



**HUBUNGAN *COOPERATIVE PLAY* DENGAN
PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH DI TAMAN
KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA MAESAN
KABUPATEN BONDOWOSO**

SKRIPSI

oleh
Subaida
112310101048

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**HUBUNGAN *COOPERATIVE PLAY* DENGAN
PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH DI TAMAN
KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA MAESAN
KABUPATEN BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan
dan mencapai gelar Sarjana Keperawatan

oleh

**Subaida
112310101048**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku yaitu ayah dan ibuku tercinta. Sosok pertama yang menjadi tujuan hidupku yang selalu membangkitkanku dari keterpurukan, memberikan kasih yang tak terhingga, dukungan, dan selalu memberikan yang terbaik untukku.
2. Saudara-Saudara sepupuku Sundari Prayitno, Suryani Wulandari, Budi Sudi Harsono, M. Ruli Hermanto, Iis Asyatur Ridho, M. Rofiko Agustan dan M. Lutvi Julianto yang selalu membantu, memberikan dukungan, menemani, menghibur serta selalu menciptakan tawa ketika saya mulai jenuh;
3. Keluarga besar mbah maryoto yang sangat saya sayangi.

MOTTO

“Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah lah pahala yang besar”.

(terjemahan surat Al-Anfal ayat 6*)

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali jatuh.**)

Kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi.***)

*)Departemen Agama Republik Indonesia. 2009. Al-Quran dan Terjemahannya. Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo

***) Confusius

****) Robert K. Cooper

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Subaida

NIM : 112310101048

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Hubungan *Cooperative Play* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Jember” yang saya tulis benar-benar hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa karya ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari ini tidak benar.

Jember, 26 Januari 2016

Yang menyatakan

Subaida

112310101048

SKRIPSI

**HUBUNGAN *COOPERATIVE PLAY* DENGAN
PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH DI TAMAN
KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA MAESAN
KABUPATEN BONDOWOSO**

oleh:

**Subaida
112310101048**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Ns. Lantin Sulistyorini, S.Kep.,M.Kes

Dosen Pembimbing Anggota : Ns. Erti Ikhtiarini Dewi, M.Kep.,Sp.Kep. J

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Hubungan *Cooperative Play* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso” telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember pada:

hari : Selasa

tanggal : 26 Januari 2016

tempat : Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Ns. Lantin Sulistyorini, S.Kep.,M.Kes
NIP. 197803232005012002

Ns. Erti Ikhtiarini Dewi, M.Kep.,Sp.Kep.J
NIP. 198110282006042002

Penguji I

Penguji II

Ns. Ratna Sari Hardiani, M.Kep
NIP. 198108112010122002

Ns. Retno Purwandari, M.Kep
NIP. 198203142006042002

Mengesahkan
Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
Universitas Jember

Ns. Lantin Sulistyorini, S.Kep.,M.Kes
NIP. 197803232005012002

Hubungan *Cooperative Play* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso (*The Correlation between The Cooperative Play and The Development of Preschoolers in Kindergarten Pembina Maesan, Bondowoso Regency*)

Subaida

School of Nursing, Jember University

ABSTRACT

The development of preschool children can be influenced by cooperative play. Cooperative play can help the development of child so the child can achieved their optimal development. The purpose of this study was to identify the correlation between cooperative play with the development of preschoolers in Pembina Garden School, Maesan district, Bondowoso regency. This research was non-experimental quantitative research with cross sectional approach. The sample in this study was 84 children. The sampling technique used probability sampling with proportionate stratified random sampling method. Results of the research cooperative play obtained 66,7% of children cooperative and 33,3% of children uncooperative. The results of child development research found 91,7% of children with developmental reached and 8.3% of children with developmental not achieved. Data was analyzed using chi square test with $\alpha=5\%$ and obtained p value =0.005, so the results obtained p value $<\alpha$ ($0.005 <0.05$) with the conclusion there was a correlation between cooperative play with preschooler's development in Pembina Garden School. OR = 15, which means that children with cooperative likely 15 times to have achieved development. Appropriate game for preschoolers that is cooperative play where cooperative play has benefits for improving child development. The conclusion from this study is cooperative play can shape a child's development because of cooperative play has characteristics that help to shape individual aspects of child development. The Suggestions from this study were the Garden School maintain the cooperative play for children that will the children to increase their development

Key words: Cooperative Play, development, preschoolers

RINGKASAN

Hubungan *Cooperative Play* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso, Subaida; 112310101048; 2016; 125 halaman; Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember.

Aspek perkembangan anak usia prasekolah meliputi perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa dan personal sosial. Anak usia prasekolah mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensinya dan aspek perkembangan anak. Perkembangan pada anak harus selalu dilatih sehingga dibutuhkan stimulus yang baik dan sesuai dengan kebutuhan anak agar perkembangan anak berkembang dengan optimal.

Perkembangan pada anak usia prasekolah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor lingkungan sosial. Lingkungan sosial anak banyak didapatkan disekolah. Sekolah adalah tempat anak untuk belajar sambil bermain karena dengan bermain, anak akan lebih termotivasi untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam sehingga secara spontan akan mengembangkan kemampuan anak, sehingga dengan alasan tersebut sekolah menerapkan permainan yang dapat membantu membentuk perkembangan anak serta sesuai untuk anak.

Permainan yang sesuai untuk anak usia prasekolah yaitu *cooperative play* (bermain bersama). *Cooperative play* merupakan salah satu jenis permainan yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan peran antara anak-anak yang terlibat didalamnya untuk mencapai suatu tujuan. *Cooperative play* lebih menekankan pada partisipasi, tantangan dan melakukan hal yang menyenangkan daripada untuk mengalahkan kawan yang ikut serta dalam permainan.

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi hubungan antara *cooperative play* dengan perkembangan anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *non-eksperimental* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini sebanyak 107 anak dan sampel dalam penelitian ini yaitu 84 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* dengan cara *proportionate stratified random sampling*. Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data *cooperative play* serta DDST sebagai alat pengukuran perkembangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari *cooperative play* didapatkan 28 anak (33,3%) tidak kooperatif dan 56 anak (66,7%) kooperatif. Hasil pengukuran perkembangan pada anak didapatkan 7 anak (8,3%) dengan perkembangan tidak tercapai dan 77 anak (91,7%) dengan perkembangan tercapai. Hasil analisa data uji *chi square* dengan *alpha* 5% dan *p value* 0,005 jadi ada hubungan antara *cooperative play* dengan perkembangan anak usia prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso. Nilai OR dalam penelitian ini adalah 15 yang memiliki arti bahwa anak dengan *cooperative play* yang kooperatif berpeluang 15 kali untuk memiliki perkembangan yang tercapai.

Cooperative Play dapat membentuk perkembangan anak dikarenakan *cooperative Play* memiliki karakteristik yang membantu dari aspek perkembangan anak seperti bermain bersama-sama dan kerjasama, komunikasi, memiliki aturan, meminjam dan meminjamkan, pembagian tugas dan peran serta mencapai tujuan dapat membantu perkembangan personal sosial dan bahasa anak. Karakteristik aktif dalam bergerak dapat membantu perkembangan motorik anak baik motorik kasar dan motorik halus.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan *Cooperative Play* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso” dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menggapai gelar sarjana keperawatan di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan karena skripsi ini dapat penulis selesaikan atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, yaitu:

1. Ns. Lantin Sulistyorini, S.Kep., M.kes., selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember dan juga selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini;
2. Ns. Erti Ikhtiarini Dewi, M.Kep., Sp.Kep.J., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini;
3. Ns. Ratna Sari Hardiani, M.Kep selaku Dosen Penguji I dan Ns. Retno Purwandari, M.Kep selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan demi kesempurnaan skripsi ini;
4. Ns. Rondhianto, M.Kep selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama melaksanakan studi di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember serta selalu memberikan dukungan terhadap proses penyelesaian skripsi ini;
5. Kepala Sekolah, guru dan staf karyawan TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso yang telah memberikan ijin, bantuan dalam memberikan data dan informasi demi terselesaikannya skripsi ini;

6. Alamat Program Studi Ilmu Keperawatan dan Seluruh Dosen yang saya banggakan, serta guru-guru tercinta di TK Bina Anaprasa, SDN Sumpoko 1, SMP Negeri 7 Bondowoso, SMAN 1 Bondowoso, terimakasih atas ilmunya dan telah mengantarkan saya menuju masa depan yang lebih cerah;
7. Teman-teman angkatan 2011 yang telah sama-sama berjuang, sama-sama merasakan susah dan bahagianya semasa kuliah. Terimakasih banyak atas segala bantuan, dukungan dan semangat kalian. Semoga kita semua sukses dan dapat meraih impian kita setinggi-tingginya;
8. Semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis mengharap kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat membawa manfaat.

Jember, 26 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRACT	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.3.1 Tujuan Umum	9
1.3.2 Tujuan Khusus	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Bagi Peneliti	10
1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan	11
1.4.3 Bagi Keperawatan	11
1.4.4 Bagi Masyarakat	11
1.5 Keaslian Penelitian	12

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Konsep Anak Usia Prasekolah	14
2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah.....	14
2.1.2 Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah.....	15
2.2 Konsep Perkembangan	16
2.2.1 Definisi Perkembangan.....	16
2.2.2 Aspek Perkembangan Anak.....	18
2.2.3 Ciri-ciri Perkembangan Anak usia Prasekolah.....	22
2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak	25
2.2.5 Penilaian Perkembangan Anak.....	28
2.3 Konsep Bermain	30
2.3.1 Definisi Bermain.....	30
2.3.2 Fungsi Bermain Pada Anak	31
2.3.3 Hal yang Perlu diperhatikan dalam Aktivitas Bermain	34
2.3.4 Klasifikasi Bermain	35
2.3.5 Perkembangan Bermain.....	37
2.3.6 Keuntungan Bermain	40
2.3.7 Jenis Alat Permainan Berdasarkan Kelompok Umur ..	41
2.4 Konsep Cooperative Play	43
2.4.1 Definisi <i>Cooperative Play</i>	43
2.4.2 Karakteristik <i>Cooperative Play</i>	44
2.4.3 Tujuan <i>Cooperative Play</i>	45
2.4.4 Manfaat <i>Cooperative Play</i>	46
2.4.5 Jenis-Jenis <i>Cooperative Play</i>	48
2.5 Penilaian Perkembangan Anak dengan DDST	54
2.5.1 Aspek Perkembangan yang dinilai	55
2.5.2 Alat yang digunakan.....	56
2.5.3 Prosedur DDST	57
2.5.4 Penilaian	57
2.6 Hubungan Cooperative Play dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah	59

2.7 Peran Perawat Dalam <i>Cooperative Play</i>	62
2.8 Kerangka Teori	63
BAB 3. KERANGKA KONSEP	65
3.1 Kerangka Konseptual	65
3.2 Hipotesis Penelitian	66
BAB 4. METODE PENELITIAN	67
4.1 Desain Penelitian	67
4.2 Populasi dan Sampel Penelitian	67
4.2.1 Populasi Penelitian	67
4.2.2 Sampel Penelitian	68
4.2.3 Teknik Pengambilan Sampel Penelitian	69
4.2.4 Kriteria Sampel Penelitian.....	70
4.3 Lokasi Penelitian	71
4.4 Waktu Penelitian	71
4.5 Definisi Operasional	72
4.6 Pengumpulan Data	74
4.6.1 Sumber Data	74
4.6.2 Teknik Pengumpulan Data	74
4.6.3 Alat Pengumpulan Data.....	77
4.6.4 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	79
4.7 Pengolahan Data	81
4.7.1 <i>Editing</i>	81
4.7.2 <i>Coding</i>	82
4.7.3 <i>Entry</i>	83
4.7.4 <i>Cleaning</i>	83
4.8 Analisis Data	83
4.8.1 Analisis Univariat	84
4.8.2 Analisis Bivariat	84
4.9 Etika Penelitian	86
4.9.1 <i>Informed Consent</i>	86
4.9.2 Kerahasiaan	87

4.9.3	Keanoniman.....	88
4.9.4	Keadilan dan Keterbukaan.....	88
BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN		89
5.1 Hasil Penelitian		92
5.1.1	Analisis Univariat.....	92
5.1.2	Analisis Bivariat	99
5.2 Pembahasan		100
5.2.1	karakteristik anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso	100
5.2.2	Penilaian <i>Cooperative Play</i> anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso	102
5.2.3	Perkembangan anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso	107
5.2.4	Hubungan cooperative play dengan perkembangan anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso.....	109
5.3 Keterbatasan Penelitian.....		116
5.4 Implikasi Penelitian		117
BAB 6. Simpulan dan Saran		118
3.1 Simpulan		118
3.2 Saran.....		119
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
4.1 Definisi Operasional	73
4.2 Blue Print Alat Pengumpulan Data Kuesioner <i>Cooperative Play</i>	78
5.1 Distribusi Frekuensi Responden menurut Usia Anak di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso.....	92
5.2 Distribusi Frekuensi Responden menurut Jenis Kelamin Anak di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso.....	93
5.3 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Cooperative Play</i> di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso.....	94
5.4 Distribusi Indikator <i>Cooperative Play</i> di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso.....	95
5.5 Distribusi hasil Pengukuran Perkembangan Anak di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso.....	97
5.6 Distribusi Indikator Perkembangan Anak di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso.....	98
5.7 Hubungan <i>Cooperative Play</i> dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di TK Negeri pembina Maesan Kabupaten Bondowoso ...	99

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
4.1 Kerangka Teori.....	64
4.2 Kerangka Konseptual	65
4.3 Cara Pengambilan Sampel	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Lembar Informed	126
B. Lembar Consent	127
C. Lembar Kuesioner.....	129
D. SOP Pengukuran Perkembangan dengan DDST	132
E. Lembar DDST.....	136
F. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	138
G. Hasil Uji Univariat dan Bivariat	144
H. Dokumentasi	151
I. Surat Rekomendasi	153
J. Bimbingan Skripsi	165

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nasib bangsa mendatang tergantung pada keadaan generasi muda sekarang, oleh karena itu perlu dilakukan usaha-usaha untuk membentuk kondisi generasi muda dalam keadaan sehat secara fisik, mental dan sosial. Kesehatan anak merupakan indikator pencapaian dari upaya pembangunan kesehatan Indonesia. Upaya yang dapat dilakukan adalah perhatian penuh terhadap kesejahteraan dan perkembangan anak (Yunias, 2006). Anak merupakan individu yang berada dalam rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja (Depkes RI, 2008)

Anak usia prasekolah adalah individu yang berada pada rentang 3 sampai 6 tahun. Anak usia prasekolah adalah anak yang dilihat dari segi usianya mendekati 3 tahun sampai dengan 6 tahun (Potter & Perry, 2005). Usia prasekolah merupakan masa peka perkembangan aspek sosial anak. Anak usia ini sensitif menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Masa prasekolah merupakan masa yang sangat menyenangkan bagi kehidupan anak (Wong, 2008). Masa prasekolah adalah masa belajar bagi anak, namun bukan belajar pada dunia dua dimensi (pensil dan kertas) melainkan pada dunia nyata (tiga dimensi) atau dengan kata lain masa prasekolah merupakan *time for play* sehingga dengan hal tersebut dapat membantu perkembangan anak prasekolah, ditambah lagi saat ini jumlah anak prasekolah yang semakin meningkat sehingga membutuhkan suatu

metode khusus dalam membantu membentuk perkembangan anak (Akbar & Hawadi, 2001 dalam Wicaksono, 2012).

Jumlah anak saat ini semakin meningkat, sesuai dengan data dari Departemen Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2011 jumlah anak usia 1-6 tahun terdapat 27.806.700 orang, pada tahun 2012 berjumlah 28.221.020 orang, sedangkan pada tahun 2013 berjumlah 28.641.486 orang dan tahun 2014 berjumlah 29.068.272 orang. Berdasarkan data penduduk sasaran program pembangunan kesehatan tahun 2011-2014, data anak usia 1-6 tahun di Jawa timur pada tahun 2011 berjumlah 3.573.546 orang, pada tahun 2012 berjumlah 3.595.437 orang, tahun 2013 berjumlah 3.617.105 orang dan tahun 2014 berjumlah 3.638.551 orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa jumlah anak usia 1-6 tahun dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang signifikan dan membutuhkan bimbingan untuk mencapai tahap perkembangan yang optimal. Menurut Wildaniah (2013), Perkembangan anak dapat dibentuk melalui pendidikan dan pembelajaran.

Pendidikan bagi anak usia prasekolah memang sangatlah penting, baik melalui pendidikan di keluarga ataupun lembaga pendidikan (sekolah). Anak usia prasekolah 3-6 tahun mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif mengalami berbagai upaya pengembangan seluruh potensinya dan aspek perkembangan anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan perkembangan anak baik itu perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Perkembangan pada anak harus selalu dilatih sehingga

dibutuhkan stimulus yang baik dan sesuai dengan kebutuhan anak agar perkembangan anak berkembang dengan optimal (Universitas Pendidikan Indonesia, 2010).

Lembaga pendidikan prasekolah atau sekolah Taman Kanak-kanak (TK) memiliki fungsi membantu menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan tahap perkembangannya, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, mengembangkan sosialisasi anak, serta mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak (Universitas Pendidikan Indonesia, 2010). Berdasarkan penjelasan diatas bahwa lembaga pendidikan prasekolah sangatlah penting untuk anak sebagai sarana atau media untuk melatih dan mengembangkan aspek perkembangan anak.

Perkembangan anak harus selalu dilatih supaya tercapai perkembangan yang optimal. Perkembangan anak yang tidak sesuai dengan usianya maka dapat menyebabkan anak tidak mampu memenuhi kebutuhan dasarnya. Anak akan menjadi tergantung dan tidak mampu mandiri. Anak juga tidak mampu memenuhi kebutuhan perawatan kesehatan dan sangat rentan mengalami masalah-masalah kesehatan. Masa perkembangan pada anak prasekolah yang terabaikan dapat mengakibatkan gangguan atau hambatan perkembangan anak yaitu terjadi penyimpangan perkembangan anak (Kasdu, 2004).

Penelitian di Indonesia mendeteksi adanya gangguan perkembangan anak pada usia prasekolah mencapai 12,8%-28,5% dari seluruh populasi anak usia prasekolah (Sinto, 2008). Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur pada tahun 2010 melakukan pemeriksaan deteksi tumbuh kembang pada anak usia prasekolah yaitu

terdapat 63,48%. Cakupan tersebut menurun dibandingkan tahun 2009 sebesar 64,03% dan masih dibawah target yaitu 80%. Gangguan perkembangan yang terjadi terdiri dari gangguan motorik kasar, motorik halus, bahasa dan personal sosial anak, sehingga perlu inovasi untuk meningkatkan cakupan deteksi tumbuh kembang apabila terjadi masalah atau keterlambatan agar penyimpangan tumbuh kembang dapat segera ditanggulangi.

Pemerintah melakukan beberapa upaya dalam membantu mengetahui perkembangan anak salah satunya adalah program Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK). SDIDTK adalah upaya pemantauan, penjarangan melalui kegiatan pemeriksaan untuk menentukan secara dini adanya penyimpangan pertumbuhan dan perkembangan pada balita dan anak prasekolah yang dilaksanakan secara komprehensif. Kegiatan ini mencakup berbagai upaya seperti upaya pencegahan, tindakan intervensi, stimulasi dan upaya pemulihan dapat diberikan sedini mungkin dengan benar dan tepat sesuai dengan indikasinya. Kegiatan SDIDTK dapat dilakukan oleh siapa saja yang telah terampil dan mampu melaksanakan seperti tenaga kesehatan, kader kesehatan dan orang tua. SDIDTK merupakan upaya yang perlu didukung karena merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan generasi mendatang yang lebih berkualitas dengan perkembangan anak yang optimal (Masruroh, 2010).

Aspek perkembangan pada anak memiliki fungsinya masing-masing dan semua aspek perkembangan itu akan selalu berkaitan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Perkembangan anak usia prasekolah terdiri dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa dan personal sosial. Pembelajaran pada anak

usia prasekolah bukan berarti anak harus disekolahkan pada umur yang belum seharusnya, dipaksa untuk mengikuti pelajaran yang akhirnya justru membuat anak menjadi terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya. Pembelajaran pada anak, pada dasarnya merupakan pembelajaran yang kita berikan agar anak dapat berkembang secara wajar, sehingga sekolah TK sekarang ini selalu menerapkan pembelajaran dengan bermain untuk menarik perhatian anak serta membantu dalam pembentukan perkembangan pada anak (Djoehaeni, 2004).

Perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal atau faktor dalam, dan faktor eksternal atau faktor luar. Faktor internal atau faktor dalam merupakan faktor yang secara potensial sudah ada pada anak, sudah dimiliki anak sejak lahir dan faktor ini memberikan pengaruh pada perkembangan kepribadian anak selanjutnya (Gunarsa, 2008). Faktor ini meliputi hal-hal yang diturunkan dari orang tua maupun generasi sebelumnya seperti warna rambut, bentuk tubuh, kecepatan berfikir dan sebagainya. Faktor eksternal atau faktor luar merupakan faktor yang ada diluar atau berasal dari luar anak seperti keluarga dimana keluarga berpengaruh membentuk sikap dan kebiasaan anak, gizi anak berhubungan dengan asupan makanan yang dikonsumsi anak sehingga berpengaruh pada kesehatan anak, budaya dimana asuhan dan kebiasaan suatu masyarakat dapat mempengaruhi perkembangan anak, teman bermain dan sekolah (Santoso & Ranti, 2004).

Perkembangan anak dapat tercapai tergantung bagaimana keluarga, teman bermain dan sekolah dalam memberikan stimulasi untuk membentuk perkembangan anak. Sekolah memiliki fungsi dalam membantu menumbuhkan

sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga perkembangan anak akan tercapai (Djoehaeni, 2004).

Hakikatnya, disekolah anak belajar sambil bermain karena pembelajaran pada anak prasekolah dasarnya adalah bermain sesuai dengan karakteristik anak yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya. Pembelajaran bagi anak memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran lebih mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Bermain lebih memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya (Djoehaeni, 2004).

Bermain merupakan kegiatan yang menyatu pada diri anak. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal seperti perkembangan fisik atau motorik dimana melalui bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar maupun otot halus. Perkembangan kognitif juga ikut terlatih melalui bermain yang memungkinkan anak menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah. Bermain juga melatih kemampuan bahasa anak dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata, memperluas kosa kata (Djoehaeni, 2004).

Klasifikasi permainan pada anak terdapat beberapa penggolongan kegiatan bermain yaitu *unoccupied play*, *solitary play* (bermain sendiri), *onlooker play* (pengamat), *parallel play* (bermain paralel), *associative play* (bermain asosiatif) dan *cooperative play* (bermain bersama) (Tedjasaputra, 2001). Lingkungan sosial anak pada masa ini semakin meluas dan juga anak mulai

melepaskan diri dari keluarga dan mulai mendekati diri dengan orang lain (Suminar, 2005). Anak prasekolah ketika di sekolah akan bermain bersama temannya serta disekolah guru juga sering menerapkan permainan untuk anak dimana ada dilatih untuk bermain bersama dengan teman-temannya atau disebut dengan *cooperative play*.

Cooperative play merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. *Cooperative play* merupakan bagian dari bermain sehingga *cooperative play* memiliki manfaat seperti bermain yaitu membentuk perkembangan anak (Sugianto, 2001). Permainan ini dapat dijadikan sebagai salah satu strategi untuk membantu membentuk perkembangan anak dimana masa anak dikenal juga dengan masa bermain dan mencari kesenangan sambil belajar. Bermain mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena dengan bermain akan dapat melatih dan membentuk perkembangan anak (Soetjiningsih, 2002). Bermain bersama atau *cooperative play* menuntut setiap anak untuk bergerak, berkoordinasi dengan baik bersama anak lainnya untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Permainan ini dirancang dan dikhususkan untuk anak usia prasekolah hingga usia sekolah (Montalu, 2007)

Studi pendahuluan dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan melihat aktivitas anak yang dilakukan disekolah, permainan yang dilakukan anak dan bagaimana koordinasi anak dalam permainan yang dilakukan. Hasil dari observasi yang dilakukan terdapat beberapa anak yang tidak

mau terlibat dalam permainan yang dilakukan dimana ketika teman-temannya bermain anak hanya diam saja dan tidak mau ikut bermain, terdapat pula anak yang selalu ingin dijaga oleh orang tuanya, menangis jika ditinggal orang tua, malu ketika disuruh maju kedepan kelas, dan ketika dilakukan permainan berkelompok terdapat beberapa anak yang pasif.

Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru TK Negeri Pembina Maesan. Kepala sekolah mengatakan bahwa banyak dari anak yang memerlukan bantuan orang tua dalam memenuhi kebutuhan anak seperti BAK/BAB bahkan makan juga masih banyak yang disuapi oleh orang tua, dalam bermain juga terdapat beberapa yang lebih senang bermain sendiri daripada bermain bersama teman-temannya. Kepala sekolah juga mengatakan bahwa disekolah menerapkan beberapa macam permainan yang dilakukan guna membantu dalam pembentukan perkembangan anak dan didapatkan bahwa banyak sekali macam permainan yang dilakukan disekolah untuk melatih perkembangan anak. Permainan yang sering diterapkan disekolah yaitu permainan yang sering dilakukan secara bersama-sama, dan berkelompok antara anak dan satu dan yang lainnya.

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa guru TK Negeri Pembina Maesan, guru menjelaskan bahwa permainan yang banyak diterapkan guru salah satunya adalah permainan *Head and hands ball*, membangun balok bersama, *create your own story*, teka-teki potongan gambar, menyusun balok, menyusun huruf sehingga menjadi sebuah kalimat dan lain-lain. Permainan yang disebutkan tersebut merupakan jenis-jenis dari *cooperative play* dimana permainan ini

merupakan permainan yang dilakukan secara bersma-sama sehingga ada kerjasama didalamnya, ada aturan dan masing-masing anak berperan serta dalam permainan yang dilakukan. Guru menjelaskan bahwa permainan ini dilakukan untuk melatih motorik anak, melatih sosial anak supaya anak dapat bekerjasama dengan anak yang lain, kekompakan anak dan melatih bahasa anak, bagaimana cara berkomunikasi anak sehingga dengan bermain bersama diharapkan anak dapat berkomunikasi dengan temannya menggunakan bahasa yang baik. Guru mengatakan bahwa permainan yang diterapkan disekolah diharapkan dapat membantu pembentukan perkembangan anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan masalah “apakah ada hubungan *cooperative play* dengan perkembangan anak usia prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi adanya hubungan *cooperative play* dengan perkembangan anak usia prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

- a. mengidentifikasi karakteristik anak prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso;
- b. mengidentifikasi hasil dari pelaksanaan *cooperative play* di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso;
- c. mengidentifikasi perkembangan anak usia prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso;
- d. mengidentifikasi hubungan *cooperative play* dengan perkembangan anak usia prasekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti terkait hubungan *cooperative play* dengan perkembangan anak usia sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan keilmuan khususnya ilmu keperawatan anak. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya dengan tema terkait bagi mahasiswa keperawatan khususnya PSIK Universitas Jember.

1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian menjadi tambahan informasi, studi literatur, serta pengembangan penelitian perkembangan anak sehingga dapat meningkatkan kompetensi peserta didik terutama bagi perawat/calon perawat yang berada di institusi pendidikan.

1.4.3 Bagi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi serta referensi tentang keilmuan keperawatan anak khususnya hubungan *cooperative play* dengan perkembangan anak serta dapat melakukan program SDIDTK dalam upaya meningkatkan perkembangan anak sehingga tidak terjadi penyimpangan pada perkembangan dan anak mencapai perkembangan yang optimal.

1.4.4 Bagi Masyarakat

Hasil Penelitian diharapkan dapat berguna untuk menambah pengetahuan kepada masyarakat khususnya orang tua dengan anak usia prasekolah terkait dengan hubungan *cooperative play* dengan perkembangan anak usia prasekolah sehingga orang tua dapat mengetahui jenis permainan yang baik dan tidak baik dilakukan oleh anak.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian terdahulu yang mendasari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Yudiharyanto dengan judul “Hubungan Intensitas *Cooperative Play* dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Se-Gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta”. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui hubungan intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi Sekolah Dasar se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta.

Variabel dependen penelitian sebelumnya yaitu keterampilan sosial siswa kelas tinggi Sekolah Dasar dan penelitian sekarang perkembangan anak usia prasekolah. Variabel independen penelitian sebelumnya yaitu intensitas *cooperative play* dan penelitian sekarang *cooperative play*. Penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini sama-sama meneliti *cooperative play* sebagai variabel bebas atau independen. Perbedaan terletak pada tujuan penelitian, pada penelitian ini tujuan yang ingin dicapai yaitu mengetahui hubungan *cooperative play* dengan perkembangan anak usia prasekolah, sedangkan tujuan dari penelitian sebelumnya adalah mengetahui hubungan intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi Sekolah Dasar. Tempat penelitian sebelumnya yaitu di Sekolah Dasar se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta sedangkan penelitian sekarang dilakukan di TK Negeri Pembina Maesan Kabupaten Bondowoso. Pengambilan sampel pada penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya sama menggunakan *stratified proportional random sampling*. Responden penelitian sekarang berjumlah 84 orang dan penelitian

terdahulu berjumlah 172 orang. Alat analisis penelitian sebelumnya menggunakan korelasi *pearson product moment* sedangkan penelitian sekarang menggunakan *chi square*.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Usia Prasekolah

2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun dimana anak mengalami masa yang sangat penting sebagai pondasi atau dasar untuk perkembangan masa depannya (Wong, 2008). Anak usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan bagian dari anak usia prasekolah dengan rentang usia 4-6 tahun yang memiliki karakteristik yang khas (Djulaeha, 2012). Pendidikan anak usia taman kanak-kanak merupakan pendidikan besar yang perlu mendapatkan perhatian besar dari berbagai kalangan. Tahap ini anak memerlukan pendidikan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta bersifat positif dan kreatif. Pendidikan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang bersifat positif dan kreatif akan membentuk perilaku yang lebih baik bagi anak.

Anak usia prasekolah memiliki intelegensi laten yang luar biasa, anak memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa serta kemampuan menyerap pengetahuan yang tinggi. Anak selalu mengidentifikasi semua hal yang baru dengan menggunakan kelima alat inderanya dengan melihat, mendengar, meraba, mencium dan mengecapnya (Nugraha, Tanpa tahun). Anak-anak pada usia ini aktif bergerak dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar namun pengalaman dan kesadarannya masih kurang. Mereka gemar sekali berlari, meloncat, memanjat dan menjelajah sudut-sudut ruang (Imelda, 2004).

2.1.2 Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah

Ciri-ciri anak usia prasekolah menurut Patmonodewo (2003), Hurlock (2007) dan Wong (2008) mencakup aspek fisik (motorik), sosial dan kognitif. Keberhasilan tugas perkembangan anak prasekolah sangat penting untuk memperhalus tugas-tugas yang telah mereka kuasai selama masa toddler.

a. Aspek fisik (motorik)

Perkembangan motorik ini merupakan perkembangan daerah sensori dan motor pada korteks yang memungkinkan koordinasi lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dilakukannya, seperti mengancingkan baju dan melukis gambar yang melibatkan koordinasi mata, tangan dan otot kecil. Perkembangan ini merupakan bentuk keterampilan motorik halus. Keterampilan ini memberikan kesiapan anak agar dapat belajar dan mandiri untuk memasuki usia sekolah (Wong, 2008). Motorik anak usia prasekolah mampu memanipulasi objek kecil, menggunakan balok-balok dalam berbagai ukuran dan bentuk. Anak usia prasekolah melakukan gerakan dasar seperti berlari, berjalan, memanjat dan melompat (Hurlock, 2007);

b. Aspek sosial

Masa ini aspek sosial anak usia prasekolah mampu menjalani hubungan sosial dengan orang-orang yang ada diluar rumah, sehingga anak mempunyai minat yang lebih untuk bermain dengan teman sebaya, orang-orang dewasa yang ada disekitarnya dan saudara kandung didalam keluarganya (Hurlock, 2007). Umumnya pada tahapan ini anak memiliki satu atau dua sahabat, akan tetapi sahabat ini biasanya cepat berganti. Mereka umumnya sangat cepat

menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya yang memiliki jenis kelamin yang sama yang nantinya berkembang pada sahabat yang berjenis kelamin berbeda. Anak yang lebih muda seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar (Patmodewo, 2003). Anak prasekolah dapat berhubungan dengan orang yang tidak dikenal dengan mudah dan dapat mentoleransi perpisahan singkat dari orang tua dengan sedikit atau tanpa protes. Tahap ini anak mampu melewati banyak ketakutan, fantasi, dan ansietas yang tidak terselesaikan melalui permainan (Wong, 2008);

c. Aspek kognitif

Usia prasekolah umumnya telah mampu berbahasa, sebagian dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Anak usia prasekolah harus dilatih untuk dapat menjadi pendengar yang baik (Patmodewo, 2003). Anak usia prasekolah berasumsi bahwa setiap orang berpikir seperti yang mereka pikirkan dan penjelasan singkat mengenai pikiran mereka dipahami orang lain. Anak usia prasekolah lebih banyak menggunakan bahasa tanpa memahami makna dari kata-kata tersebut, terutama konsep kanan kiri, sebab akibat, dan waktu (Wong, 2008).

2.2 Konsep Perkembangan

2.2.1 Definisi Perkembangan

Perkembangan merupakan perubahan yang terjadi secara bertahap dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang paling tinggi dan kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran. Perkembangan berhubungan dengan perubahan

secara kualitas diantaranya terjadi peningkatan kapasitas individu untuk berfungsi yang dicapai melalui proses pertumbuhan, pematangan dan pembelajaran (Supartini, 2004). Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses kematangan (Soetjiningsih, 2002).

Perkembangan tidak terbatas dalam arti tumbuh menjadi besar tetapi mencakup rangkaian perubahan yang bersifat progresif, teratur, koheren, dan berkesinambungan sehingga antara satu tahap perkembangan dengan perkembangan berikutnya tidak terlepas dan tidak berdiri sendiri-sendiri (Gunarsa, 2008). Perkembangan adalah perubahan yang berangsur-angsur dan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh, meningkat dan meluasnya kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, kematangan dan kedewasaan serta pembelajaran (Wong, 2008). Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Depkes RI, 2008).

Perkembangan yang dialami anak merupakan rangkaian perubahan yang teratur dari satu tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikutnya, misalnya dari duduk, berdiri, berjalan kemudian berlari. Masa lima tahun pertama merupakan terbentuknya dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan penginderaan, berfikir, keterampilan bahasa dan berbicara, bertingkah laku sosial dan lainnya (Depkes RI, 2003).

2.2.2 Aspek Perkembangan Anak

Menurut Wong (2008) perkembangan anak usia prasekolah terdiri dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa dan personal sosial. Aspek perkembangan yang perlu dibina dalam menghadapi masa depan anak terdiri dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa dan personal sosial. Keterlambatan pada aspek-aspek ini sangat berpengaruh pada anak ketika menginjak pada tahap perkembangan berikutnya.

a. Perkembangan motorik kasar

Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar (Wong, 2000 dalam Hidayat, 2008). Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan anak untuk duduk, berlari dan melompat. Otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh digunakan oleh anak untuk melakukan gerakan tubuh. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan dalam diri anak. Laju perkembangan anak yang satu dengan yang lainnya kemungkinan akan berbeda dikarenakan proses kematangan setiap anak yang berbeda (Hidayati, 2010).

Perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:

- 1) usia 3-4 tahun anak dapat mengendarai sepeda roda tiga, melompat dari anak tangga terbawah, berdiri pada satu kaki untuk beberapa detik, menaiki tangga dengan kaki bergantian dan menggunakan dua kaki tiap

tingkat untuk turun, melompat jauh, mencoba berdansa tetapi keseimbangan mungkin tidak adekuat;

- 2) usia 4-5 tahun anak dapat melompat tali dan melompat pada satu kaki, menangkap bola dengan tepat, melempar bola dari atas kepala, berjalan menuruni tangga dengan kaki bergantian;
- 3) usia 5-6 tahun anak dapat meloncat dan melompat pada kaki bergantian, melempar dan menangkap bola dengan baik, lompat tali, berjalan mundur dengan tumit dan kaki, bermain papan luncur dengan keseimbangan yang baik (Wong, 2008).

b. Perkembangan motorik halus

Perkembangan motorik halus adalah perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau hanya sebagian anggota tubuh tertentu. perkembangan pada aspek ini dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih (Hidayati, 2010). Perkembangan motorik halus meliputi anak mulai memiliki kemampuan menggoyangkan jari-jari kaki, menggambar dua atau tiga bagian, memilih garis yang lebih panjang dan menggambar orang, melepas objek dengan jari lurus, mampu menjepit benda, melambaikan tangan dan sebagainya (Wong, 2000 dalam Hidayat, 2008).

Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:

- 1) usia 3-4 tahun anak mampu membangun menara dari 9-10 kubus, membangun jembatan dengan tiga kubus, secara benar memasukkan biji-bijian dalam botol berleher sempit, menggambar, meniru lingkaran,

- menyebutkan apa yang telah digambarkan, tidak dapat menggambar-gambar tongkat tetapi dapat membuat lingkaran dengan gambaran wajah;
- 2) usia 4-5 tahun anak mampu menggunting gambar dengan mengikuti garis, dapat mengikat tali sepatu tetapi tidak mampu membuat simpul, dapat menggambar, menyalin bentuk lingkaran, menjiplak garis silang;
 - 3) usia 5-6 tahun anak mampu mengikat tali sepatu, menggunakan gunting dan peralatan sederhana seperti pensil, meniru gambar permata dan segitiga, mencetak beberapa huruf, angka atau kata seperti nama panggilan (Wong, 2008).

c. Bahasa

Bahasa terus berkembang selama periode prasekolah. Berbicara terutama masih menjadi pembawa komunikasi egosentris. Anak prasekolah semakin banyak menggunakan bahasa tanpa memahami makna dari kata-kata tersebut terutama konsep kanan dan kiri, sebab-akibat, dan waktu. Anak bisa menggunakan konsep secara benar tetapi hanya dalam keadaan yang telah mereka pelajari. Misalnya mereka bisa mengetahui bagaimana memakai sepatu dengan mengingat bahwa kaitan sepatu selalu berada dibagian luar kaki, namun jika memakai sepatu lain yang tidak memiliki kaitan, mereka tidak tahu lagi sepatu mana yang cocok untuk kakinya (Wong, 2008).

Perkembangan bahasa anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:

- 1) usia 3-4 tahun anak sudah dapat menggunakan kalimat lengkap dari 3 sampai 4 kata, berbicara tanpa henti tanpa peduli apakah seseorang

memperhatikannya, mengulang kalimat dari 6 suku kata, mengajukan banyak pertanyaan;

- 2) usia 4-5 tahun anak mampu menggunakan kalimat dari empat sampai lima kata, menceritakan cerita yang dlebih-lebihkan, mengetahui lagu sederhana, menyebutkan satu atau lebih warna;
- 3) usia 5-6 tahun anak mampu menggunakan kalimat dengan enam sampai delapan kata, menyebutkan empat atau lebih warna, menggambarkan gambar lukisan dengan banyak komentar dan menyebutkan satu per satu, mengetahui nama-nama hari dalam seminggu, bulan, dan kata yang berhubungan dengan waktu lainnya, dapat mengikuti tiga perintah sekaligus (Wong, 2008)

d. Personal sosial

Perkembangan personal sosial anak usia prasekolah sudah tampak jelas karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebaya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosiopsikologis keluarganya, apabila dilingkungan keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu, maka anak akan memiliki kemampuan atau penyesuaian sosial dalam hubungan dengan orang lain. Anak tinggal dan diasuh oleh orang tua dan sebagian besar tumbuh bersama dengan setidaknya satu saudara kandung dalam lingkungan keluarga. Hubungan tersebut akan memberikan interaksi antar individu yang akan terjadi hubungan saling berbagi pengetahuan, persepsi, sikap, kepercayaan,

serta perasaan mengenai satu sama lain dari waktu ke waktu yang akan berpengaruh juga terhadap perkembangan anak (Supartini, 2004).

- 1) usia 3-4 tahun anak mengalami peningkatan rentang perhatian, makan sendiri, dapat menyiapkan makanan sederhana, dapat membantu mengatur meja dan dapat mengeringkan piring tanpa pecah, merasa takut khususnya pada kegelapan, mengetahui jenis kelamin sendiri dan jenis kelamin orang lain;
- 2) usia 4-5 tahun anak sangat mandiri, cenderung untuk keras kepala dan tidak sabar, agresif secara fisik serta verbal, mendapat kebanggaan dalam pencapaian, menceritakan cerita keluarga pada orang lain tanpa batasan, masih mempunyai banyak rasa takut;
- 3) usia 5-6 tahun anak lebih tenang dan berhasrat untuk menyelesaikan urusan, mandiri tapi tidak dapat dipercaya, mengalami sedikit rasa takut dan mengandalkan otoritas, berhasrat untuk melakukan sesuatu dengan benar dan mudah, menunjukkan sikap lebih baik, memperhatikan diri-sendiri, tidak siap untuk berkonsentrasi pada pekerjaan-pekerjaan yang rumit (Wong, 2008).

2.2.3 Ciri-ciri Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Masa prasekolah adalah masa belajar, tetapi bukan dalam dunia dua dimensi (pensil dan kertas) melainkan belajar dalam dunia nyata yaitu dunia tiga dimensi dimana masa prasekolah merupakan *time for play* (Akbar & Hawadi, 2001 dalam Wicaksono, 2012). Masa ini terjadi beberapa perkembangan yang

menjadi ciri khas yang terdiri dari aspek motorik, sosial dan bahasa (Djulaeha, 2012).

a. Aspek motorik

- 1) anak usia prasekolah umumnya sangat aktif, pada usia ini anak menyukai kegiatan yang dilakukan atas kemauannya sendiri seperti berlari, memanjat, dan melompat;
- 2) anak usia prasekolah membutuhkan istirahat yang cukup, dengan adanya sifat aktif maka setelah melakukan banyak aktivitas anak memerlukan istirahat walaupun kebutuhan untuk beristirahat tidak disadarinya;
- 3) anak usia prasekolah otot-otot besarnya berkembang dari kontrol jari dan tangan namun anak usia prasekolah belum pandai melakukan aktivitas yang rumit seperti mengikat tali sepatu;
- 4) anak usia prasekolah sulit memfokuskan pandangan pada objek-objek yang kecil ukurannya sehingga koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna;
- 5) anak usia prasekolah memiliki tubuh yang lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak sehingga berbahaya apabila terjadi benturan keras;
- 6) anak usia prasekolah khususnya anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis.

b. Aspek sosial

- 1) anak usia prasekolah memiliki satu atau dua teman yang sering berganti. Penyesuaian diri anak berlangsung secara cepat sehingga mudah bergaul. Anak usia prasekolah ini umumnya cenderung memilih teman yang sama jenis kelaminnya;
- 2) anak usia prasekolah memiliki anggota kelompok bermain yang jumlahnya kecil dan tidak terorganisasi dengan baik, sehingga kelompok tersebut tidak bertahan lama dan cepat berganti-ganti;
- 3) anak usia prasekolah yang lebih kecil usianya seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar usianya;
- 4) anak usia prasekolah memiliki pola bermain sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender;
- 5) anak usia prasekolah sering berselisih dengan temannya, tetapi hanya berlangsung sebentar kemudian hubungannya menjadi baik kembali. Anak laki-laki lebih banyak melakukan tingkah laku agresif dan perselisihan;
- 6) anak usia prasekolah mulai mempunyai kesadaran terhadap perbedaan jenis kelamin dan peran sebagai anak laki-laki dan anak perempuan. Dampak kesadaran ini dapat dilihat dari pilihan terhadap alat-alat permainan.

c. Aspek bahasa

- 1) anak usia prasekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa dan pada umumnya mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompok;
- 2) anak usia prasekolah memiliki kompetensi yang perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi, dan kasih sayang.

2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Perkembangan anak dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal atau faktor dalam dan faktor eksternal atau faktor luar (Gunarsa, 2008).

a. Faktor internal atau faktor dalam

Faktor internal adalah faktor yang secara potensial sudah ada pada anak, sudah dimiliki anak sejak lahir dan faktor ini memberikan pengaruh pada perkembangan kepribadian anak selanjutnya. Anak pada waktu dilahirkan telah membawa faktor-faktor seperti sifat-sifat turunan, bakat-bakat, pembawaan-pembawaan. Pada saat dalam kandungan mulai terjadinya pertemuan antara kedua sel dari orang tua sampai dengan terjadinya kelahiran merupakan saat yang penting dalam kehidupan anak. Pola-pola untuk perkembangan selanjutnya pada saat-saat itu akan terbentuk dan potensi-potensi yang dimiliki anak sudah dibawa oleh anak pada saat dilahirkan. Faktor ini merupakan dasar yang luas untuk membentuk struktur kepribadian anak dan selanjutnya dapat dilihat sejauh mana potensi-potensi yang ada pada anak tergantung pada pengaruh lingkungan (Gunarsa, 2008).

Menurut Santoso & Ranti (2004) faktor internal merupakan faktor genetik yang meliputi:

- 1) hal-hal yang diturunkan dari orang tua maupun generasi sebelumnya yaitu warna rambut, bentuk tubuh;
- 2) unsur berfikir dan kemampuan intelektual yaitu kecepatan berfikir;
- 3) keadaan kelenjar-kelenjar dalam tubuh, yaitu kekurangan hormon yang dapat menghambat perkembangan anak;
- 4) emosi dan sifat-sifat (temperamen) tertentu seperti pemalu, pemarah dan tertutup.

b. Faktor eksternal atau faktor luar

Menurut Santoso & Ranti (2004), faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang ada diluar atau berasal dari luar anak, mencakup lingkungan fisik dan sosial serta kebutuhan fisik anak yang meliputi:

1) keluarga

pengaruh keluarga adalah pada sikap dan kebiasaan keluarga dalam mengasuh dan mendidik anak, hubungan orang tua dengan anak dan hubungan antara saudara;

2) gizi

keadaan status gizi tergantung dari tingkat konsumsi yaitu kualitas hidangan yang mengandung semua kebutuhan tubuh;

3) budaya

faktor lingkungan anak baik keluarga maupun lingkungan masyarakat, faktor ini berkaitan dengan kebiasaan keluarga atau lingkungan masyarakat mengenai cara mengasuh anak;

4) teman bermain dan sekolah

lingkungan sosial seperti teman sebaya, tempat dan alat bermain, kesempatan pendidikan yang diperoleh yaitu bersekolah akan mempengaruhi perkembangan anak.

Menurut Hidayat (2008) terdapat dua faktor yang mempengaruhi perkembangan yaitu herediter dan lingkungan.

1) herediter

herediter merupakan faktor yang dapat diturunkan sebagai dasar dalam mencapai perkembangan anak disamping faktor lain. Faktor herediter diantaranya seperti bawaan, jenis kelamin, ras, suku bangsa. Faktor ini dapat ditentukan dengan intensitas dan kecepatan dalam pembelahan sel telur, tingkat sensitivitas jaringan terhadap rangsangan, umur pubertas dan berhentinya pertumbuhan tulang. Perkembangan anak yang satu dengan yang lain akan berbeda tergantung dari pola asuh dan anak itu sendiri;

2) lingkungan

lingkungan merupakan faktor yang berperan penting dalam menentukan tercapai dan tidaknya potensi yang sudah dimiliki. Faktor lingkungan meliputi lingkungan prenatal, lingkungan yang masih dalam kandungan dan lingkungan posnatal (setelah bayi lahir).

2.2.5 Penilaian Perkembangan Anak

Menurut Soetjiningsih (2002), terdapat beberapa tahapan untuk melakukan penilaian perkembangan anak yaitu sebagai berikut:

a. Anamnesis

Anamnesis merupakan tahap pertama yang dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya kelainan perkembangan. Anamnesis dilakukan secara lengkap dan teliti untuk mengetahui penyebab dari terjadinya gangguan perkembangan.

b. Skrining gangguan perkembangan anak

Skrining dapat dilakukan dengan menggunakan DDST (*Denver Development Screening Test*) sehingga dapat diketahui jika terjadi gangguan perkembangan pada anak.

c. Evaluasi lingkungan anak

Tumbuh kembang anak adalah hasil interaksi antara faktor genetika dan lingkungan bio-fisiko-psikososial. Deteksi ini harus melakukan evaluasi lingkungan anak untuk mengetahui perkembangan anak antara faktor genetik, lingkungan bio-fisiko-psikososial.

d. Evaluasi penglihatan dan pendengaran

Tes penglihatan dan pendengaran dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak untuk melihat dan mendengar apakah masih dalam batas normal. Tes penglihatan bisa dilakukan misalnya pada anak kurang dari 3 tahun dengan tes fiksasi, umur 2,5 tahun sampai 3 tahun dengan kartu gambar dari alen dan diatas tiga tahun dengan huruf E. Skrining pendengran dapat melalui

anamnesis atau menggunakan audimeter, selain itu juga dilakukan pemeriksaan bentuk telinga, hidung, mulut dan tenggorokan untuk mengetahui adanya kelainan bawaan.

e. Evaluasi bicara dan bahasa anak

Pemeriksaan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak berbicara apakah masih dalam keadaan normal atau tidak.

f. Pemeriksaan fisik

Pemeriksaan fisik dilakukan untuk mengetahui kelainan fisik yang terjadi sehingga mempengaruhi perkembangan anak.

g. Pemeriksaan neurologi

Pemeriksaan dilakukan dengan anamnesis masalah neurologi dan keadaan-keadaan yang diduga dapat mengakibatkan gangguan neurologi. Pemeriksaan ini dilakukan untuk mengetahui adanya kelainan neurologi atau keadaan-keadaan yang mengakibatkan gangguan neurologi seperti trauma lahir, persalinan lama, asfiksia berat dan lainnya.

h. Evaluasi penyakit metabolik

Penyebab gangguan perkembangan pada anak salah satunya disebabkan oleh gangguan metabolik. Pemeriksaan ini dilakukan untuk mengetahui salah satu gangguan perkembangan yang disebabkan oleh gangguan metabolik.

i. Integrasi dari hasil penemuan

Integrasi dari hasil penemuan dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil anamnesis dan pemeriksaan mengenai gangguan perkembangan yang dialami oleh anak.

2.3 Konsep Bermain

2.3.1 Definisi Bermain

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Bermain merupakan aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif dan afektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan dikarenakan bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan untuk dirinya sebagaimana kebutuhan lain seperti kebutuhan makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan lain-lain (Hidayat, 2008).

Bermain merupakan suatu aktivitas anak yang dilakukan berdasarkan kesenangan dan merupakan suatu metode bagaimana anak belajar tentang lingkungan sekitar dan mulai beradaptasi sesuai tumbuh kembangnya dalam mengenal dunia. Bermain tidak hanya sekedar mengisi waktu saja bagi anak namun merupakan kebutuhan primer seperti halnya makan dan kasih sayang (Soetjiningsih, 2002). Berdasarkan kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan anak dimana anak dapat mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa dan dapat menimbulkan rasa senang pada anak.

Masa prasekolah disebut juga dengan masa bermain, ketika anak sudah masuk masa bermain maka anak selalu membutuhkan kesenangan pada dirinya dan disitulah anak membutuhkan suatu permainan. Bermain memegang peranan

penting dalam kehidupan anak. Anak menghayalkan bahwa bermain mempunyai daya hidup seperti dirinya dan mampu bercakap-cakap, merasa dan bereaksi. Kegiatan bermain adalah rasa senang dari individu yang ditandai dengan tertawa. Bermain bersifat sukarela, dipilih oleh anak itu sendiri (Tedjasaputra, 2001).

Anak dalam masa perkembangan banyak mengalami perlambatan yang dapat disebabkan karena kurangnya pemenuhan kebutuhan pada diri anak termasuk didalamnya adalah kebutuhan bermain. Masa tersebut merupakan masa bermain yang diharapkan menumbuhkan kematangan dalam perkembangan anak, jika masa tersebut tidak digunakan sebaik mungkin maka akhirnya akan mengganggu perkembangan anak (Hidayat, 2008)

2.3.2 Fungsi Bermain pada Anak

Orang tua harus mengetahui dan mengerti ketika memberikan berbagai jenis permainan pada anak supaya mengetahui perkembangan anak lebih lanjut, mengingat anak memiliki berbagai masa perkembangan yang membutuhkan stimulasi dalam mencapai puncaknya seperti masa kritis, optimal dan sensitif (Hidayat, 2008).

Menurut Hidayat (2008) terdapat beberapa fungsi bermain bagi anak diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Membantu perkembangan sensorik dan motorik

Fungsi bermain pada anak ini dapat dilakukan dengan melakukan rangsangan pada sensorik dan motorik, melalui rangsangan ini aktivitas anak dapat mengeksplorasi alam sekitarnya, contohnya bayi dapat dilakukan dengan

rangsangan taktil, audio dan visual sehingga melalui rangsangan ini perkembangan sensorik dan motorik akan meningkat, jika sejak kecil anak telah dilakukan rangsangan visual maka dikemudian hari kemampuan visual anak akan lebih menonjol sehingga lebih cepat mengenal sesuatu yang dilihatnya. Pendengaran juga, apabila dirangsang melalui suara-suara maka daya pendengaran dikemudian hari anak lebih cepat berkembang dibandingkan dengan tidak ada stimulasi sejak dini. Pada perkembangan motorik, apabila sejak usia bayi kemampuan motorik sudah dilakukan rangsangan maka kemampuan motorik akan cepat berkembang dibandingkan dengan tanpa stimulasi seperti rangsangan kemampuan menggenggam ini akan memberikan dasar dalam perkembangan motorik selanjutnya. Rangsangan atau stimulasi yang dimaksud diatas yaitu melalui suatu permainan.

b. Membantu perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif dapat dirangsang melalui permainan. Hal ini dapat terlihat pada saat anak bermain, maka anak akan mencoba melakukan berkomunikasi dengan bahasa anak, mampu memahami objek permainan seperti dunia tempat tinggal, mampu membedakan khayalan dan kenyataan, mampu belajar warna, memahami bentuk ukuran dan berbagai manfaat benda yang digunakan dalam permainan sehingga fungsi bermain pada model demikian akan meningkatkan perkembangan kognitif selanjutnya.

c. Meningkatkan sosialisasi anak

Proses sosialisasi dapat terjadi melalui permainan, sebagai contoh dimana pada usia bayi akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman yang dunianya sama. Usia toddler anak sudah bermain dengan sesamanya dan ini sudah mulai proses sosialisasi satu dengan yang lain, kemudian bermain peran seperti bermain ibu dan lain-lain. Usia prasekolah sudah mulai menyadari akan keberadaan teman sebaya sehingga harapan anak mampu melakukan sosialisasi dengan teman dan orang lain.

d. Meningkatkan kreativitas

Bermain juga dapat berfungsi dalam peningkatan kemampuan anak, anak mulai belajar menciptakan sesuatu dari permainan yang ada dan mampu memodifikasi objek yang digunakan dalam permainan sehingga anak akan lebih kreatif melalui model permainan ini seperti bermain bongkar pasang mobil-mobilan.

e. Meningkatkan kesadaran diri

Bermain akan memberikan kemampuan pada anak untuk eksplorasi tubuh dan merasakan dirinya sadar akan adanya orang lain. Hal ini merupakan bagian dari individu yang saling berhubungan, anak mau belajar mengatur perilaku membandingkan dengan perilaku orang lain.

f. Mempunyai nilai terapeutik

Bermain dapat menjadikan diri anak lebih senang dan nyaman sehingga adanya stres dan ketegangan dapat dihindarkan karena bermain dapat menghibur diri anak terhadap dunianya.

g. Mempunyai nilai moral pada anak

Bermain juga dapat memberikan nilai moral tersendiri pada anak. Hal ini dapat dijumpai ketika anak sudah mampu belajar benar atau salah dari budaya di rumah, disekolah dan ketika berinteraksi dengan temannya. Selain itu, terdapat juga beberapa permainan yang memiliki aturan-aturan yang harus dilakukan dan tidak boleh dilanggar.

2.3.3 Hal-hal yang Perlu diperhatikan dalam Aktivitas Bermain

Soetjiningsih (2002) menjelaskan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain anak yaitu sebagai berikut:

a. ekstra energi

bermain memerlukan ekstra energi (energi lebih). Anak yang sakit, kecil keinginannya untuk bermain;

b. waktu

anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain;

c. alat permainan

untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya;

d. ruangan untuk bermain

bermain tidak memerlukan ruangan yang terlalu besar dan tidak memerlukan ruangan khusus. Anak dapat bermain di ruang tamu, halaman, bahkan di ruang tidurnya;

e. pengetahuan cara bermain

anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain. Cara yang terakhir adalah cara yang terbaik karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam penggunaan alat permainan dan anak-anak akan mendapat keuntungan yang lebih banyak;

f. teman bermain

anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan baik itu saudaranya, orang tuanya atau temannya. Jika anak bermain sendiri maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya, namun sebaliknya jika terlalu banyak bermain dengan anak lain maka akan mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri-sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri. Kegiatan bermain juga dapat dilakukan bersama orang tuanya sehingga hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab, dan ibu atau ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.

2.3.4 Klasifikasi Bermain

Wong (2008) mengklasifikasikan permainan berdasarkan isinya dan berdasarkan karakteristik sosialnya. Klasifikasi permainan berdasarkan isinya antara lain:

a. Bermain afektif sosial (*sosial affective play*)

Permainan ini ditandai dengan adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Usia bayi akan mendapat

kesenangan dan kepuasan dari hubungan yang menyenangkan dengan orang tua dan orang lain. Permainan yang biasa dilakukan adalah “cilukba”, berbicara sambil tersenyum/tertawa atau sekedar memberikan tangan pada bayi untuk menggenggamnya.

b. Bermain untuk bersenang-senang (*sense of pleasure play*)

Permainan ini menggunakan alat yang bias menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan. Contohnya dengan menggunakan pasir, anak akan membuan gunung-gunung atau benda-benda apa saja yang dapat dibentuk dengan pasir

c. Permainan keterampilan (*skill play*)

Permainan ini akan menumbuhkan keterampilan anak khususnya motorik kasar dan motorik halus anak. Contohnya bayi akan terampil memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ketempat lain dan anak akan terampil naik sepeda. Keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan.

d. Permainan simbolik atau pura-pura (*dramatic role play*)

Permainan anak ini yang memainkan peran orang lain melalui permainannya. Anak berceloteh sambil berpakaian meniru orang dewasa. Misalnya meniru ibu guru, ibunya, ayahnya atau kakaknya. Apabila anak bermain dengan temannya akan terjadi percakapan diantara mereka tentang peran orang yang mereka tiru. Permainan ini penting bagi anak untuk memproses atau mengidentifikasi terhadap peran tertentu.

2.3.5 Perkembangan Bermain

Mildred Patren dalam Tedjasaputra (2001) menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi saat mereka bermain. Keenam bentuk kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama. Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan anak adalah sebagai berikut:

a. *Unoccupied play*

Unoccupied play sebenarnya anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak. Anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas jika tidak ada hal yang menarik (Tedjasaputra, 2001).

b. *Solitary play* (bermain sendiri)

Solitary play (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampak tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Perilakunya bersifat egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain, mencerminkan sikap memusatkan perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat permainannya (Tedjasaputra, 2001).

c. *Onlooker play* (pengamat)

Onlooker play (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini pada umumnya tampak pada anak berusia dua tahun, hal ini juga dapat tampak pada anak yang belum kenal dengan anak lain disuatu lingkungan baru sehingga anak malu atau ragu-ragu untuk bergabung dalam kegiatan bermain yang sedang dilakukan oleh anak lain. Anak mengamati anak-anak lain yang sedang bermain dengan mengajukan pertanyaan dan memperhatikan perilaku dan percakapan anak-anak yang diamatinya (Tedjasaputra, 2001).

d. *Paralel play* (bermain paralel)

Paralel play (bermain paralel) tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Anak melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Bentuk kegiatan bermain ini tampak pada anak-anak yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari alat lego atau balo-balok menurut kreasi masing-masing, bermain sepeda atau sepatu roda tanpa berinteraksi (Tedjasaputra, 2001).

e. *Assosiative play* (bermain asosiatif)

Assosiative play (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan namun bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerjasama. Misalnya anak sedang menggambar maka mereka saling berkomentar terhadap gambar masing-masing, berbagai pensil warna, terdapat interaksi diantara mereka namun sebenarnya kegiatan menggambar mereka lakukan sendiri-sendiri. Kegiatan bermain ini biasa akan terlihat pada anak usia prasekolah. Kemampuan anak untuk dapat melakukan kerjasama dalam bermain bersama, tumbuhnya tergantung pada kesempatan yang dimilikinya untuk banyak bergaul (Tedjasaputra, 2001).

f. *Cooperative play* (bermain bersama)

Cooperative play (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu misalnya bermain dokter-dokteran, bekerja sama membuat suatu karya bangunan dari balok dan sebagainya. Kegiatan bermain ini umumnya sudah tampak pada anak usia lima tahun, namun demikian perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tua, sejauh mana mereka memberi kesempatan dan dorongan agar anak mau bergaul dengan sesama teman, bila orang tua kurang atau tidak memberi kesempatan bagi anak-anaknya untuk bergaul dengan anak lain maka mungkin saja *cooperative play* tidak terlaksana (Tedjasaputra, 2001).

2.3.6 Keuntungan Bermain

Soetjiningsih (2002) menjelaskan terdapat beberapa keuntungan bermain diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. membuang ekstra energi;
- b. mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti tulang, otot dan organ-organ;
- c. aktivitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan anak;
- d. anak belajar mengontrol diri;
- e. berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya;
- f. meningkatkan daya kreativitas;
- g. mendapatkan kesempatan menemukan arti dari benda-benda yang ada disekitar anak;
- h. merupakan cara untuk mengatasi kemarahan, kekhawatiran, iri hati dan kesedihan;
- i. kesempatan untuk belajar bergaul dengan anak lainnya;
- j. kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah ataupun yang menang didalam bermain;
- k. kesempatan untuk belajar mengikuti aturan-aturan;
- l. dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.

2.3.7 Jenis Alat Permainan Berdasarkan Kelompok Umur

Penggunaan alat permainan pada anak tidaklah selalu sama dalam setiap usia tumbuh kembang melainkan berbeda, hal ini dikarenakan setiap tahap usia tumbuh kembang anak selalu mempunyai tugas-tugas perkembangan yang berbeda sehingga dalam penggunaan alat selalu memperhatikan tugas masing-masing umur tumbuh kembang. Hidayat (2008) menjelaskan jenis alat permainan yang dapat digunakan untuk anak dalam setiap tahap usia tumbuh kembang anak.

a. Usia 0-1 tahun

Usia ini perkembangan anak mulai dapat dilatih dengan adanya reflek, melatih kerjasama anatar mata dengan tangan, mata dan telinga dalam berkoordinasi, melatih mencari objek yang ada tetapi tidak kelihatan, melatih mengenal asal suara, kepekaan perabaan, keterampilan dengan gerakan yang berulang sehingga fungsi bermain pada usia ini sudah dapat memperbaiki pertumbuhan dan perkembangan.

Jenis permainan yang dianjurkan pada usia ini yaitu benda permainan aman yang dapat dimasukkan kedalam mulut, gambar bentuk muka, boneka orang dan binatang, alat permainan yang dapat digoyang dan menimbulkan suara, alat permainan yang berupa selimut, boneka dan lainnya.

b. Usia 1-2 tahun

Jenis permainan yang dapat digunakan pada usia ini pada dasarnya bertujuan untuk melatih anak melakukan gerakan mendorong atau menarik, melatih melakukan imajinasi, melatih anak melakukan kegiatan sehari-hari dan memperkenalkan beberapa bunyi dan mampu membedakannya. Jenis

permainan ini seperti semua alat permainan yang dapat didorong dan ditarik, berupa alat rumah tangga balok-balok, buku bergambar, kertas, pensil berwarna dan lain-lain.

c. Usia 2-3 tahun

Usia ini dianjurkan untuk bermain dengan tujuan menyalurkan perasaan atau emosi anak, mengembangkan keterampilan berbahasa, melatih motorik kasar dan halus, mengembangkan kecerdasan, melatih daya imajinasi dan melatih kemampuan membedakan permukaan dan warna benda. Jenis permainan pada usia ini yang dapat digunakan antara lain adalah alat untuk menggambar, puzzle sederhana, manik-manik ukuran besar, berbagai benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda-beda dan lainnya.

d. Usia 3-6 tahun

Usia ini anak sudah mulai mampu mengembangkan kreativitasnya dan sosialisasi sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, kemampuan berbahasa, mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan halus, memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu, pengetahuan dan memperkenalkan suasana kompetisi dan gotong royong.

2.4 Konsep *Cooperative Play*

2.4.1 Definisi *Cooperative Play*

Cooperative play merupakan permainan kerjasama yang bersifat teratur dan anak bermain dalam kelompok bersama dengan anak lainnya. Anak-anak akan mendiskusikan dan merencanakan aktivitas yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan dan pencapaiannya memerlukan suatu pengorganisasian aktivitas, pembagian kerja, dan peran bermain dari masing-masing anak untuk berkoordinasi dengan anak lainnya.

Menurut Sugianto (2001) *cooperative play* atau bermain bersama merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kegiatan bermain bersama ini sebenarnya merupakan sarana untuk anak bersosialisasi atau bergaul serta berbaur dengan anak lain.

Berdasarkan kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *cooperative play* merupakan suatu permainan yang dimainkan secara kelompok sehingga timbul kerjasama antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Permainan ini juga terdapat pembagian tugas dan peran pada masing-masing anak, hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan dari permainan yang dilakukan.

2.4.2 Karakteristik *Cooperative Play*

Cooperative play merupakan tahapan bermain yang memiliki syarat akan interaksi sosial dan menuntut kerjasama antar anak dalam melakukannya. Mildred Parten dalam Sugianto (2001) mengungkapkan *cooperative play* ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan peran antara anak untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga *cooperative play* memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut:

- a. *cooperative play* dilakukan secara bersama, anak tidak melakukan aktivitas bermain sendirian melainkan bersama dengan temannya;
- b. minimal dimainkan oleh dua orang anak dan pada saat bermain anak akan berbicara, meminjamkan, meminjam mainan, dan atau bersama-sama menggunakan mainan untuk tujuan yang ingin dicapai;
- c. memiliki aturan yang disepakati oleh anggotanya, sehingga dalam *cooperative play* tidak sama dengan anak-anak yang berlarian kesana kemari yang tidak memiliki aturan yang mengikat. Contohnya permainan polisi dan penjahat, terdapat peraturan bahwa penjahat mencoba menghindari dari polisi yang mencoba menangkapnya;
- d. menuntut kerjasama antar pemainnya, dalam hal ini *cooperative play* merupakan kegiatan bermain bersama yang memiliki peraturan, maka dalam *cooperative play* dibutuhkan kerjasama antar pemain untuk mencapai tujuan permainan;
- e. anak terlibat dalam permainan, anak aktif dalam setiap pergerakan permainan, dalam hal ini *cooperative play* merupakan salah satu bentuk dari bermain

aktif sehingga didalam permainan tentu akan menuntut anak untuk bergerak aktif tidak hanya melihat teman-temannya bermain saja;

- f. mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini tujuan yang hendak dicapai dapat berupa kemenangan maupun kegembiraan. Ada beberapa anak yang bermain untuk meraih sebuah kemenangan akan tetapi juga terdapat anak yang melakukan kegiatan bermain hanya untuk mendapatkan kesenangan saja.

2.4.3 Tujuan *Cooperative Play*

Cooperative Play bertujuan untuk melatih kerjasama dan pengendalian diri para pemainnya. Permainan ini juga menuntut setiap pemain harus bertindak mandiri tanpa bantuan orang dewasa serta berkoodinasi dengan baik untuk kepentingan regunya atau kelompoknya. Permainan ini mengharapkan anak-anak dapat memiliki muatan salah satu aspek perkembangan, misalnya saja aspek keterampilan sosial. Permainan untuk anak prasekolah harus dirancang untuk dapat merangsang anak supaya bermain bersama teman-temannya. Hal ini dikarenakan pada usia prasekolah anak berada pada tahapan perkembangan sosial anak. Kegiatan permainan bersama yang dilakukan anak akan mengurangi egosentrisme anak dan secara bertahap anak akan berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Pada pelaksanaannya masing-masing anak akan memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan permainan (Montolalu, 2007).

2.4.4 Manfaat *Cooperative Play* Bagi Anak

Bermain merupakan bagian dari kehidupan manusia yang mampu memberikan banyak manfaat untuk perkembangan diberbagai aspek. Bermain mampu menunjang perkembangan berbagai aspek diantaranya aspek fisik (motorik), aspek sosial, aspek emosi dan kepribadian, aspek kognitif, aspek ketajaman penginderaan dan aspek keterampilan olahraga dan menari. *Cooperative play* merupakan bagian dari bermain sehingga *cooperative play* memiliki manfaat tidak jauh berbeda seperti kegiatan bermain. *Cooperative play* mampu memberikan manfaat terhadap beberapa aspek diantaranya aspek fisik, aspek sosial, aspek emosi dan kepribadian (Sugianto, 2001).

a. Aspek fisik

Masa anak-anak merupakan usia dimana anak suka bermain. Anak akan merasa bosan apabila diminta untuk diam berjam jam tanpa melakukan kegiatan apapun. Usia ini kebanyakan anak juga sangat aktif bergerak karena memang anak memiliki energi yang berlebih, maka dari itu bermain adalah media untuk anak menyalurkan energinya.

Anak yang aktif bergerak dengan melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat anak menjadi lebih bugar, sehingga otot-otot anak akan tumbuh dengan maksimal. Kegiatan bermain juga memiliki implikasi bagi pertumbuhan fisik seperti dalam hal kekuatan, stamina dan kesehatan umum.

b. Aspek sosial

Seiring dengan bertambahnya usia anak perlu belajar berpisah dengan ibunya. Biasanya anak bermain dengan ibu atau anggota keluarga yang lain maka

anak perlu diberi kesempatan untuk bermain dengan anak lain yang sebaya dengan anak. Bermain meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya dengan meningkatkan kemungkinan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi sehingga mendorong terbentuknya pertemanan. Hubungan dengan teman sebaya dan pertemanan penting bagi perkembangan identitas diri (Upon, 2012).

Menurut Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005) bermain mendukung perkembangan sosialisasi anak seperti berikut:

- 1) interaksi sosial, yaitu interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan memecahkan konflik;
- 2) kerjasama, yaitu interaksi saling membantu, berbagi dan pola pergiliran
- 3) menghemat sumber daya, yaitu menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat;
- 4) peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multi budaya.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui bermain anak akan belajar bagaimana bersosialisasi. Anak akan belajar bagaimana agar anak bias diterima oleh anak-anak lain. Menggunakan alat permainan bergiliran, kerjasama, peduli terhadap orang lain, komunikasi, menghargai pendapat dan menaati peraturan. Hal ini merupakan hal yang anak pelajari dari bermain bersama teman-temannya agar anak mampu diterima dilingkungan anak tersebut.

c. Aspek emosi atau kepribadian

Bermain merupakan kebutuhan alami bagi anak. Semua anak menyukai bermain. Melalui bermain anak akan mampu melepaskan perasaan tegang dan tertekan yang dialaminya. Musfiroh (2005) mengungkapkan bahwa bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial sekaligus membantu perkembangan emosi yang sehat dengan menawarkan kesembuhan rasa sakit dan kesedihan, maka dari itu bermain mampu melepaskan ketegangan dan memungkinkan anak mengatasi masalah dalam kehidupan.

Kegiatan bermain bersama teman akan membuat anak sadar akan kelebihan dan kekurangan dirinya. Anak akan lebih percaya diri dan mampu menghargai orang lain sehingga hal tersebut akan membantu terbentuknya kepribadian anak.

2.4.5 Jenis-jenis *Cooperative Play*

Jenis-jenis *cooperative play* diantaranya adalah (Rahmawati, 2010):

a. Permainan *head and hands ball*

Permainan *head and hands ball* adalah permainan untuk menjaga bola tetap melambung di udara. Permainan ini mencoba untuk melatih anak dalam meningkatkan kerjasama dengan rekan kelompoknya. Kerjasama terlihat pada saat anak-anak dalam kelompoknya harus berusaha secara bersama-sama supaya bola tetap melambung di udara dan tidak boleh terjatuh.

b. Permainan *chan tag*

Permainan *chan tag* adalah permainan membuat rantai. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kerjasama anak. Kerjasama dalam permainan ini terlihat pada saat anak-anak menjadi rantai berusaha bersama-sama dalam kelompoknya untuk menangkap sebanyak mungkin teman mereka agar dapat membentuk sebuah rantai yang banyak.

c. Permainan membangun balok bersama

Permainan susun balok adalah permainan edukatif sederhana dengan menggunakan balok-balok kecil yang dapat disusun sedemikian rupa membentuk suatu bangun. Permainan ini juga dapat digunakan untuk membangun keterampilan sosial anak dengan teman-temannya. Anak diharuskan untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah yang sederhana, yaitu memutuskan bersama untuk membangun sesuatu dari balok yang disediakan. Anak dapat memainkan permainan ini secara aktif dalam membangun sesuatu menggunakan bahan atau material yang sudah tersedia dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengasah imajinasi anak dan kerjasama anak dengan rekannya dalam menyusun serta merangkai balok-balok menjadi sebuah bangunan menara, gedung, rumah, jalan dan sebagainya. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan ini yaitu:

1) belajar mengenai konsep

bermain susunan balok akan ditemukan beragam konsep seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan. Orang tua bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susun balok;

2) belajar mengembangkan imajinasi

anak membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk;

3) melatih kesabaran

anak menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya tentu memerlukan kesabaran. Hal ini berarti akan melatih anak untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu;

4) secara sosial anak belajar berbagi

anak yang bermain susunan balok dengan rekannya akan terlatih untuk berbagi. Misalnya jika si rekan kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk mau membagi balok yang dibutuhkan atau secara bersama membangun sebuah bangunan dengan kerjasama;

5) mengembangkan rasa percaya diri anak

anak bermain susun balok dan bias membuat bangunan tentu akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya.

d. Permainan teka-teki potongan gambar

Permainan teka-teki potongan gambar atau biasa disebut puzzle adalah permainan edukatif sederhana dengan menggunakan gambar utuh yang dapat dipecah-pecah untuk disusun kembali menjadi gambar utuh. Anak dapat memainkan permainan ini secara aktif dalam menyusun kembali potongan-potongan gambar secara tepat dengan menggunakan gambar yang sudah tersedia berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengasah daya ingat, imajinasi serta kerjasama dengan rekan kerjanya dalam menyusun serta merangkai potongan gambar tadi menjadi gambar utuh seperti semula. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan ini yaitu:

1) Meningkatkan keterampilan kognitif

Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Permainan puzzle yang dimainkan anak akan member kesempatan anak untuk memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Tahap awal mengenal puzzle, anak mungkin mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Arahan dan contoh yang ada akan membuat anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna atau logika.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Bermain puzzle secara tanpa disadari, anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya.

3) Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan dan juga secara berkelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi dengan anak lain dalam kelompoknya. Orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan puzzlenya, tetapi fungsi orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun puzzle.

e. Permainan menyusun huruf bersama

Permainan menyusun huruf bersama bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dengan mengharuskan anak-anak menyusun kepingan huruf menjadi suatu kalimat. Anak harus melakukannya secara bersama-sama dengan teman-teman dalam kelompok agar dapat menyusunnya lebih cepat dibanding kelompok lain.

f. Permainan tebak kata

Permainan tebak kata adalah permainan menebak kata yang diperagakan oleh orang tua. Interaksi sosial anak dapat dikembangkan melalui permainan ini

karena dalam pelaksanaannya anak akan diminta untuk mengeluarkan pendapatnya dan masing-masing anak dalam kelompok harus berdiskusi untuk menebak kata yang dimaksud oleh orang tua dengan tepat.

g. Permainan petualangan

Permainan petualangan adalah permainan yang membutuhkan kebebasan dalam bergerak dan dibutuhkan ruangan yang aman bagi anak dalam melakukan permainan. Tujuan dari kegiatan permainan ini adalah untuk menumbuhkan interaksi sosial anak antar saudara kandung, orang tua serta interaksi dengan lingkungan diluar rumah.

h. *Create your own story*

Create your own story merupakan permainan membuat cerita. Permainan ini akan meminta setiap anak untuk mengungkapkan apa yang dipikirkannya dan menjawab apa yang ditanyakan oleh guru padanya seperti “apa yang sedang kamu pikirkan saat kamu menutup mata?”. Permainan ini diakhiri dengan merangkai semua kata-kata yang diucapkan anak menjadi sebuah cerita.

i. Permainan tebak gerakan

Permainan tebak gerakan adalah permainan yang dilakukan dengan salah satu anak memeragakan suatu gerakan dan anak lain harus menebak gerakan apakah itu.

j. *Ten thing to do*

Ten thing to do adalah permainan melakukan sepuluh perintah. Permainan ini mengharuskan anak untuk percaya diri dan belajar menjadi seorang pemimpin yang bertanggung jawab atas anggotanya. Seorang pemimpin harus mampu

melakukan berbagai perintah yang dapat dilaksanakan oleh anggotanya dan perintahnya tersebut tidak boleh berbahaya atau merugikan anggotanya. Anak harus berusaha sendiri tanpa bantuan orang lain untuk mengungkapkan perintahnya agar diikuti oleh anggotanya.

k. *Hawaiian hand clap*

Hawaiian hand clap adalah permainan mengingat dan menebak angka. Permainan ini mengharuskan anak untuk dapat menebak angka yang dipegang oleh tamannya yang lain serta harus selalu mengingat angkanya sendiri. Permainan ini akan melatih anak untuk berani secara mandiri tanpa bantuan orang lain dalam mengingat angkanya sendiri dan jika gilirannya berdiri ditengah lingkaran anak harus berani menebak angka temannya dengan benar tanpa bantuan dari siapapun.

l. *Sardines*

Sardines adalah permainan menyembunyikan benda kecil. Permainan ini mengharuskan anak untuk berani secara mandiri tanpa bantuan orang lain menebak benda yang disembunyikan oleh teman-temannya dengan benar.

2.5 Penilaian Perkembangan Anak dengan DDST

Berbagai metode deteksi dini untuk mengetahui perkembangan anak telah dibuat. Metode skrining juga telah dibuat untuk mengetahui penyakit-penyakit yang potensial dapat mengakibatkan gangguan perkembangan anak. Deteksi dini kelainan perkembangan anak sangat berguna agar diagnosis maupun pemulihannya dapat dilakukan lebih awal sehingga tumbuh kembang anak dapat

berlangsung optimal sesuai dengan usianya. Salah satu metode skrining perkembangan adalah DDST (Soetjiningsih, 2002).

DDST adalah salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak, dan tes ini bukan tes diagnostik atau tes IQ. DDST memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk metode skrining yang baik. Tes ini juga mudah dan cepat (15-20 menit) dan menunjukkan validitas yang tinggi. Beberapa penelitian menyatakan bahwa DDST efektif untuk mengidentifikasi 85-100% bayi sampai anak prasekolah yang mengalami keterlambatan perkembangan. Lembar DDST terdapat beberapa poin yang perlu diketahui aspek perkembangan yang dinilai, alat yang digunakan, prosedur DDST, penilaian.

2.5.1 Aspek Perkembangan yang Dinilai

Soetjiningsih (2002) menjelaskan bahwa dalam DDST terdapat 125 tugas perkembangan yang dinilai. Setiap tugas perkembangan digambarkan dalam bentuk kubus persegi panjang horizontal yang berurutan menurut umur dalam lembar DDST. Tugas yang perlu dinilai pada setiap kali skrining hanya berkisar 25-30 tugas saja sehingga tidak memakan waktu yang lama hanya berkisar 15-20 menit. Semua tugas perkembangan disusun berdasarkan urutan perkembangan dan di atur dalam 4 kelompok besar yang disebut sector perkembangan yang meliputi:

a. personal sosial

Menilai aspek kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya;

b. motorik halus

menilai aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi yang cermat;

c. bahasa

menilai kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan;

d. motorik kasar

menilai aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

2.5.2 Alat yang digunakan

Soetjiningsih (2002) menjelaskan dalam menilai perkembangan anak dengan DDST terdapat beberapa peralatan yang digunakan, yaitu:

- a. alat peraga yang meliputi benang wol merah, manik-manik, kubus warna (merah, kuning, hijau, dan biru, permainan anak, botol kecil, bola tenis, bel kecil, kertas dan pensil;
- b. lembar formulir DDST;
- c. buku petunjuk sebagai referensi yang menjelaskan cara-cara melakukan tes dan cara penilaiannya.

2.5.3 Prosedur DDST

Prosedur DDST dalam Soetjiningsih (2002) terdapat beberapa tahapan meliputi:

a. tahap pertama

secara periodik dilakukan semua anak berusia 3-6 bulan, 9-12 bulan, 18-24 bulan, 3-6 tahun;

b. tahap kedua

dilakukan pada mereka yang dicurigai adanya hambatan perkembangan pada tahap pertama dan kemudian dilanjutkan dengan evaluasi diagnostik yang lengkap.

2.5.4 Penilaian

Menurut Soetjiningsih (2002), pada lembar DDST terdapat petunjuk dalam melakukan penilaian apakah anak lulus (Passed=P), gagal (Fail), gagal menampilkan (Delay) ataukah anak tidak dapat kesempatan melakukan tugas (No Opportunity=NO). Selanjutnya ditarik garis berdasarkan umur kronologis yang memotong garis horizontal tugas perkembangan pada formulir DDST, lalu dihitung pada masing-masing sector, berapa yang P, berapa yang F dan berapa yang D, selanjutnya berdasarkan pedoman hasil tes diklasifikasikan dalam 3 bagian:

a. Abnormal

Hasil tes dinyatakan abnormal apabila didapatkan dua atau lebih keterlambatan pada dua sector atau lebih. Apabila dalam satu sektor atau

lebih didapatkan dua atau lebih keterlambatan ditambah satu sektor atau lebih dengan satu keterlambatan dan pada sektor yang sama tersebut tidak ada yang lulus pada kubus yang berpotongan dengan garis vertikal usia.

b. Meragukan

Hasil tes dinyatakan meragukan apabila pada satu sektor didapatkan dua keterlambatan atau lebih. Bila pada satu sector didapatkan dua keterlambatan dan pada sektor yang sama tidak ada yang lulus pada kubus yang berpotongan dengan garis vertikal usia.

c. Tidak dapat dites

Apabila anak menolak ketika dites yang menyebabkan hasil tes menjadi abnormal atau meragukan.

d. Normal

Semua yang tidak tercantum dalam kriteria diatas.

Bila dalam perhitungan umur kurang dari 15 hari dibulatkan kebawah dan sama dengan atau lebih 15 hari dibulatkan ketas. Bila tugas-tugas yang gagal dikerjakan berada pada kubus yang terpotong oleh garis vertikal umur, maka ini bukan suatu keterlambatan, karena pada kontrol lebih lanjut masih mungkin terdapat perkembangan lagi. Pada ujung kubus sebelah kiri terdapat kode-kode R dan nomor. Kalau terdapat kode R maka tugas perkembangan cukup ditanyakan pada orang tuanya, sedangkan bila terdapat kode nomor maka tugas perkembangan dites sesuai petunjuk dibalik formulir. Hasil DDST dikatakan tercapai apabila hasil penilaian normal dan dikatakan tugas perkembangan tidak tercapai apabila hasil penilaian abnormal dan meragukan.

2.6 Hubungan Jenis Permainan (*Cooperative Play*) dengan perkembangan anak

Perkembangan yang dialami anak merupakan rangkaian perubahan yang teratur dari satu tahap perkembangan ketahap perkembangan berikutnya (Depkes RI, 2003). Perkembangan anak usia prasekolah terdiri dari motorik kasar, motorik halus, bahasa dan sosial (Wong, 2008). Masa anak prasekolah disebut masa bermain, ketika anak sudah masuk masa bermain maka anak akan membutuhkan suatu permainan.

Masa prasekolah ini anak mulai bermain bersama teman-temannya dan permainan yang sering dilakukan yaitu *cooperative play* (bermain bersama). Bermain merupakan bagian dari kehidupan anak yang mampu memberikan manfaat untuk perkembangan diberbagai aspek diantaranya aspek fisik (motorik), aspek sosial, aspek kognitif, aspek emosi dan kepribadian, aspek ketajaman penginderaan, aspek keterampilan olahraga dan menari.

Cooperative play merupakan bagian dari bermain sehingga *cooperative play* memiliki manfaat yang tidak jauh berbeda dengan kegiatan bermain. Kegiatan *cooperative play* akan melatih aspek fisik (motorik) anak dimana anak akan aktif bergerak dengan melibatkan gerakan-gerakan tubuh sehingga membuat anak menjadi bugar dan otot anak juga tumbuh dnegan maksimal (Sugianto, 2001). Kegiatan bermain bersama yang dilakukan anak akan terjadi interaksi antara anak satu dengan yang lainnya, akan terjadi kerjasama antar anak, ketika anak bermain bersama temannya akan melatih komunikasi anak sehingga kemampuan berbicara anak juga dapat terlatih (Musfiroh, 2005).

Cooperative play dapat membantu mencapai perkembangan anak dikarenakan *cooperative play* memiliki karakteristik yang dapat membentuk dari aspek perkembangan anak seperti motorik kasar, motorik halus, bahasa dan personal sosial. Karakteristik dalam *cooperative play* yaitu bermain bersama-sama atau berkelompok, kerjasama, komunikasi, memiliki aturan, meminjam dan meminjamkan, aktif, pembagian tugas dan peran, dan mencapai tujuan. Karakteristik tersebut dapat membentuk dari masing-masing aspek perkembangan anak.

Karakteristik bermain bersama atau berkelompok dan kerjasama antar anak akan dapat membantu meningkatkan perkembangan personal sosial dan bahasa anak. Bermain bersama atau berkelompok dan kerjasama merupakan gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Bermain bersama atau berkelompok dan adanya kerjasama pada anak sangat mempengaruhi sosial anak, dalam hal ini akan terjadi proses interaksi antara anak yang satu dengan yang lainnya sehingga dapat membantu proses sosialisasi anak yang akhirnya membentuk personal sosial dan bahasa pada anak (Adityasari, 2013).

Karakteristik *cooperative play* yang lain yaitu komunikasi, memiliki aturan, meminjam dan meminjamkan, pembagian tugas dan peran serta mencapai tujuan dapat membantu dalam pembentukan perkembangan personal sosial dan bahasa atau komunikasi anak. Komunikasi yang dilakukan anak berkaitan dengan kemampuan bahasa anak dimana ketika anak berkomunikasi bersama orang lain anak akan menerima bahasa yang disampaikan oleh lawan bicaranya dan

kemudian anak akan mengungkapkan bahasanya dengan memberikan jawaban kepada lawan bicaranya. Permainan bersama juga dilakukan dengan aturan tertentu dimana peraturan permainan akan dijelaskan oleh pemandu permainan tersebut sehingga anak akan menerima bahasa yang disampaikan dengan memahami aturan dalam permainan (Araswati, 2012).

Permainan bersama yang dilakukan anak memiliki karakteristik dalam meminjam dan meminjamkan alat permainan, dimana anak dapat meminjam alat permainan yang dimiliki oleh temannya sehingga dengan proses peminjaman tersebut akan ada proses sosialisasi komunikasi anak sehingga membantu personal sosial dan bahasa anak (Araswati, 2012). Karakteristik pembagian tugas dan peran serta mencapai tujuan juga akan membantu bahasa anak. Musfiroh (2005) menjelaskan bahwa anak akan melakukan permainan sesuai tugas dan peran yang telah ditetapkan sehingga anak akan mengekspresikan sesuai tugas dan perannya. Selain itu dalam suatu permainan pasti terdapat konflik yang harus dipecahkan untuk mencapai dari tujuan permainan sehingga anak yang satu dan yang lainnya akan berdiskusi dan terjadi proses komunikasi dalam memecahkan masalah dari permainan tersebut.

Karakteristik yang selanjutnya dari *cooperative play* yaitu aktif dimana dari permainan yang dilakukan menuntut anak untuk bergerak aktif. Anak yang aktif bergerak dengan melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat anak menjadi lebih bugar sehingga otot-otot anak akan tumbuh dengan maksimal sehingga akan membantu perkembangan motorik anak yang terdiri dari motorik kasar dan motorik halus anak (Sugianto, 2001).

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *cooperative play* dapat membetuk perkembangan anak dikarenakan *cooperative play* memiliki karakteristik yang masing-masing karakteristik akan membantu masing-masing aspek perkembangan anak seperti bermain bersama atau berkelompok dan kerjasama anak membantu perkembangan personal sosial anak, komunikasi, memiliki aturan, meminjam dan meminjamkan, pembagian tugas dan peran serta mencapai tujuan dapat membantu pembentukan perkembangan anak, dan aktif dalam melakukan gerakan akan membantu perkembangan motorik anak yaitu motorik kasar dan motorik halus.

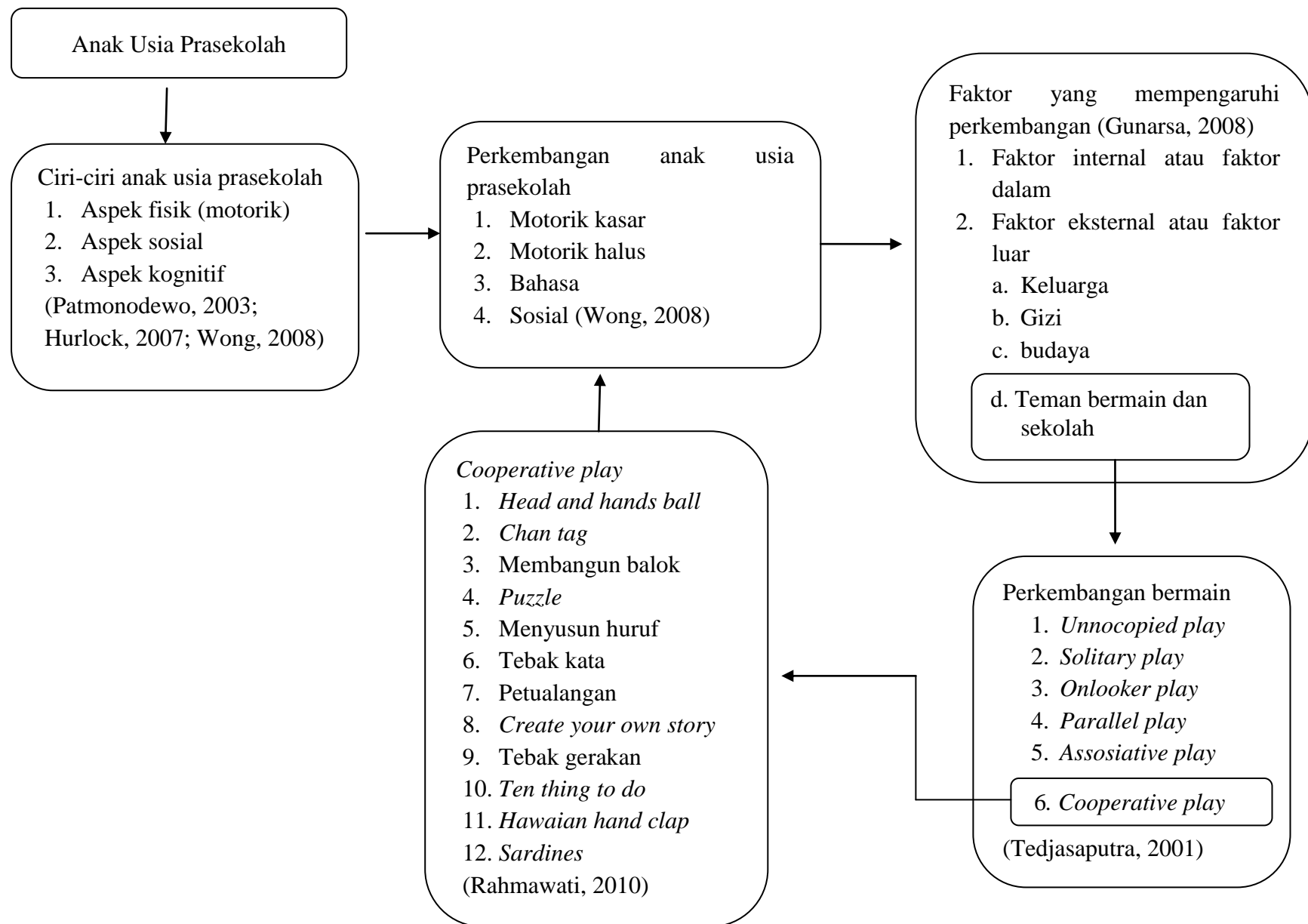
2.7 Peran perawat dalam *cooperative Play*

Cooperative play merupakan salah satu metode yang dapat dikembangkan menjadi suatu terapi dalam asuhan keperawatan untuk mencapai perubahan spesifik terhadap peningkatan perkembangan anak. Perkembangan anak usia prasekolah harus selalu diasah untuk mencapai perkembangan yang optimal. Perawat berperan dalam melakukan deteksi dini perkembangan anak sesuai dengan program pemerintah SDIDTK dimana yang program ini dilaksanakan oleh puskesmas terutama perawat komunitas. Perawat komunitas berperan dalam upaya pemantauan, penjarangan melalui kegiatan pemeriksaan untuk menentukan secara dini adanya penyimpangan pertumbuhan dan perkembangan pada balita dan anak prasekolah yang dilaksanakan secara komprehensif. Kegiatan ini mencakup berbagai upaya seperti upaya pencegahan, tindakan intervensi, stimulasi dan upaya pemulihan dapat diberikan sedini mungkin dengan benar dan

tepat sesuai dengan indikasinya. Terapi bermain *cooperative play* pada anak sebagai sebuah jenis terapi bermain yang dapat menjadi alternatif bagi anak untuk meningkatkan perkembangan anak.

2.8 Kerangka Teori

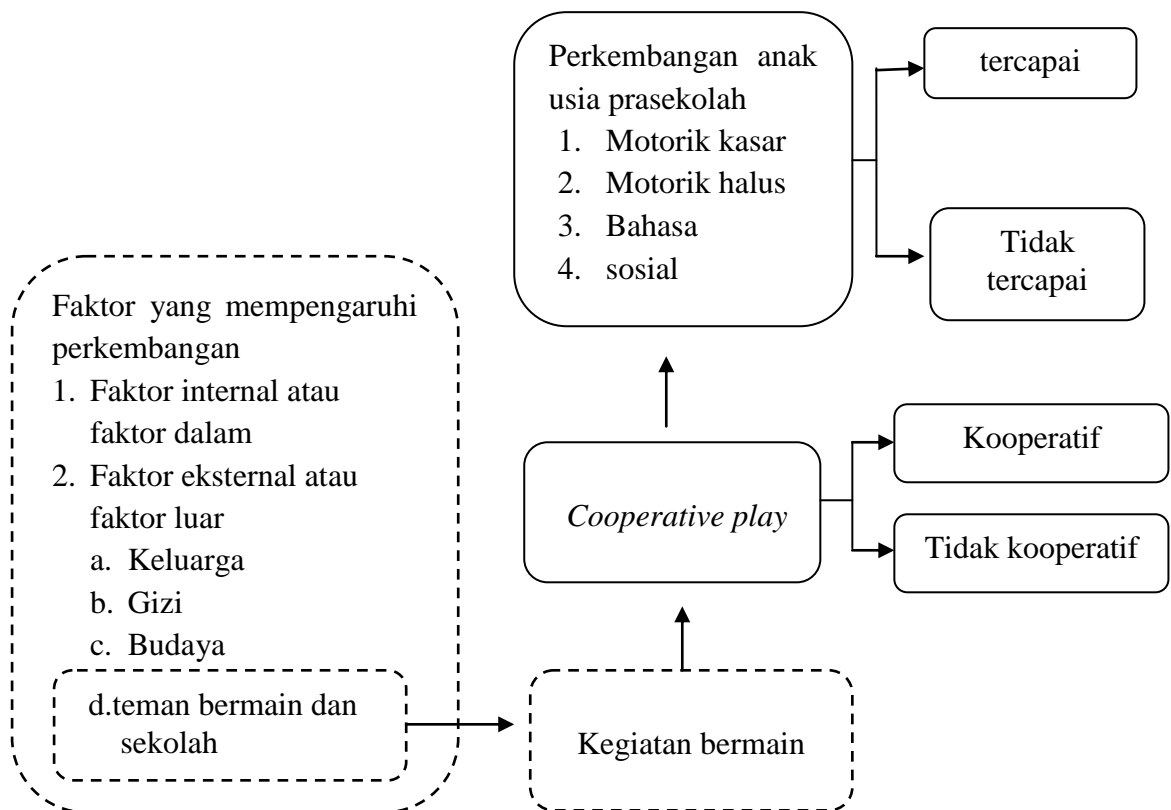
Setelah dijelaskan berbagai pendekatan teori, pada akhir bab ini akan dijelaskan teori-teori mana saja yang nantinya akan dipakai dalam penelitian. Penjelasan tersebut digambarkan dalam bentuk kerangka teori seperti pada gambar 2.1 berikut



Gambar 2.1 Kerangka Teori


BAB 3. KERANGKA KONSEP

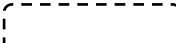
3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

Keterangan:

 : Diteliti

 : Tidak diteliti

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban atau dugaan sementara yang kebenarannya akan dibuktikan dalam sebuah penelitian, (Setiadi, 2007). Hipotesis dalam penelitian ini (H_a) yaitu terdapat hubungan *cooperative play* dengan perkembangan anak usia prasekolah.