

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Stres**

##### **2.1.1 Pengertian Stres**

Stres merupakan suatu kondisi yang disebabkan adanya ketidaksesuaian antara situasi yang diinginkan dengan keadaan biologis, psikologis atau sistem sosial individu tersebut (Sarafino 2006). Agolla dan Ongori (2009) juga mendefinisikan stres sebagai persepsi dari kesenjangan antara tuntutan lingkungan dan kemampuan individu untuk memenuhinya. Menurut Santrock (2003:557) stress merupakan respon individu terhadap keadaan atau kejadian yang memicu stres (stressor), yang mengancam dan mengganggu kemampuan seseorang untuk menanganinya (coping).

Stres merupakan tantangan terhadap kapasitas seseorang untuk beradaptasi dengan tuntutan-tuntutan, yang dapat menggugah kondisi fisiologis, membebani kondisi emosional, dan menimbulkan respons kognitif serta tingkah laku (Hastuti, 2007:32). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa stres adalah respon ketidaksiapan seseorang akibat adanya tekanan. Individu yang mengalami stres biasanya merasa takut dan tidak sanggup untuk menghadapi tekanan yang ada. Stres merupakan tekanan yang kompleks dan menghasilkan respon yang saling terkait baik kondisi fisik, psikologis, maupun perilaku pada individu yang mengalaminya, dimana tekanan tersebut bersifat yang sifatnya berbeda

antara individu satu dengan yang lainnya. Stres bisa dihadapi oleh individu hampir semua kalangan, baik dewasa, maupun anak-anak.

### **2.1.2 Jenis-Jenis Stres**

#### **1. Distress**

Distress adalah keadaan yang biasanya dipersepsikan sebagai sesuatu yang menekan atau tidak menyenangkan. Ciri-ciri anak (4-16 tahun) yang mengalami distress:

- Ciri fisik: lebih cepat lelah, kurang semangat, cepat sakit (sakit kepala, sakit perut).
- Ciri psikis : gelisah, khawatir, cemas berlebihan, merasa tidak nyaman berada diantara orang yang selama ini bersamanya, merasa enggan melakukan kegiatan yang biasanya dikerjakan, lebih cepat marah, murung.
- Ciri Kognitif : cepat lupa, sulit berkonsentrasi, sering mengeluh saat belajar.
- Ciri perilaku : sulit tidur, pola makan bermasalah (susah makan atau justru makan berlebihan), lebih agresif (membanting barang, berteriak-teriak, melempar benda, tidak mau ke sekolah, dan sebagainya).

#### **2. Eustress**

Eustress adalah tekanan yang justru bisa menggugah performa seseorang sehingga menghasilkan prestasi yang lebih baik. Contohnya, kekhawatiran mendapat nilai merah membuat anak lebih

bersungguh-sungguh belajar. Tanpa adanya standar penilaian akademik, mungkin anak akan bersikap acuh tak acuh dan terlalu santai dalam studinya. Jadi, dalam porsi tertentu, tekanan dapat menjadi motivasi anak untuk berusaha keras mendapatkan hasil yang diinginkannya (Olivia, 2010:15).

### **2.1.3 Simptom-siptom Anak yang Sedang Stres**

Setiap orang mempunyai cara yang berbeda dalam menunjukkan stres. Begitu juga halnya anak-anak. Setiap simptom yang tak biasa atau perubahan mendadak dalam perilaku dapat merupakan pertanda bahwa anak terlalu stres. Berikut, beberapa simptom anak yang sedang stress:

#### **1. Hiperaktif**

Anak yang biasanya tenang-tenang saja, mendadak uring-uringan, melempar barang, tidak fokus, berkelahi dengan saudaranya, orang tua perlu curiga. Menurut para ahli, anak sering bereaksi secara berlebihan karena rangsangan yang berlebihan. Mereka jadi impulsif, marah, dan agresif karena tak tahu cara mengungkapkan rasa frustasinya.

#### **2. Sering pilek**

Jika anak yang biasanya sehat mendadak sering pilek, coba periksa kegiatan atau jadwal nya terlalu padat, atau apakah terlalu lelah. Stres psikologis dapat menekan fungsi imun sehingga anak mudah jatuh sakit.

### **3. Bisa sakit perut dan sakit kepala**

Sebuah asosiasi profesional dokter anak Jerman yang berbasis di Munich mengemukakan bahwa stres dan faktor psikologis lainnya dapat menyebabkan sakit perut dan sakit kepala kronis pada anak-anak. “jarang sekali faktor kelainan organ tubuh menjadi pemicu rasa sakit pada anak-anak dan anak muda,” Menurut Thomas Fendel, seorang dokter anak di Munich. Penelitian tersebut didasarkan dari temuan bahwa lebih dari seperempat anak-anak usia 12-13 tahun menderita sakit kepala setidaknya seminggu sekali. Sedangkan sekitar 10-25% anak-anak usia 4-6 tahun secara rutin mengalami sakit perut yang tidak terkait dengan penyakit lainnya (Thomas Fendel, dalam Olivia, 2010: 17-18).

#### **2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Stres**

##### **2.1.5**

Penyebab stres pada anak (4-16 tahun) bisa dikelompokkan menjadi 3, yaitu :

#### **1. Orang tua**

Orang tua yang bermaksud baik kadang secara tak sadar menambahkan stres pada anak mereka. Orang tua yang ingin anaknya berprestasi tinggi mungkin mempunyai harapan besar untuk anak-anak mereka, yang kebetulan motivasi dan kemampuannya mungkin tidak sama dengan orang tua mereka. Orang tua yang mendesak anak untuk berprestasi dalam olahraga atau mendaftarkan anak ke dalam ke

dalam berbagai aktivitas dapat menyebabkan stres dan frustrasi jika anak-anak punya tujuan yang lain. (Olivia, 2010: 24)

Sikap orang tua yang tanpa disadari menjadi sumber stres bagi anak berikut ini:

1. Berulang-ulang menyuruh belajar
2. Membebani dengan target prestasi
3. Memaksa ikut les
4. Mewajibkan anak mencoba pengalaman baru (Olivia, 2010 : 25-26)

## **2. Sekolah dan guru**

Walau di sekolah, guru adalah pengganti orang tua bagi anak, bukan tak mungkin anak bebas dari stres. Beberapa sumber stres yang dari sekolah dan guru, yaitu :

1. Harus tampil di depan kelas

Rasa grogi membuat anak jadi terbata-bata didepan kelas, dan biasanya teman-temannya langsung menertawakan. Itulah sebabnya anak-anak sering merasa stres saat harus tampil di muka umum.

2. Sekolah pagi

Orang tua perlu mengetahui ciri-ciri anak yang mengalami stres karena harus bangun pagi antara lain mengeluh sakit di pagi hari, rewel/mengamuk, dan mogok sekolah (Olivia, 2010: 29).

### **3. Teman**

Tanpa disadari, dunia pertemanan sering memberikan tekanan pada anak. Tidak jarang seorang anak memperlakukan anak lainnya dengan tindakan “kejam” berupa pengucilan, permusuhan, bahkan penindasan (*bully*). Padahal bagi anak, keberadaan teman sangatlah berharga. Oleh karena itu, perlakuan negatif seorang teman dapat menjadi sumber stres baginya (Olivia, 2010:30).

## **2.2 Tinjauan Teori Tentang Membaca, Menulis, dan Berhitung**

### **2.2.1 Membaca**

#### **2.2.1.1 Pengertian Membaca**

Tarigan (1979: 7) mendefinisikan pengertian membaca adalah suatu proses yang digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif (Farida Rahim, 2005: 2).

Sordarsono (1991: 4) berpendapat bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks yang mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah, meliputi orang harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingat. Menurut Jahir Burhan dalam Kundharu Saddhono & Slamet, (2014: 100) menegaskan bahwa membaca merupakan perbuatan yang dilakukan

berdasarkan kerjasama beberapa ketrampilan, yakni mengamati, memahami, dan memikirkan. Membaca bukan hanya aktivitas yang bersifat pasif dan reseptif saja, tetapi memerlukan keaktifan dalam berpikir untuk memperoleh makna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentang membaca, maka dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses untuk memperoleh pesan dari media kata atau bahasa tulis dengan melibatkan aktivitas visual dan berpikir. Aktivitas visual digunakan pembaca dalam menerjemahkan simbol tulisan, sedangkan aktivitas berpikir mencakup pengenalan kata, pemahaman dan interpretasi.

#### **2.2.1.2 Tujuan Membaca**

Membaca hendaknya mempunyai tujuan terhadap pengetahuan yang akan dipahaminya dalam menemukan fenomena lingkungan sekitar. Hal ini dikarenakan seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Adapun tujuan dari membaca menurut (Farida Rahim 2008: 11), antara lain:

- 1) Memperbarui pengetahuan tentang suatu topik.
- 2) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui.
- 3) Memperoleh informasi yang menunjang bagi pengembangan diri.
- 4) Mengkonfirmasi fakta yang ada dilingkungan sekitar.

Membaca sangat efektif apabila diberikan sejak dini, hal ini dikarenakan mempunyai banyak tujuan. Dalam Dhieni, (2008: 5-6) terdapat tujuan membaca, yaitu:

- 1) Mendapatkan informasi tentang data dan kejadian sehari-hari dalam menemukan fakta untuk mengembangkan diri.
- 2) Meningkatkan citra diri yaitu memperoleh nilai positif dari pesan yang disampaikan.
- 3) Memberikan penyaluran positif dalam membuka wawasan terhadap situasi yang akan atau maupun yang sedang dihadapi.
- 4) Mencari nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan.

Dari penjelasan tujuan membaca oleh kedua ahli di atas bahwa melalui membaca dapat memperoleh informasi dan mengkonfirmasi fakta untuk meningkatkan citra diri dengan membuka wawasan terhadap situasi yang akan dihadapi di kehidupan.

### **2.2.1.3 Manfaat Membaca**

Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa yang akan datang. Menurut Steinberg dalam Dhieni, (2008: 53) mengemukakan bahwa terdapat empat manfaat



anak membaca pada usia dini dari segi proses belajar mengajar, antara lain:

- 1) Memenuhi rasa ingin tahu anak.
- 2) Situasi yang memberikan suasana membaca dapat menjadi lingkungan kondusif untuk belajar anak.
- 3) Dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat.
- 4) Memberikan rasa terkesan dari yang diperolehnya.

Pendapat di atas didukung oleh Leonhardt dalam Nurbiana Dhieni, dkk (2008: 54) bahwa membaca sangat penting diberikan pada anak karena dapat mempengaruhi kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara dan belajar memahami gagasan secara lebih baik. Pengembangan membaca pada anak TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan sesuai dengan karakteristik anak. Akhadiah dalam Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (1996/1997: 49) menjelaskan bahwa manfaat membaca sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan pembaca mampu mempertinggi daya pikirnya
- 2) Mempertajam pandangan dan wawasan
- 3) Memiliki wacana-wacana dalam menanamkan nilai-nilai moral
- 4) Meningkatkan kemampuan bernalar
- 5) Meningkatkan kreativitas anak didik

Dari penjelasan di atas maka dapat diketahui bahwa manfaat membaca yaitu untuk memenuhi rasa ingin tahu anak, meningkatkan

daya berfikir anak dan memperoleh pengetahuan yang dapat mendukung kebahasaan anak dalam meningkatkan wawasan, meningkatkan kreativitas serta menanamkan nilai moral.

#### **2.2.1.4 Tahapan Membaca Anak Usia Dini**

Perkembangan kemampuan membaca pada anak secara khusus berlangsung dalam beberapa tahapan. Setiap tahap dari kemampuan membaca memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Dhieni,dkk., (2009:5.12-5.13) mengungkapkan bahwa tahapan kemampuan membaca anak usia 4-6 tahun berlangsung dalam lima tahap, yakni: 1) tahap fantasi (magical state), 2) tahap pembentukan konsep diri (self concept stage), 3) tahap gemar membaca, 4) tahap pengenalan membaca, serta 5) tahap membaca lancar. Selanjutnya, Nurbiana menjelaskan bahwa setiap tahap perkembangan membaca memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakan. Berikut merupakan deskripsi dari setiap tahapan membaca pada anak usia dini atau anak usia 4-6 tahun.

##### **1. Tahap Fantasi (*Magical State*)**

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku, dia berpikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya. Pada tahap pertama ini, orang tua atau guru harus menunjukkan model atau contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, dan membicarakan buku dengan anak.

## 2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, dan menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan. Pada tahap kedua ini, orang tua atau guru harus memberikan rangsangan dengan membacakan sesuatu pada anak. orang tua atau guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak dan melibatkan anak membacakan berbagai buku.

## 3. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Pada tahap ini, anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya, serta sudah mengenal abjad. Pada tahap ketiga ini, orang tua dan guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, serta memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

## 4. Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-Off Reader Stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponic, semantic, dan syntatic) secara bersama-sama. Anak tertarik pada

bacaan, mulai mengingat kembali cetakan sesuai konteks, berusaha mengenal tandatanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan. Pada tahap keempat ini, orang tua dan guru masih tetap membacakan sesuatu untuk anak-anak sehingga mendorong anak membaca sesuatu pada berbagai situasi. Orang tua dan guru jangan memaksa anak membaca huruf secara sempurna.

#### 5. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)

Pada tahap ini, anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dan dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca. Pada tahap kelima ini, orang tua dan guru masih tetap perlu membacakan berbagai jenis buku pada anak. Tindakan ini akan mendorong agar dapat memperbaiki bacaannya. Membantu menyeleksi bahan-bahan bacaan yang sesuai serta membelajarkan cerita terstruktur.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tahapan membaca anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut.

2) Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan.

- 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf sama.
- 4) Memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol huruf untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.
- 5) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan).
- 6) Membaca nama sendiri.
- 7) Senang dan menghargai bacaan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa tahapan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap yang setiap tahapannya anak membutuhkan rangsangan dan bimbingan dari orang tua atau guru untuk membantu berkembangnya kelancaran kemampuan membaca pada anak.

## **2.2.2 Menulis**

### **2.2.2.1 Pengertian Menulis**

Menurut Sabarti (1996: 3) menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain dan merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud 1993:968), menulis adalah membuat huruf (angka dan sebagainya) dengan pena (pensil, kapur, dan sebagainya). H.G Tarigan (dalam Muchlison,dkk. (1992:233) menyatakan bahwa menulis adalah menurunkan atau

melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut. Sedangkan menurut Murray (dalam Saleh Abbas, 2006:127), menulis adalah proses berpikir yang berkesinambungan, mulai dari mencoba, dan sampai dengan mengulas kembali.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan lambang grafis yang menggambarkan bahasa yang dipahami seseorang.

#### **2.2.2.2 Tujuan Menulis**

Dijelaskan oleh Akhadiyah dkk (1993:75) bahwa “dalam menulis permulaan adalah kemampuan anak mampu menulis dengan terang, jelas dan teliti serta mudah dibaca”. Menulis memiliki tujuan dalam praktiknya dengan ditunjukkan adanya langkah-langkah dan pembahasan bahan yang diajarkan.

Menurut Suryadi (1996:326) menyatakan tujuan menulis adalah:

1. Bahasa umpan balik kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar-mengajar menulis.
2. Untuk menentukan angka kemajuan belajar masing-masing anak dalam pengajaran menulis.
3. Untuk menempatkan anak sesuai dengan kemampuan menyerap pengajaran menulis.

4. Mengenal latar belakang kesulitan belajar bagi anak tertentu dalam mengikuti pengajaran menulis.

### **2.2.2.3 Tahapan Menulis**

Keterampilan menulis permulaan pada dasarnya tidak hanya sebatas coretan pensil saja, melainkan adanya beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam kegiatan tersebut. Adapun tahapan perkembangan pre-writing skill menurut Tri Gunadi (2003:282-283), yaitu: “a) tahap inisial (anak memasukkan krayon ke mulut/meremas kertas, anak menusukkan krayon ke kertas, scribble secara acak, scribble secara spontan dengan arah horizontal, scribble secara spontan dengan arah vertikal, scribble secara spontan dengan arah memutar), b) Tahap imitasi dan mengkopi”. Akan tetapi menurut Morrow (dalam Sumiati, dkk. 2014:2-3) mengemukakan bahwa kemampuan menulis anak dibagi menjadi enam tahapan, yaitu: “a) *writing via scribbling* (tahapan mencoret), b) *writing via drawing* (tahap menulis melalui menggambar), c) *writing via making letter-like forms* (tahap menulis melalui membentuk gambar seperti huruf), d) *writing via reproducing well-learned unit or letter strings* (tahap menulis dengan membuat huruf yang akan dipelajari, e) *writing via invented spelling* (tahap menulis melalui kegiatan menemukan ejaan), f) *writing via conventional spelling* (tahap menulis melalui mengeja)”.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan

Anak Usia Dini, kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun di tandai dengan 1) Meniru Bentuk, 2) Menuliskan nama sendiri, 3) Menggunakan alat tulis dengan benar, 4) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan menulis dimulai ketika anak memasukkan krayon ke mulut dan meremas kertas, kemudian membuat coretan tak beraturan, dan menulis melalui gambar, dan diakhiri dengan menulis sambil mengeja.

### **2.2.3 Berhitung**

#### **2.2.3.1 Pengertian Berhitung**

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (Nining Sriningsih, 2008: 63). Berhitung adalah segala hal yang berkaitan dengan pola aturan dan bagaimana aturan itu dipakai untuk menyelesaikan berbagai permasalahan (Ismiyani, 2010: 20). Ahmad Susanto (2011: 98) kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.



Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki anak yang berhubungan dengan membilang, menjumlahkan, mengurangi, menambah, memperbanyak, dan mengalihkan yang dilakukan secara lebih awal yang pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan.

### **2.2.3.2 Tujuan Berhitung**

Mudjito (2007: 1-2), membedakan tujuan kegiatan berhitung permulaan pada anak usia TK, sebagai berikut:

#### **1. Tujuan Umum**

Secara umum permainan berhitung permulaan di TK, untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

#### **2. Tujuan Khusus**

1. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.

2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.

4. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sriningsih (2008: 120), berpendapat bahwa berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret. Eksplorasi melalui benda-benda konkret diharapkan mampu memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Untuk itu guru secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang dapat menggantikan benda-benda konkret dengan alat-alat yang dapat mengantarkan anak pada kemampuan berhitung secara mental (abstrak).

Melalui metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat permainan berhitung di Taman Kanak-kanak. Dari beberapa pendapat tentang tujuan berhitung dapat disimpulkan tujuan berhitung di TK adalah untuk memberikan dasar-dasar berhitung agar anak dapat memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi. Berhitung di TK, untuk mengembangkan kemampuan kreativitas, berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan yang dilakukan anak terhadap

benda-benda konkret yang ada disekitar anak, sehingga mengembangkan keterampilan berhitung dalam kesehariannya.

### **2.2.3.3 Manfaat Berhitung**

Departemen Pendidikan Nasional (dalam Siti Aisyah, 2000:2) berhitung memiliki manfaat agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya sebagai berikut: 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini; 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat; 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, dan daya apresiasi yang tinggi serta memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pembelajaran pada anak berdasar konsep berhitung yang benar. Manfaat pembelajaran berhitung meliputi: 1) menghindari ketakutan anak pada matematika sejak awal; dan 2) Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain anak berdasarkan konsep matematika yang benar.

Menurut Slamet Suyanto (2005:57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung adalah untuk menghindari ketakutan anak pada matematika, mengenalkan matematika serta membantu anak untuk dapat berpikir logis sejak dini serta.

#### 2.2.3.4 Tahap Perkembangan Berhitung

Departemen Pendidikan Nasional (dalam Siti Aisyah,2000: 7) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini terus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan. Burns dan Lorton (Anggani Sudono,2010:22) menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkret dan lambang

bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi untuk menggambarkan konsep bentuk.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, indikator kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun adalah : 1) menyebutkan lambang bilangan 1-10, 2) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, 3) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Dapat disimpulkan bahwa pengertian membaca, menulis, dan berhitung adalah proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perhatian, kemauan untuk mengenalkan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, membuat huruf dan angka dengan pena (pensil, kapur), membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyak).

## **2.3 Pendidikan Anak Usia Dini *Play Group***

### **2.3.1 Pengertian PAUD**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono,2011:6). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ini mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini.

Dari pengertian di atas dinyatakan bahwa pengertian anak usia dini adalah usia sejak lahir hingga usia 6 tahun. Sebagaimana yang telah dibahas dalam ilmu jiwa (psikologi), tumbuh kembang dan pendidikan anak usia dini memiliki tahapan-tahapan usia. Beberapa pakar psikologi pendidikan memiliki pemahaman dan pengamatan yang berbeda tentang anak usia dini.

Berdasarkan perkembangannya ada yang menyatakan bahwa usia lahir hingga 2 tahun merupakan masa vital. Usia 2 hingga 3 tahun adalah masa perkembangan ingatan. Usia 3 hingga 4 tahun adalah masa perkembangan kekuatan imajinasi, dan usia 4 hingga 6 tahun adalah masa perkembangan pengamatan.

Selain itu juga pakar psikologi pendidikan lain menyatakan bahwa pada usia 0 sampai 1 bulan merupakan tahapan perkembangan fungsi-fungsi vegetatif menjadi sangat pesat. Usia 1 bulan merupakan tahap perkembangan fungsi penglihatan, dimana bayi mulai dapat melihat

benda-benda di alam sekitarnya dan hal ini berlangsung hingga bayi berumur 4 bulan. Usia 4 hingga 7 bulan merupakan tahap kesimbangan kepala, dimana gerakan kepala bayi semakin seimbang. Usia 7 hingga 10 bulan merupakan tahap perkembangan fungsi tangan, dimana gerakan tangan anak semakin terarah dan semakin kuat hingga bayi dapat memegang dan menangkap sesuatu dengan tangannya.

Kemudian usia 10 bulan hingga 1 tahun merupakan tahap perkembangan fungsi otot dan anggota badan. Dalam tahap ini anak mengalami perkembangan berangsur-angsur dalam duduk, merayap, merangkak, dan merambat. Usia 1 hingga 1,5 tahun merupakan tahap perkembangan fungsi kaki, ini berarti pada usia ini anak mulai dapat berdiri dan berjalan. Sementara usia 1,5 tahun hingga 2 tahun menjadi perkembangan fungsi verbal (dalam tahap ini anak mulai dapat menirukan dan mengucapkan kata-kata dan pernyataan singkat).

Selanjutnya, usia 2 hingga 3 tahun merupakan tahap perkembangan toilet (anak mulai dapat belajar kencing dan buang air besar tanpa bantuan orang lain). Pada usia 3 hingga 4 tahun anak mulai berbicara secara jelas dan berarti, sedangkan pada usia 4 hingga 5 tahun anak mulai belajar matematik sederhana, misalnya menyebut bilangan, menghitung, urutan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda. Usia 5 hingga 7 tahun merupakan tahap anak mulai dapat belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya. Dalam usia inilah anak mulai mengikuti pendidikan

anak-anak (pendidikan formal jenjang PAUD hingga masuk sekolah dasar/SD).

Usia dini merupakan masa emas perkembangan. Pada masa itu terjadi lonjakan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya. Para ahli menyebutnya usia emas perkembangan (*golden age*). Untuk melejitkan potensi perkembangan tersebut, setiap anak membutuhkan asupan gizi seimbang, perlindungan kesehatan, asuhan penuh kasih sayang, dan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan masing-masing anak. Pemberian rangsangan pendidikan dapat dilakukan sejak lahir, bahkan sejak masih dalam kandungan. Rangsangan pendidikan ini hendaknya dilakukan secara bertahap, berulang, konsisten, dan tuntas sehingga memiliki daya ubah (manfaat) bagi anak (Helmawati, 2015:43-45).

### **2.3.2 Landasan PAUD**

Dalam pelaksanaan PAUD ada 3 hal yang dapat dijadikan sebagai landasannya yaitu:

#### **1. Landasan Yuridis**

Landasan Yuridis (hukum) terkait dalam pentingnya pendidikan anak usia dini tersirat dalam :

- a) Amandemen UUD 1945 pasal 28 b ayat 2, yaitu : negara menjamin kelangsungan hidup, pengembangan dan perlindungan anak terhadap eksploitasi dan kekerasan.



- b) Pemerintah Indonesia juga telah menandatangani Konvensi Hak Anak melalui Kepres No. 36 1990 yang mengandung kewajiban negara untuk pemenuhan hak anak.
- c) Secara khusus pemerintah juga telah mengeluarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan anak usia dini dibahas dalam bagian ke-7 pada pasal 28 yang terdiri dari 6 ayat, intinya bahwa PAUD meliputi semua pendidikan anak usia dini, apa pun bentuknya, dimana pun diselenggarakan dan siapa pun yang menyelenggarakannya.
- d) PP No. 39 tahun 1992 mengenai peran serta masyarakat dalam pendidikan nasional.

## 2. Landasan Empiris

- a) Dari segi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan di Indonesia baik melalui alur pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah menunjukkan bahwa anak usia dini yang memperoleh pelayanan pendidikan prasekolah masih sangat rendah.
- b) Rendahnya tingkat partisipasi anak mengikuti pendidikan anak usia dini berdampak pada rendahnya kualitas sumber daya manusia Indonesia.
- c) Kualitas sumber daya manusia Indonesia yang masih rendah, diikuti juga terpuruknya kualitas pendidikan di segala bidang dan tingkatan.

### 3. Landasan Keilmuan

Berbagai penelitian yang dilakukan para ahli tentang kualitas kehidupan manusia dimulai dari Binet-Simon hingga Gardner berkisar pada fokus yang sama, yaitu fungsi otak yang terkait dengan kecerdasan. Otak yang secara fisik merupakan organ lembut di dalam kepala memiliki peran sangat penting, selain sebagai pusat sistem saraf juga berperan dalam menentukan kualitas kecerdasan seseorang.

#### **2.3.3 Tujuan PAUD**

1. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
3. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar akademik di sekolah (Partini, 2010:6) .

#### **2.3.4 Karakteristik Pembelajaran Anak Usia Dini**

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Sujiono dan Sujiono (Sujiono, 2009: 138), pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Atas dasar pendapat diatas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Belajar, bermain dan bernyanyi

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi (Suyanto, 2005: 133). Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya.

2. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mengacu pada 3 hal penting, yaitu: 1) berorientasi pada usia yang tepat, 2) berorientasi pada individu yang tepat, dan 3) berorientasi pada konteks sosial budaya (Masitoh dkk., 2005: 3.12).

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut.

Manusia merupakan makhluk individu. Perbedaan individual juga harus menjadi pertimbangan guru dalam merancang, menerapkan, mengevaluasi kegiatan, berinteraksi, dan memenuhi harapan anak.

Selain berorientasi pada usia dan individu yang tepat, pembelajaran berorientasi perkembangan harus mempertimbangkan konteks sosial budaya anak. Untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang bermakna, guru hendaknya melihat anak dalam konteks keluarga, masyarakat, faktor budaya yang melingkupinya.

### **2.3.5 Prinsip-Prinsip Pengelolaan PAUD**

Agar tujuan dan fungsi PAUD dapat tercapai, maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini didasarkan atas prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Berorientasi pada kebutuhan atau perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini harus sesuai dengan karakteristik dan tingkat pendidikan anak sehingga proses pendidikannya bersifat tidak terstruktur, informal dan responsif terhadap perbedaan individual anak, serta melalui aktivitas langsung dalam suasana bermain.

2. Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan

objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya (Mursid, 2010:32-33).

3. Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi.

Kreativitas dan inovasi tercermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius dan konsentrasi (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa tengah, 2007:2-3). Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran (Mursid, 2010:17).

4. Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar.

Lingkungan harus diciptakan menjadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka bermain. Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak merasa aman, nyaman dan senang dalam lingkungan bermain, baik di dalam lingkungan maupun di luar lingkungan.

Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang belajar harus

disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah baik dengan pendidik maupun dengan temannya. Lingkungan bermain hendaknya tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya, yaitu tidak membedakan nilai-nilai yang dipelajari di rumah dan tempat bermain ataupun di lingkungan sekitar. Pendidik harus peka terhadap karakteristik budaya masing-masing anak .

5. Mengembangkan kecakapan hidup anak.

Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh ketrampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

6. Memanfaatkan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar.

Pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan, misalnya tape, radio, televisi, komputer. Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk mendorong anak menyenangi belajar.

7. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak.

8. Stimulasi pendidikan bersifat menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan anak, yakni aspek perkembangan kemampuan bahasa, kognitif, motorik, sosial-emosional, aspek spiritual dan aspek moral (Departemen Pendidikan Nasional, 2006:4-5). Perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan antara aspek kesehatan, gizi dan pendidikan.

Hal ini berarti kemajuan perkembangan satu aspek akan memengaruhi aspek lainnya. Karakteristik anak memandang segala sesuatu sebagai suatu keseluruhan, bukan bagian demi bagian. Stimulasi harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara berkelanjutan, dengan memperhatikan kematangan dan konteks sosial, dan budaya setempat (Mursid, 2010:16).

Dengan pendidikan yang diberikan kepada anak-anak usia dini yaitu untuk menyiapkan potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Jika kita berupaya untuk mencerdaskan anak-anak kita diperlukan semangat, kepedulian, kerja keras, pengorbanan dan pemahaman yang baik tentang pendidikan.

Dalam perspektif psikologi pendidikan, kecerdasan dianggap sebagai kemampuan mental terhadap persoalan, ada 3 faktor penting yang menengarai kecerdasan seseorang, yakni penilaian (*judgement*), pengertian (*comprehension*), dan penalaran (*reasoning*) (Suharsono, 2003:6).

Bukan hanya kecerdasan intelektual saja yang dipersiapkan, bahkan kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual. Menurut pandangan

Gardner (dalam Mursid,2015:130) yang didasarkan atas teori multikultural, menurutnya ada 7 macam kecerdasan atau yang sering disebut dengan *multiple intelligence* (MI):

1. Intelligensia linguistik verbal (verbal-linguistik intelligence).
2. Kecerdasan matematis-logis (logical mathematical intelligence).
3. Kecerdasan ruang visual (visual-spatial intelligence).
4. Kecerdasan kinestetik atau gerakan fisik (kinesthetic intelligence).
5. Kecerdasan musik (musical intelligence).
6. Kecerdasan hubungan sosial (interpersonal intelligence).
7. Kecerdasan kerohanian (intrapersonal intelligence) (Mursid, 2009:52-53).

### **2.3.6 Kelompok Bermain**

Kelompok bermain (bahasa inggris: *playgroup*) merupakan satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia dibawah lima tahun. Kelompok bermain merupakan salah satu bentuk PAUD yang diperuntukkan bagi anak usia 2-4 tahun dan merupakan satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia dibawah lima tahun. Kelompok bermain umumnya beroperasi sampai siang hari saja, dan memiliki staf suster anak atau sukarelawan. Kelompok bermain dipercaya



dapat memberikan stimulasi yang baik untuk mengembangkan inteligensia, kemampuan sosial, dan kematangan motorik anak.

Konsep dasar bermain atau sebaliknya mencerminkan bahwa dunia anak adalah dunia bermain sehingga seluruh kegiatan pendidikan bagi anak harus 100% dalam suasana yang menyenangkan. Dengan sistem pembelajaran tersebut maka proses belajar anak akan mencapai optimal.

Jenis permainan yang mengandung pendidikan, berdasarkan pada kegemaran anak dapat dikelompokkan antara lain:

- a. Bermain bebas dan spontan, bermain dengan cara ini tidak memiliki peraturan dan aturan, kegiatan ini bersifat mandiri dan bersifat eksploratif. Biasanya, anak terus bermain sampai tidak berminat lagi (bosan). Contohnya ketika anak mengeksplorasi alat bermainnya secara intensif untuk mengetahui cara bekerja sebuah alat permainan.
- b. Bermain pura-pura, adalah permainan yang menggunakan daya khayal dengan memakai bahasa atau bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Contohnya berbicara pada boneka, minum dengan cangkir kosong, berpura-pura seperti dalam keluarga atau tempat tertentu, dan lain sebagainya.
- c. Bermain dengan cara membangun dan menyusun biasanya anak berminat pada kepingan-kepingan balok, kapur tulis, dan hal-hal lain yang dapat digunakan untuk membangun atau menyusun sesuatu. Contohnya menggambar, membuat terowongan, dan bentuk lainnya

dari pasir, menyusun balok sebagai bentuk bangunan, dan lain sebagainya.

- d. Bertanding/berolahraga, sifatnya perseorangan dan memiliki daya tarik karena ingin menguji kemampuan dalam sebuah pertandingan. Contohnya bermain petak umpat, polisi, berjalan dengan rintangan, dan lainnya (Noorlaila, 2010:40).

Benyamin S. Bloom, professor pendidikan dari universitas chicago menemukan fakta yang sangat mengejutkan ternyata 50% dari semua potensi hidup manusia terbentuk ketika berada dalam kandungan sampai usia 4 tahun. Lalu 30% potensi berikutnya terbentuk pada usia 4-8 tahun. Ini berarti 80% potensi dasar manusia terbentuk sebagian besar dirumah, sebelum mulai masuk sekolah (Noorlaila, 2010:24).

Dari keterangan diatas, bisa kita nyatakan bahwa pendidikan yang pertama kali diterima oleh anak adalah pendidikan keluarga, orang tua adalah guru pertama bagi anaknya. Keluargalah yang membentuk karakter anak, jika anak dibiasakan berbuat, bersikap, berucap baik dalam keluarga maka dia akan menjadi baik, begitu pula sebaliknya jika anak dibiasakan dengan hal-hal yang tidak baik maka anak akan menjadi tidak baik.

Menurut Dr. Ariani ketika anak diantara usia 3-4 tahun anak sedang mengembangkan pemahamn tentang informasi yang diberikan masing-masing indra. Pemahaman tersebut amat berguna antara lain:

1. Membantu memecahkan masalah. Anak dapat memecahkan masalah secara tepat dan cepat. Misalnya jika anak paham penciuman

hidunglah yang memberi tahu aneka bau, maka ia bisa segera menutup hidung ketika ada bau tidak sedap, sebelum ia ingin muntah. Sebaliknya anak bisa mengendus hidung lebih keras untuk melacak di mana mama menyimpan kue bolu yang baru masak.

2. Mempermudah eksplorasi, anak bisa mengeksplorasi lingkungan lebih cepat. Begitu diberi tahu “nunga melati kecil, warna putih dan baunya wangi” anak bisa cepat menemukan melati diantara aneka bunga. Ia tidak bingung mencarinya karena sudah paham bahwa ia hanya perlu mengandalkan indra penciuman dan penglihatan (Noorlaila, 2010:26-27).

Atas dasar itulah, maka hendaknya setiap keluarga dalam hal ini orang tua harus membimbing anaknya untuk bersikap baik, dan memperkenalkan berbagai informasi penting yang dibutuhkan anak. Dengan tidak menghilangkan hak anak untuk bermian, selingi kegiatan bermain anak dengan pendidikan, memberi teladan, nasihat dan membiasakan pola dan sikap hidup yang baik dalam keluarga.

Ada 3 program layanan yang harus dilakukan keluarga dalam program orang tua sebagai guru pertama, yang meliputi:

1. Kunjungan ke rumah setiap bulan. Pada setiap kunjungannya tersebut, pendidik dalam hal ini adalah orang tua membawa berbagai permainan dan buku yang sesuai dengan fase pertumbuhan anak. Mendiskusikan apa saja yang diharapkan orang tua dan tak lupa

membrikan kiat-kiat untuk menstimulasi guna merangsang minat anak pada tahap tersebut.

2. Melakukan pertemuan kelompok. Dimana dalam pertemuan ini memungkinkan orang tua berjumpa dengan keluarga lain yang memiliki anak sebaya atau seusia. Pertemuan tersebut dapat berupa aktivitas orangtua-anak atau bisa juga saling mendengarkan dan bertukar saran mengonsultasikan pertumbuhan anak, atau curhat masalah cara mengasuh anak, dan lain-lain.
3. Layanan kunci berupa pemeriksaan yang meliputi perkembangan bahasa, perkembangan secara umum, pendengaran, dan penglihatan.

Program diatas diperuntukkan bagi orang tua untuk mendapatkan informasi dari keluarga lain yang memiliki anak yang sebaya, diamping itu pula melalui layanan-layanan tersebut dengan sambil mengajak anak akan melatih anak untuk bersosialisasi dengan orang lain.

### **2.3.7 Prinsip-Prinsip Kelompok Bermain**

Prinsip-prinsip pendidikan dalam Kelompok Bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap anak itu unik

Mereka tumbuh dan berkembang dari kemampuan, kebutuhan, keinginan, pengalaman, dan latar belakang keluarga yang berbeda.

- 2) Prinsip bahwa anak senang bermain

Bermain bagi anak-anak adalah cara mereka belajar. Untuk itu kegiatan bermain harus dapat memfasilitasi keberagaman cara belajar

dalam suasana senang, sukarela, dan kasih sayang dengan memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar.

3) Prinsip pendidik dalam kelompok bermain

Tenaga pendidik yang bertugas dalam kegiatan kelompok bermain hendaknya memiliki kemauan dan kemampuan mendidik, memahami anak, penuh kasih sayang dan kehangatan, serta bersedia bermain dengan anak.

### **2.3.8 Program Pembelajaran Anak Usia Dini 3-4 Tahun**

1. Nilai-Nilai Agama dan Moral

Merespons hal-hal yang terkait dengan nilai-nilai agama dan moral:

- a. Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan, seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan atau tidak sopan.
- b. Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan.

2. Motorik

a. Motorik Kasar

- 1) Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan, seperti: bola.
- 2) Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian.
- 3) Meniti di atas papan yang cukup lebar.
- 4) Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20cm (di bawah tinggi lutut anak).

- 5) Meniru gerakan senam sederhana, seperti menirukan gerakan pohon atau kelinci yang melompat.

b. Motorik Halus

- 1) Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampungan (mangkuk atau ember).
- 2) Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, atau biji-bijian).
- 3) Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku.
- 4) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.

3. Kognitif

a. Mengenal Pengetahuan Umum

- 1) Menemukan atau menggali bagian yang hilang dari suatu pola gambar (*puzzle*), seperti pada gambar wajah orang, mobil, dan sebagainya.
- 2) Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (asin, manis, asam, atau pahit).
- 3) Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, seperti: membedakan antar buah rambutan dan pisang; ayam dan kucing.

b. Mengenal Ukuran Konsep, Bentuk, dan Pola

- 1) Menempatkan benda dalam urutan ukuran (mulai dari yang kecil sampai yang besar).

- 2) Mulai mengikuti pola tepuk tangan.
  - 3) Mengenal konsep banyak dan sedikit.
4. Bahasa
- a. Menerima Bahasa
    - 1) Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri.
    - 2) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan, contoh: ambil minuman diatas meja dan berikan kepada ibu.
  - b. Mengungkapkan Bahasa
    - 1) Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (contoh: saya ingin main bola).
    - 2) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
5. Sosial-Emosional (Mampu Mengendalikan Emosi)
- a. Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan.
  - b. Bersabar menunggu giliran.
  - c. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.
  - d. Mulai menghargai orang lain.
  - e. Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar (marah apabila diganggu atau diperlakukan berbeda).
  - f. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan.

### 2.3.9 Tahap Perkembangan Usia Pra TK ( 4 - 6 Tahun)

#### 1. Perkembangan Psikoseksual ( Freud )

Usia pra sekolah ini termasuk fase falik, genitalia menjadi area yang menarik dan area tubuh yang sensitif. Di sini mulai mempelajari adanya perbedaan jenis kelamin perempuan dan jenis kelamin laki - laki, dengan mengetahui adanya perbedaan alat kelamin, pada fase ini anak sering meniru ibu dan ayahnya. Misalnya dengan pakaian ayah / ibunya secara psikologis pada fase ini mulai berkembang superego, yaitu anak mulai berkurang sifat egosentrisnya.

#### 2. Perkembangan Psikososial

Perkembangan inisiatif diperoleh dengan cara mengkaji lingkungan dengan kemampuan indranya. Arah mengembangkan keinginan dengan cara eksplorasi terhadap apa yang ada di sekelilingnya. Hasil akhir yang diperoleh adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu sebagai prestasi. Perasaan bersalah akan timbul pada anak apabila anak tidak mampu berprestasi sehingga merasa tidak puas atas perkembangan yang tidak tercapai.

Ericson menyatakan kritis yang dihadapi anak usia antara 3 - 6 tahun Inisiatif vs rasa bersalah.

- 1) Orang terdekat anak usia pra sekolah adalah orang tua.
- 2) Rasa takut yang sering terjadi antara lain: kegelapan, ditinggal sendiri, binatang besar, hantu, rasa nyeri, atau mutilasi tubuh.



### 3. Sosialisasi

- a) Hubungannya dengan orang lain selain orang tua termasuk kakek, nenek, saudara, dan guru - guru yang ada di sekolah.
- b) Anak memerlukan interaksi yang baik dengan teman yang sebaya untuk membantu mengembangkan ketrampilan sosial.
- c) Tujuan utama anak usia prasekolah adalah membantu mengembangkan ketrampilan sosial anak.

### 4. Bermain dan mainan

- a) Permainan anak usia prasekolah biasanya bersifat asosiatif, interaktif, dan kooperatif.
- b) Anak usia prasekolah memerlukan hubungan dengan teman.
- c) Aktivitas harus meningkatkan pertumbuhan dan ketrampilan motorik seperti : Melompat, berlari, dan memanjat.
- d) Permainan imitasi imajinatif, dan dramatis sangat dibutuhkan untuk kepentingan pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4 - 6 tahun.
- e) Parameter umum :

#### 1. Tinggi Badan

- a. Pertimbangan tinggi rata -rata adalah usia: 6,25 - 7,5 cm/tahun.

b. Tinggi rata - rata anak usia 4 tahun adalah 10,25 cm

## 2. Berat Badan

a. Pertambahan Berat badan rata - rata adalah 2,3 kg / tahun

b. Berat badan rata -rata anak usia 4 tahun adalah 6,8 kg

## f) Nutrisi

### 1. Kebutuhan Nutrisi

a. Kebutuhan Nutrisi anak usia pra sekolah hampir sama dengan toodler, meskipun kebutuhan kalori menurun sampai 90 kkal/kg/hari

b. Kebutuhan Protein tetap 1,2 g/kg/hari

c. Kebutuhan cairan adalah 100 ml/kg/hari,bergantung pada tingkat aktivitas anak.

### 2. Pola dan Pilihan Makanan

a. Anak pra sekolah sangat membutuhkan sayuran, makanan kombinasi, dan hati (sebagai sumber Fe).

b. Makanan yang disukai adalah :sereal, daging, kenang, buah - buahan dan permen.

c. Anak usia 3 - 6 tahun tidak dapat diam selama makan dan dapat menggunakna peralatannya sendiri.

d. Kebiasaan makan anak usia 5 tahun dipengaruhi oleh orang lain,

g) Pola tidur

1. Rata-rata anak usia pra sekolah tidur antara 11-13 jam sehari, dan memerlukan tidur di siang hari sampai umur 5 tahun.
2. Masalah tidur yang terjadi antara lain : mimpi buruk, teror di malam hari.

h) Kesehatan gigi

1. Seluruh gigi yang berjumlah 20 harus lengkap pada usia 3 tahun.
2. Perkembangan motorik halus, memungkinkan anak mampu menggunakan sikat gigi 2 kali sehari.

i) Eliminasi

1. Sebagian besar anak mampu menggunakan toilet training dengan mandiri pada akhir periode pra sekolah. Beberapa anak mungkin masih mengompol.
2. Anak berkemih rata-rata 500-1000 ml/hari.

j) Perkembangan motorik

1. Motorik kasar

Anak usia pra sekolah dapat mengendarai sepeda roda tiga, melalui tangga, melompat, berdiri satu kaki selama beberapa menit.

2. Motorik halus

Keterampilan motorik halus menunjukkan perkembangan utama yang ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan menggambar :

- a. Anak dapat membangun menara 9 atau 10 blok membuat jembatan dari 3 blok, meniru bentuk lingkaran, menggambar tanda silang, pada usia 3 tahun.
- b. Pada usia 4 tahun anak dapat mengikatkan sepatu, meniru gambar bujur sangkar, menjiplak segilima, dan menambahkan 3 bagian dalam gambar manusia.
- c. Pada usia 5 tahun dapat mengikat tali sepatu, menggunakan gunting dengan baik.

Kemampuan motorik setiap anak berbeda, pada umumnya anak yang mempunyai kemampuan motorik halus baik mengalami kemampuan motorik kasar yang kurang baik begitu juga sebaliknya. Secara umum terdapat kelompok anak dengan

kemampuan motorik halus lebih dominan dan kemampuan motorik kasar lebih dominan (Hurlock, 2002:220-320).