

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Peran

2.1.1 Pengertian Peran

Peran adalah seperangkat tingkah laku yang diharapkan oleh orang lain terhadap seseorang sesuai kedudukannya dalam suatu sistem (Mubarak, 2006). Menurut Ney (1976) dalam Andarmoyo (2012) peran didasarkan pada persepsi dan harapan peran yang menerapkan apa yang individu-individu harus dilakukan dalam situasi tertentu agar dapat mengetahui harapan-harapan mereka sendiri atau harapan orang lain menyangkut peran-peran tersebut.

2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peran

Faktor-faktor yang mempengaruhi individu dalam melaksanakan peran menurut Nursalam dan Pariani (2001) ada lima, yaitu kejelasan perilaku dan pengetahuan yang sesuai dengan peran, konsistensi respon yang berarti terhadap peran yang dilakukan, keseimbangan dan kesesuaian antar peran yang dilakukan, keselarasan budaya dan harapan individu terhadap peran, situasi yang dapat menciptakan ketidaksesuaian peran.

2.1.3 Faktor Terbentuknya Peran

Menurut Notoatmodjo (2003) faktor yang mempengaruhi terbentuknya peran dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Faktor internal
 - a. Pengetahuan

Segala sesuatu yang diketahui orang setelah melakukan pengindraan suatu obyek tertentu

a. Pendidikan

Semakin tinggi pendidikan seseorang maka pemahaman akan sesuatu baik dan buruk dapat menentukan sistem kepercayaan sehingga konsep tersebut ikut berperan pada seseorang dalam menentukan suatu hal.

b. Persepsi

Tanggapan (penerimaan) seseorang dalam mengetahui dan memilih berbagai obyek sehubungan dengan tindakan yang akan dilakukan.

c. Emosi

Luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat. Emosi timbul karena hal yang kurang menyenangkan organisme yang bersangkutan.

d. Motivasi

Sebagai suatu dorongan dalam bertindak untuk mencapai suatu tujuan juga dapat terwujud dalam bentuk perilaku.

2. Faktor eksternal

a. Iklim

Keadaan pada suatu daerah dalam jangka waktu lama.

b. Manusia

Makhluk yang berakal budi (maupun yang menguasai makhluk lain).

c. Sosial ekonomi

Suatu kekuasaan menyeluruh yang ada didalam suatu lingkungan atau daerah.

d. Budaya

Suatu yang menjadi kebiasaan seseorang atau masyarakat dan untuk diubah.

2.1.4 Bentuk Peran

Menurut Notoatmodjo (2003), bentuk peran ada dua macam yaitu:

1. Bentuk pasif

Merupakan respon internal yang terjadi didalam diri manusia dan secara tidak langsung dapat terlihat oleh orang lain. Respon seseorang terhadap stimulus atau rangsangan yang masih bersifat terselubung disebut *covert behavior*.

2. Bentuk aktif

Apabila perilaku itu jelas dapat diobservasi secara langsung tindakan nyata seseorang sebagai respon seseorang terhadap stimulus *overt behavior*.

2.2.4 Macam-macam Peran

Menurut Friedman (2003) macam-macam peran dibedakan menjadi dua yaitu :

1. Peran Informal

Peran ini memiliki tuntunan yang berbeda, tidak terlalu didasarkan pada usia, jenis kelamin, dan lebih didasarkan pada atribut individu. Pelaksanaan peran informal yang lebih efektif dapat mempermudah pelaksanaan peran formal.

2. Peran Formal

Peran ini merupakan peran yang membutuhkan kemampuan dan keterampilan tertentu dalam menjalankan peran tersebut. Peran ini yang

standar dalam keluarga yaitu ayah yang mencari nafkah dan ibu sebagai pengatur ekonomi keluarga, disamping itu tugas pokok sebagai pengasuh anak. Apabila salah satu anggota keluarga tidak dapat memenuhi suatu peran, maka suatu anggota keluarga yang lain mengambil alih kekurangan ini dengan memerankan peran agar semua tetap berfungsi dengan baik.

Menurut struktur kekuasaan, faktor-faktor utama yang mempengaruhi peran formal dan informal menurut Friedman (2003) adalah :

- a. Kelas sosial
- b. Bentuk-bentuk keluarga
- c. Latar belakang keluarga
- d. Tahap siklus kehidupan
- e. Model-model peran
- f. Peristiwa situasional khususnya masalah kesehatan atau sakit.

2.1.4 Hal Penting yang Terkait dengan Peran

Menurut Suryono (2004) hal penting yang terkait dengan peran dibagi menjadi lima yaitu:

1. Peran yang memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan ideal diri menghasilkan harga diri tinggi dan sebaliknya.
2. Peran dibutuhkan individu sebagai aktualisasi diri.
3. Posisi individu masyarakat dapat menjadi stressor terhadap peran.
4. *Stress* peran timbul karena struktur sosial yang menimbulkan kesukaran atau tuntutan posisi yang tidak memungkinkan dilaksanakan.
5. *Stress* peran terdiri atas konflik peran, peran yang tidak jelas, peran yang tidak sesuai, peran yang terlalu banyak.

2.2 Konsep Orang Tua

2.2.1 Pengertian Orang Tua

Orang tua adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga yang bahagia dan sejahtera (Hasbullah, 2001). Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Orang tua sendiri merupakan arsitek keluarga dalam merencanakan dan mengarahkan perkembangan keluarga. Ibu dan ayah menumbuhkan dan mengembangkan peran orang tua dalam merespon tuntutan-tuntutan yang berhubungan terus menerus dan tugas-tugas perkembangan dari orang muda yang tumbuh, keluarga secara keseluruhan dan mereka sendiri (Friedman, 2003).

2.2.2 Tugas dan Peran Orang Tua

Menurut Efendi (2004) dalam Aryani (2013) setiap orang tua yaitu ayah dan ibu mempunyai tugas dan peran masing-masing. Diantara tugas dan peran orang tua adalah:

1. Peranan ayah

Ayah sebagai suami dari istri dan figur pemimpin dalam sebuah keluarga, berperan sebagai pencari nafkah, pendidik, pelindung dan memberi rasa aman. Sebagai kepala keluarga sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya. Ayah juga berperan sebagai pengambil keputusan.

2. Peranan ibu

Sebagai istri dan ibu dari anak-anaknya, ibu mempunyai peranan untuk mengurus rumah tangga, sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya, disamping itu juga ibu dapat berperan sebagai pencari nafkah tambahan dalam keluarganya.

2.2.3 Fungsi Pokok Orang Tua

Menurut Efendi (2004) dalam Aryani (2013), orang tua selain mempunyai tugas dan peran, orang tua juga memiliki fungsi yang lebih pokok terhadap anak.

Fungsi pokok orang tua antara lain:

1. Asih, yaitu memberikan kasih sayang, perhatian, rasa aman, kehangatan kepada anggota keluarga sehingga memungkinkan mereka tumbuh dan berkembang sesuai usia dan kebutuhannya.
2. Asuh, yaitu kebutuhan pemeliharaan dan keperawatan anak agar kesehatannya selalu terpelihara, sehingga diharapkan menjadikan mereka anak-anak yang sehat baik fisik, mental, sosial, dan spiritual.
3. Asah, yaitu memenuhi kebutuhan pendidikan anak, sehingga setiap menjadi manusia dewasa yang mandiri dalam mempersiapkan masa depannya.

2.2.4 Fungsi Orang Tua Dalam Keluarga

Menurut Sulaiman (2007) dalam Aryani (2013), orang tua juga mempunyai fungsi yang penting dalam keluarga. Diantara fungsi-fungsi tersebut antara lain:

1. Fungsi religius

Orang tua mempunyai kewajiban memperkenalkan dan mengajak anak dan anggota lainnya kepada kehidupan beragama.

2. Fungsi edukatif

Pelaksanaan fungsi edukatif keluarga merupakan salah satu tanggung jawab yang dipikul oleh orang tua. Sebagai salah satu unsur pendidikan keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama bagi anak. Orang tua harus mengetahui tentang pentingnya pertumbuhan, perkembangan, dan masa depan anak secara keseluruhan.

3. Fungsi protektif

Pelaksanaan fungsi ini dengan cara melarang atau menghindari anak dari perbuatan-perbuatan yang tidak diharapkan mengajak bekerja sama dan saling membantu, memberikan contoh dan tauladan dalam hal-hal yang diharapkan.

4. Fungsi sosialisasi

Fungsi dan peran orang tua dalam mendidik anaknya tidak saja mencakup pengembangan pribadi, agar menjadi pribadi yang mantap tetapi meliputi pula mempersiapkannya menjadi anggota masyarakat yang baik.

5. Fungsi ekonomis

Meliputi pencarian nafkah, perencanaan serta pembelajarannya. Keadaan ekonomi sekeluarga mempengaruhi pula harapan orang tua akan masa depan anak-anaknya serta harapan anak itu sendiri. Orang tua harus dapat mendidik anaknya agar dapat memberikan penghargaan yang tepat terhadap uang dan pencariannya, disertai pula pengertian kedudukan ekonomi keluarga secara nyata, bila tahap perkembangan anak memungkinkan.

2.2.5 Tujuan Dasar Mengasuh Anak

Menurut Hasri (2002) dalam Aryani (2013), dalam proses mengasuh anak orang tua sedikitnya memiliki tiga tujuan dasar untuk anak-anak mereka, antara lain:

1. Kehidupan, untuk memelihara kehidupan fisik dan kesehatan anak-anak mereka.
2. Ekonomi, untuk mencegah keterampilan dan tingkah laku anak-anak dan orang tua terutama ibu memberikan pendamping secara efisien, memahami karakteristik anak-anaknya dan orang tua membutuhkan pemeliharaan ekonomi, seperti halnya anak menuju dewasa.
3. Aktualisasi diri, untuk mengasah kemampuan tingkah laku nilai-nilai budaya dan kepercayaan.

2.3 Konsep Alat Permainan Edukatif

2.3.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak, dimana melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosialnya. Anak usia 3-6 tahun dianjurkan untuk bermain dengan tujuan untuk menyalurkan perasaan atau emosi anak, mengembangkan keterampilan berbahasa, melatih motorik kasar dan halus, mengembangkan kecerdasan, melatih daya imajinasi, serta melatih kemampuan membedakan permukaan dan warna benda (Hidayat, Aziz Alimul 2009).

Anak juga sudah mulai mampu mengembangkan kreativitas dan sosialisasinya, sehingga diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, menumbuhkan sportivitas, memperkenalkan suasana kompetisi dan gotong royong. Alat permainan yang dapat digunakan antara lain peralatan menggambar, *puzzle* sederhana, manik-manik ukuran besar, majalah anak-anak, kertas untuk belajar melipat, menggunting dan air, serta berbagai benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda-beda (Hidayat, Aziz Alimul 2009).

2.3.2 Manfaat Alat Permainan Edukatif

Menurut Depkes RI (2005), manfaat alat permainan edukatif mencakup lima manfaat antara lain:

1. Melatih kemampuan motorik

Stimulasi untuk motorik harus diperoleh saat anak menjemput mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.

2. Mengenalkan konsep sebab akibat

Contohnya, dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat dalam benda yang besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat mendasar.

3. Mengenalkan warna dan bentuk

Dari permainan edukatif, anak dapat mengenal ragam atau variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segiempat, segitiga, bulat dengan berbagai warna; biru, merah, hijau, dan lainnya.

4. Melatih konsentrasi

Manisan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun *pazzel*, katakanlah, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya ia tidak berlari-lari atau melakukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa jadi hasilnya tidak memuaskan.

5. Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif sangat baik bila dibarengi dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa juga keluasan wawasannya.

2.3.3 Tujuan Pemberian Alat Permainan Edukatif

Menurut Aziz Alimul Hidayat (2009), adapun tujuan dari pemberian alat permainan edukatif meliputi:

1. Perkembangan sensori motorik

Aktivitas sensori motorik merupakan bagian yang berkembang paling dominan pada masa bayi. Perkembangan sensori motor ini didukung oleh stimulasi visual, stimulasi pendengar, dan stimulasi taktil (sentuhan). Stimulasi sensorik yang diberikan oleh lingkungan anak akan direspon dengan memperlihatkan aktivitas-aktivitas motoriknya. Permainan yang mengacu pada pengembangan fisik, misalnya olah raga bola, akan

meningkatkan aliran darah ke otak dan bersifat meningkatkan suplai oksigen ke otak sehingga otak akan lebih cepat berkembang.

2. Kesadaran Diri

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

3. Nilai Terapeutik

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

4. Sosialisasi

Sejak awal masa anak-anak 3-5 tahun, telah menunjukkan ketertarikan dan kesenangan terhadap orang lain, terutama terhadap ibu.

5. Nilai Moral

Anak mulai mengenal perilaku yang benar dan salah dan lingkungan rumah maupun sekolah. Interaksi dengan kelompoknya memberikan makna pada latihan moral mereka.

6. Kreativitas

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

7. Perkembangan Kognitif (intelektual)

Anak belajar mengenal warna, bentuk atau ukuran, tekstur dan berbagai macam obyek, angka dan benda. Anak belajar untuk merangkai kata, berpikir abstrak, dan memahami ruang seperti naik, turun, di bawah, dan terbuka.

2.3.4 Syarat Alat Permainan Edukatif

Syarat alat permainan edukatif yang baik digunakan untuk anak menurut Soetjiningsih (1998) dalam Yonika (2011), antara lain sebagai berikut:

1. Aman

Alat permainan tidak boleh terlalu kecil, tidak ada bagian-bagian yang mudah pecah.

2. APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, bahasa, kecerdasan, dan sosialisasi.

3. APE harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum.

4. APE harus tidak mudah rusak, kalau ada bagian-bagian yang rusak harus mudah diganti. Pemeliharanya mudah, terbuat dari bahan yang mudah didapat, harganya dapat terjangkau oleh masyarakat luas.

5. Ukuran dan berat APE harus sesuai dengan usia anak. Bila ukurannya terlalu besar akan sukar dijangkau oleh anak dan anak nantinya akan sulit memindahkannya serta akan membahayakan bila APE tersebut jatuh dan mengenai anak.

6. Desainnya harus jelas

APE harus mempunyai ukuran-ukuran, susunan, dan warna tertentu, serta jelas maksud dan tujuannya.

7. Harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga membuat anak-anak frustrasi, atau terlalu mudah sehingga membuat anak dapat bosan.
8. Walau sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya. Bila bersuara, suaranya harus jelas.

2.3.5 Bentuk Permainan

Menurut Suryani (2014), bentuk permainan secara umum terbagi menjadi tiga macam yaitu :

1. Permainan Gerakan

Permainan gerakan merupakan permainan yang berfungsi untuk melakukan olah raga dan melatih kerjasama dengan teman sebaya.

2. Permainan Memberi Bentuk

Permainan memberi bentuk adalah sebuah proses yang berguna bagi anak dari fase destruktif sampai fase konstruktif.

3. Permainan ilusi

Permainan ilusi adalah permainan yang dikembangkan oleh anak sendiri dengan menyamakan barang-barang yang ada disekitarnya dengan benda yang diinginkannya, misalnya sapu dinaiki menjadi kuda.

2.3.6 Pemberian Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Usia Anak

Pemberian alat permainan yang sesuai dengan usia anak sangat penting sehingga maksud dan tujuan dari alat permainan tersebut dapat tercapai, dibawah ini beberapa alat permainan yang diberikan sesuai dengan umur anak.

1. Usia 3 tahun: bola, buku cerita, *puzzle*, crayon, buku gambar, sepeda roda tiga, tali, mobil-mobilan, dll (Depkes RI, 2005).
2. Usia 4-5 tahun: buku mewarnai, pohon hitung, balok bangunan, papan pengenalan kubus, biji untu meronce, permainan dengan kartu, papan pengenalan nama, papan-papan hitung (Sudono, 2006).

2.3.7 Kesalahan Pemilihan Alat Permainan Edukatif

Menurut Soetjningsih (1998) dalam Suryani (2014), beberapa kesalahan dalam pemilihan alat permainan edukatif meliputi:

1. Alat permainan yang tidak sesuai dengan umur anak, anak terlalu tua dan terlalu muda terhadap alat permainannya, sehingga maksud dan tujuan dari alat permainan itu tidak tercapai.
2. Alat permainan yang terlalau lengkap atau sempurna, sehingga sedikit peluang bagi anak untuk melakukan eksplorasi dan konstruksi sekali anak melihatnya hanya tersisa untuk memainkannya.
3. Memberikan terlalu banyak alat permainan dengan tipe yang sama.
4. Orang tua memberikan sekaligus banyak macam-macam permainan.

Padahal pada umumnya anak-anak suka mengulang-ulang alat permainan yang sama untuk beberapa waktu lamanya.

5. Banyak orang tua membeli alat permainan yang mereka pikir indah dan menarik. Tetapi mereka tidak memikirkan apa yang akan dikerjakan anak terhadap permainan tersebut.
6. Banyak orang tua membayar terlalu mahal untuk alat permainan edukatif, mereka lupa bahwa alat permainan yang dibuat atau dari barang bekas sering pula menyenangkan.
7. Banyak orang tua yang tidak meneliti keamanan dari alat permainan yang dibelinya.

2.3.8 Peran Orang Tua Dalam Pemilihan APE

Peran orang tua merupakan faktor penting dalam menentukan alat permainan yang tepat bagi anak. Orang tua sebaiknya ikut bermain bersama anak walau terkadang anak menginginkan untuk bermain sendiri. Anak biasanya juga membutuhkan kehadiran orang lain saat bermain, maka orang tua perlu hadir untuk membantu sehingga fungsi dari alat permainan tercapai dan dapat ditangkap dengan maksimal oleh anak (Ronald, 2006).

Kurangnya peran orang tua yang mendukung tentang pentingnya pemilihan alat permainan yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak terutama pada usia 3-5 tahun (Prasetyaningrum, 2009). Orang tua dalam memberikan kesempatan bermain perlu mengklasifikasikan jenis dan bentuk permainan yang tepat sesuai dengan usia anak. Artinya, dalam memilih permainan sebaiknya orang tua tidak asal memilih tetapi harus memperhatikan unsur edukatif yang terdapat dalam permainan tersebut. Pemilihan alat permainan yang tidak sesuai dengan tahap usia anak akan

membuat anak mengalami kesulitan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal (Prakoso, 2009).

2.4 Konsep Anak

2.4.1 Definisi Anak

Anak adalah periode perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga usia lima atau enam tahun, periode ini biasanya disebut dengan periode prasekolah, selama masa ini anak belajar menjadi lebih mandiri. Mereka mengembangkan kesiapan sekolah dan menghabiskan banyak waktunya untuk bermain dengan teman sebayanya (Santrock, 2010). Anak mempunyai ciri yang khas, yaitu tumbuh dan kembang sejak saat konsepsi sampai berakhirnya masa remaja.

2.4.2 Kebutuhan anak

Kebutuhan dasar yang sangat penting bagi anak adalah adanya hubungan orang tua dan anak yang sehat dimana kebutuhan anak, seperti: perhatian, dan kasih sayang yang kontinu, dorongan, dan pemeliharaan harus dipenuhi oleh orang tua (Huraerah, 2012).

Sementara itu, Hutman dalam Muhiddin (2003) merinci kebutuhan anak sebagai berikut:

1. Kasih sayang orang tua.
2. Stabilitas emosional.
3. Pengertian dan perhatian.
4. Pertumbuhan kepribadian.
5. Dorongan kreatif.
6. Pembinaan kemampuan intelektual dan keterampilan dasar.

7. Aktivitas rekreasi yang konstruktif dan positif.
8. Pemeliharaan kesehatan.
9. Pemeliharaan perawatan dan perlindungan
10. Pemenuhan kebutuhan makan, pakaian, tempat tinggal yang sehat dan memadai.

2.4.3 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Masa Pra Sekolah

1. Definisi pertumbuhan dan perkembangan

Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan yang bersifat kuantitatif, yang mengacu pada jumlah, besar dan luas serta bersifat konkret yang biasanya menyangkut ukuran dan struktur biologis. Hasil pertumbuhan contohnya berupa tinggi badan, berat badan, lingkar lengan, dan lain sebagainya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya pertumbuhan adalah proses perubahan dan kematangan fisik yang menyangkut perubahan ukuran atau perbandingan (Hidayat, 2005). Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, mengikuti pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan (Soetjiningsih, 2002 dalam Mansur, 2014)

2. Tahap pertumbuhan dan perkembangan

a. Tumbuh kembang fisik

Pertumbuhan fisik merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Dengan meningkatnya pertumbuhan tubuh, baik yang menyangkut ukuran, berat dan tinggi maupun kekuatan, nantinya akan memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan

fisiknya dan mengeksplorasi lingkungannya dengan atau tanpa bantuan dari orang tuanya. Proporsi tubuh anak pra sekolah berubah secara dramatis, usia tiga tahun rata-rata tingginya sekitar 80-90 cm dan beratnya sekitar 10-13 kg, sedangkan pada usia lima tahun tingginya mencapai 100-110 cm.

b. Perkembangan Motorik

Secara singkat perkembangan motorik pada masa anak prasekolah menurut Muscari (2005) adalah sebagai berikut:

1) Motorik kasar

Pada perkembangan ini anak mampu melompat dengan satu kaki, melompat dan berlari lebih lancar, anak dapat mengembangkan kemampuan olahraga seperti meluncur dan berenang.

2) Motorik halus

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

c. Perkembangan kognitif

Sesuai dengan teori Piaget dalam Muscari (2005) maka perkembangan kognitif pada masa anak-anak dinamakan tahap praoperasional yang berlangsung dari usia 2 sampai 7 tahun, memiliki dua fase yaitu:

1) Fase Pra Konseptual (2-4 tahun)

- a) Anak membentuk konsep yang lebih lengkap dan logis dibandingkan dengan konsep orang dewasa.
- b) Anak membuat klasifikasi yang sederhana.
- c) Anak menghubungkan satu kejadian dengan kejadian yang lain.
- d) Anak menampilkan pemikiran egosentrik, di usia ini anak berpikir bahwa segalanya yang tersedia adalah untuk dirinya.

2) Fase Intuitif (4-7 tahun)

- a) Anak menjadi mampu membuat klasifikasi, menjumlahkan dan menghubungkan obyek-obyek, tetapi tetap tidak menyadari prinsip-prinsip dibalik peran tersebut.
- b) Anak tidak mampu untuk melihat sudut pandang dari orang lain.
- c) Anak menggunakan banyak kata yang sesuai tetapi kurang memahami makna sebenarnya.
- d) Anak menunjukkan proses berfikir intuitif (anak menyadari bahwa sesuatu adalah benar, tetapi biasanya ia tidak dapat mengungkapkan alasannya).

d. Perkembangan bahasa

Bahasa merupakan sebuah kelebihan umat manusia. Dengan menggunakan bahasa, orang mampu membedakan, mana subyek mana obyek. Perkembangan bahasa anak usia pra sekolah menurut Wong (2008) adalah sebagai berikut:

- 1) Rata-rata anak usia 3 dan 4 tahun membentuk kalimat dengan tiga atau empat kata dan hanya memasukkan berkata-kata penting untuk menyampaikan makna.
- 2) Rata-rata anak usia 4 sampai 5 tahun menggunakan kalimat yang lebih panjang yang terdiri atas empat sampai 5 kata dan menggunakan lebih banyak kata untuk menyampaikan pesan.
- 3) Rata-rata pada akhir usia 5 tahun anak dapat menggunakan semua percakapan dengan benar, kecuali pertanyaan menyimpang dari aturan.

e. Perkembangan sosial

Selama periode prasekolah proses individual, perpisahan sudah komplit. Anak prasekolah telah mengatasi banyak aktifitas yang berhubungan dengan orang asing dan ketakutan akan perpisahan tahun-tahun sebelumnya. Mereka dapat berhubungan dengan orang yang tidak dikenal dengan mudah dan menoleransi perpisahan singkat dari orang tua dengan sedikit tanpa protes. Namun mereka masih membutuhkan keamanan dari orang tua, penerangan, bimbingan, dan persetujuan, terutama ketika memasuki usia prasekolah atau sekolah dasar (Wong, 2008)

f. Perkembangan bermain

Usia anak prasekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktunya diisi dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Bermain menjadi

bagian yang sangat menonjol bagi anak kecil sehingga realitas dan fantasi menjadi kabur. Berpura-pura menjadi kenyataan selama bermain dan hanya menjadi fantasi jika mainan mereka diambil atau dandanan dilepas. Aktivitas anak prasekolah yang paling khas dan melekat adalah permainan imitative, imaginative dan dramatis (Wong, 2008)

g. Perkembangan psikologis

Menurut Erikson (1963) dalam Nisyirokhah (2016) perkembangan psikologi terbagi menjadi dua tahap yang memiliki dua komponen yakni komponen yang diharapkan dan yang tidak diharapkan. Pada anak prasekolah yaitu usia 3-6 tahun perkembangan psikologisnya adalah inisiatif melawan rasa bersalah. Pada tahap ini kemampuan anak untuk melakukan partisipasi dalam berbagai kegiatan fisik dan mampu mengambil inisiatif untuk satu tindakan yang akan dilakukan. Tetapi tidak semua kegiatan tersebut disetujui orang tua atau gurunya. Rasa percaya dalam kebebasan yang baru saja diterimanya, tetapi kemudian timbul keinginan menarik rencana, maka timbul perasaan bersalah.

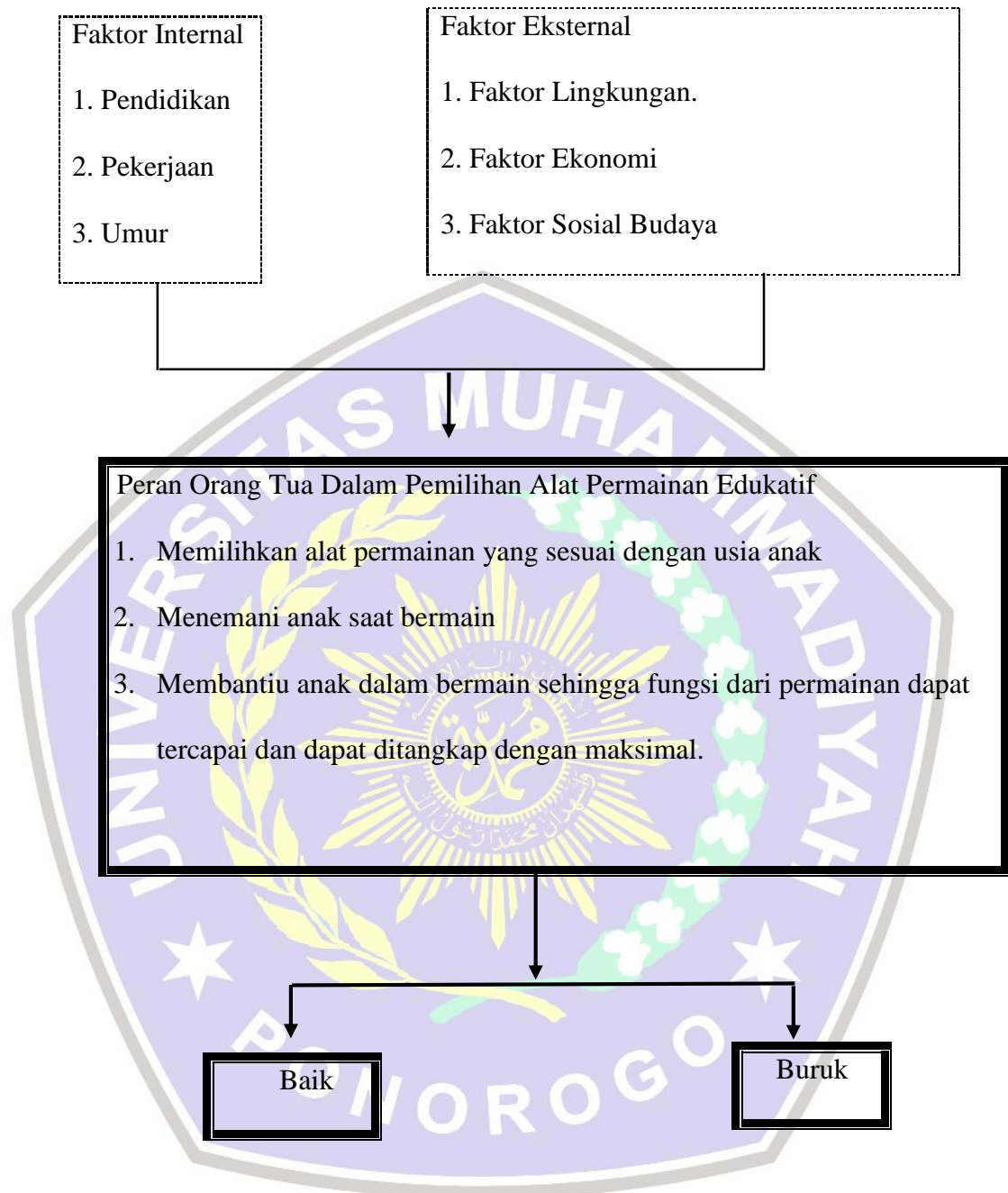
h. Perkembangan emosi

Santrock (2012) menyatakan bahwa anak usia prasekolah mempunyai sifat pembangkang, menentang, sulit diatur, senang memerintah dan psikolog menyebutnya temperamental, yang artinya luapan kemarahan. Pada masa anak prasekolah ciri utamanya terletak pada emosi anak sangat kuat, ditandai dengan tantrum (luapan

kemarahan), ketakutan yang hebat dan iri hati. Apabila dibiarkan berlarut-larut maka anak akan menjadi agresif, kurang empati, sulit menunggu giliran, sering merebut dan lain-lain. Demikian pentingnya keterampilan sosial dimiliki dan perlu dikuasai anak sejak dini karena akan membekali anak untuk memasuki kehidupan sosial yang lebih.



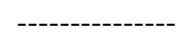
2.5 Kerangka Konseptual



Keterangan:



: Berpengaruh



: Tidak diteliti



: Berhubungan



: Diteliti

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian Peran Orang Tua Dalam Pemilihan Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Sukorejo dan Desa Golan, Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Ponorogo.

