

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIK

A. Tinjauan Pustaka

Dari berbagai sumber yang telah di telusuri oleh peneliti, terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan skripsi yang disusun oleh peneliti yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Clark C. Hall yang mengemukakan tentang Teori Systematic Behavior yaitu bahwa suatu kebutuhan atau keadaan terdorong (oleh motif, tujuan, maksud, aspirasi, ambisi) harus ada dalam diri seseorang yang belajar sebelum suatu respon dapat diperkuat atas dasar pengurangan dan kepuasan motif yang menyebabkan timbulnya usaha belajar itu oleh respon yang di buat oleh individu tersebut. (Ngalim Purwanto, 1998). Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang systematic behavior (bahwa suatu keadaan terdorong oleh motif, tujuan, maksud, aspirasi, ambisi) sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti tentang kualitas konsentrasi belajar anak dan keikutsertaan anak dalam belajar.
2. Ida Lestari Nurchasanah, (2008) dengan judul skripsi "Pengembangan Paket Budi Pekerti Melalui Pembelajaran Baca Tulis Permulaan Anak Usia Prasekolah membuat kesimpulan sebagai berikut : Penanaman Budi Pekerti Baca tulis Permulaan dilakukan oleh guru atau pendidik yang professional dimana pendidik atau guru dalam penyampaiannya harus bisa

memberikan motivasi dan dorongan untuk anak serta meningkatkan tingkat perhatian anak dalam kegiatan tersebut. Penanaman Pendidikan Budi Pekerti sejak dini sangat diperlukan karena masa Prasekolah adalah masa keemasan dan masa peka akan lingkungan. Untuk kepentingan itu, salah satu usaha yang bisa dilakukan adalah dengan dorongan dan semangat pada diri anak untuk tertarik serta membuatnya untuk tidak jenuh. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Penelitian ini adalah himbauan untuk guru dimana guru pra sekolah harus memiliki kemampuan untuk memberikan dorongan dan motivasi kepada anak sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang keikutsertaan anak dalam kegiatan belajar.

3. Masnur Muslich, (2008) dengan judul skripsi Pengembangan kosakata berbasis Audio-Visual untuk peningkatan kompetensi berbahasa Indonesia Anak Usia Dini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah peneliti merasa bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang selama ini diterapkan oleh para guru anak Usia Dini di kota Malang kurang menarik sehingga kurang membangkitkan kualitas konsentrasi dan motivasi anak untuk belajar secara aktif dan kreatif. Di samping itu guru pendidikan anak Usia Dini diharapkan memiliki Strategi Pembelajaran yang bervariasi sehingga anak tidak mudah jenuh dan bosan untuk mengikuti segala macam kegiatan atau pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini tentang Strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak membuat anak jenuh.

B. Kerangka Teoritik

1. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap sesuatu masalah atau objek. Dalam belajar di perlukan konsentrasi dalam perwujudan perhatian terpusat. Pemusatan perhatian tertuju pada suatu objek tertentu dengan mengabaikan masalah-masalah lain yang tak di perlukan.

Konsentrasi anak yang hanya sekedar aktif dan tidak mengalami gangguan pada otaknya memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a. Ciri-ciri anak aktif antara lain :

Fokus (Perhatian kuat) dimana anak aktif memiliki kemampuan untuk memfokuskan perhatian. Kedua lebih penurut yaitu sikap menentang yang dimilikinya tidak sekuat anak yang hiperaktif. Ia masih bisa diber tahu dan dapat mematuhi dengan lebih baik. Misalnya, ketika dilarang untuk tidak merusak mainan dengan memberikan alasannya, anak aktif mau berusaha mematuhi. Ketiga Konstruktif, ketika diberikan mainan, Puzzle umpamanya, si anak akan berusaha untuk menyusun secara konstruktif permainan tersebut. Keempat ada waktu lelah, anak aktif umumnya memiliki batas mobilitas. Ketika lelah akan menghentikan kegiatannya dan beristirahat. Kelima lebih sabar, anak aktif punya kesabaran yang lebih tinggi dibandingkan anak hiperaktif. Ketika menyelesaikan puzzle misalnya, anak aktif berusaha dengan keras dan sabar untuk menyelesaikan tugasnya hingga tuntas. Hal ini berkaitan dengan daya kreatifitas yang biasanya tidak dimiliki anak

hiperaktif. Keenam Intelektualitas tinggi, Anak aktif kecenderungan menjadi anak cerdas. Ia memiliki tenaga, rasa ingin tahu, dan kesempatan yang lebih besar untuk mengetahui hal-hal baru. (Ferdinand Zafiera,2012:17)

b. Kriteria sulit konsentrasi belajar antara lain :

1) Sering melakukan kecerobohan atau gagal menyimak hal yang terperinci dan sering membuat kesalahan karena tidak cermat.

Kecerobohan di sini biasanya terjadi pada orang dewasa misalnya sewaktu ia mengerjakan soal ujian ia terlalu buru – buru dan soal yang ia kerjakan tidak di baca secara keseluruhan sehingga menimbulkan kesalahan pada jawabannya.

2) Sering sulit memusatkan perhatian secara terus-menerus dalam suatu aktivitas.

Kesulitan dalam memusatkan perhatian ini misalnya ketika anak sedang bermain mobil-mobilan kemudian datang anak lain membawa bola, anak akan langsung mengubah fokus perhatiannya ke bola tersebut atau ketika yang bersangkutan sedang menyelesaikan *puzzle* kemudian mendengar suara dari arah lain, ia akan mengalihkan perhatiannya dan melupakan *puzzle* yang sedang di kerjakannya.

3) Sering tampak tidak mendengarkan kalau di ajak bicara.

Sikap cuek, acuh tak acuh bahkan tidak mau sedikitpun membalas pembicaraan sehingga membuat orang lain kesal saat di ajak

berbicara.

- 4) Sering tidak mengikuti intruksi
- 5) Gagal menyelesaikan tugas.

Sikap tidak memperhatikan intruksi dari guru dan merasa dirinya bisa sehingga membuatnya gagal dalam menyelesaikan tugas.

- 6) Sering sulit mengatur kegiatan maupun tugas

Tidak bisa menempatkan jadwal kegiatan sesuai dengan aturan dan terlalu banyak menyia-nyiaakan waktu.

- 7) Sering menghindar, tidak menyukai, atau enggan melakukan tugas yang butuh pemikiran cukup lama.
- 8) Sering kehilangan barang yang dibutuhkan untuk melakukan tugas
- 9) Sering mudah beralih perhatian oleh rangsangan dari luar
- 10) Sering lupa dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari.

(Ferdinand Zaviera,2012:27)

c. Sebab-sebab tidak berkonsentrasi antara lain :

- 1) Kurang minat terhadap mata pelajaran mengakibatkan sukar mengerti isi pelajaran tersebut, sehingga pikiran memikirkan hal-hal yang lain.
- 2) Banyak masalah terjadi dalam lingkungan. Masalah-masalah yang timbul di sekitar mempengaruhi tingkat konsentrasi yang mengganggu perhatian.
- 3) Adanya gangguan-gangguan suara keras seperti radio, tape, dan lain-lain. Begitu juga udara yang sangat panas dan meja yang tidak

anak dapat mengurangi atau mengganggu konsentrasi.

4) Adanya gangguan kesehatan atau terlalu lelah.

Faktor penyebab tidak dapat berkonsentrasi menurut analisis Hasbullah Thabrany (1994) dibagi menjadi dua kelompok, yaitu gangguan dari dalam (internal) dan gangguan dari luar (eksternal). Gangguan dari dalam misalnya tekad yang kuat untuk belajar, sifat emosi, sifat mudah marah dan benci, haus, lapar, kurang sehat badan. Gangguan dari luar misalnya suara gaduh, tidak tersedianya alat keperluan belajar dan lain-lain. (Tabrani Rosyan 2006:36)

d. Langkah - langkah agar anak tenang dan berkonsentrasi dalam belajar

Pertama lingkungan rumah atau sekolahan tenang. Kondisi lingkungan yang tenang di rumah maupun di sekolah akan memberikan efek positif untuk tingkat konsentrasi anak. Kedua suasana kamar atau tempat bermain teduh akan memberikan tingkat kenyamanan sehingga anak merasa betah . Ketiga terapkan aturan dengan tegas. Dengan aturan yang tegas akan membiasakan anak untuk disiplin sejak dini. Keempat sediakan ruangan untuk santai. Kelima biasakan anak mengekspresikan emosinya dalam bentuk tulisan atau gambar. Keenam piknik ke tempat yang indah dapat membantu si kecil menanamkan hal-hal positif di dalam pikiran. Ketujuh aturlah pola makan. Hindari konsumsi gula dan bahan makanan berkadar karbohidrat tinggi. Kedelapan ajari anak untuk berlatih menenangkan diri sendiri. Caranya menarik napas dalam-dalam lalu menghembuskannya melalui mulut,

ulangi beberapa kali.(Ferdinand Zeviera,2012:28)

2. Keikutsertaan Belajar

Keikutsertaan belajar yaitu keterlibatan langsung dari setiap siswa dalam kegiatan belajar.

a. Aspek-aspek keikutsertaan belajar

Aspek yang pertama perhatian yaitu pendayagunaan kesadaran untuk menyertai sesuatu aktifitas dalam rangka mencapai tujuan. Aspek yang kedua keaktifan yaitu sebagai "Primus motor" dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, implementasi dari keaktifan yaitu berbentuk perilaku-perilaku seperti suka bertanya tentang apa yang sedang di bicarakan. Aspek yang ketiga keterlibatan langsung yaitu keterlibatan secara langsung dari setiap siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Aspek yang keempat pengulangan yaitu Kesadaran siswa untuk bersedia mengerjakan atau menjawab apa yang telah di sampaikan Aspek yang kelima balikan dan penguatan

Siswa selalu membutuhkan suatu kepastian dari kegiatan yang dilakukan, apakah benar atau salah? Dengan demikian siswa akan selalu memiliki pengetahuan tentang hasil, yang sekaligus merupakan penguat bagi dirinya sendiri. Seorang siswa belajar lebih banyak bilamana setiap langkah segera diberikan penguatan (Davies,1987,32). Hal ini timbul karena kesadaran adanya kebutuhan untuk memperoleh balikan sekaligus penguatan bagi setiap kegiatan yang dilakukannya. Untuk memperoleh balikan penguatan bentuk-bentuk perilaku siswa

yang memungkinkan di antaranya adalah dengan segera memberi nilai tentang apa yang dia kerjakan. (Dimiyati dan Mudjiono,2009:50)

b. Aktivitas – aktivitas belajar

Mendengarkan adalah salah satu aktivitas belajar. Setiap orang yang belajar di sekolah pasti ada aktivitas mendengarkan. Ketika seorang guru menggunakan metode ceramah, maka setiap siswa diharuskan mendengarkan apa yang guru sampaikan.

Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Aktivitas memandang itu matalah yang memegang peranan penting. Tanpa mata tidak mungkin terjadi aktivitas memandangdapat dilakukan. Orang buta pasti tidak dapat melihat. Maka dia tidak bisa memandang sesuatu yang menjadi kebutuhannya.

Meraba, membau dan mencicipi atau mengecap adalah indra manusia yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar. Artinya aktifitas meraba, membau, dan mengecap dapat memberikan kesempatan bagi seseorang untuk belajar.

Menulis dan mencatat yaitu merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Dalam pendidikan tradisional kegiatan mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Walaupun pada waktu tertentu seseorang harus mendengarkan isi ceramah, namun dia tidak bisa mengabaikan masalah mencatat hal-hal yang dianggap penting. Setiap orang mempunyai cara tertentu dalam mencatat pelajaran. Demikian juga dalam hal memilih pokok-pokok

pikiran yang dianggap penting. Hal ini disebabkan ilmu pengetahuan yang seseorang miliki berbeda-beda, sehingga berbeda pula dalam menilai bahan yang akan dicatat.

Membaca adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan selama belajar di sekolah atau di perguruan tinggi. Membaca merupakan usaha untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, dan merupakan jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan.

Mengingat yaitu merupakan gejala psikologis. Untuk mengetahui bahwa seseorang sedang mengingat sesuatu, dapat dilihat dari sikap dan perbuatannya. Perbuatan mengingat dilakukan bila seseorang sedang mengingat-ingat kesan yang telah dipunyai.

Berpikir yaitu termasuk aktifitas belajar . Dengan berpikir orang memperoleh penemuan baru, setidaknya orang menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu.(Drs Syaifu Bahri Djamarah,2011:38)

c. Faktor pendukung tercapainya kegiatan belajar

Faktor pendukung tercapainya kegiatan belajar di antaranya Motivasi belajar yang tinggi yaitu suatu dorongan untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun hal-hal yang di butuhkan dalam belajar yang bermotivasi tinggi yaitu pencapaian penyelesaian tugas belajar yang berhasil berdasarkan tujuan dan sasaran, penghargaan terhadap pencapaian tugas belajar dan sasaran sesuai dengan yang ditetapkan, sifat dan ruang lingkup belajar itu sendiri menarik dan member harapan, adanya peningkatan kegiatan

belajar, adanya rasa tanggung jawab dalam belajar, (A Thabrany Rusyan,2006:92).

Dengan adanya faktor pendukung tercapainya kegiatan belajar diharapkan dapat memberikan semangat belajar serta dorongan yang dapat membangkitkan dan memberikan pengaruh yang positif.

Sedangkan keikutsertaan belajar anak usia dini menurut Dewey (1938):bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain.

Berikut ini penggolongan teori tentang bermain

- 1) Teori Klasik, yaitu teori yang muncul dari abad ke-19 sampai perang dunia

Teori ini menyebutkan bahwa manusia memiliki sejumlah energy yang di gunakan untuk mempertahankan hidup. Energi yang tidak terpakai untuk mempertahankan hidup digunakan untuk untuk bermain dan menjadi energy lebih (energy surplus)

- 2) Teori Modern

Ada 3 teori yang masuk kedalam kategori ini:

- a) Teori Psikoanalisis melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah keterampilan social (Sigmund Freud dan Erik Erikson)
- b) Teori perkembangan kognitif menguji kegiatan bermain dalam

kaitannya dengan perkembangan intelektual. Jean Piaget (1963) berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka.

- c) Teory dari Vygotsky (1967) yang menekankan pemusatan hubungan social sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. (B.E.F.Montolalu,2008:19)

Bermain dalam dunia anak sangat penting hal ini di tegaskan oleh dua organisasi professional yang di hormati di Amerika serikat *Association for Childhod Education International(ACEI)* dan *The National Association for the Educaton of young Children(NAEYC)* bahwa bermain : Memampukan anak menjelajah dunianya, membantu anak – anak mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka, memberikan kesempatan mengalami serta memecahkan masalah, mengembangkan ketrampilan berbahasa dan melek huruf serta mengembangkan pengertian atau konsep. (Montolalu dkk,2008:13)

- d. Tahapan perkembangan seni Anak

Tahapan perkembangan seni anak diantaranya mencoret, pada tahapan ini anak-anak latihan mencoret-coret dan menjelajahi hubungan antara tanda-tanda di kertas dan gerakan yang di buatnya. Ia memperoleh control dan kepercayaan diri dalam penguasaan peralatan

dan menikmati sensasi kinestetik dari mencoret-coret dan penguasaan terhadap coretannya. Kesenangan dalam penemuan berperan bagi anak untuk membuat gerakan baru, biasanya menggunakan seluruh lengannya. Berdasarkan pengalaman mereka, anak-anak mulai dapat menanamkan coretan-coretannya hingga akhirnya imajinasi memasuki coretannya. Secara garis besar karakteristik tahapan mencoret ini diantaranya terdapat pada anak usi 18 bulan sampai 3 tahun, anak-anak membuat coretan acak dan menjelajah peralatan dengan cara bermain yang menyenangkan, pada coretan pertama masih belum terkoordinasi dan kemudian mengalami kemajuan menjadi semakin terkoordinasi, anak-anak mencoba memegang pensil, Anak-anak belajar mengatakan tentang tanda-tanda, warna dan sebagainya.

Tahapan perkembangan seni anak yang kedua yaitu Tahap Pra-Skematik, setiap saat anak menjelajah hubungan antara menggambar, berpikir dan kenyataan. Pada awal tahap ini, anak mulai dapat memahami symbol yang dibuatnya untuk menggambarkan sesuatu, tetapi gambarannya biasanya tidak sesuai dengan maksudnya. Berangsur-angsur, dia menyelidiki symbol untuk menggambarkan perasaan dan idenya. Dia juga mengembangkan gambaran bentuk dan konsep bentuk. Secara garis besar tahap pra-skematik dapat diuraikan: terdapat pada anak usia 4-7 tahun, warna digunakan tidak berdasarkan kenyataan dan anak-anak cenderung menggunakan warna kesukaannya. Gambar orang sederhana dengan ciri-ciri utama

Tahapan perkembangan seni yang ketiga yaitu tahap Skematik, saat anak pindah ke tahap ini, dia mulai menemukan dan menciptakan definisi ide-ide tentang manusia dan lingkungannya. Dia menggunakan garis, warna, dan ruang untuk membantunya melukiskan ide-idenya pada objek dan orang-orang, dia memperlihatkan garis dasar dan indikasi gerakan dalam gambarannya. Secara garis besar tahap skematik dapat dijabarkan, terdapat pada anak usia 7-9 tahun, anak-anak mempunyai skema tentang cara menggambar, menggunakan warna dengan realistic (sesuai warna objek aslinya, ketika menggambar orang, ukuran tubuh dan kepala sudah mulai proporsional dan lebih terperinci, mulai memahami hubungan antar seni mereka dan dunia mereka, menciptakan cerita yang agak panjang dengan gambar mereka. (Siti Aisyah dkk, 2010:75)

3. Kelompok bermain

Kelompok bermain yaitu gambaran suatu kumpulan manusia dengan ciri-ciri tertentu yang merupakan satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia dini di bawah lima tahun.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/kelompok>) di akses tgl 10 April 2012

Sedangkan menurut Jamal Ma'mur Asmani kelompok bermain yaitu salah satu bentuk jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia dua tahun sampai dengan 4 tahun dengan jumlah anak sekurang-kurangnya

sepuluh anak.

Tujuan penyelenggaraan kelompok bermain adalah menyediakan pelayanan pendidikan, gizi, dan kesehatan anak secara holistic dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi anak yang dilaksanakan sambil bermain. Secara lebih rinci, tujuan penyelenggaraan kelompok bermain adalah meningkatkan keyakinan dalam beragama, mengembangkan budi pekerti dalam kehidupan anak, mengembangkan sosialisasi dan kepekaan emosional, meningkatkan disiplin melalui kebiasaan hidup, Mengembangkan komunikasi dalam kemampuan berbahasa, meningkatkan pengetahuan atau pengalaman melalui kemampuan daya pikir, mengembangkan koordinasi motorik halus dan kreatifitas dalam ketrampilan dan seni, dan yang terakhir meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam kesehatan jasmani. (Jamal Ma'mur Asmani, 2010:36)

Adapun Manfaat kelompok bermain bagi perkembangan anak yaitu anak akan mendapatkan ilmu karena kelompok bermain merupakan salah satu unit pendidikan yang jelas mendidik murid-murid dengan ilmu yang sesuai dengan perkembangan usia, mental, intelektual dan moralnya.

Manfaat yang kedua yaitu Anak bermain sambil belajar dimana dalam proses belajar mengajar, anak usia dini membutuhkan metodologi yang menarik dan simpatik yaitu bermain sambil belajar. Sebab, kecenderungan anak usia dini untuk bermain sangat besar. Dengan demikian, menjadikan permainan sebagai media pembelajaran adalah

sebuah terobosan penting. Anak merasa senang hobinya tersalurkan, sementara orang tua senang anaknya mendapat ilmu dari guru.

Manfaat yang ketiga yaitu melatih kemandirian anak, jika anak usia dini di rumah terlalu lama akan cenderung manja, selalu menggantungkan orang tua dalam segala urusan. Dengan memasukkan pada kelompok bermain anak akan terlatih melakukan pekerjaan sendiri, anak-anak berlatih menjadi seorang petarung sejati yang secara bertahap dapat mengurangi ketergantungan kepada orang tua, khususnya ibu.

Manfaat yang keempat yaitu melahirkan kesadaran sosial, dengan memasukkan anak ke kelompok bermain, kesadaran pentingnya bergaul dengan sesame, bertukar pikiran, bermain bersama, dan belajar bersama mulai tertanam pada anak. Ia akan memasuki dunia baru, dunia sosial yang masih terbatas. Sebagaimana anak pada umumnya, jika mempunyai banyak temanyang bisa di ajak bermain, ia bertambah senang, ada pengganti orang tua dan lebih memuaskan. Sebab, ia dapat bermain dengan orang-orang yang memiliki kebutuhan sama, sama-sama ingin bermain dengan penuh keceriaan.

a. Teori pembelajaran Kelompok Bermain

Teori pembelajaran kelompok bermain diantaranya teori behaviorisme yaitu aliran madzhab tingkah laku yang mengutamakan pembelajaran kemahiran tertentu, khususnya kemahiran fiscal. Menurut Pavlv (1962), setiap rangsangan menimbulkan gerak balas dan berlaku pembelajaran apabila terdapat kaitan antara rangsangan dan

gerak balas. Pembelajaran yang berlaku karena ada kaitan antara dua rangsangan dinamakan palaziman. Teori Skinner juga menekankan penguatan positif dan penguatan negative yang bertujuan untuk menambahkan berulangnya suatu tingkah laku, bukan untuk menghentikannya.

Teori yang kedua yaitu teori kognitif, teori ini lebih menekankan kepada aspek pemikiran pelajar. Setiap pelajar mempunyai kebolehan mental untuk mengelola, menyimpan dan mengeluarkan segala pembelajaran lanjutan atau untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom (1950), aras pengetahuan terbagi enam, yaitu pengetahuan, kepahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian.

Teori yang ketiga yaitu teori konstruktivisme, teori ini menekankan pembinaan konsep yang masa sebelum konsep itu dibangunkan dan kemudian diaplikasikan apabila diperlukan. Menurut Brooks (1998), manusia membentuk pemikiran dan membina pemahaman berdasarkan peristiwa yang mereka alami sebelumnya. Ini merujuk kepada teori konstruktivisme adalah proses membuat analisis dan menilai pengalaman baru yang diterima berdasarkan pengetahuan yang sudah ada dan menggunakan pengalaman individu. Hasilnya individu tersebut akan membentuk pemahaman sendiri. ((Jamal Ma'mur Asmani, 2010:57)

b. Bentuk-bentuk bermain anak Kelompok Bermain

Bentuk-bentuk bermain anak diantaranya bermain social, Parten

(1932) dalam Brewer (1992) menjelaskan bahwa berbagai derajat partisipasi anak dalam kegiatan bermain, bentuk bermain yang kedua yaitu bermain seorang diri yaitu anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya, bentuk bermain yang ketiga yaitu bermain parallel adalah kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri, bentuk bermain yang keempat bermain asosiatif yaitu kegiatan bermain di mana beberapa orang anak bermain bersama, tidak ada suatu organisasi bentuk bermain kelima bermain soliter yaitu kegiatan bermain di mana anak tanpa memperhatikan apa yang dilakukan anak lain yang ada di dekatnya. keenam bermain Sosio-dramatik menurut pengamatan Smilansky dalam Brewer (1992) bermain Sosio-dramatik memiliki beberapa elemen diantaranya bermain dengan melakukan imitasi, bermain pura-pura seperti suatu objek, bermain peran dengan menirukan gerakan.

4. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini Adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC.1992). Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan

bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas,2003).(Siti Aisyah,2010:3)

Karakteristik anak usia dini antara lain : memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan Berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, sebagai bagian dari makhluk sosial

Selain karakteristik anak usia dini di atas, ada beberapa titik kritis yang perlu di perhatikan pada anak usia dini yang berbeda dengan anak usia dini sesudahnya. Titik kritis tersebut adalah(Kartadinata,2003)

Membutuhkan rasa aman, Istirahat dan makanan yang baik, datang ke dunia yang diprogram untuk meniru, membutuhkan latihan dan rutinitas, memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban, cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa, membutuhkan pengalaman langsung, bermain merupakan dunia masa kanak-kanak