

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH
4-5 TAHUN DI TK BARUNAWATI 3 SAMARINDA**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH

HULWANA URBACH

17111024110439

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FARMASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR**

2018

LEMBAR PENGESAHAN

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap
Perkembangan Sosial pada Anak Usia Prasekolah
4-5 Tahun di TK Barunawati 3 Samarinda**

**Skripsi
Disusun Oleh :**

**Hulwana Urbach
17111024110439**

**Diseminarkan dan Diujikan
Pada tanggal, 03 Agustus 2018**

Penguji I



**Rini Ernawati, S.Pd., M.Kes
NIDN. 1102096902**

Penguji II



**Ns. Zainudin Saleh, M.Kep
NIDN. 1112118701**

Penguji III



**Rusni Masnina, S.Kp.MPH
NIDN. 1114027401**

**Mengetahui,
Ketua
Program Studi S1 Keperawatan**




**Ns. Dwi Rahman Fitriani, S.Kep., M.Kep
NIDN. 1119097601**

Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun di TK Barunawati 3 Samarinda

Hulwana Urbach¹, Rusni Masnina²

INTISARI

Latar Belakang : Anak usia prasekolah adalah anak yang berada direntang usia 3-6 tahun atau 36-71 bulan, di masa ini anak sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga membutuhkan stimulasi yang intensif dari orang di sekelilingnya agar mempunyai kepribadian yang berkualitas dalam masa mendatang. Sehingga pemberian permainan tradisional engklek dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak.

Tujuan: Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain penelitian pretest-posttest (*one group pretest-posttest*). Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan responden 30 anak. Instrumen penelitian ini menggunakan teknik permainan tradisional engklek dan DDST. Analisis data penelitian menggunakan statistic parametrik dengan *Uji Paired T-Test*.

Hasil: Analisis bivariat dengan *uji Paired T-Test* diperoleh pada perkembangan sosial didapatkan hasil $p\text{-value } 0,001 < \alpha (0,05)$ dapat dinyatakan hipotesis nol (H_0) ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang bermakna dari permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial.

Kesimpulan dan Saran : Ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di TK Barunawati 3 Samarinda. Diharapkan TK meningkatkan permainan edukatif dalam menstimulus perkembangan anak

Kata Kunci: Anak prasekolah, permainan tradisional engklek, perkembangan sosial

¹ Mahasiswa Prodi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

² Dosen Prodi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Effect of Hopscotch Traditional Game to Social Development on Development of Pre-School Child Age of 4-5Years Old in TK Barunawati 3 Samarinda

Hulwana Urbach¹, Rusni Masnina²

ABSTRACT

Background : Pre-school was child who was on age of 3-6 years on interval of 36-71 months, in this period child was undergoing very rapid process of growth and development, with result that needed stimulation which was intense from person around them to have personality standard in the future. With the result that hopscotch traditional game could affect social development on child.

Aim : To know the effect of hopscotch traditional game to social development of pre-school child age of 4-5 years old in TK Barunawati 3 Samarinda.

Method : This research used pretest-posttest research design (one group pretest-posttest). Sample collection technique used Purposive Sampling with respondents of 30 children. This research instrument used hopscotch traditional game technique and DDST. Research data analysis used parametric statistic with Paired T-Test.

Result : Bivariate analysis with Paired T-Test it was obtained on social development it was obtained p-value result $0,001 < \alpha (0,05)$ could be stated null hypothesis (H_0) was rejected which meant there was significant effect from hopscotch traditional game to social development.

Conclusion and Suggestion : There was effect of hopscotch traditional game to social development on pre-school child in TK Barunawati 3 Samarinda. It was suggested for TK to improve educative game to stimulate child's development.

Keywords : Pre-school child, hopscotch traditional game, social development

¹Student of Bachelor Nursing Program of Muhammadiyah University of East Kalimantan

²Lecturer of Bachelor Nursing Program of Muhammadiyah University of East Kalimantan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun (Depdiknas, 2006 dalam kutipan Fatiyah 2016).

Pendidikan ini sangat penting kebenarannya karena merupakan ujung tombak pada pendidikan anak selanjutnya, diharapkan menjadi media yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan yang dapat dilihat langsung melalui proses pembelajaran serta dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi pembentukan perkembangan manusia dalam setiap tahap tugas perkembangannya.

Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses biologis, proses sosio-emosional dan proses kognitif. Ketiga hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia. Selama proses perkembangan tidak tertutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Perkembangan tersebut mencakup perkembangan perilaku sosial,

Bahasa, kognitif, fisik atau motorik (motorik kasar dan motorik halus), (Depkes 2012).

Pertumbuhan dan perkembangan di masa anak pra sekolah ini merupakan tahap dasar yang berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya (Adriana, 2013). Masa ini berlangsung pendek sehingga disebut sebagai masa kritis (kritikal period) atau masa keemasan (golden gold). Gangguan pada tumbuh kembang sekecil apapun yang dapat terjadi pada anak di usia pra sekolah ini, apabila tidak terdeteksi dan diintervensi sedini mungkin maka akan mengurangi kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang (Febrikaharisma, 2013).

Anak usia pra sekolah adalah anak yang berada direntang usia 3-6 tahun atau 36-71 bulan, yang memiliki ciri khas tersendiri dalam segi pertumbuhan dan perkembangannya (Wong, 2008). Di masa ini anak sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga membutuhkan stimulasi yang intensif dari orang di sekelilingnya agar mempunyai kepribadian yang berkualitas dalam masa mendatang (Muscari, 2005).

Adapun teori tentang perkembangan sosial menurut Hurlock bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan bersikap dan perilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial. sosial yang terbentuk pada usia dini biasanya menetap dan hanya mengalami

perubahan sedikit. Perkembangan aspek sosial merupakan aspek penting yang harus dicapai pada pendidikan anak usia dini fungsi pendidikan tersebut berkaitan dengan lima aspek perkembangan, diantaranya pengembangan sikap dan perilaku atau keterampilan yang senantiasa dimiliki oleh individu sesuai usia atau fase perkembangannya. Lima aspek perkembangan itu diantaranya : Bahasa, Kognitif, Motorik, Sosial, dan Emosi (kurikulum TK), apabila anak tidak dapat melewati fase-fase perkembangan secara baik maka anak akan mengalami permasalahan atau hambatan perkembangannya (Mursid, 2015).

Anak mulai melaksanakan kontak sosial dengan orang - orang di luar keluarganya terutama dengan anak-anak seusianya. Mulai belajar untuk menyesuaikan diri dan bekerja sama dengan teman-temannya. Jumlah kontak sosial pada usia dini akan menentukan perkembangan sosial pada masa-masa selanjutnya. Makin banyak kontak sosial yang terjadi pada usia ini, semakin banyak penyesuaian sosialnya di masa yang akan datang. Di samping itu kontak yang menimbulkan kekecewaan pada anak maka pengaruhnya akan menjadi negatif bagi perkembangan sosial anak (Somantri, 2012).

Permainan modern, yaitu permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, seperti dengan menggunakan Playstation, HP, Laptop dan teknologi lainnya.

(Hasanah dan Pratiwi, 2016). Bermain game juga mengajarkan keterampilan sosial yang sangat berguna. Anak belajar mengenal giliran dan tahu bahwa tidak bisa selalu menjadi pemain yang pertama. Ini merupakan keterampilan dasar akan sangat berguna ketika anak masuk pra sekolah atau bermain-main di taman bermain.

Permainan tradisional, yaitu permainan yang di turunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Permainan ini biasanya merupakan benda-benda yang ada di sekitar anak, seperti permainan dakon, tali, logo, dan engklek (Hasanah dan Pratiwi 2016).

Engklek permainan ini dapat di mainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Jumlah pemain 2-5 anak. Setiap pemain harus memiliki gacuk atau pecahan ubin atau genteng. Nantinyadi lemparkan ke salah satu bidang yang telah di buat. Permainan engklek ini bermanfaat bagi anak, di antaranya dapat memberi kegembiraan, menyehatkan fisik melatih keseimbangan tubuh, mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan, mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengembangkan kecerdasan anak dengan menghitung dan menentukan langkah yang harus di lewati (Sylvia, 2003).

Setiap permainan memberikan pengaruh yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, asal di lakukan secara tepat dan tidak berlebihan. Tetapi, guru maupun orang tua hendaknya bijak dalam memilih permainan mana yang efektif dan efisien untuk

membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran, misalnya saja ketika guru ingin berfokus untuk mengembirakan aspek perkembangan Bahasa anak, tentunya bermain peran akan lebih efektif untuk di pilih dan di mainkan bersama di bandingkan dengan bermain dakon karena setiap permainan memiliki karakteristik yang berbeda-beda (Hasanah dan Pratiwi, 2016).

Judul penelitian “Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran Terhadap Kemampuan Sosial Anak4-5 Tahun di PAUD AL-Aqsha Pungging Mojokerto”. Anak yang dijadikan sampel adalah anak kelompok usia 4-5 tahun dengan jumlah sampel 15 anak PAUD Al-Aqsha Pungging Mojokerto. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan dari hasil analisis menggunakan uji bertanda *Wilcoxon Signed Rank Test* yang peneliti lakukan, diketahui bahwa T_{hitung} dengan T_{table} untuk tingkat signifikan yang ditetapkan sebelumnya (dalam hal ini $\alpha=0,05$). Jika $T_{hitung} \leq T_{table}$ maka hipotesis nol ditolak. Sebaliknya jika $T_{hitung} \geq T_{table}$ hipotesis nol diterima. Dengan menggunakan table G maka dapat menentukan H_0 diterima atau ditolak. Sehingga dapat disimpulkan penelitian permainan tradisional jamuran mempunyai pengaruh terhadap kemampuan sosial anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD Al-Aqsha Pungging Mojokerto (Alief, 2014).

Berdasarkan hasil data dari wawancara Ibu Kepala Sekolah TK Barunawati 3 Samarinda. Diperoleh data keseluruhan anak diTK Barunawati 3 berjumlah 49 orang anak yang terdiri dari 5 kelas, setiap kelasnya berjumlah 10 anak dan 1 kelas berjumlah 9 anak. Siswi berjenis kelamin perempuan berjumlah 23 anak dan siswa berjenis kelamin laki-laki berjumlah 26 anak. Akreditasi di TK yaitu A, guru-guru di TK Barunawati 3 keseluruhan dengan lulusannya yaitu pendidikan S1 Paud dan guru-guru disana setiap bulannya mengikuti pertemuan baik di TK yang berdekatan maupun TK-TK sesamarinda atau kota.

Guru-guru di TK Barunawati 3 menerima adanya penelitian di TK tersebut. Dari jumlah anak keseluruhan 49, siswa siswi yang memainkan permainan modern 34 anak, permainan modern terdiri dari menyusun Balok, Puzzle, dan Plastisin, sedangkan yang memainkan permainan tradisional 15 anak, permainan tradisional terdiri dari Lompat Tali, Ular Naga, Prosotan, dan Ayunan, kelebihan dari permainan engklek yaitu anak-anak dapat bermain bersama-sama dengan teman sebayanya, dapat berkomunikasi ketika anak-anak sedang bermain, dan dipertandingan ini juga bisa disebut sebagai perlombaan dimana anak-anak berusaha untuk menjadi pemenang dan tidak ingin permainannya tertinggal oleh teman bermainnya dalam satu asinan atau gambar kotak-kotak tersebut. DiTK Barunawati

3 Samarinda belum ada diterapkan Permainan Engklek sebelumnya (Dari Ibu Kepala Sekolah TK Barunawati 3).

Berdasarkan hasil data yang didapat dari 10 anak menggunakan lembar observasi di TK Barunawati 3 Samarinda. Pada anak umur kurang lebih 4 tahun sebanyak 5 anak dan umur kurang lebih 5 tahun sebanyak 5 anak. Pada anak umur kurang lebih 4 tahun pada aspek perkembangan sosial terdapat 4 anak tidak bisa melakukan 2 poin yaitu tidak dapat mengambil makanan tanpa bantuan dan tidak dapat menggosok gigi tanpa bantuan. Pada anak umur kurang lebih 5 tahun pada aspek perkembangan sosial terdapat 2 anak tidak bisa melakukan 1 poin yaitu tidak dapat mengambil makanan tanpa bantuan. Jadi dari 10 anak terdapat 6 anak yang belum bisa melakukan kegiatan pada aspek perkembangan sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti terkait untuk meneliti tentang Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini di bedakan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus :

1. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak usia 4-5 tahun di TK Batunawati 3 Samarinda.
- b. Mengidentifikasi perkembangan sosial sebelum dan sesudah diberi permainan tradisional engklek atau kelompok eksperimen pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.
- c. Mengidentifikasi permainan tradisional engklek pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.
- d. Mengevaluasi permainan tradisional engklek pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.
- e. Menganalisis pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menambah khasanah ilmu dibidang keperawatan terutama mengenal permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi TK Barunawati 3 Samarinda.

Sebagai pertimbangan kepala sekolah mengenai pentingnya mengetahui perkembangan sosial anak

b. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.

c. Bagi responden

Diharapkan dapat mengingatkan perkembangan sosial anak dan acuan untuk mengetahui tahap perkembangan anak.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai bahan ajar dan pengalaman yang sangat berharga untuk penelitian sebagai acuan pengaplikasian dari pembelajaran pada saat pendidikan selama di institusi dan

dilakukan pengabdian langsung pada masyarakat. Dan menjadi awal untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial anak.

E. Keaslian Penelitian

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang dilakukan peneliti diantaranya :

1. Prantoro (2015) dengan judul penelitian Penggunaan Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterlampiran Sosial Anak Usia Dini di TK Taman Indriya Jetis Kota Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan keterlampiran sosial yang terjadi pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar pengamatan, pedoman, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh melalui pedoman wawancara dan instrument lembar pengamatan dideskripsikan dan dianalisis menggunakan statistik *Non Parametrik* menggunakan uji tes Ranking-bertanda *Wilcoxon*. Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti menggunakan pendekatan penelitian Kuantitatif dan metode eksperimen dengan rancangan *Pre Eksperimental Design* dengan desain penelitian *pretest-posttest (one group pretest-posttest)*. Peneliti mengambil sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan responden 30 anak. Instrumen yang digunakan peneliti adalah teknik permainan

tradisional engklek dan DDST. Analisis data penelitian menggunakan statistik parametrik dengan *Uji Paired T-Test*.

2. Julianto (2013) dengan judul penelitian Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Dua Kaki Anak Kelompok A di TK Darma Wanita Desa Bulukidul di Kecamatan Baon Ponogoro. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah ada pengaruh permainan tradisional karetan terhadap kemampuan motorik kasar melompat dua kaki. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Pre-Experimental* desain penelitian *One-Group Pre Test-Post Test Design*. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi. Analisis data menggunakan statistik *Non Parametrik* uji jenjang bertanda *Wilcoxon (Wilcoxon Match Pairs Test)*. Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti menggunakan pendekatan penelitian Kuantitatif dan metode eksperimen dengan rancangan *Pre Experimental Design* dengan desain penelitian pretest-posttest (*one group pretest-posttest*). Peneliti mengambil sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan responden 30 anak. Instrumen yang digunakan peneliti adalah teknik permainan tradisional engklek dan DDST. Analisis data penelitian menggunakan statistik parametrik dengan *Uji Paired T-Test*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Tumbuh Kembang

a. Definisi

Tumbuh kembang dianggap sebagai satu kesatuan yang mencerminkan bermacam perubahan yang terjadi selama hidup seseorang. Seluruh perubahan tersebut merupakan proses dinamis yang menekankan beberapa dimensi yang saling berkaitan dan sulit dipisahkan (Soetjiningsih, 2012).

Pertumbuhan merupakan perubahan fisik dan peningkatan ukuran. Perubahan dapat diukur secara kuantitatif. Indikator perubahan meliputi tinggi badan, berat badan, ukuran tulang, dan pertumbuhan gigi. Pola pertumbuhan fisiologis sama untuk semua orang akan tetapi laju pertumbuhan bervariasi pada tahap pertumbuhan dan perkembangan berbeda (Synder, 2011).

Perkembangan merupakan peningkatan kompleksitas fungsi dan kemajuan keterampilan yang dimiliki individu untuk beradaptasi dengan lingkungan. Perkembangan merupakan

aspek perilaku dari pertumbuhan, misalnya individu mengembangkan kemampuan untuk berjalan, berbicara, berdiri dan melakukan suatu aktivitas yang semakin kompleks (Synder, 2011).

Pertumbuhan dan perkembangan keduanya mengacu pada proses dinamis. Pertumbuhan dan perkembangan walaupun sering digunakan secara bergantian, keduanya memiliki makna yang berbeda. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan proses yang berkelanjutan, teratur, dan berurutan yang dipengaruhi oleh faktor maturase, dan genetik (Synder, 2011).

b. Teori Tumbuh Kembang

Menurut Erikson (1902-1994) mengungkapkan bahwa perkembangan anak dapat dilihat berdasarkan psikososial erikson beranggapan perkembangan anak berdasarkan motivasi sosial dan mencerminkan hasrat untuk berfiliasi dengan orang lain menurut erikson tahap perkembangan dimulai dari 5 tahun pertama adapun delapan tahap perkembangan menurut erikson yaitu :

- 1) Anak usia 0-1 tahun dimana masa bayi tahun pertama anak kepercayaan versus ketidak percayaan.

- 2) Anak usia 1-3 tahun dimana anak mulai otonomi ragu dan malu.
- 3) Anak usia 3-5 tahun dimana masa anak-anak awal atau masa prasekolah anak mulai inisiatif versus bersalah.
- 4) Anak usia 6 tahun hingga pubertas dimana masa kanak-kanak menengah dan akhir mulai tekun versus rendah hati.
- 5) Masa remaja 10-20 tahun dimana remaja identitas versus kebingungan identitas.
- 6) Masa dewasa awal 20-30 tahun dimana dewasa awal mulai keintiman versus sosial.
- 7) Dewasa madya usia 40-50 tahun dimana dewasa tengah mulai generativitas versus stagnasi.
- 8) Masa dewasa akhir 60 tahun ke atas dimana dewasa ini integritas versus keputusasaan. (Dalam kutipan Santrock, 2011).

c. Aspek Tumbuh Kembang

Aspek tumbuh kembang pada masa anak merupakan suatu hal yang penting, yang sering diabaikan oleh tenaga kesehatan khususnya dilapangan (Nursalam dkk, 2013). Salah satu upaya pemantauan dan perkembangan pra sekolah adalah

Stimulasi Deteksi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK (Depkes RI, 2012).

Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2012) menyebutkan aspek-aspek perkembangan yang dapat dipantau meliputi gerak kasar, gerak halus, kemampuan bicara dan Bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian.

- 1) Gerak kasar atau motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap yang melibatkan otot-otot besar, seperti duduk, berdiri, dan sebagainya.
- 2) Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis dan sebagainya.
- 3) Kemampuan bicara dan Bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah dan sebagainya.

4) Sosialisasi dan kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain), berpisah dengan ibu/pengasuh anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya dan sebagainya.

2. Perkembangan sosial

a. Pengertian

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama. Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia enam bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain, seperti marah (tidak senang mendengar suara keras) dan kasih

sayang. Sunarto dan Hartono (1999) menyatakan bahwa hubungan sosial (sosialisasi) merupakan hubungan antara manusia saling membutuhkan. Hubungan sosial mulai dari tingkat sederhana dan terbatas, yang didasari oleh kebutuhan yang sederhana. Semakin dewasa dan bertambah umur, kebutuhan manusia menjadi kompleks dan dengan demikian tingkat hubungan sosial juga berkembang amat kompleks. Semakin bertambah umur, kebutuhan manusia menjadi kompleks perkembangan sosialnya, dalam arti mereka semakin membutuhkan orang lain (Yusuf, 2007).

b. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial

Dalam perkembangan menuju kematangan sosial, anak mewujudkan dalam bentuk-bentuk interaksi sosial diantaranya :

1) Perkembangan (Negativisme)

Bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Tingkah laku ini mulai muncul pada usia 18 bulan dan mencapai puncaknya pada usia tiga tahun dan mulai menurun pada usia empat hingga enam bulan.

2) Agresi (Agression)

Yaitu perilaku menyerang baik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap rasa frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya). Biasanya bentuk ini diwujudkan dengan menyerang seperti : mencubit, menggigit, menendang dan lain sebagainya.

3) Berselisih (Bertengkar)

Sikap ini terjadi jika anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain.

4) Menggoda (Teasing)

Menggoda merupakan bentuk lain dari sikap agresif, menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau semohan) yang menimbulkan marah pada orang yang digodanya.

5) Peraingan (Rivaly)

Yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap ini mulai terlihat pada anak usia empat tahun, yaitu persaingan prestice dan pada usia enam tahun semangat bersaing ini akan semakin baik.

6) Kerja sama (Cooperation)

Yaitu sikap mau bekerja sama dengan orang lain. Sikap ini mulai nampak pada usia tiga tahun atau awal empat tahun, pada usia enam hingga tujuh tahun sikap ini semakin berkembang dengan baik.

7) Tingkah laku berkuasa (Ascendant Behavior)

Yaitu tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap bossiness. Wujud dari sikap ini adalah : memaksa, menyuruh, meminta, mengancam dan sebagainya.

8) Simpati (Sympaty)

Yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain mau mendekati atau bekerjasama dengan dirinya. (Yusuf, 2007).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial anak dipengaruhi beberapa faktor yaitu:

1) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan

oleh keluarga, pola pergaulan, etika berinteraksi dengan orang lain banya ditentukan oleh keluarga.

2) Kematangan

Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, disamping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.

3) Status Sosial Ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

4) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, anak memberikan warna kehidupan sosial anak didalam masyarakat dan kehidupan mereka yang akan datang.

5) Kapasitas Mental : Emosi dan Intelegensi

Kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelek tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak (Yusuf, 2007).

d. Penilaian Perkembangan Anak

Menurut Soetjiningsih (2012) merupakan salah satu dari metode skrining atau bisa disebut dengan pemeriksaan untuk mengetahui kelainan perkembangan anak yaitu dengan Denver Developmental Screening Test (DDST). DDST mempunyai persyaratan yang diperlukan untuk metode skrining yang baik. Tes ini dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan menunjukkan validitas yang tinggi. Sekarang DDST yang digunakan ialah yang sudah dilakukan revisi restandarisasi, yang kemudian dinamakan *Denver II*.

1) Pengertian DDST

DDST ialah metode pengkajian yang digunakan untuk menilai perkembangan anak umur 0-6 tahun. Uji skrining ini diambil dari University of Colorado Medical Center di Denver

sehingga dikenal dengan nama Denver. Denver II merupakan hasil revisi dan standarisasi dan DDST dan DDST-R (Revised Denver Developmental Screening Test) (Adriana, 2011).

2) Tujuan pemeriksaan DDST

- a) Menilai tingkat perkembangan anak sesuai dengan umurnya.
- b) Menilai tingkat perkembangan anak yang tampak sehat dan anak tidak menunjukkan gejala kemungkinan adanya kelainan pada perkembangan.
- c) Memastikan dan memantau anak yang diduga mengalami kelainan pada perkembangan (Andriana, 2011).

3) Aspek-aspek perkembangan yang dinilai

Dalam DDST terdapat 125 tugas-tugas perkembangan, tugas yang diperiksa setiap kali skrining hanya berkisar 25-30 tugas dimana semua tugas perkembangan itu disusun berdasarkan urutan perkembangan dan diatur dalam 4 kelompok besar yang disebut sector perkembangan, yang meliputi :

a) Personal Sosial (Perilaku Sosial)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, seperti :

- (1) Menutup muka
- (2) Membalas senyuman pemeriksa
- (3) Tersenyum spontan
- (4) Mengamati tangannya
- (5) Berusaha menggapai mainan
- (6) Makan sendiri
- (7) Tepuk tangan
- (8) Menyatakan keinginan
- (9) Daag-daag dengan tangan
- (10) Main bola dengan pemeriksa
- (11) Menirukan kegiatan
- (12) Minum dengan cangkir
- (13) Membantu dirumah
- (14) Menggunakan sendok dan garpu
- (15) Membuka pakian
- (16) Menyuapi boneka
- (17) Memakai baju
- (18) Gosok gigi dengan bantuan

- (19) Cuci dan mengeringkan tangan
- (20) Menyebut nama teman
- (21) Memakai T-shirt
- (22) Berpakian tanpa bantuan
- (23) Bermain ular tangga / kartu
- (24) Gosok gigi tanpa bantuan
- (25) Mengambil makanan

b) Fine Motor Adaptive (Gerakan Motorik Halus)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan dalam :

- (1) Mengikuti ke garis tengah
- (2) Mengikuti lewat garis tengah
- (3) Memegang icik-icik
- (4) Mengamati manik-manik
- (5) Tangan bersentuhan
- (6) Meraih
- (7) Mencari benang
- (8) Menggaruk manik-manik
- (9) Memindahkan kubus
- (10) Mengambil dua buah kubus

- (11) Memegang dengan ibu jari dan jari
- (12) Membenturkan dua kubus
- (13) Menaruh kubus di cangkir
- (14) Mencoret-mencoret
- (15) Ambil manik-manik ditunjukkan
- (16) Menara dari dua kubus
- (17) Menara dari empat kubus
- (18) Menara dari enam kubus
- (19) Meniru garis vertikal
- (20) Menara dari kubus
- (21) Menggoyangkan dari ibu jari
- (22) Mencotot O
- (23) Menggambar dengan tiga bagian
- (24) Mencontoh (titik)
- (25) Memilih garis yang lebih panjang
- (26) Menggambar orang 6 bagian

c) Language (Bahasa)

Kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan yang meliputi :

- (1) Bereaksi
- (2) Bersuara
- (3) Oooooo ? Aaaahh

- (4) Tertawa
- (5) Berteriak
- (6) Menoleh ke bunyi icik-icik
- (7) Menoleh ke arah suara
- (8) Satu silabel
- (9) Meniru bunyi kata-kata
- (10) Papa/mama tidak spesifik
- (11) Kombinasi silabel
- (12) Mengoceh
- (13) 1 kata
- (14) 2 kata
- (15) 3 kata
- (16) 6 kata
- (17) Menunjuk 2 gambar
- (18) Kombinasi gambar
- (19) Menyebut 1 gambar
- (20) Menyebut 4 gambar
- (21) Bicara dengan dimengerti
- (22) Kegunaan 2 benda
- (23) Mengerti 4 kata depan
- (24) Menyebut 4 warna
- (25) Mengartikan 3 kata

d) Gross Motor (Gerak Motorik Kasar)

Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh, meliputi kemampuan dalam :

- (1) Gerakan seimbang
- (2) Mengangkat kepala
- (3) Kepala terangkat ke atas
- (4) Duduk kepala tegak
- (5) Menumpu badan pada kaki
- (6) Dada terangkat menumpu satu lengan
- (7) Membalik
- (8) Bangkit kepala tegak
- (9) Duduk tanpa pegangan
- (10) Berdiri tanpa pegangan
- (11) Bangkit tanpa pegangan
- (12) Bangkit terus duduk
- (13) Berdiri 2 detik
- (14) Berdiri sendiri
- (15) Membungkuk kemudian berdiri
- (16) Berjalan dengan baik
- (17) Berjalan dengan mundur
- (18) Lari
- (19) Berjalan naik tangga

- (20) Meneddang bola kedepan
- (21) Melompot
- (22) Melempar bola
- (23) Loncat
- (24) Berdiri satu kaki 1 detik
- (25) Berdiri satu kaki 2 detik
- (26) Melompat dengan satu kaki
- (27) Berdiri satu kaki 3 detik
- (28) Berdiri satu kaki 4 detik

4) Alat Yang Digunakan dan Prosedur DDST

a) Alat yang digunakan

- (1) Alat peraga : benang wol merah, manik-manik, kubus kayu berwarna merah-kuning-hijau-biru, cangkir plastik dengan pegangan permainan anak, boneka, botol kecil, bola tenis, lonceng kecil, kertas dan pensil, meja dan kursi pemeriksa, serta meja khusus bayi berbaring.
- (2) Lembar formulir DDST
- (3) Buku petunjuk sebagai referensi yang menjelaskan cara-cara melakukan tes dan cara menilainya.

b) Pelaksanaan DDST yaitu :

Menurut (Andriana, 2011) hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan test yaitu sebagai berikut :

- (1) Semua item harus diujikan dengan prosedur yang terstandarisasi dan perlu kerjasama aktif dari anak sebab anak harus merasa tenang, aman, senang dan sehat, dan bina kerjasama yang baik antara kedua belah pihak.
- (2) Tersedia ruang yang cukup luas, ventilisasi baik, dan berikan kesan santai dan menyenangkan.
- (3) Orang tua harus tahu test ini bukan test IQ melainkan test untuk melihat perkembangan anak secara keseluruhan, dan beritahu orang tua bahwa anak tidak selalu dapat melaksanakan semua tugas yang diberikan.
- (4) Item yang kurang memerlukan keaktifan anak sebaiknya didahulukan, misalnya sector personal-sosial, baru dilanjutkan sektor motorik halus dan item yang lebih mudah didahulukan, berikan pujian bila anak dapat melaksanakan tugas dengan baik atau kurang tepat agar anak tidak segan untuk menjalani test berikutnya.

(5) Item dengan alat yang sama dilakukan secara berurutan agar waktu efisien dan alat-alat yang akan digunakan yang diletakkan diatas meja.

(6) Pelaksanaan test untuk semua sector dimulai dari item yang terletak disebelah kiri garis umur lalu dilanjutkan ke item disebelah kanan garis umur, dan jumlah item yang dinilai bergantung pada lama waktu yang tersedia, yang terpenting pelaksanaannya mengacu pada tujuan test.

c) Penilaian

(1) Lulus (Passed = P)

Anak dapat melakukan item tugas dengan baik atau ibu pengasuh memberikan laporan bahwa anak dapat melakukannya.

(2) Gagal (Fall = F)

Anak dapat melakukan item tugas dengan baik atau ibu pengasuh memberikan laporan bahwa anak tidak dapat melakukan dengan baik.

(3) Tak mendapat kesempatan melakukan tugas (No Opportunity = NO)

Anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan item karena hambatan. Skor ini hanya digunakan

untuk item yang berkode L atau laporan orang tua atau pengasuh anak. Misalnya pada anak retardasi mental atau Down syndrome.

(4) Menolak (Refusal = R)

Anak menolak melakukan tes oleh karena faktor sesaat, misalnya anak lelah, menangis, mengantuk dan sebagainya.

5) Interpretasi penilaian individu

a) Penilaian "Lebih" (*Advanced*)

Bila seorang anak "lulus" (*Passs*) pada item tugas perkembangan yang terletak di kanan garis umur, dinyatakan perkembangan anak "lebih", karena kebanyakan anak sebayanya belum "lulus".

b) Penilaian "Normal"

Bila seorang anak "gagal" (*Fain*) atau "menolak" (*Refusal*) melakukan tes pada item di sebelah kanan garis umur, maka perkembangan anak dinyatakan normal. Anak tidak diharapkan "lulus" sampai umurnya lebih tua.

c) Penilaian peringatan (*Caution*)

Bila seorang anak "gagal" atau "menolak" tes pada item dimana garis umur pada atau antara peneliti 25 dan 75.

Perkembangan anak pada tes tersebut dinyatakan normal.

d) Penilaian delayed / keterlambatan

Bila seorang anak “gagal” atau “menolak” melakukan tes pada item yang terletak lengkap disebelah kiri garis umur, karena anak “gagal” atau “menolak” tes dimana 90% anak-anak sudah dapat melakukannya. Keterlambatan ditandai dengan memberi warna pada bagian akhir kotak segi panjang.

e) Penilaian No Opportunity atau tidak ada kesempatan

Pada tes yang dilaporkan orang tua atau anak tidak ada kesempatan untuk melakukan atau mencoba, diberi skor sebagai “NO”.

6) Penilaian Keseluruhan Tes

Hasil interpretasi untuk keseluruhan tes dikategorikan menjadi 4 yaitu normal, suspek dan tidak dapat diuji. Penjelasan mengenai ketiga kategori tersebut adalah sebagai berikut :

a) Normal

Tidak ada delayed (keterlambatan), paling banyak 1 caution (peringatan), lakukan ulang pemeriksaan pada kontrol berikutnya.

b) Suspek

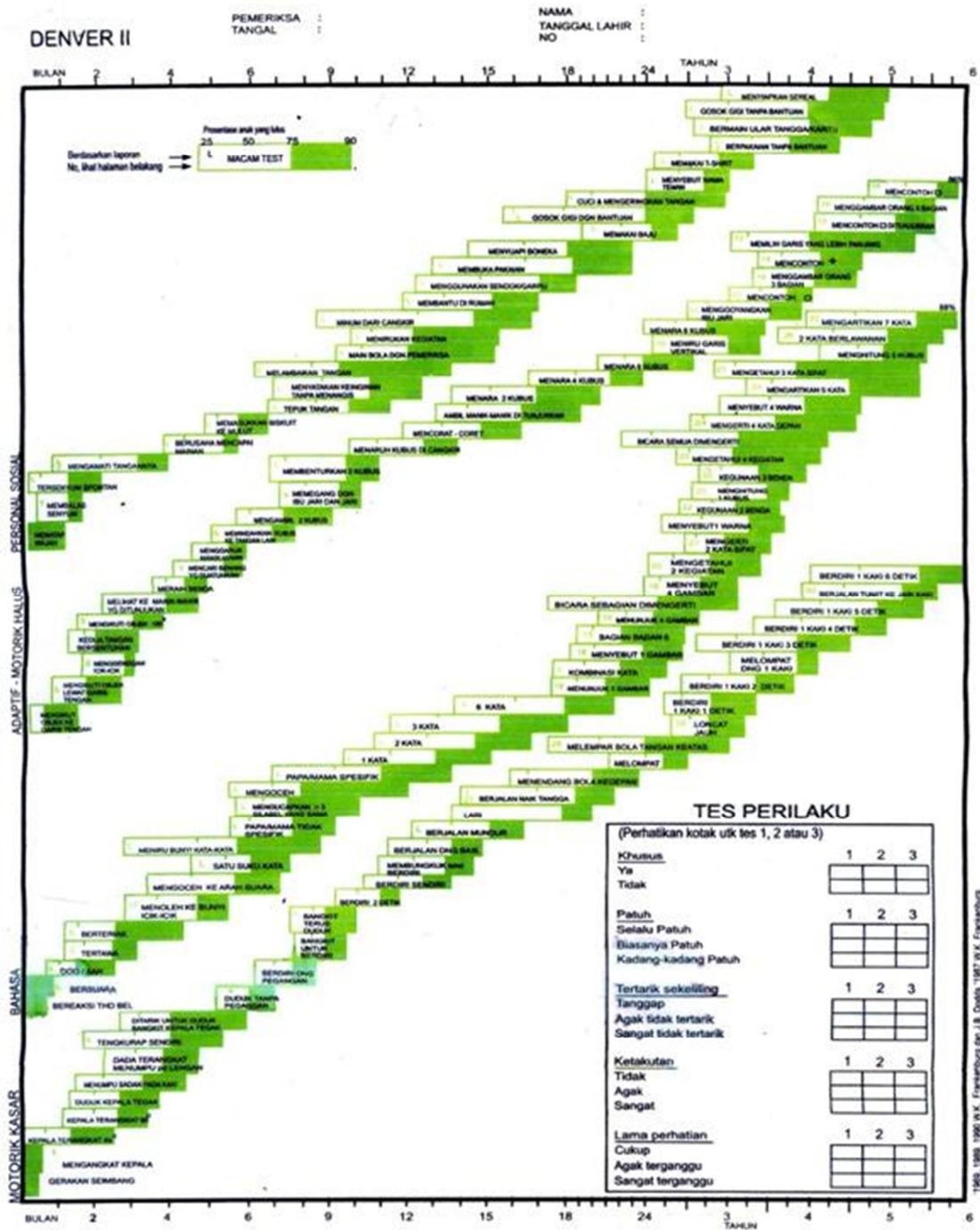
Terdapat dua atau lebih skor delayed dan dua atau lebih caution. Dalam hal ini caution atau delayed harus disebabkan oleh kegagalan (fail) bukan dari (refusal). Lakukan uji ulang 1-2 minggu.

c) Untestable atau tidak dapat diuji

Ada skor menolak pada lebih dari 1 uji coba disebelah kiri garis umur, lakukan uji ulang 1-2 minggu.

d) Abnormal

Didapatkan dua atau lebih keterlambatan pada dua sektor atau lebih, dalam satu sektor didapatkan dua atau lebih keterlambatan ditambah satu sektor atau lebih dengan satu keterlambatan dan pada sektor tersebut, serta tidak ada yang lulus pada kotak yang terpotong garis usia.



Gambar 2.1 DDST

PETUNJUK PELAKSANAAN

- Mengajak anak untuk tersenyum dengan memberi senyuman, berbicara dan melambaikan tangan. jangan menyentuh anak.
- Anak harus mengamati tangannya selama beberapa detik.
- Orang tua dapat memberi petunjuk cara menggosok gigi dan menaruh pasta pada sikat gigi.
- Anak tidak harus mampu menalikan sepatu atau mengancing baju / menutup ritsleting di bagian belakang.
- Gerakan benang pertahan lahan, seperti busur secara bolak-balik dari satu sisi ke sisi lainnya kira-kira berjarak 20 cm (8 inci) diatas muka anak.
- Lulus jika anak memegang kerucikan yang di sentuhkan pada belakang atas ujung jarinya.
- Lulus jika anak berusaha mencari kemana benang itu mengalir. Benang harus dijatuhkan secepatnya dari pandangan anak tanpa pemeriksa menggerakkan tangannya.
- Anak harus memindahkan belek dari tangan satu ke tangan lainnya tanpa bantuan dari tubuhnya, mulut atau meja.
- Lulus jika anak dapat mengambil manik - manik dengan menggunakan ibu jari dan jarinya (menjimpit).
- Garis boleh bervariasi, sekitar 30 derajat atau kurang dari garis yang dibuat oleh pemeriksa.
- Buatlah genggaman tangan dengan ibu jari menghadap keatas dan gayungkan ibu jari. Lulus jika anak dapat menirakan gerakan tanpa menggerakkan jari selain ibu jarinya.



- Lulus jika membentuk lingkaran tertutup. Gagal jika gerakan terus melingkar.
- Garis mana yang lebih panjang? (bukan yang lebih besar), putarlah kawat secara berahik dan ulangi (lahs 3 dari 3 atau 5 dari 6)
- Lulus jika kedua garis berpotongan mendekati titik tengah.
- Biarkan anak mencanteh dahulu, bila gagal bertilah petunjuk.

Waktu menguji no. 12, 14 dan 15 jangan menyebutkan nama bentuk, untuk no. 12 dan 14 jangan memberi petunjuk / contoh.

- Waktu menilai, setiap pasang (2 tangan, 2 kaki dan seterusnya) hitunglah sebagai satu bagian.
- Masukkan satu kubus kedalam cangkir kemudian kocok perlahan - lahan di dekat telinga anak tetapi diluar pandangan anak, utangi pada telaga yang lain.
- Tunjukkan gambar dan suruh anak menyebutkan namanya (tidak diberi nilai jika hanya banyu saja). Jika menyebut kurang dari 4 nama gambar yang benar, maka suruh anak menunjuk ke gambar sesuai dengan yang disebutkan oleh pemeriksa.



- Gunakan boneka. Katakan pada anak untuk menunjukkan mana hidung, mata, telinga, mulut, tangan, kaki, perut dan rambut Lulus 6 dari 8.
- Gunakan gambar, tanyakan pada anak : mana yang terbang ?.....berbunyi meong?.....berbicara?.....berlari menderap?.....menggegang?..... Lulus 2 dari 5, 4 dari 5.
- Tanyakan pada anak : Apa yang kamu lakukan bila kamu dingin ?.....Lapar?.....Lulus 2 dari 3, 3 dari 3.
- Tanyakan pada anak : Apa gunanya cangkir?.....Apa gunanya kursi?.....Apa gunanya pensil?.....Kata - kata yang menunjukkan kegiatan harus terasah di luar jawaban anak.
- Lulus jika anak meletakkan dan menyebutkan dengan benar berapa banyaknya kubus diatas kertas/meja (1, 5).
- Katakan jika anak : Letakkan kubus diatas meja, dibawah meja, dimuka pemeriksa, dibelakang pemeriksa. Lulus 4 dari 4. (jangan membantu anak dengan menunjuk, menggerakkan kepala atau mata).
- Tanyakan pada anak : Apa itu bola?.....danan?.....meja?.....rumah?.....pisang?.....korden?.....pagar?.....langit-langit?.....Lulus jika dijelaskan sesuai dengan gunanya, bentuknya, dibuat dari apa atau kategori umum (seperti pisang itu buah bukan hanya kuning). Lulus 5 dari 8 atau 7 dari 8.
- Tanyakan pada Anak : Jika kuda itu besar, ikan itu?.....jika api itu panas, es itu.....?jika matahari bersinar pada siang hari, bulan bercahaya pada.....?.....Lulus 2 dari 3.
- Anak hanya boleh menggunakan dinding atau kayu gergang, bukan orang, tidak boleh merangkak.
- Anak harus melemparkan bola diatas bahu ke arah pemeriksa pada jarak paling sedikit 1 meter (3kaki).
- Anak harus melompat melampaui lebar kertas 22 cm (8,5 inci).
- Katakan pada anak untuk berjalan lurus kedepan Tumpukan berjarak 2,5 cm (1 inci) dari ibu jari kaki. Pemeriksa boleh memberi contoh. anak harus berjalan 4 langkah berturutan.
- Pada tahun kedua, separuh dari anak normal tidak selalu patuh.

Pegamatan :

Gambar 2.2 DDST

3. Anak Prasekolah

a. Pengertian Anak Prasekolah

Anak merupakan individu yang berbeda dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi (0-1 tahun) usia bermain/toddler (1-2,5 tahun), usia sekolah (2,5-5 tahun), usia sekolah (5-11 tahun) hingga remaja(11-18 tahun). Anak dari usia 1 sampai 5 menguatkan rasa identitas jender dan mulai membedakan perilaku sesuai jenis kelamin yang didefinisikan secara sosial serta mengamati perilaku orang dewasa, mulai untuk menirukan tindakan orang tua yang berjenis kelamin sama, dan mempertahankan atau memodifikasi perilaku yang didasarkan pada umpan balik orang tua (Potter & Perry, 2010).

Anak usia prasekolah adalah anak usia 3-5 tahun saat dimana sebagian besar sistem tubuh telah matur dan stabil serta dapat menyesuaikan diri dengan stress dan perubahan yang moderat (Wong, 2008). Anak usia ini adalah pribadi yang mempunyai berbagai macam potensi. Potensi-potensi itu dirangsang dan dikembangkan agar pribadi anak tersebut berkembang secara optimal. Di usia ini juga anak mengalami banyak perubahan baik fisik dan mental, dengan karakteristik

sebagai berikut, berkembangnya konsep diri, munculnya egosentris, rasa ingin tahu, imajinasi, belajar menimbang rasa, munculnya kontrol internal (tubuh), belajar dari lingkungannya, berkembangnya cara berfikir, berkembangnya kemampuan berbahsa, dan munculnya perilaku (Wong, 2008).

b. Tahapan Prasekolah

Tahapan tumbuh kembang yang memerlukan perhatian dan menentukan kualitas seseorang dimasa mendatang adalah pada masa anak. Menurut pedoman Stimulasi Deteksi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTKA) Depkes (2012). Adapun masa prasekolah diusia 1-6 tahun ini dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu :

1) Usia 1-3 tahun

Pertumbuhan fisik anak usia 1-3 relatif lebih lambat dari pada saat masa bayi, tetapi perkembangan motoriknya berjalan lebih cepat. Anak sering mengalami penurunan nafsu makan sehingga tampak langsing dan berotot. Pada mulanya, anak berdiri tegak dan kaku, kemudian berjalan dengan berpegangan. Anak lebih banyak menyelidiki benda disekitarnya dan meniru apa yang diperbuat orang. Mungkin ia akan mengaduk-aduk tempat sampah, laci, lemari

pakaian, membongkar mainan, dan lain-lain. Anak juga dapat menunjukkan beberapa bagian tubuhnya, menyusun dua kata, dan mengulang kata-kata baru. Anak kadang-kadang juga berperilaku menolak apa saja yang dilakukan terhadap dirinya (self defense), misalnya menolak mengenakan baju yang sudah disediakan orang tuanya dan akan memilih sendiri pakaian yang disukainya. Pada usia ini waktu yang tepat melatih anak untuk buang air besar dan buang air kecil pada tempatnya (toilet training).

2) Usia 3-5 tahun

Pada usia 5 tahun, pertumbuhan gigi susu sudah lengkap. Anak keletihan lebih lansing. Pertumbuhan fisik juga relative lambat. Anak mampu naik turun tangga tanpa bantuan, demikian juga berdiri dengan satu kaki secara bergantian atau melompat sudah mampu dilakukan. Anak mulai berkembang superegonya (suara hati), yaitu merasa bersalah bila ada tindakannya yang kurang keliru. Pada masa ini rasa ingin tahu (curious) dan daya imajinasi anak berkembang, sehingga anak banyak bertanya tentang segala hal disekelilingnya yang tidak diketahuinya. Anak mulai mengenal perbedaan jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Pada akhir tahapan ini, anak memasuki masa

prasekolah, anak mulai mengenal cita-cita, belajar menggambar, menulis, dan mengenal angka serta bentuk atau warna benda (Rekawati dkk, 2013).

c. Karakteristik Anak Prasekolah

Snowman (Patmonodewo, 2015) mengemukakan karakteristik anak prasekolah (3-5 tahun) yang biasanya ada di TK, antara lain yaitu :

1) Fisik Anak Prasekolah

Penampilan maupun gerak-gerak anak prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berbeda dalam tahap sebelumnya. Adapun ciri fisik dari anak prasekolah antara lain :

- a) Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Berikan kesempatan kepada anak untuk berlari, memanjat, dan melompat. Usahakan kegiatan-kegiatan tersebut diatas sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan anak dan selalu dibawah pengawasan guru.
- b) Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari tangan. Oleh karena itu

biasanya anak belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti mengikat tali sepatu.

- c) Walaupun anak laki-laki lebih besar, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaliknya jangan mengeritik anak lelaki apabila ia terampil. Jauhkan sikap membanding-bandingkan antara laki-laki dan perempuan, juga dalam kompetisi keterampilan seperti apa yang tersebut diatas.

2) Sosial Anak Prasekolah

Anak prasekolah biasanya mudah bersosialisasi dengan orang lain disekitarnya. Adapun ciri-cirinya adalah sebagai berikut :

- a) Umumnya pada tahap ini memiliki satu atau dua sahabat, tapi sahabat tersebut cepat berganti.
- b) Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti.

3) Emosional Anak Prasekolah

Anak TK cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Selain itu sifat iri hati pada anak

prasekolah sering terjadi. Mereka seringkali memperebutkan mainan atau perhatian guru.

4) Kognitif Anak Prasekolah

Anak prasekolah umumnya telah terampil berbahasa. Sebagai besar dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak diberikan kesempatan berbicara. Sebagian dari mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik. Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi, dan kasih sayang.

Dapat disimpulkan dari karakteristik anak prasekolah, diharapkan sejak dini anak harus dikembangkan kemampuannya baik secara fisik, sosial, emosi, dan kognitif. Sehingga pada perkembangan yang akan datang anak dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik.

4. Permainan Tradisional

a. Definisi Permainan

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Permainan itu sendiri ialah kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana menyenangkan. Suatu permainan harus

bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya, apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya maka tidak lagi disebut sebagai permainan. Permainan juga merupakan suatu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan seorang anak dengan rasa senang tanpa ada paksaan dari orang lain dan menimbulkan perasaan senang bagi yang melakukan permainan tersebut. Permainan mempengaruhi perkembangan kognitif, bahasa, pengetahuan tentang dunia, persepsi, perkembangan gerak tubuh, perkembangan sosial dan emosi. Permainan juga mempengaruhi penyesuaian sosial dan diri terutama permainan yang bernuansa sosial (Purwaningsih, 2011).

b. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Permainan ini biasanya hanya menggunakan aturan sederhana yang disepakati secara bersama-sama dan menggunakan ala-alat sederhana yang biasanya merupakan benda-benda yang ada disekitar anak, seperti permainan danko, tali, logo dan engklek (Hasanah & Pratiwi, 2016).

Menurut Hurlock (1998) dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak menjadi lebih sosial.

Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerjasama, asal saja mereka telah diterima dalam gang dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang sangat terlihat dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang dimiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsure-unsure permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional (Agustim, 2013).

c. Manfaat Permainan Tradisional

Semua bentuk, sifat dan jenis permainan pada dasarnya memberikan rangsangan dalam memperbanyak jaringan pada otak yang akan menentukan cara berfikir, berperilaku, dan kepribadian seseorang. Setiap permainan tradisional anak terdapat tata cara atau peraturan yang menjadi ketentuan secara turun-temurun yang menuntut sikap sportif dan terhadap aturan permainan. Kegiatan bermain pada anak membantu mereka memahami dan mempraktekkan kemampuan dalam mengembangkan rasa, intelektual, sosial, dan keterampilan sosial mereka yang dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain anak menghasilkan proses belajar pada anak (Hadiwinarto, 2013).

Menurut Tedjasaputra (2010), manfaat permainan tradisional bagi perkembangan aspek sosial yaitu sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin. Melalui bermain anak juga belajar bagaimana berlaku sebagaimana tokoh yang sedang ia mainkan serta belajar berkomunikasi dengan sesama teman.

Menurut Ariani (2011), bahwa permainan anak bermanfaat untuk memberikan pendidikan pada anak dalam berbagai segi seperti sifat sosial, sikap disiplin, etika, kejujuran,

kemandirian dan percaya diri. Permainan tradisional juga dapat sebagai sarana penting untuk proses sosialisasi. Dalam permainan tradisional anak dapat belajar budaya serta nilai-nilai sosial yang diperlukan sebagai pedoman dalam pergaulan dimasyarakat.

Dan menurut Sujarno (2010), menyebutkan bahwa terdapat beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat bermanfaat untuk perkembangan anak antara lain kebebasan, tanggung jawab, solidaritas, ketaatan, edukatif, sportivitas, musyawarah atau demokrasi, dan hiburan. Berbagai nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak tersebut menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk mendukung perkembangan anak.

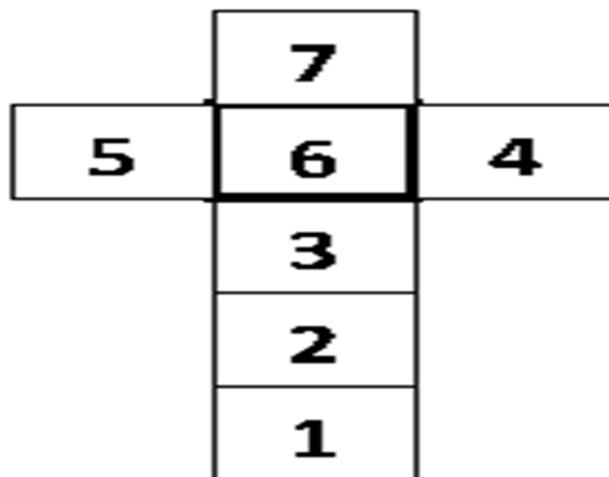
5. Permainan Engklek

a. Pengertian

Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan anak-anak secara bergiliran dengan cara melompat pada garis dengan menggunakan satu kaki, yang dikenal juga dengan sebutan permainan asenan atau gala asen. Permainan ini juga dapat digunakan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan pada anak.

Penggunaan permainan engklek dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu permainan engklek juga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak terhadap aspek-aspek perkembangan anatara lain perkembangan fisik motorik, moral dan agama, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan kognitif.

Permainan ini juga dapat menjadikan anak lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada disekitarnya. Hal itu dapat mendorong mereka dalam menciptakan alat-alat permainan yang digunakan untuk menjadikan anak lebih kreatif (Rizki & Bella, 2017).



Gambar 2.3 Kotak-kotak Permainan Engklek

b. Manfaat Permainan Engklek

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah :

- 1) Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengerjakan kebersamaan.
- 3) Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- 4) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- 5) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- 6) Melatih keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.

7) Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk/kreweng (Rizki & Bella, 2017).

c. Cara Bermain Permainan Engklek

Cara bermain permainan engklek ini pertama-tama kita menggambar di atas tanah atau di halaman 7-9 kotak lalu diberi nomor masing-masing pada setiap kotak tersebut. Biasanya permainan ini untuk menentukan siapa yang duluan bermain menggunakan cara melempar gacoan. Gacoan merupakan pecahan batu atau pecahan bata atau bisa juga pecehana genteng (yang aman). Dan siapa yang tepat pada kotaknya dan juga paling jauh pada nomor dikotaknya, dan yang paling dekat akan mendapatkan urutan bermain pertama dan yang paling jauh dapat nomor urut yang terakhir. Atau bisa juga menggunakan cara hopimpa untuk menentukan siapa yang duluan bermain. Lalu setelah itu pemain mesti melompat dari satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki tanpa menginjak garis. Apabila pemain menginjak garis maka digantikan dengan pemain berikutnya (Hasanah & Pratiwi, 2016).



Gambar 2.4 Bermain Engklek

B. Penelitian Terkait

1. Prantoro (2015) dengan judul penelitian Penggunaan Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterlampiran Sosial Anak Usia Dini di TK Taman Indriya Jetis Kota Yogyakarta. Dengan hasil perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan uji tes ranking-bertanda Wilcoxon pada program SPSS dimana pada permainan bakiak diperoleh nilai signifikan (p) sebesar (0,001) dengan taraf signifikan (0,05) sehingga $p < 0,05$. Dan pada permainan tradisional engklek diperoleh nilai signifikan (p) sebesar (0,002) dengan taraf signifikan (0,05) sehingga $p < 0,05$. Yang berarti bahwa hipotesis diterima. Pada permainan tradisional bakiak menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,0001, sehingga

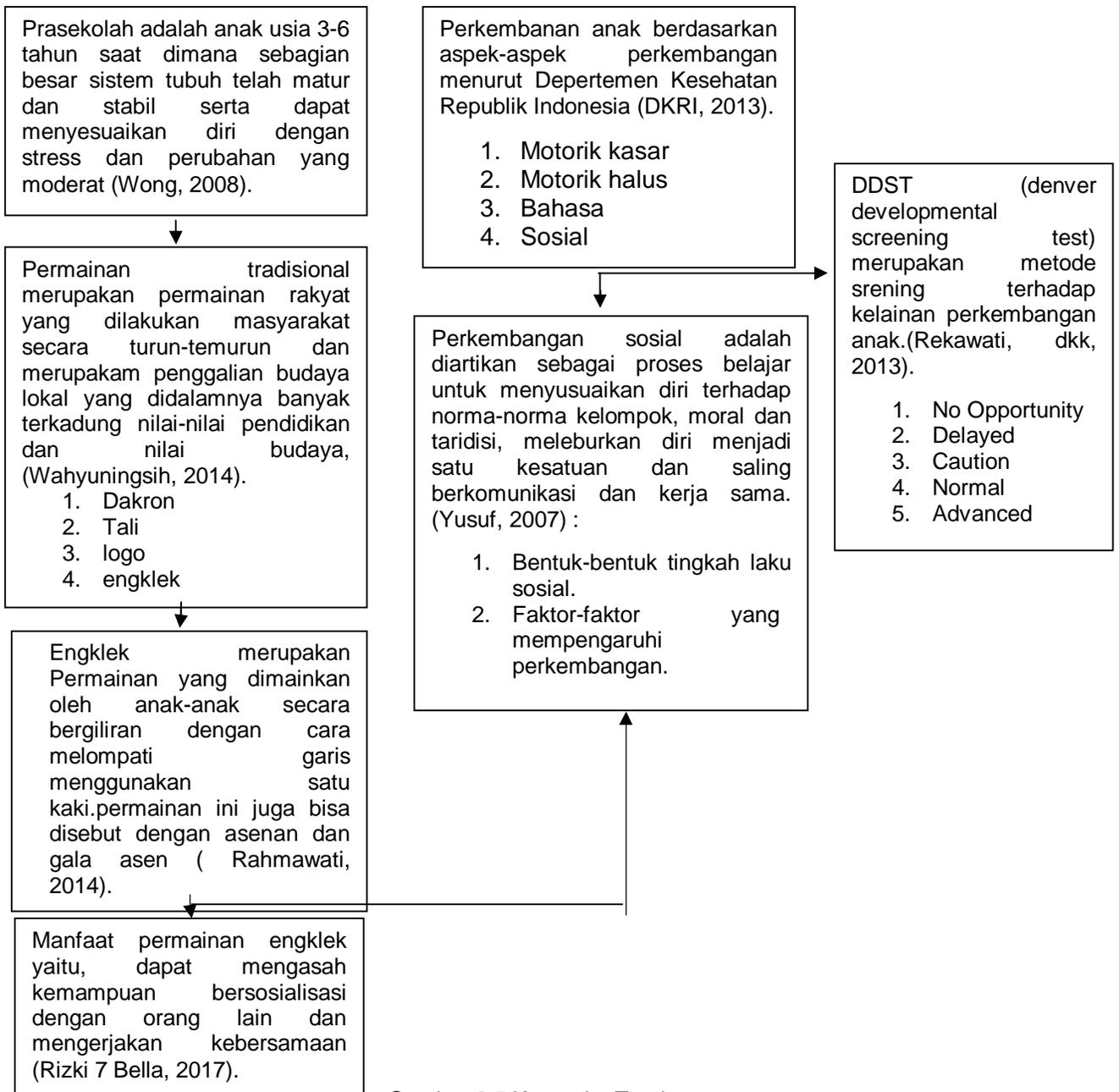
$p < 0,05$ dan pada permainan tradisional engklek menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,002 sehingga $p < 0,05$ yang berarti hipotesis keduanya diterima.

2. Julianto (2013) dengan judul penelitian Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Dua Kaki Anak Kelompok A di TK Darma Wanda Desa Bulukidul di Kecamatan Baon Ponogoro. Dari hasil analisis menggunakan uji jenjang Wilcoxon, diketahui bahwa nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 0. T_{hitung} diambil dari jumlah jenjang yang terkecil tanpa memperhatikan tanda. T_{hitung} tersebut dibandingkan dengan T_{table} . Cara mengetahui T_{table} yaitu menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikansi 5% sehingga T_{table} yang diperoleh dari T_{table} berjumlah 5 berarti $T_{hitung} < T_{table}$ ($0 < 52$). Sehingga dapat disimpulkan $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $T_{table} = 52$ sehingga H_a diterima karena $T_{hitung} < T_{table}$ ($0 < 52$) dan H_0 ditolak karena $T_{hitung} > T_{table}$ ($0 < 52$). Dengan demikian terbukti bahwa permainan tradisional karetan dapat membantu anak dalam melakukan gerak melompat dua kaki.

C. Kerangka Teori Penelitian

Kerangka teori penelitian adalah model konseptual yang menggambarkan hubungan diantara berbagai macam factor yang telah diidentifikasi sebagai sesuatu hal yang penting bagi suatu masalah.

(Notoatmodjo, 2010). Adapun kerangka teori yang bisa digambarkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

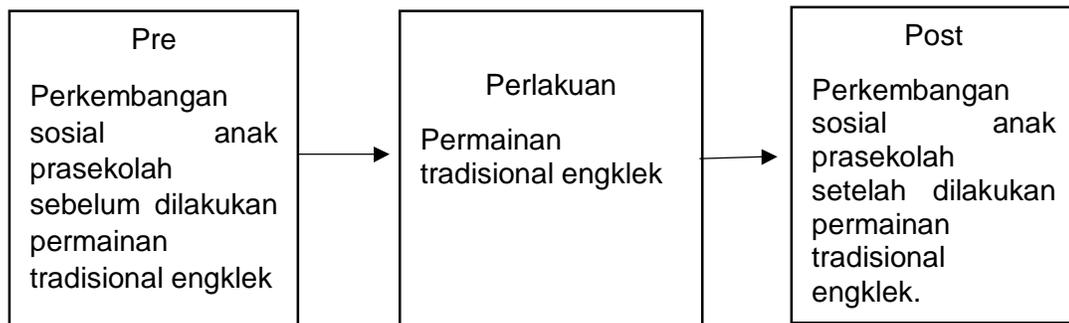


Gambar 2.5 Kerangka Teori

C. Kerangka Konsep Penelitiian

Kerangka konsep penelitian pada dasarnya adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau dikur melalui penelitian-penelitian yang akan dilakukan (Notoatmojo, 2010).

Berdasarkan teori yang diuraikan pada tinjauan kepustakaan, maka kerangka konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.6 Kerangka Konsep Penelitian

D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari pernyataan penelitian. Biasanya hipotesis dirumuskan dalam bentuk hubungan antara kedua variabel, variabel bebas dan variabel terkait (Notoatmodjo, 2010). Dalam penelitian ini terdapat hipotesa – hipotesa antara lain :

1. H0 ditolak

Menunjukkan ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

2. Ha diterima

Menunjukkan ada pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis Rancangan Penelitian.....	54
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	55
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	57
D. Definisi Operasional.....	58
E. Instrument Penelitian.....	60
F. Uji Validitas dan Reabilitas.....	61
G. Teknik Pengumpulan Data.....	62
H. Teknik Pengolahan Data.....	63
I. Teknik Analisa Data.....	64
J. Etika Penelitian.....	73
K. Jalannya Penelitian.....	75
L. Jadwal Penelitian.....	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
A. Hasil Penelitian.....	77
B. Pembahasan.....	83
C. Keterbatasan Penelitian.....	89

SILAHKAN KUNJUNGI PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN
TIMUR

BAB V

PENUTUP

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Barunawati 3 Samarinda pada tahun 2018 yang telah dibahas dan diuraikan penelitian maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa :

1. Hasil penelitian pada karakteristik responden yaitu pada anak usia prasekolah 4-5 tahun, 4 tahun sebanyak 17 anak (56,7%) dan 5 tahun sebanyak 13 anak (43,3%), pada jenis kelamin anak laki-laki sebanyak 16 anak (53,3%) dan anak perempuan sebanyak 14 anak (46,7%).
2. Analisa univariat pada perkembangan sosial sebelum dilakukan perlakuan permainan tradisional engklek terdapat nilai rata-rata yaitu 3.67 dan pada perkembangan sosial sesudah dilakukan perlakuan permainan tradisional engklek terdapat nilai rata-rata meningkat yaitu 4.07.
3. Analisa bivariat untuk mengidentifikasi pengaruh antara variabel permainan tradisional engklek dengan variabel perkembangan

sosial, maka hasil penelitian menunjukkan yaitu terdapat nilai taraf signifikansi α (0,05) didapatkan hasil p value sebesar $0,001 < \alpha$ (0,05). Yang berarti H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan (bermakna) secara statistic antara pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan social pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Barunawati 3 Samarinda.

B. Saran

1. Bagi tempat penelitian

Diharapkan TK dapat memiliki metode permainan yang edukatif dalam menstimulus perkembangan anak, khususnya perkembangan sosial anak dengan cara menggunakan permainan tradisional engklek.

2. Bagi institusi pendidikan

Dapat menjadi tambahan pengetahuan dan tambahan informasi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai manfaat permainan tradisional engklek terhadap perkembangan social pada anak dengan jumlah sample yang lebih banyak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat dikembangkan lagi sebagaiberikut :

- a. Dengan melihat dari faktor lain seperti pengalaman, dan lingkungan responden.

- b. Disarankan dapat mengembangkan atau membudayakan permainan tradisional.
- c. Penelitian diharapkan untuk menambahkan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Adriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*.

Jakarta:Salemba Medika.

Arikunto, S. (2010). *Prosedure Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta:Rineka Cipta

Dahlan, Sopiudin. (2014). *Statistik untuk Kedokteran Dan Kesehatan*

Edisi 6. Jakarta, Salemba Medika.

Depdiknas 2006 dalam kutipan Fatiyah. (2016). *Pengaruh Terapi*

Bermain Puzzel Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan

Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) jurnal of ners

community volume 07, nomor 02, november 2016 Hal. 136-148.

Depkes RI (2012). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi Intervensi*

Tumbuh Kembang di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar.

Jakarta.

Febrikaharisma, M.H. (2013). Hubungan antara TB/U dengan fungsi

Motorik Anak Usia 2-4 Tahun. Semarang:FK.UNDIP.

Hasanah Nor Izatil dan Pratiwi Hardiyanti. (2016). *Pengembangan*

Anak Melalui Permainan Tradisional. Aswaja Pressindo: Sleman

Yogyakarta.

Hidayah, A. A. (2009). Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik

Analisa Data. Jakarta: Selemba Medika.

Imron M. (2010). *Statistik Teori, Metode, dan Aplikasi Pengkajian*

Estetika Bahasa. Surakarta: Cakra Books.

- Kozier, Erb, Berman, & Snyder. (2011). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan Konsep, Proses & Praktik*. Jakarta:EGC
- Muscari, Mary E. (2005). *Keperawatan Pedriatrik Edisi 3*. Jakarta:EGC
- Notoadmojo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. 2004. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Universitas Terbuka.
- Nursalam, Susilaningrum R, Utami.S. (2008). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta:Salemba Medika.
- Nurul, (2015). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kemampuan Sosial Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Kartini Kecamatan Long-ikis Kabupaten Paser*.
- Papalia, D. E., Old, S. W., Feldman, & R. D. (2001). *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika
- Riyanto A. (2013). *Kuesioner Pengetahuan Dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta:Salemba Medika.
- Santrock, John W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Soetjiningsih. (2012). *Perkembangan Anak*. Jakarta:Prenada Media Group.
- Soemiarti Patmodewo. (2015). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2010). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeta.
- (2013). *Metode Penelitian Eksperimen*. Bandung Alfabeta.

Suryani, Hendriani (2015). *Metode Riset Kuantitatif (Teori dan Aplikasi) pada Penelitian Bidang "Manajemen dan Ekonomi" Islam.*

Syamsu Yusuf. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja.* Bandung. Remaja Rosdakarya.

Woong, L. donna. (2008). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik.* Jakarta:EGC