minta anak menyebutkan kembali secara berurutan nama angka-angka yang sudah disusun				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
III	BERMAIN ULAR TANGGA				
A	PERALATAN				
1	Pion halma (warna merah, kuning, dan hijau), dadu, dan papan atau karton permainan ular tangga yang terdiri dari 100 kotak kecil (setiap kotak tertulis satu nomor / angka secara berurutan mulai dari 1 s.d 100)				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan alat permainan ular tangga bersama anak				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah permainan pada anak				
3	Menjalankan pion halma sesuai jumlah titik yang muncul pada hasil lemparan dadu, dan sebutkan angka setiap melewati kotak tersebut				
4	Lakukan permainan sampai selesai yaitu salah satu pemain, pion halmanya terlebih dahulu mencapai kotak tepat pada angka 100				
IV	MEMASANGKAN LAMBANG BILANGAN DENGAN BENDA				
A	PERALATAN				
1	<ul style="list-style-type: none"> ● 20 kartu angka (ukuran 10x10 cm) dan setiap kartu bertuliskan satu nomor / angka ● Benda yang jumlahnya agak banyak, misalnya: sendok, piring plastik, gelas plastik 				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa buah sendok atau gelas plastik atau piring plastik bersama anak				
2	Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan ia lakukan				
3	Minta anak menghitung jumlah masing-masing kelompok benda itu, selanjutnya anak diminta untuk mencari dan meletakkan satu buah kartu angka menurut jumlah benda yang sudah dihitung				
4	Tanyakan kembali pada anak berapa jumlah setiap kelompok benda, lalu tanyakan apakah sudah sesuai dengan kartu angka yang diletakkan				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
V	BERMAIN MENYUSUN BENDA				
A	PERALATAN				
1	Benda-benda dalam rumah seperti bekas kaleng susu atau gelas plastik atau bekas gelas es cream				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan alat permainan seperti kaleng bekas atau gelas plastik bersama anak				
2	Jelaskan pada anak langkah-langkah yang akan dilakukan dalam permainan ini				
3	Minta anak untuk menyusun kaleng atau gelas plastik tersebut dengan cara: deret paling bawah 5 lalu di atasnya 4, di atasnya lagi 3, kemudian 2, dan paling atas 1				
4	Ajak anak bersama-sama menghitung jumlah kaleng setiap deretnya kemudian anak diminta menghitung jumlah semua kaleng sekaligus				
VI	BERMAIN PUZZLE				
A	PERALATAN				
1	Gambar puzzle seperti: Manusia atau binatang atau pohon atau rumah				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan salah satu gambar puzzle bersama anak dan beri waktu untuk mengamatinya, lalu tanyakan apa nama gambar tersebut				
2	Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam permainan puzzle ini				
3	Minta anak untuk membongkar semua bagian / potongan gambar puzzle tersebut				
4	Beritahu anak jumlah potongan gambar, lalu minta anak menyusun atau merangkai kembali gambar secara utuh sesuai dengan gambar aslinya				
VII	BERMAIN COCOK GAMBAR KEJADIAN				
A	PERALATAN				
1	Kartu gambar seri (terdiri dari 4-6 gambar)				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan kartu gambar seri lengkap bersama anak				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah permainan pada anak				
3	Acak terlebih dahulu kartu gambar, lalu anda ceritakan pada anak peristiwa atau kejadian secara berurutan sesuai tema dari kartu gambar seri, misalnya: "Bahaya yang ditimbulkan oleh api".				
4	Anda mengacak kembali kartu gambar tersebut, lalu anak diminta bercerita sambil menyusun kartu gambar seri secara berurutan seperti yang anda lakukan				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
VIII	BERMAIN MENGURUTKAN DAN MEMBANDINGKAN BENDA				
A	PERALATAN				
1	Bola pingpong, bola tennis dan bola kaki atau menara bulat, segitiga, dan bujursangkar				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan bola dengan ukuran besar yang berbeda-beda bersama anak dan beri waktu pada anak untuk mengamatinya				
2	Beri penjelasan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam permainan ini				
3	Minta anak untuk mengambil bola sesuai yang anda perintahkan (misalnya: dari bola terbesar sampai bola terkecil), kemudian anak diminta meletakkan dan menyusun bola dengan urutan yang teratur				
4	Minta anak untuk melakukan sendiri dengan cara menyebut dan mengambil bola satu persatu sesuai ukurannya, lalu minta anak meletakkan dan menyusun bola dari yang terbesar sampai yang terkecil atau sebaliknya				
IX	BERMAIN JARAK LANGKAH KAKI				
A	PERALATAN				
1	Meja tamu, tempat tidur atau ruang tamu				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan benda atau ruangan di dalam rumah yang akan diukur				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh anak dalam permainan ini				
3	Berikan contoh pada anak cara mengukur, misalnya: "panjang ruang tamu" atau "panjang meja tamu" dengan langkah atau jengkal tangan sambil mengatakan satu, dua, tiga, dan seterusnya dari satu sisi ke sisi yang lain, lalu katakan berapa langkah atau jengkal panjangnya.				
4	Minta anak sendiri mengukur panjang ruang tamu atau meja tamu seperti yang anda contohkan. Setelah selesai anak diminta menyebutkan berapa langkah atau jengkal panjang masing-masing				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
X	BERMAIN MENJIPLAK BENTUK-BENTUK GEOMETRI				
A	PERALATAN				
1	<ul style="list-style-type: none"> ☉ Pensil, kertas tipis, penjepit kerta ☉ Gambar lingkaran, segitiga, dan bujursangkar yang cukup tebal (dibuat dengan spidol dengan ukuran yang tidak terlalu besar) 				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa contoh gambar di atas meja dan minta anak menyebutkan satu persatu bentuk gambar itu				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh anak				
3	Ambil salah satu gambar misalnya: segitiga, kemudian letakkan kertas tipis di atasnya lalu beri klip atau penjepit kertas				
4	Tunjukkan bahwa anak dapat melihat gambar segitiga menembus kertas tipis itu dan bimbing anak untuk mulai mengikuti garis yang terlihat hingga membentuk segitiga yang sama				
XI	BERMAIN MEWARNAI				
A	PERALATAN				
1	Pensil warna atau crayon, gambar bentuk bulat/segitiga/bujursangkar, gambar rumah, manusia, pohon atau binatang				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan pensil warna dan beberapa kertas bergambar, kemudian anak diminta menyebutkan salah satu nama gambar yang anda tunjuk (misalnya: gambar manusia)				
2	Jelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh anak dalam permainan ini				
3	Berikan pensil warna atau crayon pada anak, kemudian diminta mewarnai gambar sebebas mungkin dan biarkan mencurahkan imajinasinya.				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
XII	BERMAIN MUSIK DAN BERNYANYI				
A	PERALATAN				
1	<ul style="list-style-type: none"> ☉ Gendang atau tamborin atau peralatan dapur (ember kecil, botol kosong berisi batu-batu kecil) ☉ Beberapa lagu anak-anak 				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan alat bermain bersama anak dan anda berikan penjelasan fungsi setiap alat permainan itu				
2	Jelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini				
3	Minta anak memilih sendiri alat musik yang akan dimainkan dan anak diminta bebas memilih lagu yang mau dinyanyikan				
4	Saat anak menyanyikan lagu bantu dengan memainkan alat musik yang lain sambil tunjukkan cara membunyikan alat musik yang benar				
XIII	BERMAIN MENULIS DAN MERANGKAI HURUF				
A	PERALATAN				
1	Kumpulan huruf-huruf (A s.d. Z), buku tulis, pensil dan penghapus, beberapa gambar benda				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan peralatan yang diperlukan dalam permainan ini bersama anak				
2	Jelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan oleh anak				
3	Ambil satu huruf misalnya "B" atau "K" kemudian tunjukkan kepada anak dan minta untuk menuliskan pada buku tulis				
4	Minta anak menyebutkan nama huruf itu , kemudian anak diminta memilih salah satu nama gambar yang huruf awalnya sama dengan huruf yang anda ambil, misalnya: "B-U-K-U" atau "K-U-D-A".				
5	Selanjutnya anak diminta melengkapi huruf pada buku tulisnya seperti nama gambar yang dipilih dan bimbing anak cara menulis dan merangkai huruf dengan benar				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
XIV	BERMAIN MEMBUAT DAN MENJAWAB PERTANYAAN				
A	PERALATAN				
1	Pensil warna, mainan anak atau buku bergambar				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan peralatan yang diperlukan dalam permainan ini bersama anak				
2	Jelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan oleh anak				
3	Minta anak mengambil salah satu mainannya kemudian diberikan kepada anda. Selanjutnya buat pertanyaan yang berhubungan dengan mainan tersebut, misalnya: "Apa warna mainan mobil ini ?" dan anak menjawab				
4	Selanjutnya diganti anda yang memilih salah satu benda lalu diberikan kepada anak. Kemudian anak diminta membuat pertanyaan, misalnya: "Siapa yang punya boneka ini ?" dan anda yang menjawab				
XV	BERMAIN MEMBACA				
A	PERALATAN				
1	Buku cerita bergambar				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa cerita bergambar dan sampaikan tema / judul setiap cerita itu pada anak				
2	Beri penjelasan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini				
3	Minta anak memilih sendiri cerita yang sukainya, dan anak diminta untuk membaca sendiri bila ia sudah lancar atau anda ajarkan / bimbing anak bila belum lancar / bisa membaca.				
4	Anak yang sudah lancar diminta membaca cerita bergambar yang lain atau mengulangi bagi anak yang belum lancar dan anda upayakan tetap mendampingi atau membimbing anak selama ia membaca cerita tersebut				

USIA 5-6 TAHUN

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
I	BERMAIN MENGELOMPOKKAN BENDA				
A	PERALATAN				
1	Beberapa buah gabus/spon/kayu berbentuk bulat / segitiga / bujursangkar masing-masing dengan ukuran terbesar sampai dengan terkecil				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan bersama anak beberapa benda misalnya bentuk bulat dan bujursangkar atau segitiga				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak				
3	Minta anak untuk mengelompokkan setiap benda yang bentuk dan warnanya sama misalnya: bentuk bulat dan bentuk bujursangkar				
4	Selanjutnya anak diminta menyusun setiap kelompok benda yang bentuk dan warnanya sama mulai dari yang paling besar sampai yang terkecil paling atas (sampai tersusun / terbentuk seperti menara)				
II	MEMASANGKAN LAMBANG BILANGAN DENGAN BENDA				
A	PERALATAN				
1	Pensil atau spidol warna, berbagai macam gambar perabotan rumah / peralatan kantor / sekolah				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa kertas bergambar yang diperlukan dalam permainan ini bersama anak				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak				
3	Minta anak mengambil 1 kertas bergambar yang terdiri dari 3 sampai 4 macam gambar, misalnya: perabotan rumah seperti meja, kursi, piring, dan gelas. Selanjutnya anak diminta menghitung jumlah setiap jenis gambar.				
4	Tanyakan pada anak jumlah setiap gambar yang dihitung, lalu anak diminta menuliskan dengan lambang bilangan pada kotak yang tersedia dalam kertas bergambar tersebut				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
III	BERMAIN MENYUSUN BALOK				
A	PERALATAN				
1	Beberapa mainan balok dari kayu atau spon (gabus)				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa mainan balok kayu/gabus bersama anak				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini				
3	Minta anak mengambil 5 balok kayu / gabus yang diletakkan berjejer, kemudian susun 4 balok di atasnya, selanjutnya 3 balok, lalu di atasnya lagi 2 balok, dan paling atas 1 balok.				
4	Selanjutnya minta anak menghitung jumlah semua balok tersebut dan tanyakan bentuk atau bangun dari susunan balok-balok tersebut				
IV	BERMAIN PUZZLE				
A	PERALATAN				
1	Beberapa gambar puzzle misalnya: Manusia, burung garuda , rumah, pesawat, atau kapal laut (setiap gambar terdiri dari 5-8 potongan)				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa gambar puzzle bersama anak, lalu katakan padanya untuk mengamati setiap gambar				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini				
3	Minta anak mengambil salah satu gambar puzzle yang masih utuh dan tanyakan apa nama gambar itu.				
4	Selanjutnya anak diminta membongkar semua bagian / potongan puzzle tersebut (tanpa ada yang tertinggal)				
5	Tanyakan pada anak jumlah potongan puzzle tersebut, lalu minta anak memasang atau merangkai kembali potongan-potongan tersebut dengan lengkap / utuh tanpa ada bagian yang kosong				

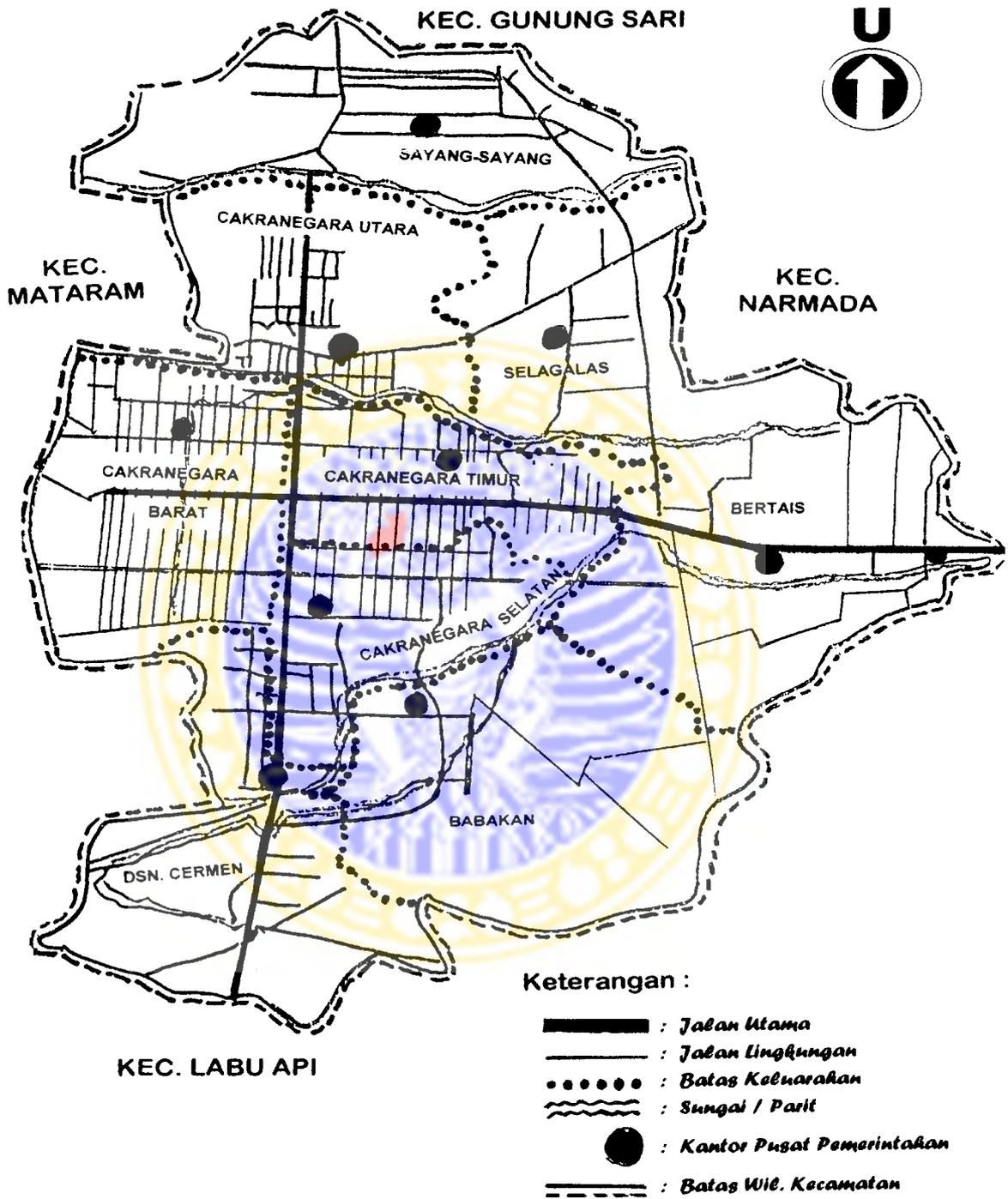
No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
V	BERMAIN MENJIPLAK ANGKA				
A	PERALATAN				
1	Kertas HVS yang bertuliskan angka-angka dengan spidol hitam yang tebal, kertas tipis, pensil, dan penjepit kertas				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa kertas yang bertuliskan angka dengan alat lainnya bersama anak, lalu tanyakan angka berapa yang tertulis pada setiap kertas tersebut				
2	Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan				
3	Minta anak mengambil salah satu kertas yang ada tulisan angkanya, selanjutnya letakkan kertas tipis di atasnya dan beri klip atau penjepit kertas				
4	Tanyakan apakah anak dapat melihat angka tadi dari kertas tipis itu, selanjutnya anda tunjukkan pada anak bagaimana memulai menulis angka tersebut di kertas lain				
5	Minta anak untuk memulai mengikuti garis yang terlihat hingga membentuk angka yang sama dengan gerakan yang sama, lalu minta lanjutkan dengan angka yang lain				
VI	MENGHUBUNGKAN TITIK-TITIK ANGKA				
A	PERALATAN				
1	Beberapa contoh angka (satuan dan puluhan) dengan garis putus-putus yang tidak terlalu tebal, pensil warna				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa kertas yang bertuliskan angka putus-putus dengan alat lainnya bersama anak, lalu tanyakan angka berapa yang tertulis pada setiap kertas tersebut				
2	Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan				
3	Tunjukkan pada anak bagaimana menebalkan angka tersebut dari satu titik ke titik lainnya di kertas lain dan anak diminta mulai mengikuti titik-titik tersebut hingga membentuk angka yang sama dengan gerakan yang sama				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
IX	BERMAIN MENJIPLAK GAMBAR				
A	PERALATAN				
1	Kertas bergambar, kertas tipis, pensil warna, dan penjepit kertas				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa kertas bergambar, lalu tanyakan apa nama gambar pada setiap kertas tersebut				
2	Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam permainan ini				
3	Minta anak mengambil salah satu kertas berisi gambar, selanjutnya letakkan kertas tipis di atasnya dan beri klip atau penjepit kertas				
4	Tanyakan pada anak apakah dapat melihat gambar tadi dari kertas tipis itu, selanjutnya anda berikan contoh bagaimana mengikuti gambar dari satu bagian ke bagian lain dengan gerakan yang lambat				
5	Anak diminta untuk mulai mengikuti bagian gambar yang terlihat hingga membentuk gambar yang sama dengan gerakan yang sama				
X	BERMAIN MELUKIS DAN MEWARNAI				
A	PERALATAN				
1	Crayon/pensil warna dan kertas gambar				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa peralatan menggambar bersama anak, lalu tanyakan pada anak apa yang ingin digambar				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh anak				
3	Berikan pensil warna atau krayon pada anak, kemudian minta anak mulai menggambar atau melukis sebarang mungkin menurut keinginan anak dan anda upayakan untuk mendampingi atau membimbing anak saat menggambar				
XI	BERMAIN GAMBAR MATA ANGIN				
A	PERALATAN				
1	Jarum penunjuk arah (karton tebal), paku payung, spidol dan kayu dengan panjangnya \pm 30 cm				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan peralatan untuk kegiatan permainan ini kemudian ajaklah anak ke halaman rumah				
2	Beri penjelasan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan				
3	Anda tunjukkan terlebih dahulu semua nama dan arah mata angin . selanjutnya anak diminta mulai menunjukkan jarum mata angin ke salah satu arah, kemudian anak diminta menyebutkan nama arah tersebut. Berikutnya tanyakan nama arah mata angin yang lain				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
XII	BERMAIN PUZZLE HURUF/KATA				
A	PERALATAN				
1	Beberapa kartu bergambar dengan namanya yang telah terpotong menjadi 2/3 bagian menurut suku katanya				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan beberapa kartu bergambar bersama anak, lalu anak diminta menyebutkan nama gambar di setiap kartu itu				
2	Beri penjelasan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan				
3	Gabungkan atau acak semua potongan kartu bergambar, kemudian anak diminta mengambil 1 potongan gambar selanjutnya anak diminta kembali untuk mencari pasangan dari potongan gambar sebelumnya				
4	Ajarkan pada anak bagaimana membaca kedua / ketiga suku kata itu kemudian tanyakan pada anak apakah kata itu sama dengan nama dari gambar (bila sama berarti 2 / 3 potongan gambar sesuai)				
XIII	BERMAIN CERITA, MENDENGAR & MENCERITAKAN KEMBALI				
A	PERALATAN				
1	Beberapa buku cerita bergambar				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan bersama anak cerita bergambar dan anda tanyakan atau beritahu judul cerita tersebut				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak				
3	Ajaklah anak duduk bersama dan lebih santai / rileks, kemudian ambilkan buku cerita bergambar				
4	Mulailah anda bercerita menurut isi gambar dengan menggunakan bahasa yang cukup sederhana agar anak mudah memahami dan mengingat jalan ceritanya. Setelah anda selesai selanjutnya anak diminta bercerita kembali sesuai dengan isi gambar dan biarkan bercerita menurut bahasanya sendiri				

No	Prosedur Tindakan	0	1	2	Kode
XIV	BERMAIN CERITA DENGAN URUTAN GAMBAR SERI				
A	PERALATAN				
1	Kartu gambar seri (terdiri dari 4 s.d 6 gambar)				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan kartu gambar seri dan sampaikan pada anak tema ceritanya				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak				
3	Anda cerita satu persatu isi gambar secara berurutan dan anak diminta memperhatikannya, setelah selesai lalu acak keempat gambar itu.				
4	Letakkan kartu gambar seri yang telah diacak di atas meja, kemudian anak diminta menceritakan rangkaian gambar seri itu secara berurutan seperti yang anda lakukan				
XV	BERMAIN TANYA JAWAB/DISKUSI				
A	PERALATAN				
1	Boneka atau mainan mobil-mobilan, buku cerita				
B	PELAKSANAAN				
1	Siapkan bersama anak beberapa mainan, lalu anak diminta menyebutkan nama setiap mainan itu				
2	Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini				
3	Minta anak memilih salah satu mainan, kemudian diberikan pada anda. Selanjutnya buat pertanyaan yang berkaitan dengan mainan itu, misalnya: "Apakah warna sampul buku cerita ini ?" lalu anak diminta untuk menjawabnya.				
4	Selanjutnya bergantian anda yang memilih satu benda / mainan dan berikan pada anak. Kemudian minta anak membuat pertanyaan lalu anda yang menjawabnya.				

Peta Wilayah Kecamatan Cakranegara - Kota Mataram Nusa Tenggara Barat



Print Out Hasil Analisis Statistik

DATABASE

No	Kelompok	Pengetahuan		Sikap		Praktik	
		Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
1	1	10	13	41	44	230	240
2	1	9	11	44	46	228	242
3	1	11	13	42	44	233	246
4	1	12	15	45	48	225	238
5	1	10	13	42	47	232	245
6	1	12	14	46	49	239	248
7	1	9	11	45	46	225	239
8	1	7	13	47	48	228	237
9	1	7	12	49	49	235	257
10	1	11	13	45	46	231	245
11	1	10	14	46	47	234	252
12	1	11	12	42	46	232	245
13	1	11	13	36	41	233	254
14	1	9	12	47	45	239	262
15	1	8	12	47	49	234	249
16	1	9	14	43	44	227	245
17	1	11	13	43	44	231	247
18	1	12	15	38	42	235	256
19	1	9	12	43	43	229	240
20	1	11	14	44	45	238	263
21	1	9	12	36	36	236	254
22	1	11	14	42	42	233	249
23	1	11	13	41	43	237	260
24	2	12	12	45	46	229	235
25	2	8	10	45	45	231	238
26	2	11	12	46	46	227	231
27	2	13	13	46	47	232	240
28	2	12	12	47	47	230	236
29	2	8	11	36	41	235	241
30	2	11	11	44	43	225	235
31	2	8	10	45	45	231	240
32	2	12	13	42	41	230	245
33	2	13	13	45	45	228	233
34	2	10	11	42	44	234	242
35	2	11	11	45	46	232	235
36	2	13	13	44	45	233	239
37	2	11	12	39	41	230	244
38	2	12	12	44	44	234	241
39	2	12	13	47	48	232	249
40	2	12	12	42	42	229	236
41	2	11	12	46	46	230	238
42	2	12	12	42	44	231	250
43	2	12	13	43	44	236	242
44	2	13	13	41	41	227	238
45	2	9	12	44	45	232	241
46	2	8	11	37	39	233	255

Print out hasil analisis statistik**Uji t sampel berpasangan****Klp. Perlakuan****Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre pength	10,00	23	1,477	,308
	Post pength	12,96	23	1,107	,231

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre pength & Post pength	23	,612	,002

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre pength - Post pe	-2,957	1,186	,247	-3,469	-2,444	-11,953	22	,000

Klp. Kontrol**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre pength	11,04	23	1,718	,358
	Post pength	11,91	23	,949	,198

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre pength & Post pength	23	,838	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre pength - Post pe	-,870	1,058	,221	-1,327	-,412	-3,943	22	,001

Klp. Perlakuan**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	presikap	43.22	23	3.370	.703
	postsikap	44.96	23	3.052	.636

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 presikap & postsikap	23	.858	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 presikap - postsikap	-1.739	1.738	.362	-2.491	-.988	-4.800	22	.000

Klp. Kontrol**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre sikap	43.35	23	2.933	.612
	pos sikap	44.13	23	2.341	.488

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre sikap & pos sikap	23	.907	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre sikap - pos sikap	-.783	1.278	.266	-1.335	-.230	-2.938	22	.008

Klp. Perlakuan**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre praktik	232,35	23	4,108	,857
	Post praktik	248,39	23	7,697	1,605

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre praktik & Post praktik	23	,855	,000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre praktik - Post praktik	-16,043	4,695	,979	-18,074	-14,013	-16,388	22	,000

Klp. Kontrol**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre praktik	230,91	23	2,695	,562
	Post praktik	240,17	23	5,670	1,182

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre praktik & Post praktik	23	,495	,016

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre praktik - Post praktik	-9,261	4,929	1,028	-11,392	-7,130	-9,011	22	,000

Uji t dua sampel bebas

Pre test

Group Statistics

Ibu	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pengetahuan intervensi	23	10.13	1.687	.352
kontrol	23	11.04	1.718	.358

Independent Samples Test

	Levene's Test for quality of Variance		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Pengetahuan	.001	.980	-1.818	44	.076	-.913	.502	-1.925	.099
Equal varianc assumed			-1.818	43.985	.076	-.913	.502	-1.925	.099
Equal varianc not assumed									

Post test

Group Statistics

Ibu	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pengetahuan Intervensi	23	12.96	1.107	.231
kontrol	23	11.91	.949	.198

Independent Samples Test

	Levene's Test for quality of Variance		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Pengetahuan	.332	.568	3.432	44	.001	1.043	.304	.431	1.656
Equal varianc assumed			3.432	43.001	.001	1.043	.304	.430	1.657
Equal varianc not assumed									

Pre test

Group Statistics

ibu		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
sikap	intervensi	23	43.35	3.498	.729
	kontrol	23	43.35	2.933	.612

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
sikap	Equal variance assumed	.484	.490	.000	44	1.000	.000	.952	-1.918	1.918
	Equal variance not assumed			.000	42.700	1.000	.000	.952	-1.920	1.920

Post test

Group Statistics

ibu		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
sikap	intervensi	23	46.87	5.111	1.066
	kontrol	23	44.13	2.341	.488

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
sikap	Equal variance assumed	11.322	.002	2.337	44	.024	2.739	1.172	.377	5.101
	Equal variance not assumed			2.337	30.846	.026	2.739	1.172	.348	5.130

Pre test

Group Statistics

Ibu	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Praktik intervensi	23	232,35	4,108	,857
kontrol	23	230,91	2,695	,562

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Praktik Equal variance assumed	3,966	,053	1,401	44	,168	1,435	1,024	-,630	3,499
Equal variance not assumed			1,401	37,982	,169	1,435	1,024	-,639	3,509

Post test

Group Statistics

Ibu	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Praktik Intervensi	23	248,39	7,697	1,605
kontrol	23	240,17	5,670	1,182

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Praktik Equal variance assumed	3,094	,086	4,122	44	,000	8,217	1,993	4,200	12,235
Equal variance not assumed			4,122	40,445	,000	8,217	1,993	4,190	12,245

Print out analisis statistik

Aspek Pengetahuan
Correlations

Correlations

	butr1	butr2	butr3	butr4	butr5	butr6	butr7	butr8	butr9	butr10	butr11	butr12	butr13	butr14	butr15	total
butr1	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr2	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr3	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr4	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr5	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr6	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr7	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr8	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr9	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr10	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr11	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr12	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr13	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr14	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
butr15	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															
total	Pearson Correlation															
	Sig. (1-tailed)															
	N															

*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,893	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
butir1	11,90	10,767	,546	,887
butir2	11,80	11,289	,502	,888
butir3	11,80	11,067	,613	,884
butir4	11,90	10,989	,461	,891
butir5	11,80	11,289	,502	,888
butir6	11,90	10,767	,546	,887
butir7	11,90	10,767	,546	,887
butir8	12,00	10,000	,727	,878
butir9	11,80	11,289	,502	,888
butir10	12,00	10,000	,727	,878
butir11	11,80	11,289	,502	,888
butir12	11,80	11,067	,613	,884
butir13	11,80	11,289	,502	,888
butir14	11,80	11,067	,613	,884
butir15	11,80	11,067	,613	,884

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
12,70	12,456	3,529	15

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		total
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	12,7000
	Std. Deviation	3,52924
Most Extreme Differences	Absolute	,343
	Positive	,257
	Negative	-,343
Kolmogorov-Smirnov Z		1,084
Asymp. Sig. (2-tailed)		,191

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Print out analisis statistik

Aspek Sikap
Correlations

		Correlations															
		btr1	btr2	btr3	btr4	btr5	btr6	btr7	btr8	btr9	btr10	btr11	btr12	btr13	btr14	btr15	total
btr1	Pearson Correlation	1	.188	.710*	.756**	.424	.292	.659*	.710*	.625*	.104	.918**	.512	.501	.512	.104	.725**
	Sig. (1-tailed)		.301	.011	.008	.111	.206	.019	.011	.027	.387	.000	.065	.070	.065	.387	.009
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr2	Pearson Correlation	.188	1	.443	.188	.545	.443	.318	.645*	.678*	.553*	.443	.424	.848**	.424	.553*	.888**
	Sig. (1-tailed)	.301		.100	.301	.051	.100	.185	.022	.018	.049	.100	.111	.001	.111	.049	.014
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr3	Pearson Correlation	.710*	.443	1	.501	.443	.484	.443	.821**	.802**	.134	.821**	.292	.643*	.292	.134	.722**
	Sig. (1-tailed)	.011	.100		.070	.100	.088	.100	.002	.003	.356	.002	.206	.022	.206	.356	.009
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr4	Pearson Correlation	.756**	.188	.501	1	.666*	.501	.895**	.501	.625*	.364	.710*	.268	.501	.268	.364	.725**
	Sig. (1-tailed)	.008	.301	.070		.019	.070	.000	.070	.027	.150	.011	.227	.070	.227	.150	.009
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr5	Pearson Correlation	.424	.545	.443	.659*	1	.443	.545	.645*	.678*	.302	.645*	.188	.645*	.188	.302	.688**
	Sig. (1-tailed)	.111	.051	.100	.019		.100	.051	.022	.018	.199	.022	.301	.022	.301	.199	.014
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr6	Pearson Correlation	.292	.443	.484	.501	.443	1	.645*	.286	.802**	.579*	.484	.501	.484	.501	.579*	.704**
	Sig. (1-tailed)	.206	.100	.088	.070	.100		.022	.212	.003	.040	.088	.070	.088	.070	.040	.012
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr7	Pearson Correlation	.659*	.318	.443	.895**	.545	.645*	1	.443	.678*	.553*	.645*	.424	.443	.424	.553*	.770**
	Sig. (1-tailed)	.019	.185	.100	.000	.051	.022		.100	.018	.049	.022	.111	.100	.111	.049	.005
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr8	Pearson Correlation	.710*	.645*	.821**	.501	.645*	.286	.443	1	.802**	.356	.821**	.501	.821**	.501	.356	.831**
	Sig. (1-tailed)	.011	.022	.002	.070	.022	.212	.100		.003	.156	.002	.070	.002	.070	.156	.001
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr9	Pearson Correlation	.625*	.678*	.802**	.625*	.678*	.802**	.678*	.802**	1	.583*	.802**	.625*	.802**	.625*	.583*	.957**
	Sig. (1-tailed)	.027	.018	.003	.027	.018	.003	.018	.003		.038	.003	.027	.003	.027	.038	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr10	Pearson Correlation	.104	.553*	.134	.364	.302	.579*	.553*	.356	.583*	1	.134	.625*	.579*	.625*	1.000**	.652*
	Sig. (1-tailed)	.387	.049	.356	.150	.199	.040	.049	.156	.038		.356	.027	.040	.027	.000	.021
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr11	Pearson Correlation	.918**	.443	.821**	.710*	.645*	.484	.645*	.821**	.802**	.134	1	.501	.643*	.501	.134	.831**
	Sig. (1-tailed)	.000	.100	.002	.011	.022	.088	.022	.002	.003	.356	.070		.070	.022	.356	.001
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr12	Pearson Correlation	.512	.424	.292	.268	.188	.501	.424	.501	.625*	.625*	.501	1	.501	1.000**	.625*	.704**
	Sig. (1-tailed)	.065	.111	.206	.227	.301	.070	.111	.070	.027	.027	.070	.070	.070	.000	.027	.012
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr13	Pearson Correlation	.501	.848**	.643*	.501	.645*	.484	.443	.821**	.802**	.579*	.643*	.501	1	.501	.579*	.848**
	Sig. (1-tailed)	.070	.001	.022	.070	.022	.088	.100	.002	.003	.040	.022	.070		.070	.040	.001
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr14	Pearson Correlation	.512	.424	.292	.268	.188	.501	.424	.501	.625*	.625*	.501	1.000**	.501	1	.625*	.704**
	Sig. (1-tailed)	.065	.111	.206	.227	.301	.070	.111	.070	.027	.027	.070	.070	.070	.000	.027	.012
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
btr15	Pearson Correlation	.104	.553*	.134	.364	.302	.579*	.553*	.356	.583*	1.000**	.134	.625*	.579*	.625*	1	.652*
	Sig. (1-tailed)	.387	.049	.356	.150	.199	.040	.049	.156	.038	.000	.356	.027	.040	.027	.000	.021
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
total	Pearson Correlation	.725**	.688**	.722**	.725**	.688**	.704**	.770**	.831**	.957**	.652*	.831**	.704**	.649**	.704**	.652*	1
	Sig. (1-tailed)	.009	.014	.009	.009	.014	.012	.005	.001	.000	.021	.001	.012	.001	.012	.021	
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

* Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).
** Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.940	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
btr1	45,3000	53,122	,680	,937
btr2	45,2000	53,289	,636	,938
btr3	45,4000	52,044	,668	,937
btr4	45,3000	53,122	,680	,937
btr5	45,2000	53,289	,636	,938
btr6	45,4000	52,267	,647	,938
btr7	45,2000	52,400	,729	,935
btr8	45,4000	50,711	,795	,933
btr9	45,8000	54,178	,952	,934
btr10	45,4000	54,267	,601	,938
btr11	45,4000	50,711	,795	,933
btr12	45,3000	53,344	,656	,937
btr13	45,4000	50,489	,817	,933
btr14	45,3000	53,344	,656	,937
btr15	45,4000	54,267	,601	,938

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
48,6000	60,267	7,76316	15

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		total
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48,6000
	Std. Deviation	7,76316
Most Extreme Differences	Absolute	,369
	Positive	,243
	Negative	-,369
Kolmogorov-Smirnov Z		1,168
Asymp. Sig. (2-tailed)		,131

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Surat Pernyataan Kesiediaan Peserta Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : _____

Alamat : _____

Menyatakan bahwa saya bersedia sebagai responden eksperimen dalam penelitian yang dilakukan oleh Bapak Moh. Arip tentang “Pengaruh Metode Penyuluhan terhadap Perilaku Ibu dalam Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun”.

Demikian surat pernyataan kesediaan saya dibuat dengan penuh rasa kesadaran dan sukarela.

Mataram,
Yang membuat pernyataan

SATUAN ACARA PENYULUHAN

Topik	: Stimulasi Bermain Sesuai Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun
Sasaran	: Ibu wali murid TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1
Cakranegara	
Tempat	: Aula TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Cakranegara
Hari/Tanggal	: Kamis, 8 Juni 2006
Waktu	: 2x pertemuan (P-I: 08.30-10.00 dan P-II: 14.30-17.00)

A. Tujuan Instruksional Umum

Setelah mengikuti penyuluhan tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun diharapkan ibu dapat memiliki pengetahuan, sikap dan tindakan atau praktik yang baik.

B. Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mengikuti penyuluhan tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun, diharapkan dapat:

1. Meningkatkan pengetahuan ibu tentang stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun
2. Meningkatkan sikap positif atau mendukung yang ditunjukkan oleh ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun.
3. Meningkatkan tindakan atau praktik ibu dalam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun

C. Materi

1. Pengertian stimulasi
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan
3. Macam-macam permainan
4. Prinsip-prinsip dalam aktivitas bermain
5. Fungsi bermain
6. Macam-macam stimulasi bermain sesuai perkembangan kognitif anak pada usia 4-6 tahun.

D. Metode

Metode dalam penyuluhan ini yaitu:

1. Ceramah dan tanya jawab
2. Demonstrasi

E. Media

1. Laptop dan LCD
2. Peralatan stimulasi bermain anak usia 4-6 tahun
3. Buku pedoman tentang berbagai stimulasi bermain pada anak

F. Kegiatan Penyuluhan

No	Tahap	Waktu	Kegiatan Penyuluhan	Kegiatan Peserta
1	Pembukaan	10 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka kegiatan dengan mengucapkan salam 2. Memperkenalkan diri 3. Menjelaskan tujuan dari penyuluhan 4. Menyampaikan materi yang akan diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan • Menanggapi
2	Pertemuan I	35 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian stimulasi b. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan c. Macam-macam permainan d. Prinsip-prinsip dalam aktivitas bermain e. Fungsi bermain f. Macam-macam stimulasi bermain yang sesuai perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan memperhatikan • Bertanya bila tidak jelas
		40 menit	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menjelaskan alat permainan untuk stimulasi bermain sesuai usia anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan memperhatikan
	Pertemuan II	15 menit	<ol style="list-style-type: none"> 3. Tanya jawab mengenai materi penyuluhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya dan menjawab pertanyaan
		5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 4. Mengingatn tujuan pertemuan II 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan memperhatikan
		60 menit	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mendemonstrasikan cara melakukan stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan memperhatikan • Bertanya bila tidak jelas
		70 menit	<ol style="list-style-type: none"> 6. Memberi kesempatan pada 2 peserta untuk mempraktekkan kembali cara melakukan stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 orang peserta melakukan redemonstrasi • Memperhatikan
3	Penutup	15 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan materi yang telah diberikan 2. Memberi pertanyaan sesuai materi penyuluhan 3. Memberi salam penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan memperhatikan • Menjawab pertanyaan • Menjawab salam

G. Evaluasi

1. Jenis evaluasi : Subjektif test
2. Cara evaluasi : Lisan

H. Daftar Pustaka

- Ayahbunda, 2000. *Anak Prasekolah Pegangan Orang Tua untuk Perkembangan Anak usia 3-5 tahun*. Jakarta: PT Gaya Press, hlm 54
- Ayahbunda, 2003. *Multiple Intelligences Mengenal & Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT Aspirasi Pemuda, hlm 9.
- Mulyani Yani dan Juliska Gracina, 2005. *Belajar di Rumah*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mayke, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Graznido, hlm 42.
- Nursalam, Susilaningrum, dan Utami, 2005. *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak (untuk Perawat dan Bidan)*. Jakarta: Salemba Medika, hlm 41.



BUKU PEDOMAN

STIMULASI BERMAIN SESUAI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6 TAHUN

Pengertian

Stimulasi bermain adalah dorongan dari lingkungan luar anak berupa rangsangan melalui bermain yang merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Tujuan

Meningkatkan perkembangan kognitif anak secara optimal terutama yang terkait dengan kemampuan linguistik-verbal, logika-matematika dan visual-spasial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam bermain

1. Kesehatan
2. Inteligensi (kecerdasan)
3. Jenis kelamin
4. Lingkungan
5. Status social ekonomi

Macam-macam bermain pada anak

- A. Bermain Aktif**, yaitu: kegiatan yg memberikan kesenangan pada anak melalui aktivitas yang dilakukan sendiri, seperti:
1. Bermain bebas & spontan atau eksplorasi, misalnya bermain puzzle

2. Drama
3. Bermain musik
4. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu
5. Permainan olah raga

B. Bermain Pasif, yaitu: Kegiatan yang memberikan kesenangan atau kepuasan pada anak melalui kegiatan yg bukan dilakukannya sendiri, seperti:

1. Membaca
2. Mendengarkan radio
3. Menonton televisi

Prinsip-prinsip dalam aktivitas bermain

1. Perlu ekstra energi
2. Waktu yang cukup
3. Alat permainan yang sesuai usia
4. Ruang untuk bermain
5. Pengetahuan cara bermain
6. Teman bermain

Fungsi bermain

1. Perkembangan sensori motorik
2. Perkembangan kognitif (intelektual)
3. Sosialisasi
4. Kreativitas
5. Kesadaran diri
6. Nilai-nilai moral
7. Nilai terapeutik

1. BERMAIN MENGELOMPOKKAN BENDA (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✦ Benda-benda yang ada di rumah, mainan atau kelengkapan tas sekolah

PELAKSANAAN:

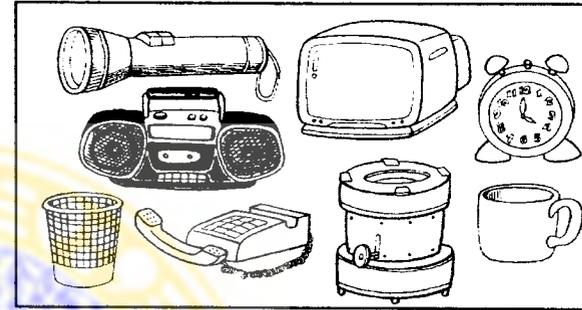
- ✦ Kumpulkan benda-benda yang akan dijadikan objek bersama-sama dengan anak
- ✦ Menjelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak
- ✦ Tanyakan kepada anak nama benda-benda itu satu persatu, lalu minta ia pisahkan menurut kelompoknya
- ✦ Selanjutnya anak diminta agar menghitung jumlah benda pada setiap kelompok

TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan kelompok benda
- ✦ Melatih kemampuan mengelompokkan benda
- ✦ Melatih konsep jumlah benda

CATATAN:

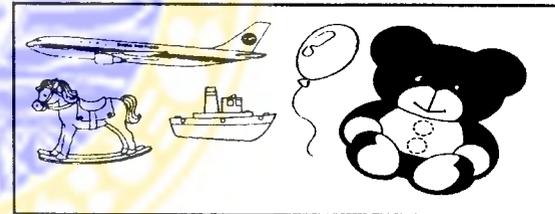
- ✦ Jika ada benda yang masih membingungkan anak untuk dimasukkan kelompok yang mana, beri penjelasan.



= 8



= 4



= 5

**2. BERMAIN MENYEBUT BILANGAN 1-20
(LOGIKA-MATEMATIKA)**

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✦ 20 Kartu angka (@ berukuran 10 x 10 cm)
bertuliskan angka 1 sampai 20

PELAKSANAAN:

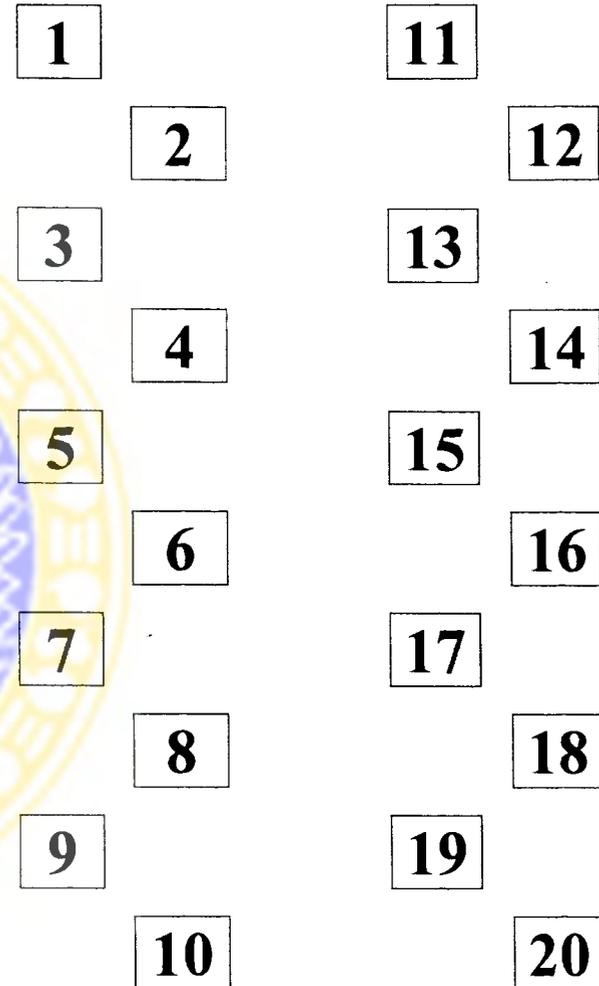
- ✦ Siapkan kartu angka 1 s.d. 20 kemudian anak diminta menghitung jumlah kartu tersebut
- ✦ Mengajak anak menyebutkan nama-nama angka pada kartu satu per satu
- ✦ Mengacak semua kartu dan minta anak mengurutkan angka 1 sampai 10, kemudian 11 sampai dengan 20
- ✦ Minta anak menyebutkan kembali secara berurutan nama angka-angka yang sudah disusun

TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan nama-nama angka
- ✦ Mengenalkan urutan angka

CATATAN:

- ✦ Latihan ini merupakan dasar untuk belajar matematika



3. BERMAIN ULAR TANGGA (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✦ Pion halma (warna merah, kuning, dan hijau), dadu, dan papan atau karton permainan ular tangga yang terdiri dari 100 kotak kecil (setiap kotak tertulis satu nomor / angka secara berurutan mulai dari 1 s.d 100)

PELAKSANAAN:

- ✦ Siapkan alat permainan ular tangga bersama anak
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah permainan pada anak
- ✦ Menjalankan pion halma sesuai jumlah titik yang muncul pada hasil lemparan dadu, dan sebutkan angka setiap melewati kotak tersebut
- ✦ Lakukan permainan sampai selesai yaitu salah satu pemain, pion halmanya terlebih dahulu mencapai kotak tepat pada angka 100

TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan nama-nama angka
- ✦ Mengenalkan urutan angka

CATATAN:

- ✦ Latihan ini merupakan dasar untuk belajar matematika



**4. BERMAIN MEMASANGKAN LAMBANG
BILANGAN DENGAN BENDA
(LOGIKA-MATEMATIKA)**

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✦ 20 kartu angka (ukuran 10x10 cm) dan setiap kartu bertuliskan satu nomor / angka
- ✦ Benda yang jumlahnya agak banyak, misalnya : sendok, piring plastik, gelas plastik

PELAKSANAAN:

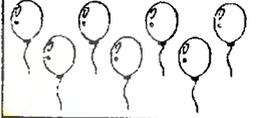
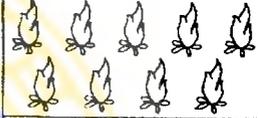
- ✦ Siapkan beberapa buah sendok atau gelas plastik atau piring plastik bersama anak
- ✦ Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan ia lakukan
- ✦ Minta anak menghitung jumlah masing-masing kelompok benda itu, selanjutnya anak diminta untuk mencari dan meletakkan satu buah kartu angka menurut jumlah benda yang sudah dihitung
- ✦ Tanyakan kembali pada anak berapa jumlah setiap kelompok benda, lalu tanyakan apakah sudah sesuai dengan kartu angka yang diletakkan

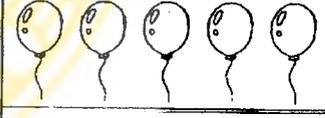
TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan nama-nama benda
- ✦ Menghitung benda

CATATAN:

- ✦ Latihan ini merupakan dasar untuk belajar matematika
- ✦ Beri kan pujian pada anak jika melakukan dengan benar

	4	5	6
	6	7	8
	7	8	9
	8	9	10

	=	<input type="text"/>
	=	<input type="text"/>
	=	<input type="text"/>
	=	<input type="text"/>

5. BERMAIN MENYUSUN BENDA (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✦ Benda-benda dalam rumah seperti bekas kaleng susu atau gelas plastik atau bekas gelas es cream

PELAKSANAAN:

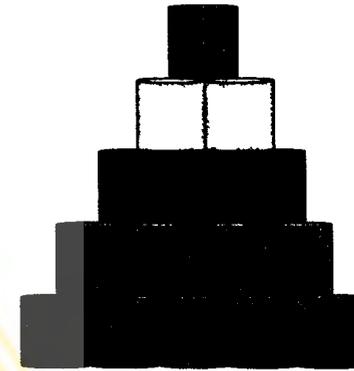
- ✦ Siapkan alat permainan seperti kaleng bekas atau gelas plastik bersama anak
- ✦ Jelaskan pada anak langkah-langkah yang akan dilakukan dalam permainan ini
- ✦ Minta anak untuk menyusun kaleng atau gelas plastik tersebut dengan cara : deret paling bawah 5 lalu di atasnya 4, di atasnya lagi 3, kemudian 2, dan paling atas 1
- ✦ Ajak anak bersama-sama menghitung jumlah kaleng setiap deretnya kemudian anak diminta menghitung jumlah semua kaleng sekaligus

TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan nama-nama benda
- ✦ Menghitung benda
- ✦ Peragaan visual

CATATAN:

- ✦ Latihan ini merupakan dasar untuk belajar matematika



6. BERMAIN PUZZLE (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✦ Gambar puzzle seperti : Manusia atau binatang atau pohon atau rumah

PELAKSANAAN:

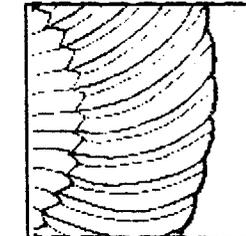
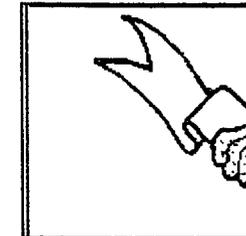
- ✦ Siapkan salah satu gambar puzzle bersama anak dan beri waktu untuk mengamatinya, lalu tanyakan apa nama gambar tersebut
- ✦ Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam permainan puzzle ini
- ✦ Minta anak untuk membongkar semua bagian / potongan gambar puzzle tersebut
- ✦ Beritahu anak jumlah potongan gambar, lalu minta anak menyusun atau merangkai kembali gambar secara utuh sesuai dengan gambar aslinya

TUJUAN:

- ✦ Melatih ketelitian dan kesabaran anak
- ✦ Melatih konsentrasi dan daya ingat anak

CATATAN:

- ✦ Usahakan potongan puzzle tidak lebih dari 4 potongan
- ✦ Bila ada potongan gambar yang membingungkan, bantu anak untuk memasangnya



7. BERMAIN COCOK GAMBAR KEJADIAN (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✦ Kartu gambar seri (terdiri dari 4-6 gambar)

PELAKSANAAN:

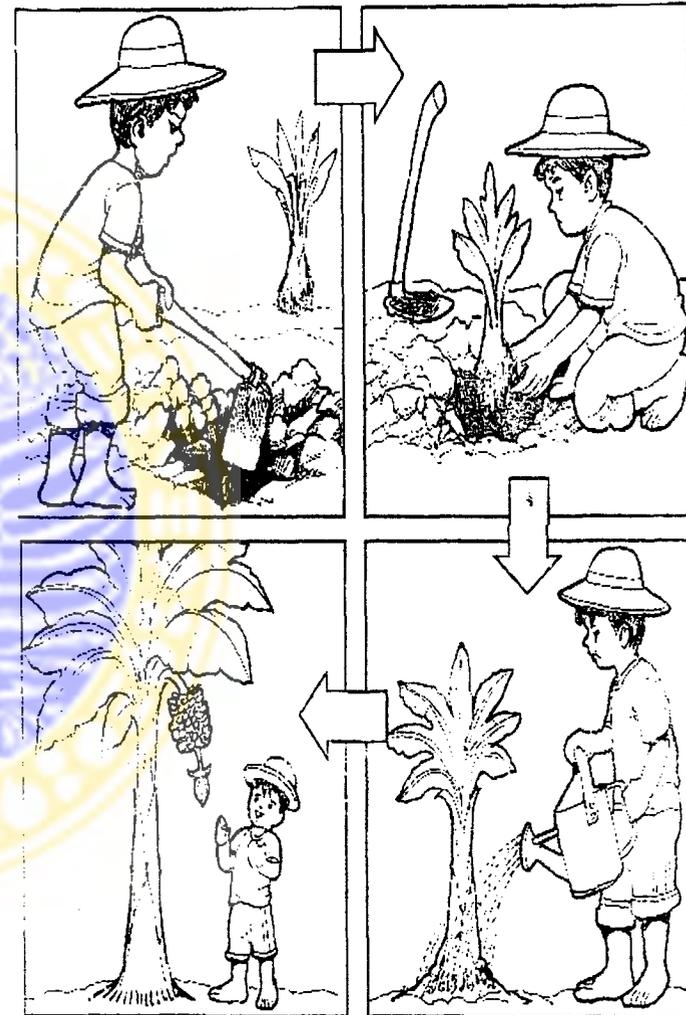
- ✦ Siapkan kartu gambar seri lengkap bersama anak
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah permainan pada anak
- ✦ Acak terlebih dahulu kartu gambar, lalu anda ceritakan pada anak peristiwa atau kejadian secara berurutan sesuai tema dari kartu gambar seri, misal : “Cara menanam pohon pisang supaya buahnya besar dan manis”.
- ✦ Anda mengacak kembali kartu gambar tersebut, lalu anak diminta bercerita sambil menyusun kartu gambar seri secara berurutan seperti yang anda lakukan

TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan sebab akibat

CATATAN:

- ✦ Usahakan memberi contoh gambar seri tidak lebih dari 4 gambar
- ✦ Berikan pujian kepada anak setiap berhasil melakukan permainan ini



8. MENGURUTKAN DAN MEMBANDINGKAN BENDA (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN :

- ✦ Bola pingpong, bola tennis dan bola kaki atau menara bulat, segitiga, dan bujursangkar

PELAKSANAAN:

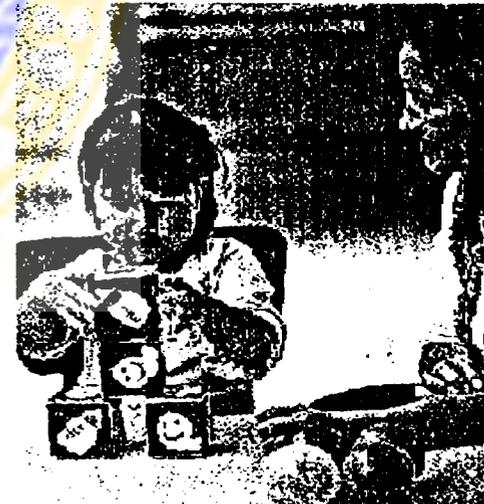
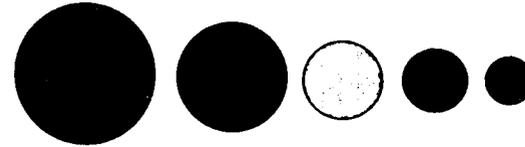
- ✦ Siapkan bola dengan ukuran besar yang berbeda-beda bersama anak dan beri waktu pada anak untuk mengamatinya
- ✦ Beri penjelasan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam permainan ini
- ✦ Minta anak untuk mengambil bola sesuai yang anda perintahkan (misalnya : dari bola terbesar sampai bola terkecil), kemudian anak diminta meletakkan dan menyusun bola dengan urutan yang teratur
- ✦ Minta anak untuk melakukan sendiri dengan cara menyebut dan mengambil bola satu persatu sesuai ukurannya, lalu minta anak meletakkan dan menyusun bola dari yang terbesar sampai yang terkecil atau sebaliknya

TUJUAN:

- ✦ Melatih dan mengenalkan anak terhadap perbandingan

CATATAN:

- ✦ Usahakan setiap memberi contoh ukuran benda tidak lebih dari 5 susun
- ✦ Berikan pujian kepada anak setiap berhasil melakukan permainan ini



9. BERMAIN JARAK LANGKAH KAKI (VISUAL-SPASIAL)

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✦ Meja tamu, tempat tidur atau ruang tamu

PELAKSANAAN:

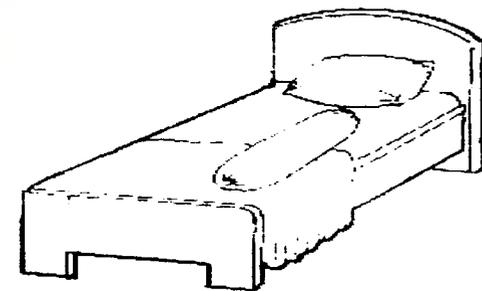
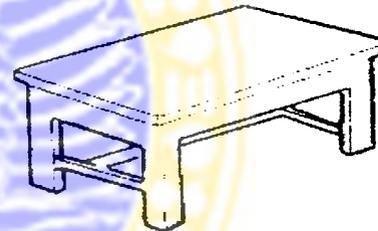
- ✦ Siapkan benda atau ruangan di dalam rumah yang akan diukur
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh anak dalam permainan ini
- ✦ Berikan contoh pada anak cara mengukur, misalnya : “panjang ruang tamu” atau “panjang meja tamu” dengan langkah atau jengkal tangan sambil mengatakan satu, dua, tiga, dan seterusnya dari satu sisi ke sisi yang lain, lalu katakan berapa langkah atau jengkal panjangnya.
- ✦ Minta anak sendiri mengukur panjang ruang tamu atau meja tamu seperti yang anda contohkan. Setelah selesai anak diminta menyebutkan berapa langkah atau jengkal panjang masing-masing

TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan urutan berdasarkan panjang-pendek atau jauh-dekat
- ✦ Melatih kemampuan anak dalam mengukur.

CATATAN:

- ✦ Beri pujian setiap anak berhasil melakukannya
- ✦ Untuk lebih bervariasinya permainan ini, anak dapat diajak melakukannya di luar rumah seperti di halaman



10. BERMAIN MENJIPLAK BENTUK-BENTUK GEOMETRI (VISUAL-SPASIAL)

UNTUK USIA:

- ✳ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✳ Pensil, kertas tipis, penjepit kerta
- ✳ Gambar lingkaran, segitiga, dan bujursangkar yang cukup tebal (dibuat dengan spidol dengan ukuran yang tidak terlalu besar)

PELAKSANAAN:

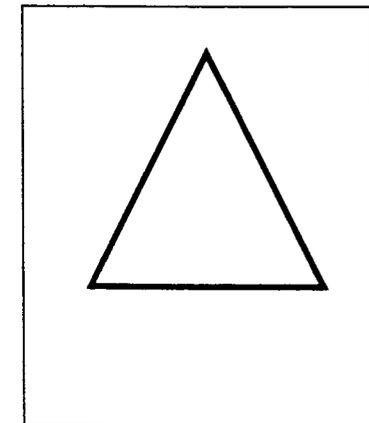
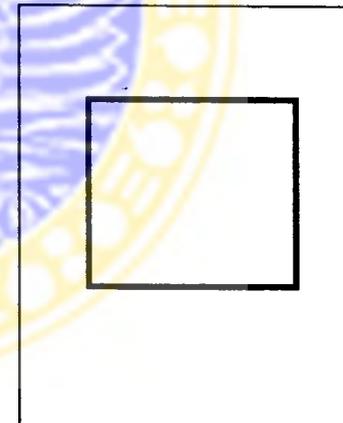
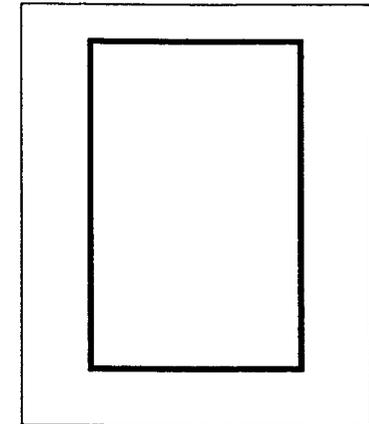
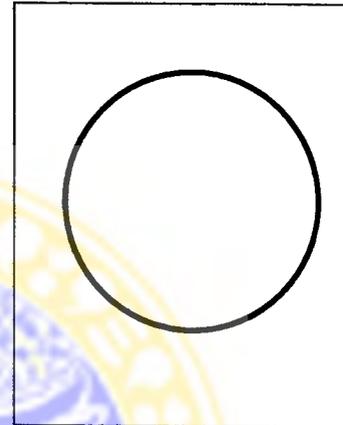
- ✳ Siapkan beberapa contoh gambar di atas meja dan minta
- ✳ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh anak
- ✳ Ambil salah satu gambar misalnya : segitiga, kemudian letakkan kertas tipis di atasnya lalu beri klip atau penjepit kertas
- ✳ Tunjukkan bahwa anak dapat melihat gambar segitiga menembus kertas tipis itu dan bimbing anak untuk mulai mengikuti garis yang terlihat hingga membentuk segitiga yang sama

TUJUAN:

- ✳ Melatih anak menggerakkan pensil mengikuti garis tertentu
- ✳ Melatih anak membuat gambar berbentuk segitiga, lingkaran, persegi
- ✳ Melatih kesabaran dan ketekunan

CATATAN:

- ✳ Bimbing anak untuk memulai dari satu titik tertentu dan beraturan, sehingga tidak mengikuti garis secara acak.



11. BERMAIN MEWARNAI (VISUAL-SPASIAL)

UNTUK USIA:

- ✳ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✳ Pensil warna atau crayon, gambar bentuk bulat/segitiga/bunjursangkar, gambar rumah, manusia, pohon atau binatang

PELAKSANAAN:

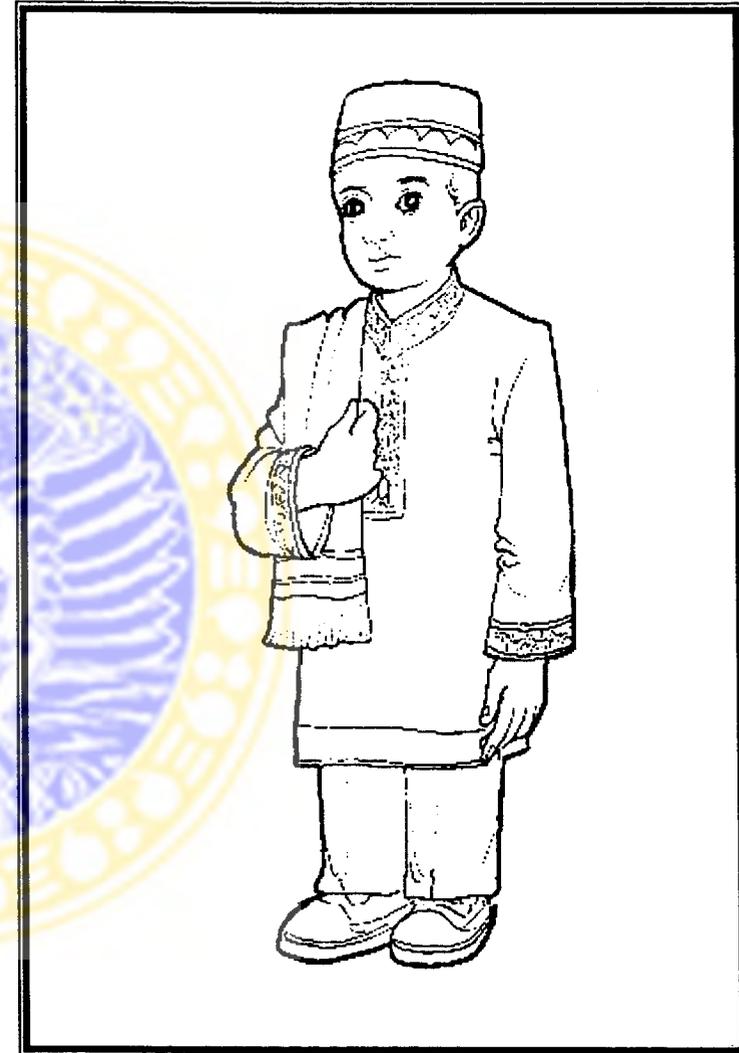
- ✳ Siapkan pensil warna dan beberapa kertas bergambar, kemudian anak diminta menyebutkan salah satu nama gambar yang anda tunjuk (misalnya : gambar manusia)
- ✳ Jelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh anak dalam permainan ini
- ✳ Berikan pensil warna atau crayon pada anak, kemudian diminta mewarnai gambar se bebas mungkin dan biarkan mencurahkan imajinasinya.

TUJUAN:

- ✳ Melatih anak menggerakkan pensil mengikuti garis/arrah tertentu
- ✳ Melatih kesabaran dan ketekunan
- ✳ Mengembangkan kemampuan imajinasi anak dalam memberi warna

CATATAN:

- ✳ Jangan mengkritik pilihan dan kreasi anak
- ✳ Bagaimanapun hasilnya, anak tetap harus dihargai



12. BERMAIN MUSIK DAN BERNYANYI (LINGUISTIK/VERBAL)

UNTUK USIA:

- ✳ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✳ Gendang atau tamborin atau peralatan dapur (ember kecil, botol kosong berisi batu-batu kecil)
- ✳ Beberapa lagu anak-anak

PELAKSANAAN:

- ✳ Siapkan alat bermain bersama anak dan anda berikan penjelasan fungsi setiap alat permainan itu
- ✳ Jelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini
- ✳ Minta anak memilih sendiri alat musik yang akan dimainkan dan anak diminta bebas memilih lagu yang mau dinyanyikan
- ✳ Saat anak menyanyikan lagu bantu dengan memainkan alat musik yang lain sambil tunjukkan cara membunyi-kan alat musik yang benar

TUJUAN:

- ✳ Mengembangkan kreativitas dibidang seni
- ✳ Memperkaya perbendaharaan kata-kata

CATATAN:

- ✳ Berikan pujian setiap anak melakukannya dengan baik
- ✳ Jika anak sudah mulai jenuh atau bosan, tunda permainan ini dan ajaklah melakukannya di lain waktu



13. BERMAIN MENULIS DAN MERANGKAI HURUF (LINGUISTIK/VERBAL)

UNTUK USIA:

- ✳ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✳ Kumpulan huruf-huruf (A s.d. Z), buku tulis, pensil dan penghapus, beberapa gambar benda

PELAKSANAAN:

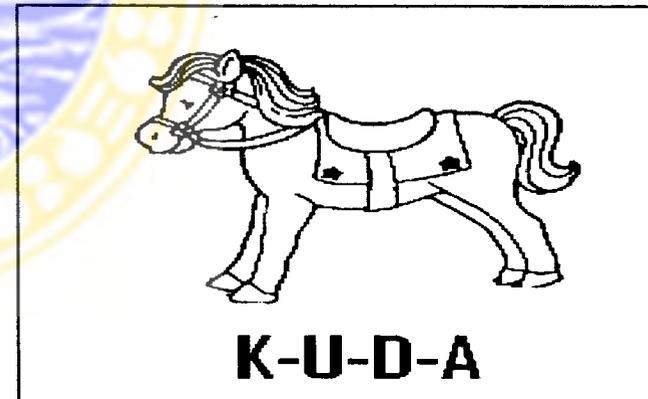
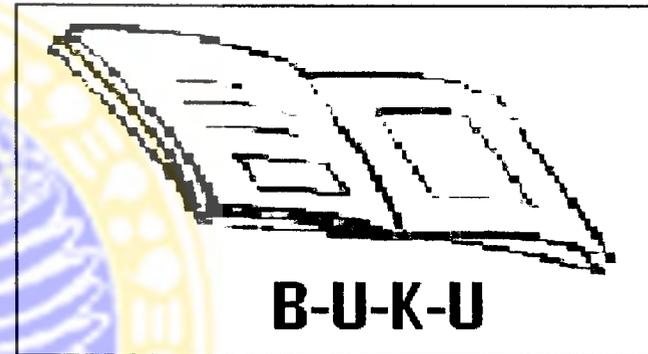
- ✳ Siapkan peralatan yang diperlukan dalam permainan ini bersama anak
- ✳ Jelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan oleh anak
- ✳ Ambil satu huruf, misalnya “B” atau “K” lalu tunjukkan kepada anak dan minta untuk menuliskan pada buku tulis
- ✳ Minta anak menyebutkan nama huruf itu, kemudian anak diminta memilih salah satu nama gambar yang huruf awalnya sama dengan huruf yang anda ambil, misalnya : “B-U-K-U” atau “K-U-D-A”.
- ✳ Selanjutnya anak diminta melengkapi huruf pada buku tulisnya seperti nama gambar yang dipilih dan bimbing anak cara menulis dan merangkai huruf dengan benar

TUJUAN:

- ✳ Mengidentifikasi huruf, mengenalkan bunyi huruf dan pemakaiannya
- ✳ Memperkaya perbendaharaan kata-kata

CATATAN :

- ✳ Berikan pujian setiap anak melakukannya dengan baik
- ✳ Untuk tahap awal, gunakan huruf yang sering dipakai sebagai huruf awal nama benda, hewan, buah atau bunga yang sering mereka lihat dan jangan terlalu banyak jumlahnya



14. MEMBUAT DAN MENJAWAB PERTANYAAN (LINGUISTIK/VERBAL)

UNTUK USIA:

- ✦ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✦ Pensil warna, mainan anak atau buku bergambar

PELAKSANAAN:

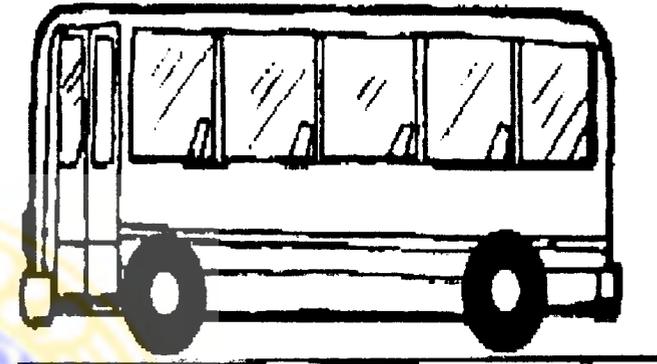
- ✦ Siapkan peralatan yang diperlukan dalam permainan ini bersama anak
- ✦ Jelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan oleh anak
- ✦ Minta anak mengambil salah satu mainannya kemudian diberikan kepada anda. Selanjutnya buat pertanyaan yang berhubungan dengan mainan tersebut, misalnya : “Apa warna mainan mobil ini ?” dan anak menjawab
- ✦ Selanjutnya diganti anda yang memilih salah satu benda lalu diberikan kepada anak. Kemudian anak diminta membuat pertanyaan, misalnya : “Siapa yang punya boneka ini ?” dan anda yang menjawab

TUJUAN:

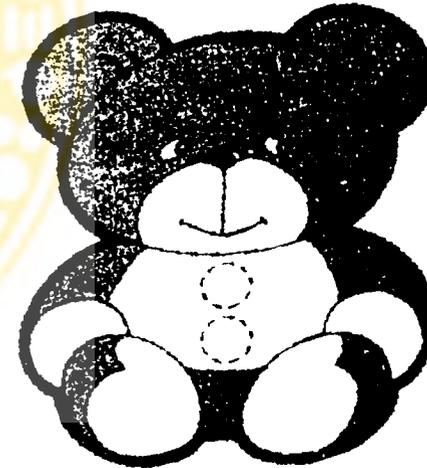
- ✦ Melatih mengenali dan menjawab pertanyaan
- ✦ Melatih membuat kalimat tanya yang sederhana
- ✦ Melatih berani dalam mengemukakan pendapat

CATATAN:

- ✦ Usahakan beri contoh pertanyaan yang bervariasi, selain warna dapat ditanyakan “Apa kegunaan benda ini ?” atau “Benda ini milik siapa ?”.



APAKAH WARNA MOBIL INI ?



SIAPA YANG PUNYA BONEKA INI ?

15. BERMAIN MEMBACA (LINGUISTIK/VERBAL)

UNTUK USIA:

- ✳ 4 – 5 tahun

PERALATAN:

- ✳ Buku cerita bergambar

PELAKSANAAN:

- ✳ Siapkan beberapa cerita bergambar dan sampaikan tema / judul setiap cerita itu pada anak
- ✳ Beri penjelasan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini
- ✳ Minta anak memilih sendiri cerita yang disukainya, dan anak diminta untuk membaca sendiri bila ia sudah lancar atau anda ajarkan / bimbing anak bila belum lancar / bisa membaca.
- ✳ Anak yang sudah lancar diminta membaca cerita bergambar yang lain atau mengulangi bagi anak yang belum lancar dan anda upayakan tetap mendampingi atau membimbing anak selama ia membaca cerita tersebut

TUJUAN:

- ✳ Melatih dan mengembangkan perbendaharaan kata-kata
- ✳ Mengembangkan kreativitas dan minat membaca anak

CATATAN:

- ✳ Usahakan beri tema cerita yang lebih bervariasi dan untuk lebih menarik bagi anak sebaiknya cerita yang disertakan dengan gambar-gambar menarik sehingga gampang dan mudah dipahami.



Buku cerita bergambar untuk anak-anak



1. MENGELOMPOKKAN BENDA (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Beberapa buah gabus/spon/kayu berbentuk bulat / segitiga / bujursangkar masing-masing dengan ukuran terbesar sampai dengan terkecil

PELAKSANAAN:

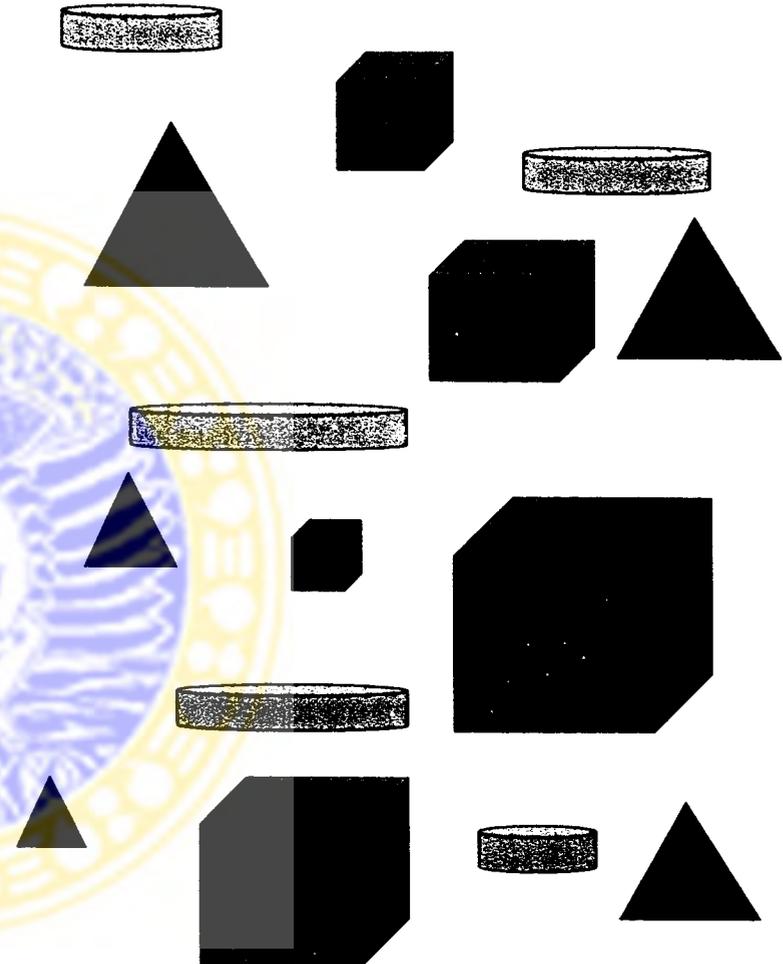
- ✦ Siapkan bersama anak beberapa benda misalnya bentuk bulat dan bujursangkar atau segitiga
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak
- ✦ Minta anak untuk mengelompokkan setiap benda yang bentuk dan warnanya sama misalnya : bentuk bulat dan bentuk bujursangkar
- ✦ Selanjutnya anak diminta menyusun setiap kelompok benda yang bentuk dan warnanya sama mulai dari yang paling besar sampai yang terkecil paling atas (sampai tersusun / terbentuk seperti menara)

TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan kelompok benda
- ✦ Melatih kemampuan mengelompokkan benda
- ✦ Melatih konsep jumlah benda

CATATAN:

- ✦ Untuk usia 5-6 tahun, masing-masing kelompok benda terdiri dari 5-10 benda
- ✦ Jika anak masih bingung saat menyusun benda itu, berikan penjelasan kalau perlu bantu untuk memasangnya.
- ✦ Beri pujian jika anak berhasil melakukan permainan ini



**2. BERMAIN MEMASANGKAN LAMBANG
BILANGAN DENGAN BENDA
(LOGIKA-MATEMATIKA)**

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Pensil atau spidol warna, berbagai macam gambar perabotan rumah / peralatan kantor / mainan

PELAKSANAAN:

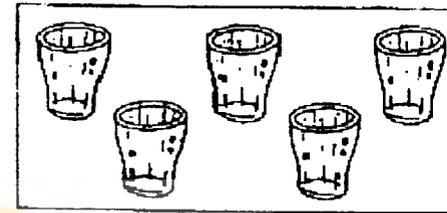
- ✦ Siapkan beberapa kertas bergambar yang diperlukan dalam permainan ini bersama anak
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak
- ✦ Minta anak mengambil 1 kertas bergambar yang terdiri dari 3 sampai 4 macam gambar, misalnya : perabotan rumah seperti meja, kursi, piring, dan gelas. Selanjutnya anak diminta menghitung jumlah setiap jenis gambar.
- ✦ Tanyakan pada anak jumlah setiap gambar yang dihitung, lalu anak diminta menuliskan dengan lambang bilangan pada kotak yang tersedia dalam kertas bergambar tersebut

TUJUAN:

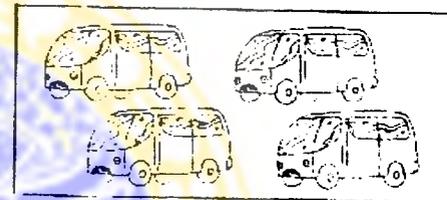
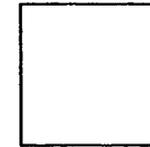
- ✦ Mengenalkan nama-nama benda
- ✦ Melatih menghitung benda

CATATAN:

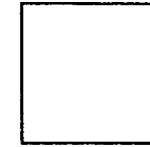
- ✦ Latihan ini merupakan lanjutan dasar untuk belajar matematika
- ✦ Beri pujian setiap anak melakukan dengan benar



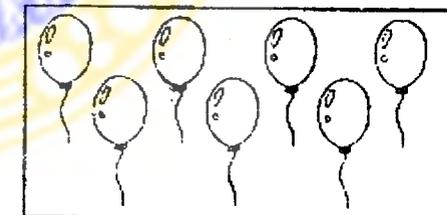
=



=



=



=



3. BERMAIN MENYUSUN BALOK (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Beberapa mainan balok dari kayu atau spon (gabus)

PELAKSANAAN:

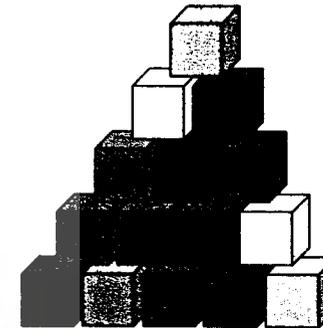
- ✦ Siapkan beberapa mainan balok kayu/gabus bersama anak
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini
- ✦ Minta anak mengambil 5 balok kayu / gabus yang diletakkan berjejer, kemudian susun 4 balok di atasnya, selanjutnya 3 balok, lalu di atasnya lagi 2 balok, dan paling atas 1 balok.
- ✦ Selanjutnya minta anak menghitung jumlah semua balok tersebut dan tanyakan bentuk atau bangun dari susunan balok-balok tersebut

TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan berbagai bentuk bangunan dari balok
- ✦ Menghitung benda

CATATAN:

- ✦ Latihan ini merupakan lanjutan dasar untuk belajar matematika
- ✦ Agar permainan ini lebih bervariasi dapat dilakukan di luar rumah dengan pemanfaatan benda-benda disekitar rumah seperti batu bata dengan berbagai bentuk bangunan



4. BERMAIN PUZZLE (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ★ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ★ Beberapa gambar puzzle misalnya: Manusia, burung garuda, rumah, pesawat, atau kapal laut (setiap gambar terdiri dari 5 - 8 potongan)

PELAKSANAAN:

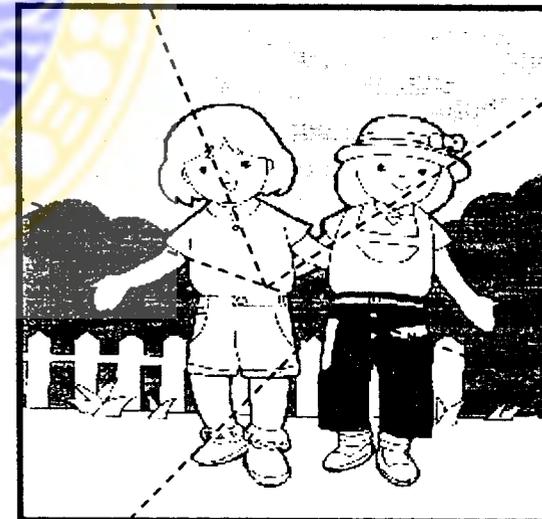
- ★ Siapkan beberapa gambar puzzle bersama anak, lalu katakan padanya untuk mengamati setiap gambar
- ★ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini
- ★ Minta anak mengambil salah satu gambar puzzle yang masih utuh dan tanyakan apa nama gambar itu.
- ★ Selanjutnya anak diminta membongkar semua bagian / potongan puzzle tersebut (tanpa ada yang tertinggal)
- ★ Tanyakan pada anak jumlah potongan puzzle tersebut, lalu minta anak memasang atau merangkai kembali potongan-potongan tersebut dengan lengkap / utuh tanpa ada bagian yang kosong

TUJUAN:

- ★ Melatih ketelitian dan kesabaran anak
- ★ Melatih konsentrasi dan daya ingat anak
- ★ Melatih anak mengenal dan menghitung benda

CATATAN:

- ★ Usahakan potongan puzzle tidak lebih dari 8 potongan
- ★ Bila ada potongan gambar yang membingungkan bantu anak untuk memasangnya.



5. BERMAIN MENJIPLAK ANGKA (LOGIKA MATEMATIKA)

UNTUK USIA: 5-6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Kertas HVS yang bertuliskan angka-angka dengan spidol hitam yang tebal, kertas tipis, pensil, dan penjepit kertas

PELAKSANAAN:

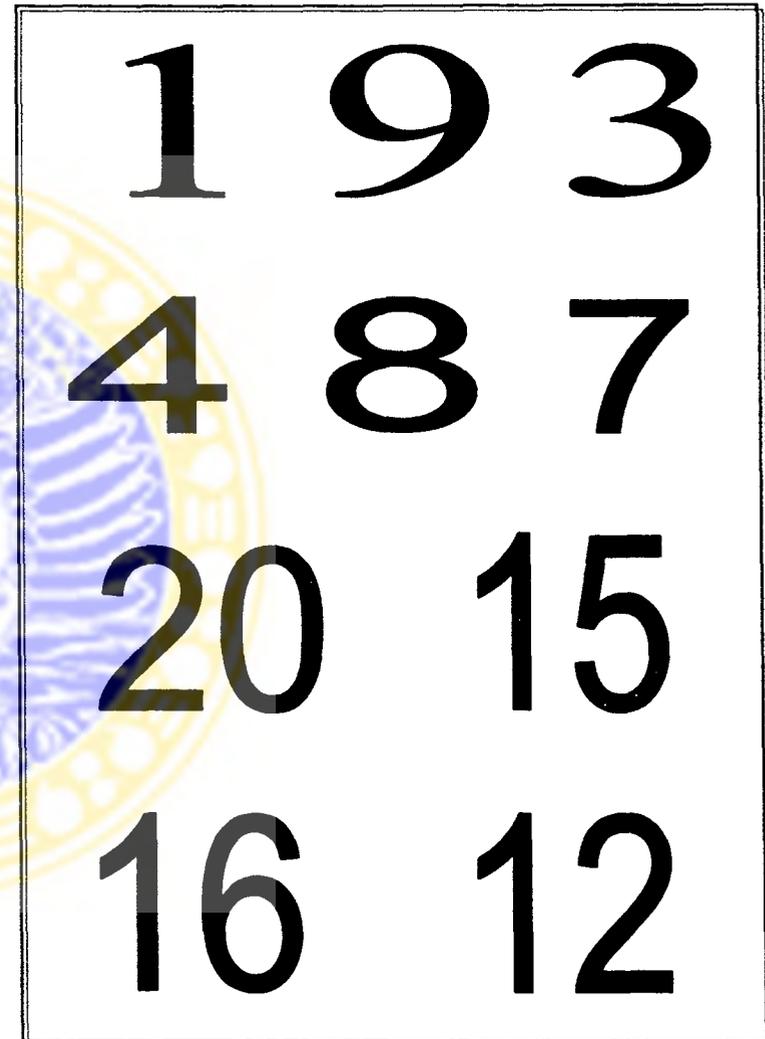
- ✦ Siapkan beberapa kertas yang bertuliskan angka dengan alat lainnya bersama anak, lalu tanyakan angka berapa yang tertulis pada setiap kertas tersebut
- ✦ Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan
- ✦ Minta anak mengambil salah satu kertas yang ada tulisan angkanya, selanjutnya letakkan kertas tipis di atasnya dan beri klip atau penjepit kertas
- ✦ Tanyakan apakah anak dapat melihat angka tadi dari kertas tipis itu, selanjutnya anda tunjukkan pada anak bagaimana memulai menulis angka tersebut di kertas lain
- ✦ Minta anak untuk memulai mengikuti garis yang terlihat hingga membentuk angka yang sama dengan gerakan yang sama, lalu minta lanjutkan dengan angka yang lain

TUJUAN:

- ✦ Melatih kesabaran dan ketelitian
- ✦ Melatih dan mengembangkan kemampuan anak menuliskan angka

CATATAN:

- ✦ Urutan gerakan saat menuliskan angka sangat penting agar anak dapat menuliskan angka dengan baik dan konstan.



6. MENGHUBUNGKAN TITIK-TITIK ANGKA (LOGIKA MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Beberapa contoh angka (satuan dan puluhan) dengan garis putus-putus yang tidak terlalu tebal, pensil warna

PELAKSANAAN:

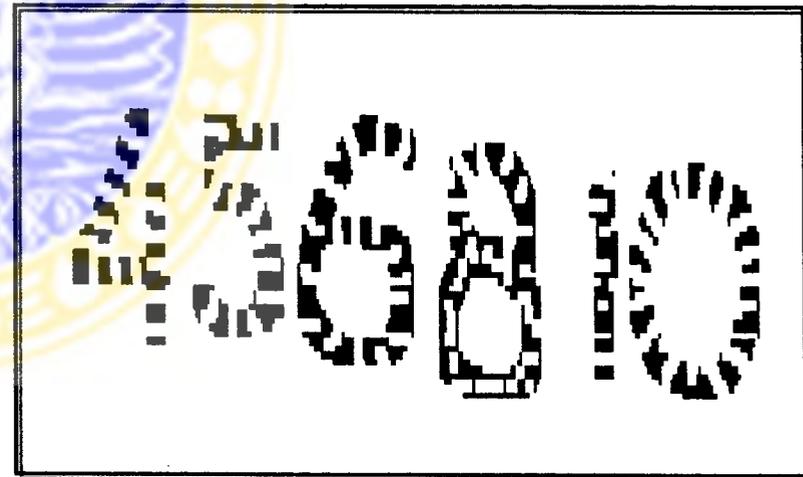
- ✦ Siapkan beberapa kertas yang bertuliskan angka putus - putus dengan alat lainnya bersama anak, lalu tanyakan angka berapa yang tertulis pada setiap kertas tersebut
- ✦ Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan
- ✦ Tunjukkan pada anak bagaimana menebalkan angka tersebut dari satu titik ke titik lainnya di kertas lain dan anak diminta mulai mengikuti titik-titik tersebut hingga membentuk angka yang sama dengan gerakan yang sama

TUJUAN:

- ✦ Melatih anak menggerakkan pensil mengikuti titik-titik tertentu
- ✦ Melatih dan mengembangkan kemampuan anak menulis angka
- ✦ Melatih kesabaran dan ketekunan

CATATAN:

- ✦ Bimbing anak untuk memulai dari satu titik tertentu dan beraturan, sehingga anak mengikuti garis putus-putus secara teratur dan rapi.



7. BERMAIN MENGUKUR/ MENJUMLAH BENDA (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Benda/perabotan rumah yang jumlahnya agak banyak, misalnya : Gelas plastik atau sendok plastik

PELAKSANAAN:

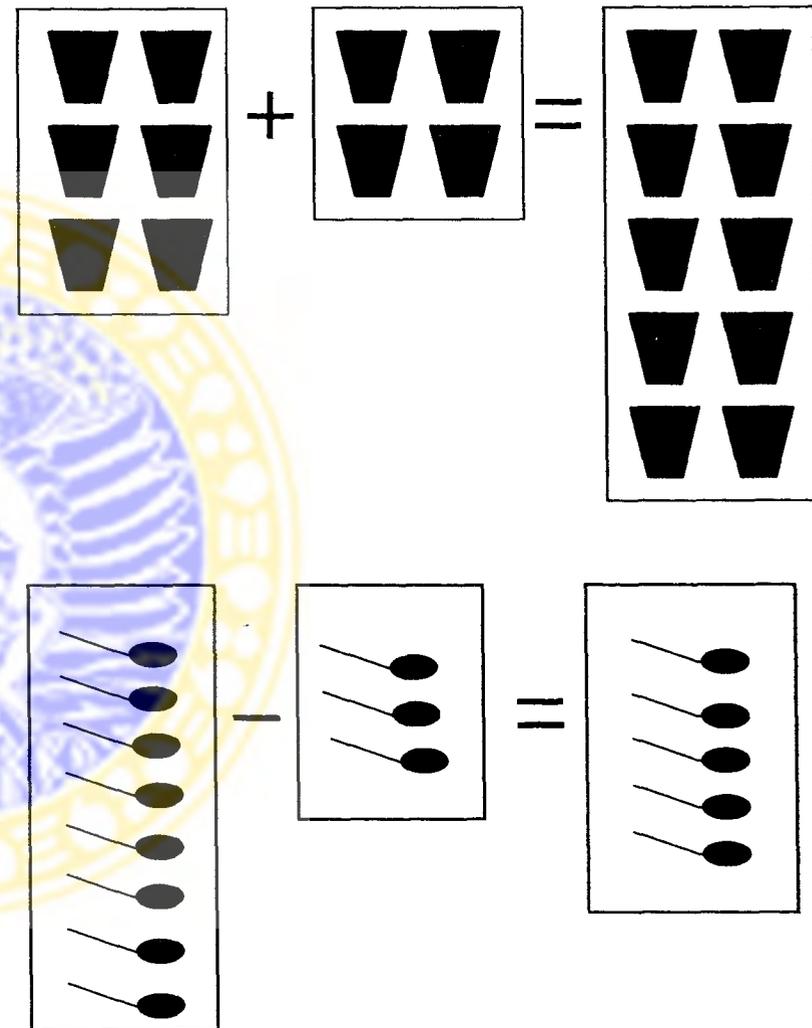
- ✦ Siapkan bersama anak beberapa gelas/sendok plastik lalu anak diminta menghitung dan menyebutkan jumlahnya
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini
- ✦ Minta anak mengambil 6 buah gelas plastik dan letakkan di atas meja, kemudian anak diminta lagi mengambil 4 buah gelas plastik dan letakkan berdekatan dengan gelas yang diambil pertama. Selanjutnya anak diminta menghitung dan menyebutkan jumlah semua gelas yang ada di atas meja

TUJUAN:

- ✦ Melatih anak mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan

CATATAN:

- ✦ Lakukan latihan dengan berbagai variasi cerita sebagai latar belakang penjumlahan dan pengurangan, sehingga anak dapat membayangkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.



8. BERMAIN MENGUKUR PANJANG BENDA (LOGIKA-MATEMATIKA)

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Sikat gigi / buku tulis, batang korek api/pensil warna

PELAKSANAAN:

- ✦ Siapkan bersama anak peralatan untuk permainan ini, lalu anak diminta menyebutkan nama setiap alat tersebut
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh anak
- ✦ Minta anak mengambil salah satu benda yang akan diukur misalnya : buku tulis, kemudian anak diminta mengambil batang korek api untuk dideret/disusun pada bagian panjang atau lebar dari buku tulis itu
- ✦ Selanjutnya anak diminta menghitung batang korek api pada deretan panjang atau lebar buku itu, lalu anak ditanya berapa banyak batang korek api pada panjang atau lebar buku tulis tersebut

TUJUAN:

- ✦ Melatih kesabaran dan ketekunan
- ✦ Melatih dan mengembangkan kemampuan anak dalam memperkirakan dan mengukur benda

CATATAN:

- ✦ Berikan pujian bila anak benar dalam melakukannya
- ✦ Langkah kaki dapat dijadikan alat pengukur untuk menghitung misalnya panjang tempat tidur, panjang kamar tidur, panjang ruang tamu dll



9. BERMAIN MENJIPLAK GAMBAR (VISUAL-SPASIAL)

UNTUK USIA:

- ✳ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✳ Kertas bergambar, kertas tipis, pensil warna, dan penjepit kertas

PELAKSANAAN:

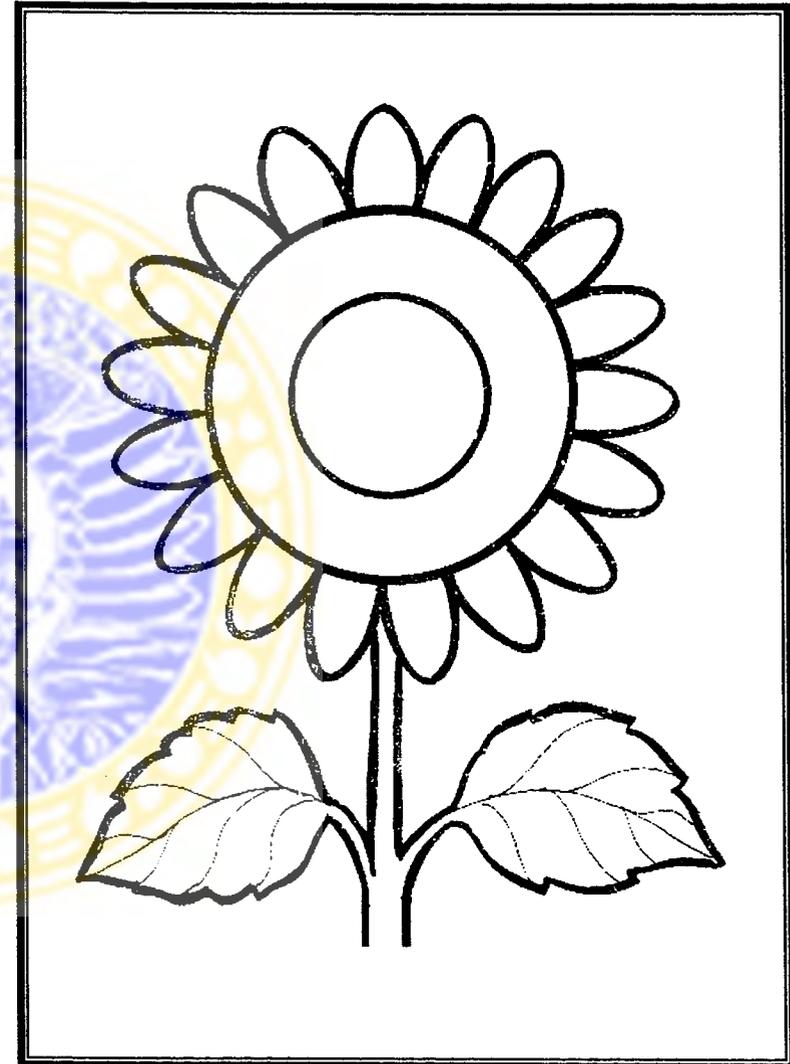
- ✳ Siapkan beberapa kertas bergambar, lalu tanyakan apa nama gambar pada setiap kertas tersebut
- ✳ Jelaskan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam permainan ini
- ✳ Minta anak mengambil salah satu kertas berisi gambar, selanjutnya letakkan kertas tipis di atasnya dan beri klip atau penjepit kertas
- ✳ Tanyakan pada anak apakah dapat melihat gambar tadi dari kertas tipis itu, selanjutnya anda berikan contoh bagaimana mengikuti gambar dari satu bagian ke bagian lain dengan gerakan yang lambat
- ✳ Anak diminta untuk mulai mengikuti bagian gambar yang terlihat hingga membentuk gambar yang sama dengan gerakan yang sama

TUJUAN:

- ✳ Melatih kesabaran dan ketelitian
- ✳ Melatih kemampuan anak menggambar benda

CATATAN:

- ✳ Untuk gerakan saat mengikuti bagian garis gambar sangat penting agar anak dapat mengikuti atau membuat gambar benda lainnya dengan baik dan konstan
- ✳ Beri pujian bila anak dapat melakukan dengan benar



10. BERMAIN MELUKIS DAN MEWARNAI (VISUAL-SPASIAL)

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Crayon/pensil warna dan kertas gambar

PELAKSANAAN:

- ✦ Siapkan beberapa peralatan menggambar bersama anak, lalu tanyakan pada anak apa yang ingin digambar
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh anak
- ✦ Berikan pensil warna atau krayon pada anak, kemudian minta anak mulai menggambar atau melukis sebebaskan mungkin menurut keinginan anak dan anda upayakan untuk mendampingi atau membimbing anak saat menggambar

TUJUAN:

- ✦ Melatih dan mengembangkan indra penglihatan
- ✦ Mengembangkan kemampuan menggambar atau melukis

CATATAN:

- ✦ Jangan mengkritik pilihan dan kreasi anak



11. BERMAIN ARAH MATA ANGIN (VISUAL-SPASIAL)

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Jarum penunjuk arah (karton tebal), paku payung, spidol dan kayu dengan panjangnya ± 30 cm

PELAKSANAAN:

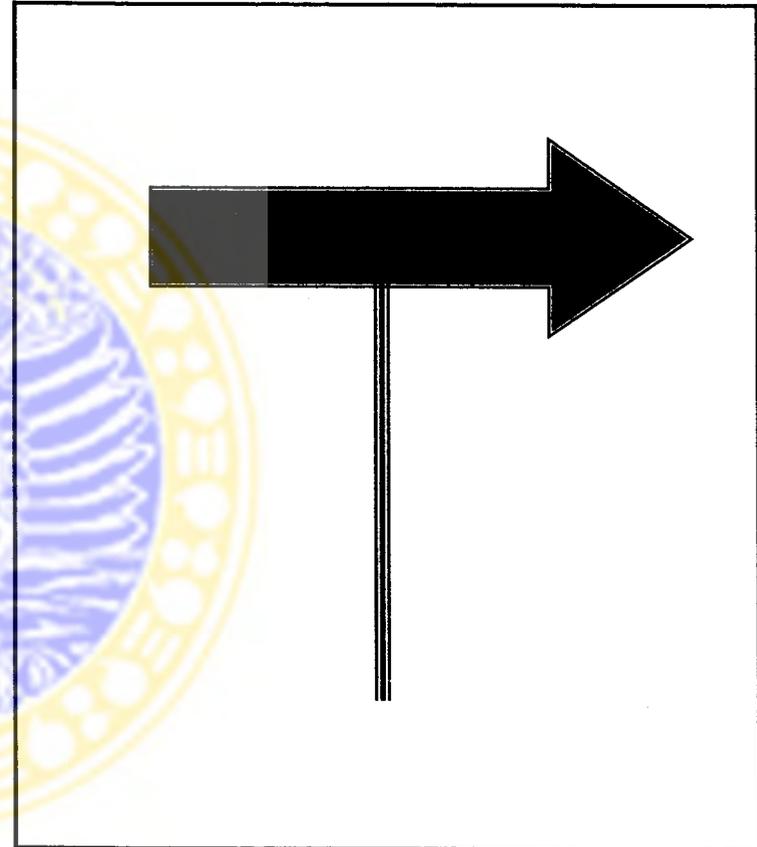
- ✦ Siapkan peralatan untuk kegiatan permainan ini kemudian ajaklah anak ke halaman rumah
- ✦ Beri penjelasan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan
- ✦ Anda tunjukkan terlebih dahulu semua nama dan arah mata angin. selanjutnya anak diminta mulai menunjuk-kan jarum mata angin ke salah satu arah, kemudian anak diminta menyebutkan nama arah tersebut. Berikutnya tanyakan nama arah mata angin yang lain

TUJUAN:

- ✦ Mengenalkan konsep arah/mata angin
- ✦ Melatih kemampuan berfikir dan mengingat

CATATAN:

- ✦ Untuk dapat memanfaatkan anggota gerak tubuh, jarum mata angin dapat diganti dengan tangan anak dengan menunjukkan ke salah satu arah dan menyebutkan nama arah tersebut



12. BERMAIN PUZZLE HURUF/KATA (LINGUISTIK/VERBAL)

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Beberapa kartu bergambar dengan namanya yang telah terpotong menjadi 2/3 bagian menurut suku katanya

PELAKSANAAN:

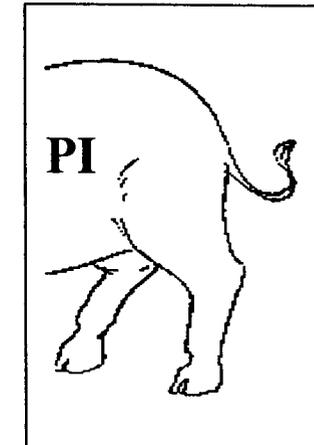
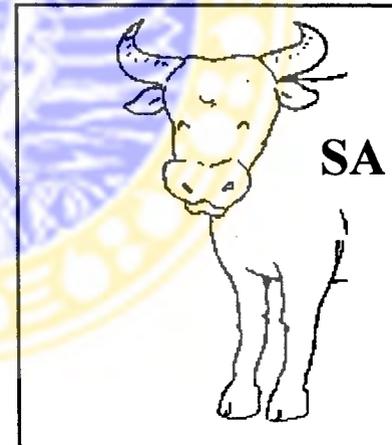
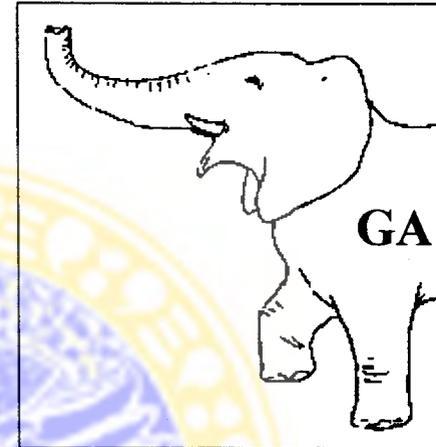
- ✦ Siapkan beberapa kartu bergambar bersama anak, lalu anak diminta menyebutkan nama gambar di setiap kartu itu
- ✦ Beri penjelasan pada anak urutan langkah-langkah yang akan dilakukan
- ✦ Gabungkan atau acak semua potongan kartu bergambar, kemudian anak diminta mengambil 1 potongan gambar selanjutnya anak diminta kembali untuk mencari pasangan dari potongan gambar sebelumnya
- ✦ Ajarkan pada anak bagaimana membaca kedua / ketiga suku kata itu kemudian tanyakan pada anak apakah kata itu sama dengan nama dari gambar (bila sama berarti 2 / 3 potongan gambar sesuai)

TUJUAN:

- ✦ Melatih belajar membaca beberapa suku kata
- ✦ Mengembangkan kemampuan indra penglihatan

CATATAN:

- ✦ Jika pada awal latihan anak belum menunjukkan minat terhadap tulisan, jangan terlalu dipaksakan.
- ✦ Bila anak dapat melakukan dengan benar berikan pujian



13. BERMAIN CERITA, MENDENGAR DAN MENCERITAKAN KEMBALI (LINGUISTIK/VERBAL)

UNTUK USIA: 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✳ Beberapa buku cerita bergambar

PELAKSANAAN:

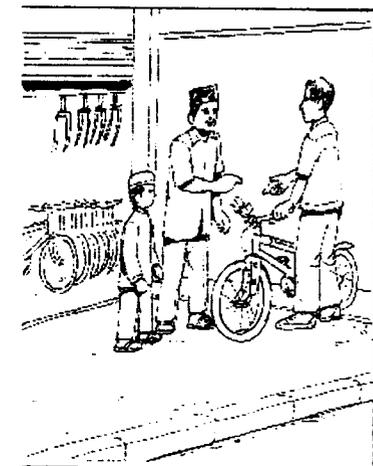
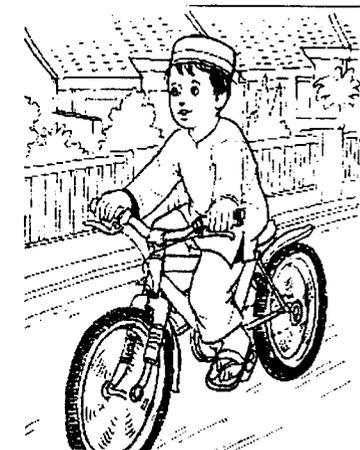
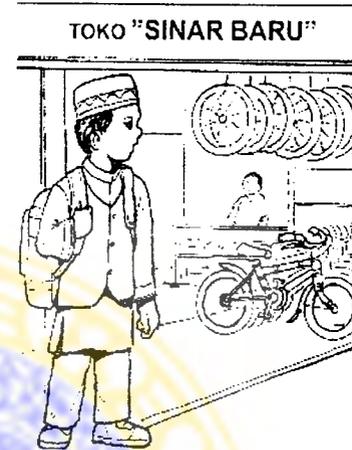
- ✳ Siapkan bersama anak cerita bergambar dan anda tanyakan atau beritahu judul cerita tersebut
- ✳ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak
- ✳ Ajaklah anak duduk bersama dan lebih santai / rileks, kemudian ambikan buku cerita bergambar
- ✳ Mulailah anda bercerita menurut isi gambar dengan menggunakan bahasa yang cukup sederhana agar anak mudah memahami dan mengingat jalan ceritanya. Setelah anda selesai selanjutnya anak diminta bercerita kembali sesuai dengan isi gambar dan biarkan bercerita menurut bahasanya sendiri

TUJUAN:

- ✳ Mengembangkan daya ingat anak
- ✳ Memahami kata dan kalimat serta mengkomunikasikannya
- ✳ Melatih pemahaman anak terhadap suatu cerita

CATATAN:

- ✳ Jika anak benar-benar memahami dan mampu mengingatnya, ia akan menceritakan secara berurutan sesuai jalan cerita, walaupun menggunakan bahasanya sendiri
- ✳ Jika anak membuat improvisasi cerita, tanyakan mengapa ia melakukannya dan dari mana ia mendapatkan gagasan menarik itu



14. BERMAIN CERITA DENGAN URUTAN GAMBAR SERI (LINGUISTIK/VERBAL)

UNTUK USIA:

- ✦ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✦ Kartu gambar seri (terdiri dari 4 s.d 6 gambar)

PELAKSANAAN:

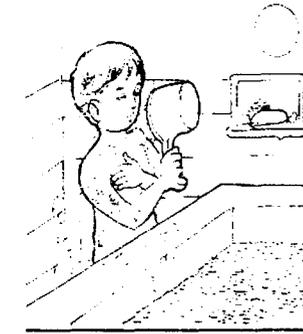
- ✦ Siapkan kartu gambar seri dan sampaikan pada anak tema ceritanya
- ✦ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak
- ✦ Anda cerita satu persatu isi gambar secara berurutan dan anak diminta memerhatikannya, setelah selesai lalu acak keempat gambar itu.
- ✦ Letakkan kartu gambar seri yang telah diacak di atas meja, kemudian anak diminta menceritakan rangkaian gambar seri itu secara berurutan seperti yang anda lakukan

TUJUAN:

- ✦ Mengembangkan daya tangkap dan daya ingat anak
- ✦ Memperkaya perbendaharaan kata yang dibutuhkan dalam berkomunikasi
- ✦ Melatih anak menyusun kalimat

CATATAN:

- ✦ Pilih gambar berseri yang memperlihatkan urutan yang jelas dan tidak mungkin diubah urutannya



15. BERMAIN TANYA JAWAB/DISKUSI (LINGUISTIK/VERBAL)

UNTUK USIA:

- ✪ 5 – 6 tahun

PERALATAN:

- ✪ Boneka atau mainan mobil-mobilan, buku cerita

PELAKSANAAN:

- ✪ Siapkan bersama anak beberapa mainan, lalu anak diminta menyebutkan nama setiap mainan itu
- ✪ Jelaskan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan anak dalam permainan ini
- ✪ Minta anak memilih salah satu mainan, kemudian diberikan pada anda. Selanjutnya buat pertanyaan yang berkaitan dengan mainan itu, misalnya :
“Apakah warna sampul buku cerita ini ?” lalu anak diminta untuk menjawabnya.
- ✪ Selanjutnya bergantian anda yang memilih satu benda / mainan dan berikan pada anak. Kemudian minta anak membuat pertanyaan lalu anda yang menjawabnya.

TUJUAN:

- ✪ Melatih anak mengenali dan menjawab pertanyaan
- ✪ Melatih anak membuat kalimat tanya yang sederhana
- ✪ Mengembangkan kreativitas anak dalam mengemukakan pendapat

CATATAN:

- ✪ Usahakan beri contoh pertanyaan yg bervariasi, selain warna dapat ditanyakan mengenai “kegunaan benda, milik siapa, tempat membeli dll



**ORANG TUA YANG PANDAI DAN BIJAK
HANYALAH
YANG PERDUU AKAN KEBUTUHAN
“STIMULASI BERMAIN”
PADA ANAKNYA**

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN



Ibu Kepala TK Aisyiyah Cakranegara sedang memberi pengarahan



Penyuluhan ttg stimulasi bermain pd anak usia 4-6 thn



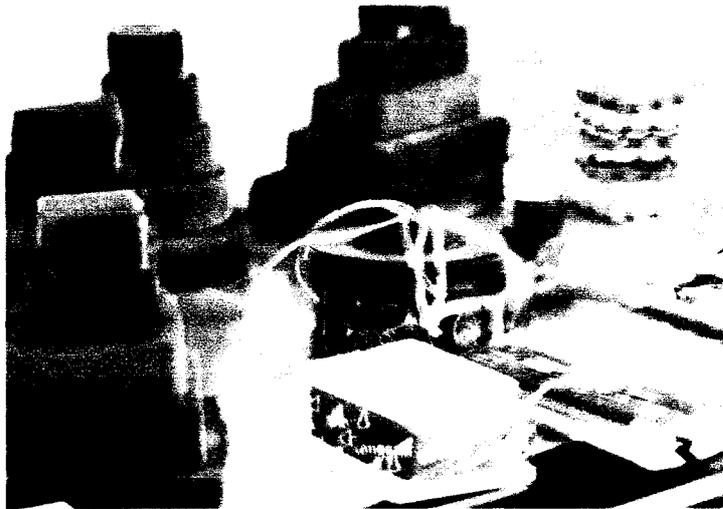
Peserta dgn serius dan antusias mengikuti penyuluhan



Demonstrasi ttg cara stimulasi bermain pada anak usia 4-6 thn



Peralatan stimulasi bermain pada anak usia 4-6 tahun



Peralatan stimulasi bermain pada anak usia 4-6



Anak usia 4-5 thn bermain menyusun benda dan bermain ulat tangga



Anak usia 5-6 tahun bermain puzzle dan bermain menjumlah benda



Anak usia 4-5 tahun
bermain musik dan
bernyanyi



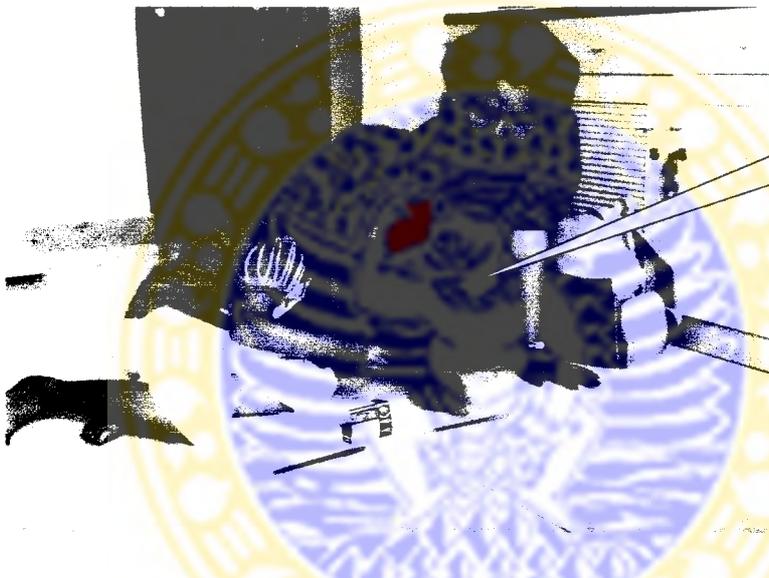
Anak usia 5-6 thn
bermain menyusun
balok, bermain puzzle
huruf & bermain
menjumlah benda



Anak usia 5-6 tahun
bermain cerita dgn
urutan gambar seri



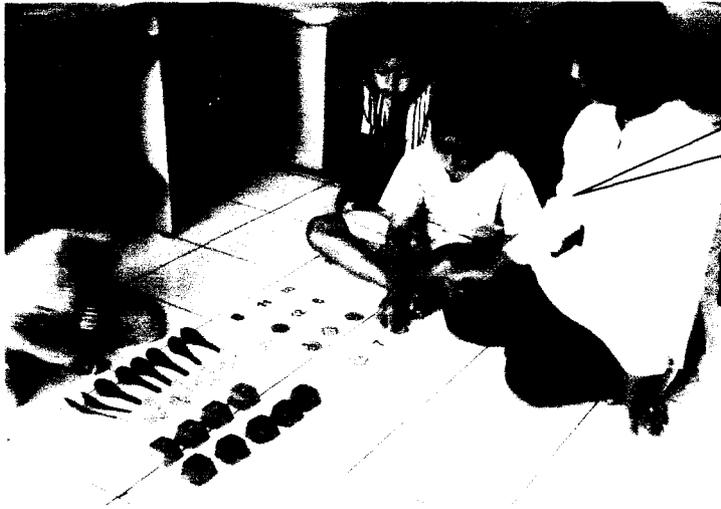
Anak usia 4-5 tahun bermain menyebut bilangan 1-20



Anak usia 5-6 thn bermain mengukur panjang benda



Anak usia 4-5 tahun bermain ular tangga



Anak usia 5-6 tahun bermain memasang lambang bilangan dengan benda



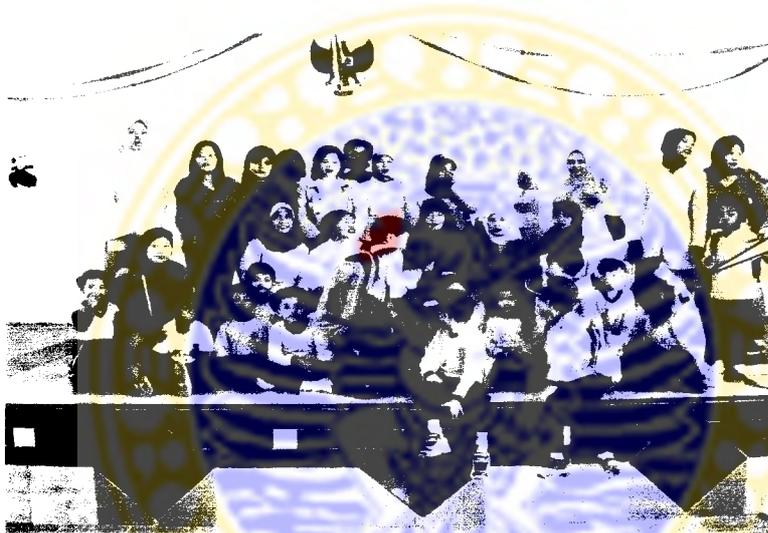
Anak usia 5-6 thn bermain cerita bergambar



Anak usia 5-6 thn bermain mengelompokkan & mengurutkan benda



Peserta sedang mengikuti *post test* dgn serius setelah penyuluhan II



Wajah ceria dan gembira anak TK Aisyiyah Cakranegara bersama orang tua ikut berfoto



Foto bersama dgn guru TK, peneliti, dan peserta penyuluhan setelah pertemuan I berakhir