

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

1. Definisi Anak Usia dini

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) Anak Usia Dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak TK dan sekolah dasar SD yang masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam belajar (Pebriana Hana, 2017).

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda (Pebriana Hana, 2017).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun (Pebriana Hana, 2017).

Beberapa kategori anak usia dini sebagai berikut:

1. Kelompok bayi (*infancy*) berada pada usia 0-1 tahun
2. Kelompok awal berjalan (*toddler*) berada pada rentang usia 1-3 tahun
3. Kelompok pra-sekolah (*preschool*) berada pada rentang usia 3-4 tahun
4. Kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada rentang usia 5-6 tahun
5. Kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada rentang usia 7-8 tahun.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Secara umum anak usia dini dikelompokkan dalam usia (0-1 tahun), (2-3 tahun), (4-6 tahun) dengan karakteristik masing-masing sebagai berikut: (Khairi Husnuzziadatul, 2018)

a. Usia 0-1 Tahun

Usia ini merupakan masa bayi, tetapi perkembangan fisik mengalami kecepatan yang sangat luar biasa, paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Berbagai karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan
- 2) Mempelajari keterampilan menggunakan panca indra seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya.

- 3) Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsive dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

b. Usia 2-3 Tahun

Pada usia ini terdapat beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya, yang secara fisik masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus untuk anak usia 2-3 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda apa saja yang dia temui merupakan proses belajar yang sangat efektif.
- 2) Mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.
- 3) Mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditentukan oleh bawaan, namun lebih banyak pada lingkungan.

c. Usia 4-6 Tahun

Usia 4-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar, seperti memanjat, melompat dan berlari.
- 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu, seperti meniru, mengulang pembicaraan.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- 4) Bentuk permainan anak sudah bersifat individu, bukan permainan sosial, walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.

3. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip perkembangan anak meliputi sebagai berikut :
(Wiyani, 2012 dalam Jurnal Pebriana Hana, 2017)

- a. Anak berkembang secara holistik artinya, bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang sifatnya menyeluruh, tidak hanya terjadi dalam aspek tertentu saja, melainkan melibatkan keseluruhan aspek yang saling terjalin, yaitu proses biologis, kognitif dan psikososial.

- b. Perkembangan terjadi dalam urutan yang teratur artinya, kemampuan keterampilan dan pengetahuan dibangun berdasarkan pada apa yang telah diperoleh terdahulu. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil terjadi pada anak selama masa usia dini.
- c. Perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam di dalam dan di antara anak.
- d. Perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya.
- e. perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif artinya, Pengalaman awal anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman pembelajaran sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal dan bahkan semakin bertambah.

4. Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini

Tabel 1

Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini

Sumber : (SDIDTK Kementrian Kesehatan RI, 2016)

Umur 0-3 bulan	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Mengangkat kepala setinggi 45⁰. ○ Menggerakkan kepala dari kiri/kanan ke tengah. ○ Melihat dan menatap wajah anda. ○ Mengoceh spontan atau bereaksi dengan mengoceh. ○ Suka tertawa keras. ○ Bereaksi terkejut terhadap suara keras. ○ Membalas tersenyum ketika diajak bicara/tersenyum. ○ Mengenal ibu dengan penglihatan, penciuman, pendengaran, kontak. 	

Umur 3-6 bulan

- o Berbalik dari telungkup ke telentang.
- o Mengangkat kepala setinggi 90°.
- o Mempertahankan posisi kepala tetap tegak dan stabil.
- o Menggenggam pensil.
- o Meraih benda yang ada dalam jangkauannya.
- o Memegang tangannya sendiri.
- o Berusaha memperluas pandangan.
- o Mengarahkan matanya pada benda-benda kecil.
- o Mengeluarkan suara gembira bernada tinggi atau memekik.
- o Tersenyum ketika melihat mainan/gambar yang menarik saat bermain sendiri.



Umur 6-9 bulan

- o Duduk (sikap tripod – sendiri).
- o Belajar berdiri, kedua kakinya menyangga sebagian berat badan.
- o Merangkak meraih mainan atau mendekati seseorang.
- o Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan lainnya.
- o Memungut 2 benda, masing-masing tangan pegang 1 benda pada saat yang bersamaan.
- o Memungut benda sebesar kacang dengan cara meraup.
- o Bersuara tanpa arti, mamama, bababa, dadada, tatatata.
- o Mencari mainan/benda yang dijatuhkan.
- o Bermain tepuk tangan/ciluk ba.
- o Bergembira dengan melempar benda.
- o Makan kue sendiri.



Umur 9-12 bulan

- o Mengangkat badannya ke posisi berdiri.
- o Belajar berdiri selama 30 detik atau berpegangan di kursi.
- o Dapat berjalan dengan dituntun.
- o Mengulurkan lengan/badan untuk meraih mainan yang diinginkan.
- o Menggenggam erat pensil.
- o Memasukkan benda ke mulut.
- o Mengulang menirukan bunyi yang didengar.
- o Menyebut 2-3 suku kata yang sama tanpa arti.
- o Mengeksplorasi sekitar, ingin tahu, ingin menyentuh apa saja.
- o Bereaksi terhadap suara yang perlahan atau bisikan.
- o Senang diajak bermain "CILUK BA"
- o Mengenali anggota keluarga, takut pada orang yang belum dikenal.



Umur 12-18 bulan

- Berdiri sendiri tanpa berpegangan.
- Membungkuk memungut mainan kemudian berdiri kembali.
- Berjalan mundur 5 langkah.
- Memanggil ayah dengan kata "papa", memanggil ibu dengan kata "mama".
- Menumpuk 2 kubus.
- Memasukkan kubus di kotak.
- Menunjuk apa yang diinginkan tanpa menangis/merengek, anak bisa mengeluarkan suara yang menyenangkan atau menarik tangan ibu
- Memperlihatkan rasa cemburu / bersaing.



Umur 18-24 bulan

- Berdiri sendiri tanpa berpegangan 30 detik.
- Berjalan tanpa terhuyung-huyung.
- Bertepuk tangan, melambai-lambai.
- Menumpuk 4 buah kubus.
- Memungut benda kecil dengan ibu jari dan jari telunjuk.
- Menggelindingkan bola ke arah sasaran.
- Menyebut 3– 6 kata yang mempunyai arti.
- Membantu/menirukan pekerjaan rumah tangga.
- Memegang cangkir sendiri, belajar makan - minum sendiri.



Umur 24-36 bulan

- Jalan naik tangga sendiri.
- Dapat bermain dan menendang bola kecil.
- Mencoret-coret pensil pada kertas.
- Bicara dengan baik, menggunakan 2 kata.
- Dapat menunjuk 1 atau lebih bagian tubuhnya ketika diminta.
- Melihat gambar dan dapat menyebut dengan benar nama 2 benda atau lebih.
- Membantu memungut mainannya sendiri atau membantu mengangkat piring jika diminta.
- Makan nasi sendiri tanpa banyak tumpah.
- Melepas pakaiannya sendiri.



Umur 36-48 bulan

- Berdiri 1 kaki 2 detik
- Melompat kedua kaki diangkat
- Mengayuh sepeda roda tiga.
- Menggambar garis lurus
- Menumpuk 8 buah kubus.
- Mengenal 2-4 warna.
- Menyebut nama, umur, tempat.
- Mengerti arti kata di atas, di bawah, di depan.
- Mendengarkan cerita.
- Mencuci dan mengeringkan tangan sendiri
- Bermain bersama teman, mengikuti aturan permainan
- Mengenakan sepatu sendiri.
- Mengenakan celana panjang, kemeja, baju



Umur 48-60 bulan

- Berdiri 1 kaki 6 detik.
- Melompat-lompat 1 kaki.
- Menari.
- Menggambar tanda silang.
- Menggambar lingkaran.
- Menggambar orang dengan 3 bagian tubuh.
- Mengancing baju atau pakaian boneka.
- Menyebut nama lengkap tanpa dibantu
- Senang menyebut kata-kata baru.
- Senang bertanya tentang sesuatu
- Menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar.
- Bicaranya mudah dimengerti
- Bisa membandingkan/membedakan sesuatu dari ukuran dan bentuknya
- Menyebut angka, menghitung jari
- Menyebut nama-nama hari
- Berpakaian sendiri tanpa dibantu.
- Menggosok gigi tanpa dibantu.
- Bereaksi tenang dan tidak rewel ketika ditinggal ibu.



Umur 60-72 bulan	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Berjalan lurus. ○ Berdiri dengan 1 kaki selama 11 detik. ○ Menggambar dengan 6 bagian, menggambar orang lengkap ○ Menangkap bola kecil dengan kedua tangan ○ Menggambar segi empat. ○ Mengerti arti lawan kata ○ Mengerti pembicaraan yang menggunakan 7 kata atau lebih ○ Menjawab pertanyaan tentang benda terbuat dari apa dan kegunaannya. ○ Mengenal angka, bisa menghitung angka 5 -10 ○ Mengenal warna-warni ○ Mengungkapkan simpati ○ Mengikuti aturan permainan ○ Berpakaian sendiri tanpa dibantu 	

B. Motorik Halus

1. Definisi Motorik Halus

Motorik halus adalah koordinasi mata-tangan, integrasi motorik visual dan kemampuan motorik, termasuk koordinasi tingkat tinggi dan regulasi gaya presisi tinggi. Gerakan tersebut berupa pengendalian gerak tubuh dengan koordinasi yang tepat. Tubuh yang telah siap dapat menghasilkan gerakan tersebut dikendalikan oleh sistem syaraf dan otot yang ada dalam tubuh (Pangesti Nova Putri, 2019).

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 menjelaskan bahwa motorik halus mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Bahwa kemampuan motorik halus adalah kemampuan anak dalam menggunakan

jari jemari dan tangan yang memerlukan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan (Nurlaili, 2019).

2. Tujuan dan Fungsi dari Motorik Halus

Tujuan dari motorik halus adalah : (Astini Nilawati, 2017)

- a. Mampu memfungsikan otot-otot kecil, seperti gerakan jari tangan.
- b. Mampu mengoordinasikan kecepatan tangan dengan mata.
- c. Mampu mengendalikan emosi.

Motorik halus memiliki fungsi sebagai : (Astini Nilawati, 2017)

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata.
- c. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus seorang anak tidak selalu berjalan dengan sempurna. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Berikut ini akan diuraikan faktor-faktor tersebut: (Nurlaila, 2019)

- a. Kondisi pra kelahiran

Ketika anak berada dalam kandungan ibu, pertumbuhan fisiknya sangat tergantung pada gizi yang diperolehnya dari ibunya. Jika kondisi fisik seorang ibu yang sedang mengandung terganggu karena kurang

gizi, maka anak yang dikandungnya pun akan mengalami pertumbuhan fisik yang tidak sempurna. Contohnya ibu hamil yang kekurangan asam folat akan mengakibatkan gangguan pertumbuhan otak dan cacat pada janin.

b. Faktor genetik

Faktor ini merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orang tua anak. Faktor ini ditandai dengan beberapa kemiripan fisik dan gerak tubuh anak dengan salah satu anggota keluarganya, apakah ayah, ibu, kakek, nenek atau keluarga lainnya. Sebagai contoh anak yang memiliki bentuk tubuh tinggi kurus seperti ayahnya, padahal sang anak sangat suka makan (dianggap dapat membuat anak menjadi gemuk) tetapi kenyataannya anak tidak menjadi gemuk.

c. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor eksternal atau faktor di luar diri anak. Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan motorik halus anak, dimana anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan melakukan latihan-latihan. Misalnya ruangan bermain yang terlalu sempit, sedangkan jumlah anak banyak, akan mengakibatkan anak bergerak cepat dan sangat terbatas bentuk gerakan yang dilakukannya.

d. Kesehatan & gizi anak pasca kelahiran

Kesehatan dan gizi anak sangat berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan motorik halus anak, mengingat bahwa anak berada pada

masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat. Dalam pertumbuhan fisik/motorik halus yang pesat ini anak membutuhkan gizi yang cukup untuk membentuk sel-sel tubuh dan jaringan tubuhnya yang baru. Kesehatan anak yang terganggu karena sakit akan memperlambat pertumbuhan/perkembangan motorik halusnya dan akan merusak sel-sel serta jaringan tubuh anak.

e. Kecerdasan Intelektual

Kecerdasan intelektual turut mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Kecerdasan intelektual yang ditandai dengan tinggi rendahnya skor IQ secara tidak langsung membuktikan tingkat perkembangan otak anak dan perkembangan otak anak sangat mempengaruhi kemampuan gerakan yang dapat dilakukan oleh anak.

f. Stimulasi yang tepat

Perkembangan motorik halus anak sangat tergantung pada seberapa banyak stimulasi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena otot-otot anak baik otot halus anak belum mencapai kematangan. Latihan-latihan yang cukup akan membantu anak untuk mengendalikan gerakan ototnya sehingga mencapai kondisi motoris yang sempurna yang ditandai dengan gerakan halus yang lancar dan luwes.

g. Pola asuh.

Ada tiga pola asuh yang dominan dilakukan oleh orangtua yaitu pola asuh otoriter, demokratis dan permisif. Pola asuh otoriter cenderung tidak memberikan kebebasan kepada anak, dimana anak dianggap sebagai robot yang harus taat pada semua aturan dan perintah

yang diberikan. Sedangkan Pola asuh permisif sangat berlawanan dengan otoriter, yaitu orangtua cenderung akan memberikan kebebasan tanpa batas pada anak dan cenderung membiarkan anak untuk bertumbuh dan berkembang dengan sendirinya tanpa dukungan orangtua. Pola asuh yang terbaik adalah demokratis dimana orangtua akan memberikan kebebasan yang terarah artinya orang tua memberikan arahan, bimbingan dan stimulasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak, jadi orang tua berusaha memberdayakan anak.

h. Cacat Fisik.

Kondisi cacat fisik yang dialami oleh anak akan mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halus. Contohnya anak tunadaksa akan kesulitan dalam melakukan hal-hal yang berhubungan dengan pergerakan motorik halus.

4. Pentingnya Motorik Halus pada Anak

Keterampilan motorik halus sangat penting untuk distimulasi sejak anak usia dini. (Masganti, 2015 dalam Modul Nurlaili, 2019) mengemukakan paling tidak ada 4 alasan pentingnya mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

a. Alasan Sosial

Anak-anak perlu mempelajari sejumlah keterampilan yang bermanfaat bagi mereka untuk kegiatan sehari-hari, seperti: mandi dan serangkaian kegiatan mandi (sikat gigi, keramas, menggosok badan), memakai pakaian sendiri, menyisir rambut, makan dan minum sendiri.

b. Alasan Akademis

Ketika masuk usia sekolah, sejumlah kegiatan yang ada di sekolah membutuhkan keterampilan motorik halus anak, seperti menulis, menggunting, dan beragam kegiatan yang membutuhkan kecermatan dan ketangkasan jari jemari dan tangan anak. Anak dituntut secara otomatis mengendalikan koordinasi mata dengan tangannya.

c. Alasan Pekerjaan

Ketika anak dewasa, sebagian besar pekerjaan memerlukan sejumlah keterampilan motorik halus seperti profesi guru, guru harus mampu menulis dengan baik dan rapi di papan tulis. Profesi sekretaris, dokter, petugas arsip dan profesi lainnya.

d. Alasan Psikologis/Emosional

Anak-anak yang memiliki koordinasi motorik halus yang baik, yang berkembang secara optimal akan lebih memudahkan mereka dalam beradaptasi dengan pengalaman sehari-hari yang melibatkan aktivitas fisik. Sebaliknya, anak-anak yang memiliki koordinasi motorik halus yang buruk, tidak berkembang dengan optimal akan lebih mudah frustrasi, merasa gagal, dan merasa ditolak. Kondisi ini akan memberikan dampak yang negatif pada aspek lain seperti terhadap kepribadian anak.

5. Tahapan Perkembangan Motorik Umur 36 - 48 Bulan

Tabel 2.

Tahapan Perkembangan Motorik Halus Usia 36-48 Bulan

Sumber : (SDIDTK KEMENTERIAN KESEHATAN RI, 2016)

Motorik halus
<p>TAHAPAN PERKEMBANGAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar garis lurus. 2. Menumpuk 8 buah kubus. <p>STIMULASI</p> <p>Menggambar/menulis</p> <p>Beri anak selembar kertas dan pensil. Ajari anak menggambar garis lurus, bulatan, segi empat serta, menulis huruf dan angka. Kemudian buat pagar, rumah, matahari, bulan, huruf, angka dan sebagainya. Juga ajari anak menulis namanya.</p> <p>Stimulasi yang perlu dilanjutkan:</p> <p>Bermain puzzle yang lebih sulit, menyusun balok-balok, menggambar gambar yang lebih sulit, bermain mencocokkan gambar dengan benda sesungguhnya dan mengelompokkan benda menurut jenisnya</p> <p>Memotong.</p> <p>Beri anak gunting, tunjukkan cara menggunting. Beri gambar besar untuk latihan menggunting.</p> <p>Membuat buku ceritera gambar tempel.</p> <p>Tunjukkan pada anak cara menyusun guntingan gambar tersebut sehingga menjadi suatu cerita menarik. Minta anak menempel guntingan gambar tersebut pada kertas dan di bawah gambar tersebut, tulis ceriteranya.</p> <p>Menempel gambar.</p> <p>Bantu anak menemukan gambar foto menarik dari majalah, potongan kertas dan sebagainya. Minta anak menempel gambar tersebut pada karton/ kertas tebal. Gantung gambar itu di kamar anak</p>

Menghitung.

Letakkan sejumlah kacang di mangkok/kaleng. Ajari anak menghitung kacang dan letakkan kacang tersebut di tempat lainnya. Mula-mula anak belum bisa menghitung lebih dari dua atau tiga. Bantu anak menghitung jika mengalami kesulitan.

Menggambar dengan jari.

Ajak anak menggambar dengan cat memakai jari-jarinya di selembar kertas besar. Buat agar ia mau memakai kedua tangannya dan membuat bulatan besar atau bentuk-bentuk lainnya.

Cat air.

Beri anak cat air, kuas dan selembar kertas. Ceritakan bagaimana warna-warna bercampur ketika anak mulai menggunakan cat air itu.

Mencampur warna.

Campur air ke warna merah, biru dan kuning dari cat air. Beri anak potongan sedotan, ajari anak untuk meneteskan warna-warna itu pada selembar kertas.

Membuat gambar tempel.

Gunting kertas berwarna menjadi segitiga, segi empat, lingkaran. Jelaskan mengenai perbedaan bentuk-bentuk tersebut. Minta anak membuat gambar dengan cara menempelkan potongan-potongan berbagai bentuk di selembar kertas.

BICARA DAN BAHASA**TAHAPAN PERKEMBANGAN**

- A. Menyebut nama, umur, tempat
- B. Mengenal 2-4 warna
3. Mengerti arti kata di atas, di bawah, di depan.
4. Mendengarkan cerita.

STIMULASI**Bercerita mengenai dirinya.**

Buat agar anak mau berceritera mengenai dirinya, hobinya atau mengenai anda. Anda dapat berceritera tentang sesuatu dan kemudian minta anak

menyelesaikan cerita itu.

Mengenal huruf.

Gunting huruf besar menurut alfabet dari majalah/koran, tempel pada karton. Anda dapat pula menulis huruf besar tersebut dengan spidol. Tunjukkan pada anak dan sebutkan satu persatu, kemudian minta anak mengulanginya.

Berbicara dengan anak.

Buat agar anak mengajukan berbagai pertanyaan. Jawab pertanyaan tersebut dengan kata-kata sederhana, gunakan lebih dari satu kata.

Stimulasi yang perlu dilanjutkan:

- Bacakan buku cerita anak. Buat agar anak melihat anda membaca buku.
- Nyanyikan lagu dan bacakan sajak-sajak untuk anak.
- Buat agar anak mau menyebut nama lengkap, menyatakan perasaannya, menjelaskan sesuatu
- Bantu anak dalam memilih acara TV, batasi waktu menonton TV maksimal 2 jam sehari.

Album fotoku.

Tempelkan foto anak di buku anak. Minta anak menceriterakan apa yang terjadi di dalam fotonya itu. Tulis di bawah foto tersebut, apa yang di ceritakan anak

SOSIALISASI DAN KEMANDIRIAN

TAHAPAN PERKEMBANGAN

1. Mencuci dan mengeringkan tangan sendiri.
2. Bermain bersama teman, mengikuti aturan permainan.
3. Mengenakan sepatu sendiri.
4. Mengenakan celana panjang, kemeja, baju.
5. Mengetahui anggota tubuh yang tidak boleh disentuh atau dipegang orang lain kecuali oleh orang tua dan dokter.

STIMULASI

Mencuci tangan dan kaki.

Tunjukkan pada anak cara memakai sabun dan membasuh dengan air ketika mencuci kaki dan tangannya. Setelah ia dapat melakukan, ajari ia

untuk mandi sendiri.

Stimulasi yang perlu dilanjutkan:

- Bujuk dan tenangkan ketika anak kecewa dengan cara memeluk dan berbicara kepadanya.
- Dorong agar anak mau mengutarakan perasaannya.
- Ajak anak anda makan bersama keluarga
- Sering-sering ajak anak pergi ke taman, kebun binatang, perpustakaan dan lainlain.
- Bermain dengan anak, ajak agar anak mau membantu melakukan pekerjaan rumah tangga yang ringan.

Makan pakai sendok garpu.

Bantu anak makan pakai sendok dan garpu dengan baik.

Mengancingkan baju

Bila anak sudah bisa mengancingkan kancing besar, coba dengan kancing yang lebih kecil. Ajari cara menutup dan membuka kancing tarik di bajunya

Memasak

Biarkan anak membantu memasak seperti mengukur dan menimbang menggunakan timbangan masak, membubuhkan sesuatu, mengaduk, memotong kue, dan sebagainya.

Bicara pada anak apa yang diperbuat oleh anda berdua.

Menentukan batasan.

Pada umur ini, sebagai bagian dari proses tumbuh kembangnya, anak-anak mulai mengenal batasan dan peraturan.

Bantu anak anda dalam membuat keputusan dengan cara anda menentukan batasannya dan menawarkan pilihan. Misalnya “Kau bisa memilih antara 2 hal” dibacakan ceritera atau bermain sebelum tidur, “Kau tidak boleh memilih keduanya”.

C. *Busy Book*

1. Definisi *Busy Book*

Busy Book yaitu media pembelajaran terbuat dari kain. Kain yang digunakan terutama kain flannel yang dibentuk menjadi sebuah buku menggunakan warna yang cerah (Mufliharsi, 2017).

Romadhona (2017) berpendapat bahwa *my busy book* memuat materi yang ringkas (*to the point*) berupa gambar yang menarik, menstimulus keterampilan dasar berupa keterampilan motorik halus, meningkatkan koordinasi mata dengan tangan, dan melatih konsentrasi.



Gambar 1
Media *Busy Book*

Media *busy book* merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk buku, terdiri dari beberapa halaman, berisi beberapa aktivitas sederhana yang terbuat dari kain terutama kain flannel warna-warni untuk merangsang kemampuan anak (Pangesti Putri Nova, 2019).

2. Manfaat *Busy Book*

Pembelajaran dengan menggunakan *busy book* memiliki beberapa manfaat, yakni: (Mufliharsi, 2017)

- a. Memudahkan menentukan materi ajar, tinggal disesuaikan dengan perintah yang disesuaikan dengan konten yang ada di dalam *busy book*

- b. Memudahkan mengevaluasi anak karena dengan sendirinya aktivitas yang terdapat di dalam buku dapat mengeksplorasi kemampuan masing-masing anak.
- c. Anak tanpa diminta, melakukan aktivitas yang dituntut dilakukan di dalam *busy book*.
- d. Akan timbul rasa ingin tahu anak dan cenderung langsung melakukan sendiri tanpa pertolongan dari orang lain.
- e. Sifat media tahan lama karena terbuat dari kain sehingga tidak gampang kotor, kusut, maupun robek.
- f. Pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan aktif, Pembelajaran menjadi menyenangkan karena banyak warna, banyak aktivitas, dan memancing kreativitas siswa untuk melakukan aktivitas yang ada menjadi lebih baik dan sistematis.

3. Fungsi *Busy Book*

Terdapat empat fungsi media pembelajaran *busy book*, yaitu:

- a. Fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian anak didik untuk berkonsentrasi.
- b. Fungsi afektif, fungsi ini terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif, tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- d. Fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.
- e. Fungsi atensi dapat muncul karena dalam media *busy book* ini menampilkan visualisasi gambar, pewarnaan, dan juga efek-efek perspektif dari media *busy book*. Ketika anak didik sudah tertarik dengan visualisasi yang ditampilkan, secara otomatis anak didik akan dengan sukarela mengikuti peraturan dalam belajar melalui media *busy book*.
- f. Fungsi afektif dan kognitif akan mampu terlihat secara sendirinya dengan proses dan tahap yang selanjutnya dilalui oleh anak didik selama bermain dengan media *busy book* tersebut.
- g. Fungsi kompensatoris juga mampu diberikan oleh media *busy book* setelah ketiga fungsi sebelumnya mampu membuat anak didik berkeinginan untuk belajar dengan media tersebut maka bagi anak-anak yang memang memiliki kemampuan lebih lambat dalam menerima materi maka anak didik ini diberikan tambahan waktu dengan bimbingan oleh pendidik dalam memahami konsep yang sesuai dengan materi dalam sajian media (Arsyad, 2010 dalam jurnal Nugrahani Risma dkk, 2019).

4. Hal - Hal yang Harus Diperhatikan dalam Pembuatan *Busy Book*

a. Warna

Warna merupakan getaran ataupun gelombang yang dapat diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui

sebuah benda (Susanto, 2011 dalam Jurnal Ramadhan Ganang Alief, 2019). Banyak dari anak – anak memiliki ketertarikan terhadap warna terutama warna yang hampir setiap hari mereka jumpai, tetapi banyak yang tidak bisa menyebutkan warna-warna tersebut. Anak pada usia dini secara sadar ataupun tidak sadar pasti menyukai sesuatu dengan sesuatu yang berwarna cerah, ceria dan mencolok. Sebagai orang tua tentunya kita harus bisa menuntun dan mengarahkan anak untuk mengenal nama dari warna-warna tersebut. Mengenalkan konsep warna pada anak adalah salah satu bentuk pembelajaran dasar agar anak lebih peka dengan objek-objek di lingkungannya, dapat meningkatkan pola pikir dan kreativitas pada anak, seperti warna merah, kuning, hijau, biru, ungu, orange, pink dan warna warna lainnya yang sering dijumpai (Nityanasari Denadia, 2020).

b. Pengenalan Bentuk

Pengenalan geometri diungkapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan kognitif anak pada tahap usia 2 - < 4 tahun yang berhubungan dengan mengenal konsep ukuran (besar – kecil, panjang – pendek) mengenal 3 macam bentuk (segi tiga, lingkaran, persegi panjang, segi lima dan love). Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya (Nurjani Yan Yan, 2020).

c. Ukuran *Busy Book*

Kain flanel dipotong dengan ukuran 24 x 21 cm sedangkan untuk busa yang tipisnya dipotong dengan ukuran 23 x 20 cm. Ukuran sebesar ini digunakan sebagai latar halaman *busy book*. Ukuran *busy book* ini seperti ukuran buku tulis agar anak-anak mudah dalam menggunakan *busy book* (Ulfah Azra Aulia, 2017).

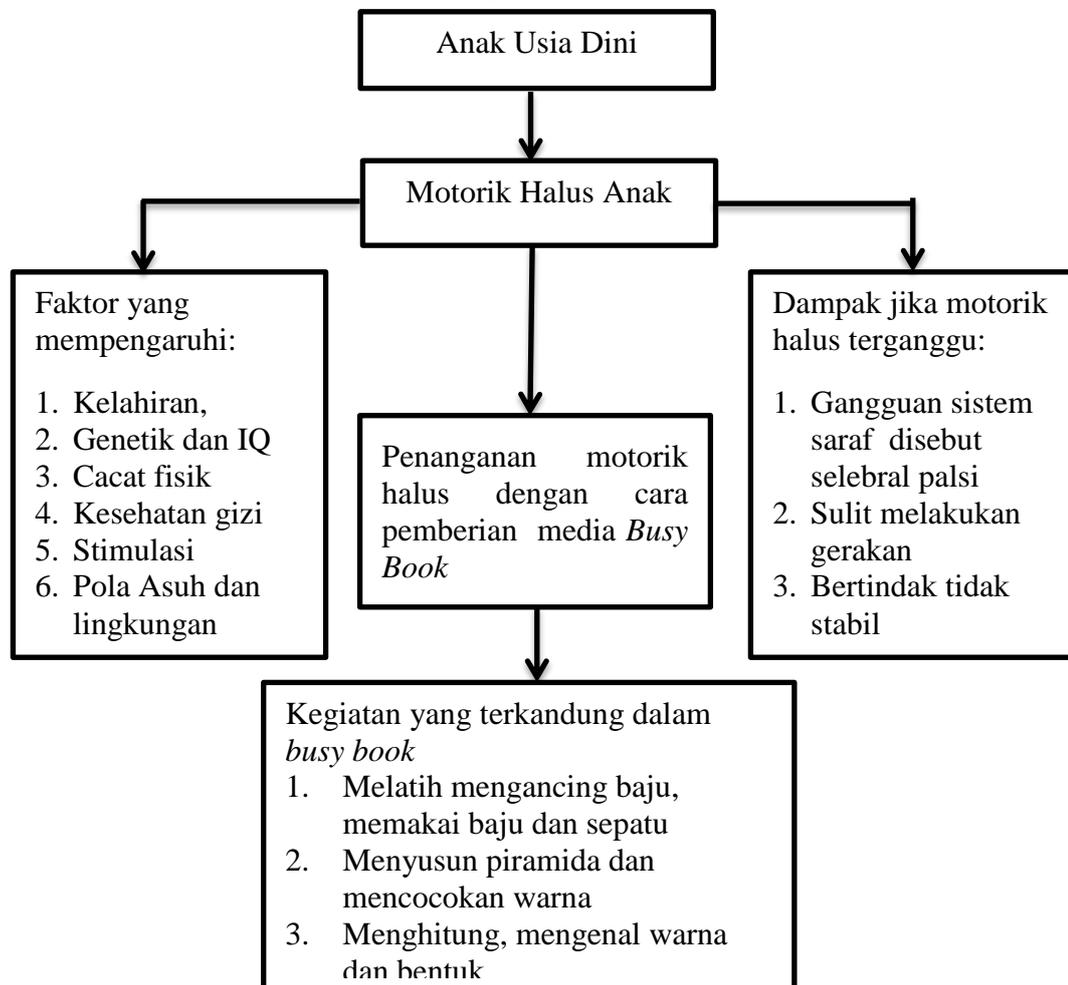
D. Penelitian Terkait

1. Hasil penelitian Sopi Juliana dkk pada tahun 2019 di PAUD Anyelir Samarinda. Berjudul “ Pengaruh *Busy Book* terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-5 Tahun “. Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji *Mann Whitney* didapatkan p value 0,017 ($<\alpha = 0,05$), maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan *busy book* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 3-5 tahun.
2. Hasil penelitian Hasnita dkk pada tahun 2019 di TK Alfalah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Berjudul “ Pengaruh Media *Busy Book* terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5- 6 Tahun “. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Pengaruh media *busy book* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Alfalah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar adalah sebesar 74,81%. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen *one group pretest posttest design*. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik *t test* dengan bantuan *SPSS for Windows versi 20*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t test*. Data dikatakan

mengalami peningkatan yang signifikan jika $\text{sig} < 0,05$. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima.

E. Kerangka teori

Kerangka teori merupakan gambaran dari teori dimana suatu riset berasal atau dikaitkan (Notoatmodjo, 2018). Sehingga dalam penelitian ini kerangka teorinya adalah sebagai berikut:

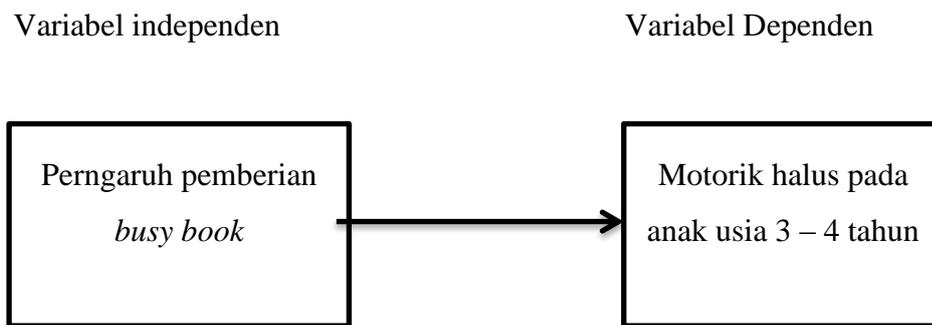


Gambar 2
Kerangka Teori

Sumber : (Nurlaila, 2019), (SDIDTK Kementerian Kesehatan RI, 2016),
(Mufliharsi, 2017).

F. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu uraian visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep lainnya atau antara variabel yang satu dengan variabel yang lain dari masalah yang ingin diteliti. Konsep adalah suatu abstraksi yang dibentuk dengan generalisasikan-suatu pengertian. Oleh sebab itu, konsep tidak dapat diukur dan diamati secara langsung. Agar dapat diamati dan dapat diukur, maka konsep tersebut harus dijabarkan ke dalam variable. (Notoatmodjo, 2018).



Gambar 3

Kerangka konsep

G. Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat, ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh satuan penelitian tentang sesuatu konsep pengertian tertentu. Selanjutnya konsep ini dapat diubah menjadi variabel dengan cara memusatkan pada aspek tertentu. (Notoatmodjo, 2018)

A. Variabel independen

Variabel independen yaitu variabel yang dapat mempengaruhi variable dependen. Dalam penelitian ini variabel independen adalah pemberian *busy book*.

B. Variabel Dependen

Variabel dependen adalah suatu variabel yang tergantung atas variabel lain. Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu motorik halus pada anak usia 3 – 4 tahun.

H. Hipotesis

Hipotesis dalam suatu penelitian merupakan jawaban sementara penelitian, patokan duga, atau dalil sementara yang sebenarnya akan dibuktikan dalam penelitian tersebut (Notoatmodjo, 2018).

Ha : Ada pengaruh pemberian *busy book* terhadap motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD Tunas Permata Kecamatan Way Halim Bandar Lampung Tahun 2021.

I. Definisi Operasional

Untuk membatasi ruang lingkup atau pengertian variabel-variabel diamati atau diteliti, perlu sekali variabel-variabel tersebut diberi batasan atau “definisi operasional”. Definisi operasional ini juga bermanfaat untuk mengarahkan kepada pengukuran atau pengamatan terhadap variabel yang

bersangkutan serta pengembangan instrumen (alat ukur). (Notoatmodjo, 2018).

Tabel 3 Definisi Operasional

Variabel Independen	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Media <i>busy book</i>	<i>Busy book</i> merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku yang terbuat dari kain flannel Pembelajaran <i>busy book</i> yang dibuat oleh peneliti 1. Mengancing baju 2. Memakai tali sepatu 3. Menyusun piramida 4. Mengenal warna dan bentuk	SOP dan observasi	<i>Busy Book</i> lembar	Intervensi 1 = tidak mampu 2 = belum mampu 3 = mampu	Ordinal
Variabel Dependen	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Motorik halus anak usia 3 – 4 tahun	Motorik halus adalah kemampuan anak dalam menggunakan jari jemari dan tangan yang memerlukan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan sesudah dan sebelum pemberian busybook	Lembar Observasi	Observasi	1. sebelum diberi <i>busy book</i> 2. Sesudah diberikan <i>busy book</i>	Rasio