

Buku Pegangan Bagi Kader Bina Keluarga Balita

Manjujai

Pola Pengasuhan Anak

Agar Tumbuh Sehat, Cerdas dan Bertaqwa

Dr. Helmizar, SKM, M.Biomed

Dr. Sawirman, M.Hum

Hafifatul Auliya Rahmy, SKM, MKM



Manjujai

Pola Pengasuhan Anak

Agar Tumbuh Sehat, Cerdas dan Bertaqwa

Tim Penyusun :

Dr. Helmizar SKM, M.Biomed

Dr. Sawirman, M.Hum.

Hafifatul Auliya Rahmy, SKM, MKM

Penasihat Ahli :

Dr. Risatianti Kolopaking, MSi., Psikolog

Dra. Ramadhani Gaffar, M.Hum.

Tim Ilustrasi & Tata letak :

NYKFL Production

Fahrozy S.Ds

Trijaka Elvis

Restu Sakinah, S.Gz

Ucapan Terima Kasih :

Pengurus Bundo Kanduang Sumatra Barat

Pengurus Bundo Kanduang Tanah Datar

Perwakilan BKKBN Provinsi Sumatra Barat

Diterbitkan oleh:

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional

Copyright 2020

ISBN: 978-602-0738-66-6

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No. 28 Tahun 2014

Dilarang mengutip, memperbanyak, dan menerjemahkan sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

Daftar Isi

BAB 1	
Program Bina Keluarga Balita	1
BAB 2	
Pertumbuhan & Perkembangan Anak	4
BAB 3	
Mengenal <i>Manjujai</i> :	
Pola Pengasuhan Anak di Minangkabau	10
BAB 4	
Cara Tepat Memandu Orang Tua	
Melakukan <i>Manjujai</i>	16
BAB 5	
Cara <i>Manjujai</i> Anak 0 – 5 Tahun	18
Permainan <i>Manjujai</i> Anak 0-1 Tahun	21
Permainan <i>Manjujai</i> Anak 1-3 Tahun	40
Permainan <i>Manjujai</i> Anak 3-5 Tahun	88
Bab 6	
Penutup	119
Lampiran	120

Kata Pengantar

Dengan mengucapkan rasa syukur ke hadirat Allah SWT, penulis bersama dengan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) telah menyelesaikan naskah buku yang berjudul “*Manjujai*” yang membahas tentang Stimulasi Psikososial Berbasis Budaya Minangkabau untuk Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak. Hal ini dilatar belakangi untuk memberikan kontribusi terhadap perubahan kesehatan ibu dan anak khususnya di wilayah Provinsi Sumatra Barat. Bina Keluarga Balita (BKB) sebagai wadah kegiatan keluarga yang mempunyai anak balita dalam meningkatkan kemampuan pembinaan tumbuh kembang anak. Buku ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi kader BKB dalam pemberian stimulasi psikososial kepada anak balita, khususnya stimulasi berbasis budaya Minangkabau, yaitu *Manjujai*.

Manjujai merupakan stimulasi psikososial khas dari Minangkabau dimana anak tidak hanya menjadi tanggung jawab orang tua saja, namun juga tanggung jawab banyak orang baik yang tinggal di rumah gadang, maupun yang tinggal di sekitar rumah gadang. Tujuan ditulisnya buku ini adalah supaya tradisi *Manjujai* terus dibudayakan dan diterapkan kepada anak 0-5 tahun oleh kader BKB. Dengan ditulisnya buku ini diharapkan dapat membantu kader BKB dalam memberikan stimulasi psikososial *Manjujai* kepada anak dan mengajarkan kepada orang tua supaya terus membudayakan *Manjujai* kepada anak mereka di rumah.

Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini dapat menjadi masukan yang berarti bagi Perwakilan BKKBN Provinsi Sumatra Barat. Tentunya, tidak lupa pula tulisan ini dapat menjadi bahan bacaan dan kajian lebih lanjut bagi akademisi dan mahasiswa bidang kesehatan terkait. Insya Allah

Ketua Tim Penyusun

Dr.Helmizar,SKM,M.Biomed

Kata Sambutan

Pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia harus dilakukan secara berkesinambungan melalui pendekatan siklus hidup manusia, yang dimulai sejak janin dalam kandungan sampai lanjut usia. Dari seluruh siklus kehidupan, tahap yang sangat penting adalah 1000 Hari Pertama Kehidupan yaitu tahap janin sampai anak berusia 2 tahun.

Pengasuhan anak oleh orangtua merupakan cara terbaik untuk membangun karakter anak sejak dini. Karena itu orangtua harus membekali diri dengan mempelajari bagaimana menerapkan pengasuhan yang baik dalam membina tumbuh kembang anak. Awal kehidupan anak adalah masa kritis dalam kehidupan manusia. Pada masa ini diharapkan pemberian stimulus psikososial dapat dilakukan oleh orangtua dan lingkungan sekitar anak untuk memacu perkembangan sel-sel otak anak.

Budaya Minangkabau telah lama menerapkan budaya *Manjujai* dalam pengasuhan anak. *Manjujai* merupakan suatu kegiatan menstimulasi perkembangan anak melalui nyanyian, gerak tubuh dan mimic wajah. Dengan pengasuhan *Manjujai* dapat meningkatkan motorik anak, meningkatkan kecerdasan kognitif pada anak dan dapat meningkatkan ikatan emosional antara orangtua/keluarga dengan si anak.

Buku ini merupakan buku pegangan bagi kader BKB dalam memberikan penyuluhan mengenai Manjujan sebagai salah satu pengasuhan anak melalui kelompok BKB. Dengan tersusunnya buku ini diharapkan kader dengan mudah mempraktekkan dan memberikan pemahaman kepada orangtua sasaran BKB dalam memberikan pengasuhan yang tepat kepada anak berlandaskan budaya Minangkabau, sehingga tumbuh kembang anak tercapai secara optimal.

Akhirnya kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan buku panduan ini kami mengucapkan terimakasih. Semoga buku ini bermanfaat dalam upaya mewujudkan generasi yang sehat, cerdas, ceria mandiri dan kreatif.

Padang, Juni 2020

Kepala Perwakilan BKKBN Provinsi Sumatera Barat


Ir. Hj. Etna Estelita, M.Si



Kata Sambutan Ketua DPP Bundo Kanduang Provinsi Sumatra Barat

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada hamba-hambaNya sehingga kita diberikan kesehatan dan kesempatan menjalankan semua tugas serta amal ibadah. Sholawat dan salam kita mohonkan kepada Allah SWT agar disampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah mewariskan Al-Quran dan Hadist sebagai pedoman hidup manusia serta ajarannya membawa umatNya dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Bundo Kandung Provinsi Sumatra Barat memberikan apresiasi atas penulisan buku ini yang telah mengangkat aspek budaya Minangkabau, yaitu *Manjujai* untuk pola pengasuhan anak. *Manjujai* merupakan salah satu bentuk kearifan lokal budaya Minangkabau, yaitu suatu pola asuh yang digunakan untuk mendidik anak. *Manjujai* dapat diartikan bercakap-cakap dengan anak yang belum pandai berbicara, tapi hanya bisa meniru bahasa ibunya (bahasa rasa) dan yang sudah bisa berbicara, tapi dengan kosa kata yang masih terbatas. Kegiatan *manjujai* juga merupakan pendidikan karakter sejak dini yang diberikan oleh keluarga besar, selain orang tua anak. Dalam hal ini, *manjujai* juga berfungsi sebagai media interaksi orang tua/pengasuh dengan anak. Jadi, orang tua termasuk lingkungan terdekat, berperan penting dalam perkembangan bahasa dan kemampuan berbicara seorang anak. Kami juga memberikan apresiasi kepada Perwakilan BKKBN Provinsi Sumatra Barat yang telah menginisiasi pengadaan Buku Pegangan Kader Bina Keluarga Balita untuk mengimplementasikan *Manjujai* dalam pengasuhan anak berbasis budaya Minangkabau yang juga dijadikan Program Prioritas Nasional untuk Pencegahan Stunting di Sumatra Barat.

Dengan kehadiran buku ini, kita berharap semoga buku ini dapat digunakan oleh masyarakat, khususnya orang tua yang memiliki anak Balita dengan tetap mengimplementasi nilai-nilai budaya lokal Minangkabau dalam pendidikan karakter anak. Upaya ini diharapkan dapat menciptakan generasi masa depan yang tumbuh sehat, cerdas, dan bertakwa.. Aamiin..Aamiin.. Yaa..Rabbal 'alamin..

Bundo Kanduang Provinsi Sumatra Barat

Prof. Dr.Ir. Puti Reno Raudha Thaib, MP

BAB 1

Program

Bina Keluarga Balita (BKB)

Program BKB merupakan salah satu bagian program Keluarga Berencana (KB) yang sangat strategis dan erat kaitannya dengan upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua serta anggota keluarga dalam pembinaan tumbuh kembang anak. Pada bab ini akan diuraikan tentang program BKB yang meliputi pengertian, tujuan, sasaran, pengelolaan, serta materi.

1.1. Pengertian BKB

Bina Keluarga Balita (BKB) adalah kegiatan yang khusus mengelola pembinaan tumbuh kembang anak melalui pola asuh yang benar berdasarkan kelompok umur, yang dilaksanakan oleh sejumlah kader yang berada di tingkat RW. (Pedoman Pembinaan Kelompok Bina Keluarga Balita Tahun 2006). BKB merupakan upaya bersama antara Pemerintah dan masyarakat dalam memelihara kesehatan, tumbuh kembang anak, dan deteksi dini kelainan atau kecacatan agar mampu mempersiapkan anak siap untuk sekolah bersama anak-anak lain.

1.2. Tujuan BKB

Lembaga BKKBN	Orang Tua	Anak
• Untuk Mendapatkan Informasi dan edukasi program keluarga berencana dalam perencanaan keluarga.	• Agar dapat mengasuh dan merawat anak serta terampil membagi waktu dalam pengasuhan dan perawatan anak.	• Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. • Berkepribadian luhur.

• Untuk meningkatkan kelestarian kesertaan ber-KB bagi keluarga.	• Untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tentang pola asuh anak. • Untuk meningkatkan keterampilan dalam hal mengasuh dan mendidik anak. • Supaya lebih terarah dalam cara pembinaan anak. • Agar mampu mencurahkan perhatian dan kasih sayang kepada anak sehingga tercipta ikatan batin yang kuat antara orang tua dan anak. • Agar mampu membentuk anak yang berkualitas.	• Tumbuh dan berkembang secara optimal. • Cerdas, terampil dan sehat. • Memiliki dasar kepribadian yang kuat guna perkembangan selanjutnya.
--	--	---

1.3. Sasaran BKB

A. Sasaran langsung :

Ibu dan atau anggota keluarga lainnya yang mempunyai anak balita, pembina kelompok BKB dan pengurus/pengelola kelompok BKB.

B. Sasaran tidak langsung :

Tokoh masyarakat, tokoh pendidikan, institusi kesehatan dan LSM.

1.4. Pengelolaan Kelompok BKB

Pengelolaan kelompok BKB dalam pelaksanaan kegiatannya dilaksanakan oleh kader. Kader BKB adalah anggota masyarakat yang bekerja secara sukarela dalam memberikan penyuluhan kepada orang tua anak tentang bagaimana mengasuh anak secara baik dan benar.

A. Tugas Kader BKB

1. Memberikan penyuluhan sesuai dengan materi yang telah ditentukan.
2. Mengadakan pengamatan perkembangan peserta BKB dan anaknya.
3. Memberikan pelayanan dan mengadakan kunjungan rumah.
4. Memotivasi orang tua untuk merujuk anak yang mengalami masalah tumbuh kembang anak ke Puskesmas atau ke rumah sakit terdekat.
5. Membuat laporan kegiatan dari masing-masing kelompok umur pada formulir yang telah disediakan.

1.5. Materi Penyuluhan Tentang BKB

Materi penyuluhan tentang BKB yang disampaikan kepada orang tua anak meliputi hal-hal berikut:

- A. Pengasuhan dan pembinaan anak usia dini.
- B. Pertumbuhan dan perkembangan anak .
- C. Pembentukan karakter sejak usia dini.
- D. Media interaksi orang tua dan anak.
- E. Peran orang tua dalam membina tumbuh kembang balita.

BAB 2

Pertumbuhan & Perkembangan Anak

Pertumbuhan (*growth*) anak berkaitan dengan dengan masalah perubahan dalam ukuran fisik, sedangkan perkembangan (*development*) anak berkaitan dengan pematangan, penambahan kemampuan (*skill*) fungsi organ atau individu. Kedua proses ini terjadi secara sinkron pada setiap individu. Proses tumbuh kembang seorang anak merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang saling terkait, yaitu faktor genetik/keturunan, lingkungan psikososial, dan perilaku orang tua terutama ibu.

2.1 Perkiraan Berat Badan (BB)

Berat Badan (BB) anak yang lahir dari ibu yang sehat, setelah suatu kehamilan yang normal, mempunyai berat rata-rata 3.000 – 3.500 gram. BB mengalami penurunan beberapa hari setelah lahir dan akan normal kembali setelah 10 hari. Pada usia 5 bulan pencapaian rata-rata BB sudah mencapai 2 kali BB lahir. Pada usia 1 tahun, BB mencapai 3 kali BB lahir. Pada usia 2 tahun, BB mencapai 4 kali BB lahir. Setelah usia 2 tahun, pertambahan BB umumnya berkisar rata-rata 2 kg/tahun.

Perkiraan Berat Badan (BB)

- 10 hari = BB Lahir
- 5 bulan = 2 x BB lahir
- 1 tahun = 3 x BB lahir
- 2 tahun = 4 x BB lahir
- Pra sekolah = kenaikan rata-rata 2kg/tahun

Perkiraan Panjang Badan (PB) dan Tinggi Badan (TB)

- 1 tahun = 1,5 x TB lahir
- 4 tahun = 2 x TB lahir
- 6 tahun = 1,5 x TB 1 tahun
- 13 tahun = 3 x TB lahir
- Dewasa = 3,5 TB lahir / 2 x TB 2 tahun

2.2 Perkiraan Panjang Badan (PB) dan Tinggi Badan (TB)

Pada waktu lahir, PB lahir anak rata-rata adalah 50 cm. Pada usia 1 tahun, PB anak 75 cm, yaitu 1,5 kali PB lahir. Pada usia 2 tahun, PB anak 85 cm. Pada usia 4 tahun, PB anak 100 cm yaitu 2 kali PB lahir. Pada usia 6 tahun, TB berkisar 103 cm atau 1,5 kali PB usia 1 tahun. Pada usia 13 tahun, TB anak berkisar 150 cm atau 3 kali PB lahir. Pada usia dewasa, TB anak

diperkirakan mencapai 175 cm atau 3,5 kali PB lahir.

C. Tahapan Perkembangan Anak

Berupa Gerakan-gerakan Kasar dan Halus, Emosi, Sosial, Perilaku, dan bicara.

Usia	Perkembangan
0 – 3 Bulan	• Belajar mengangkat kepala. • Belajar mengikuti objek dengan matanya. • Melihat ke arah wajah orang lain dengan tersenyum. • Bereaksi terhadap suara/bunyi • Mengenal ibunya dengan penglihatan, penciuman, pendengaran, dan kontak fisik. • Menahan barang yang dipegangnya. • Mengoceh spontan atau bereaksi dengan mengoceh.
3 – 6 Bulan	• Mengangkat kepala 90 derajat dan mengangkat dada dengan bertopang tangan. • Mulai belajar meraih benda-benda yang ada dalam jangkauannya atau di luar jangkauannya. • Menaruh benda-benda di mulutnya. • Berusaha memperluas lapangan pandangan. • Tertawa dan menjerit karena gembira bila diajak main. • Mulai berusaha mencari benda-benda yang hilang.

6 - 9 Bulan	• Dapat duduk tanpa dibantu. • Dapat telungkup dan berbalik sendiri. • Dapat merangkak meraih benda atau mendekati seseorang. • Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan lainnya. • Memegang benda kecil dengan ibu jari dan jari telunjuk. • Bergembira dengan melempar benda-benda. • Mengeluarkan kata-kata tanpa arti. • Mengenal wajah anggota keluarga dan takut kepada orang asing/lain. • Mulai berpartisipasi dalam permainan tepuk tangan dan sembunyi-sembunyian.
9 - 12 Bulan	• Mampu berdiri sendiri tanpa dibantu. • Dapat berjalan dengan cara dituntun. • Menirukan suara. • Mengulang bunyi yang didengarnya • Belajar mengatakan 1 atau 2 kata • Mengerti perintah sederhana atau larangan. • Mempellihatkan minat yang besar untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. • Ingin menyentuh benda apa saja lalu memasukkan benda-benda tersebut ke mulutnya. • Berpartisipasi dalam setiap permainan.

12 – 18 Bulan	• Berjalan dan mengeksplorasi rumah dan lingkungannya. • Menyusun 2 atau 3 buah kotak. • Dapat mengatakan 5-10 kata. • Memperlihatkan rasa cemburu atau rasa bersaing.
18 – 24 Bulan	• Naik 1 tangga. • Menyusun 6 buah kotak. • Menunjuk mata dan hidungnya. • Menyusun dua kata. • Belajar makan sendiri. • Menggambar garis di kertas atau pasir. • Mulai belajar mengontrol buang air besar dan air kecil. • Menaruh minat pada apa yang dikerjakan oleh orang yang lebih besar. • Memperlihatkan minat kepada anak anak lain dan bermain dengan mereka.
2 – 3 Tahun	• Belajar meloncat, memanjat, dan melompat dengan 1 kaki. • Membuat jembatan dengan 3 buah kotak. • Mampu menyusun kalimat. • Mempergunakan kata yang merujuk ke dirinya, bertanya, dan mengerti kata-kata yang ditujukan kepadanya. • Menggambar lingkaran. • Bermain bersama dengan anak lain dan menyadari adanya lingkungan

	lain di luar keluarganya.
3 – 4 Tahun	• Berjalan-jalan sendiri mengunjungi tetangga. • Berjalan pada jari kaki. • Belajar berpakaian dan membuka pakaian sendiri. • Menggambar garis silang. • Menggambar orang meskipun hanya kepala dan badan. • Mengenal 2 atau 3 warna. • Berbicara dengan baik. • Menyebut namanya, jenis kelamin, dan umurnya. • Banyak bertanya. • Bertanya bagaimana anak dilahirkan. • Mengenal sisi atas, sisi bawah, sisi muka, dan sisi belakang. • Mendengar cerita-cerita. • Bermain dengan anak lain. • Menunjukkan rasa sayang kepada saudara-saudaranya. • Dapat melaksanakan tugas-tugas sederhana.
4 – 5 Tahun	• Melompat dan menari. • Menggambar orang, terdiri dari kepala, lengan, dan badan. • Menggambar segi empat dan segi tiga. • Pandai bicara. • Dapat menghitung jari-jarinya. • Dapat menyebut hari-hari dalam seminggu.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Mendengar dan mengulang hal-hal penting dan cerita.• Minat kepada kata baru dan artinya.• Memprotes bila dilarang apa yang diinginkannya.• Mengenal 4 warna.• Memperkirakan bentuk dan besarnya benda, membedakan besar dan kecil.• Menaruh minat kepada aktifitas orang dewasa. |
|--|---|

Sumber : Soetjiningsih, 1995

BAB 3

Mengenal *Manjujai* :

Pola Pengasuhan Anak di Minangkabau

Dalam masyarakat Minangkabau terdapat pola menstimulasi anak. Pola ini sudah lama dikenal dengan istilah *Manjujai* yang intinya menjadi kewajiban semua orang yang berada di sekitar anak untuk memberi stimulasi yang menyenangkan, sekaligus yang amat diperlukan sehingga anak merasa nyaman dan merasa dicintai oleh lingkungannya. Konteks budaya lokal yang sudah ada ini merupakan potensi yang diperlukan bagi tumbuh kembang anak.

3.1. Stimulasi Psikososial *Manjujai*

Awal kehidupan anak merupakan masa yang kritis dalam kehidupan manusia. Pencapaian perkembangan otak yang optimal pada masa ini harus disempurnakan dengan pemberian rangsangan atau stimulasi yang tepat (Patmonodewo, 2003).

Stimulasi psikososial adalah serangkaian kegiatan perangsangan (penglihatan, bicara, pendengaran, dan perabaan) yang datang dari lingkungan sekitar anak (ayah, ibu, pengasuh anak, dan anggota keluarga lain). Hal ini bertujuan untuk membantu anak mempercepat tumbuh kembang. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang bahkan tidak mendapatkan stimulasi (Chamidah, 2009).

Pemberian stimulasi psikososial ini penting dilakukan sejak dini oleh orang tua dan lingkungan sekitar anak untuk perkembangan sel-sel otak anak. Tumbuh dan berkembangnya sel-sel otak sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti makanan, lingkungan yang nyaman, kasih sayang, dan pemberian stimulasi. Beberapa kajian terkait, seperti pemberian stimulasi psikososial sejak dini, peran makanan, kesehatan, dan lingkungan sudah banyak dibahas. Banyak sekali buku atau artikel berkaitan dengan hal itu, namun stimulasi psikososial secara dini yang berbasis budaya lokal Minangkabau, yaitu *manjujai* belum banyak dibahas.

Selain peran orang tua (*nuclear family*), peran keluarga besar (*extended family*), suku, budaya, adat dan lain-lain sangat penting, baik untuk

untuk tumbuh kembang anak maupun untuk pengembangan otak kiri, kanan, dan tengah. Salah satu contohnya adalah pola mengasuh anak melalui *Manjujai* pada masyarakat Minangkabau.

Dalam konteks budaya Minangkabau zaman dahulu, keluarga tinggal di rumah gadang yang bukan hanya dihuni oleh keluarga inti (*nuclear family*) tetapi juga dihuni oleh keluarga besar (*extended family*). Kondisi ini memberi dampak signifikan terhadap tumbuh kembang anak. Dalam konteks *rumah gadang* di Minangkabau, anak bukan hanya menjadi tanggung jawab orang tua semata tetapi menjadi tanggung jawab banyak orang, baik yang tinggal di *rumah gadang* maupun yang tinggal di sekitar *rumah gadang*. Peran stimulasi bersama terhadap anak ini sering dilakukan melalui kebiasaan *Manjujai*.

Pengasuhan anak di dalam masyarakat Minangkabau dahulu utamanya dilakukan oleh perempuan Minang yang disebut *Bundo Kanduang*. *Bundo Kanduang* adalah cermin perempuan Minangkabau sebagai ibu sejati yang bertugas mendidik dan mengasuh anak yang tinggal di *rumah gadang* bersama keluarga besar lainnya. Tugas *Bundo Kanduang* dalam mendidik dan mengasuh anak haruslah berlandaskan nilai dan norma yang ada, yaitu dikenal dengan adagium adat Minangkabau:

“ Adaik basandi syara’, syara’ basandi Kitabullah.

Syara’ mangato, adaik mamakai, alam takambang jadi guru ”

Dalam mendidik anak perlu ditanamkan akhlak yang mulia yang juga dikenal dengan istilah raso, pareso, malu jo sopan. Pembentukan karakter anak ini sudah dimulai sejak dini melalui *manjujai* anak.

Pilar lainnya yang juga sejak lama diterapkan oleh masyarakat Minangkabau adalah spirit keterampilan, manajemen, dan kewirausahaan. Ada beberapa adagium Minang pula terkait dengan hal ini. Salah satunya adalah pantun :

Jikok jadi anak ka pakan (Jika jadi anak ke pekan)

Iu bali balanak bali (belilah ikan hiu dan ikan belanak)

Ikan panjang bali daulu (ikan panjang beli dahulu)

Masuk’an dalam karanjang (masukkan ke dalam keranjang)

Nak sanang ibu mamasak (agar senang ibu memasak)

Jikok jadi anak bajalan (Jika jadi anak berjalan)

Ibu cari dunsanak cari (ibu cari family cari)
Induak samang cari daulu (induk semang cari dahulu)
Tapatan dagang di rantau urang (tepatan dagang di rantau orang)
Nak tampak alam bakeh tagak (agar diketahui tempat berusaha)

(Sawirman, 2019).

Modal lainnya yang diterapkan dalam pola asuh masyarakat Minang adalah tingkat kehati-hatian dalam bersikap, bertindak, dan berkomunikasi serta mengutamakan *raso jo pareso* 'sikap empati'. Berikut salah satu cuplikan pesan dalam lagu *Pasan Mandeh* 'Pesan Ibu' yang dipopulerkan oleh Tiar Ramon.

*" Nan bak pasan mandeh, Usah takuik nak di ombak gadang
Riak nan tanang oi nak kanduang, Mambaok karam "*
*" Bia luko dek sambilu, Cegak diubek nak, nan jo piladang
Kato malereang, oi nak kanduang, Bisonyo tajam "*

Baik melalui adagium maupun melalui pesan-pesan yang disampaikan seputar pola asuh tumbuh kembang anak mengindikasikan bahwa anak harus dididik di rumah melalui orang tua (*nuclear family*), keluarga besar (*extended family*), *niniak mamak*, kaum, kampung, korong, nagari, surau, pesantren, adat, dan kegiatan-kegiatan keagamaan, serta aspek-aspek sosial budaya dan seni (pertuturan, nyanyian, tarian, lukisan, dan sebagainya). Dengan kata lain, masyarakat Minang sudah sejak lama mempersiapkan pola asuh anak agar selalu bersikap positif dan responsif menghadapi semua masalah kehidupan.

Manjujai merupakan suatu kegiatan menstimulasi perkembangan anak melalui nyanyian, gerak tubuh, mimik wajah, dan tutur kata. Kegiatan *manjujai* biasa digunakan oleh masyarakat Minangkabau untuk menidurkan anak dan mendiamkan anak yang sedang menangis atau sedih. Sebagian besar ibu menggunakan *manjujai* saat menemani anak dalam bermain atau saat menidurkannya. *Manjujai* dapat meningkatkan motorik anak. Kegiatan ini bisa dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak (Dahrizal, 2018).

Fungsi *manjujai* selain dapat membentuk karakter anak dalam lingkungan keluarga besarnya juga dapat meningkatkan berbagai aspek

pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang dijujai oleh keluarga besarnya akan dapat bertumbuh lebih baik karena berlangsungnya hubungan emosional yang lebih optimal dengan orang tua/ibu/pengasuh. Kondisi ini dapat meningkatkan nafsu makan anak. Hal ini terlihat dari pertumbuhan berat badan dan tinggi badan yang lebih optimal. Anak yang dijujai juga memiliki kecerdasan kognitif, bahasa, dan motorik yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak dijujai. Hal itu sudah dibuktikan dari beberapa penelitian yang telah ada.

Penelitian intervensi dengan stimulasi psikososial *manjujai* yang dikombinasikan dengan pemberian makanan tambahan (MP-ASI) pada bayi 6 – 9 bulan selama 6 bulan sudah dilakukan oleh Helmizar (2015). Penelitian yang dilakukan pada pelaku *manjujai* masyarakat asli Minangkabau di Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatra Barat menemukan beberapa hal penting yaitu penambahan rata-rata berat badan dan panjang badan anak pada kelompok anak, baik yang diberikan stimulasi psikososial *manjujai* saja, maupun yang diberikan kombinasi suplementasi gizi MP-ASI dan *manjujai* setelah bulan ke-3 dan bulan ke-6 intervensi (Helmizar,2015).

Temuan lainnya juga memperlihatkan adanya gairah kembali kelompok BKB maupun Posyandu dalam memberikan pelayanan, tidak hanya untuk pemantauan perkembangan dan pertumbuhan fisik anak, tetapi juga adanya peragaan oleh kader dalam mempraktekkan cara *manjujai* melalui 24 permainan yang terdapat dalam buku panduan “Bermain Bersama Anak” di BKB terintegrasi.

3.2.Manjujai: Bamain & Badendang

Menurut ketua umum Bundo Kanduang Provinsi Sumatra Barat Bundo Puti Reno Raudha Thai (2017), *manjujai* merupakan salah satu bentuk kearifan lokal budaya Minangkabau, yaitu suatu pola asuh yang digunakan untuk mendidik anak. *Manjujai* dapat diartikan “bercakap-cakap dengan anak yang belum pandai berbicara, tapi hanya bisa meniru bahasa ibunya (bahasa rasa) dan yang sudah bisa berbicara, tapi dengan kosa kata yang masih terbatas”. Kegiatan *manjujai* juga merupakan pendidikan/pengajaran bercakap-cakap bagi anak yang baru bisa mendengar (sejak baru lahir). Proses ini dilakukan oleh lingkungan terdekat anak (ibu, ayah, pengasuh anak, anggota keluarga lain). Di sini pentingnya kita *manjujai* anak dengan bahasa ibunya (bahasa rasa). Jadi dapat disimpulkan bahwa orang tua termasuk lingkungan terdekat

berperan penting dalam perkembangan bahasa seorang anak dan kemampuan berbicara.

Secara aplikatif, menurut Dahrizal (2018) atau biasa dipanggil Mak Katik, ada dua cara *manjujai* anak yang dapat dilakukan, yaitu *bamain* atau 'bermain' dan *badendang* atau 'berdendang'. *Bamain* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan inisiatif sendiri, kegiatan yang menyenangkan, dan dilakukan bisa dengan alat dan tanpa alat.

Sejalan dengan Triharso (2013), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Mendidik atau mengasuh anak dapat dilakukan dengan bermain, baik itu menggunakan sarana maupun prasarana. Bermain adalah salah satu kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan bermain dapat meningkatkan bakat dan kreativitas anak. Anak tidak boleh dipaksa untuk bermain. Bermain harus dilakukan oleh inisiatif anak sendiri dan dilakukan dengan rasa senang. Kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak akan meningkatkan aspek perkembangan anak. Permainan juga berfungsi untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak, memenuhi kebutuhan emosi anak, mengembangkan kreativitas, dan membantu proses sosialisasi anak. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan perasaan senang dan gembira (Hasan, 2009).

Badendang dalam bahasa Minangkabau berarti 'berdendang' atau 'bernyanyi' dalam bahasa Indonesia. *Badendang* berasal dari kata *dendang* yang diberi prefiks {ba-} yang dalam konteks ini bermakna 'melakukan'. *Dendang* berarti 'lagu', sedangkan *badendang* sama dengan 'bernyanyi' (Rustiyanti, 2014). *Dendang* merupakan bekal dan pertahanan emosional melalui format musikal (kesantunan ekspresi vokal dengan lirik-lirik) berdasarkan jalinan yang tercipta secara emosional atas rasa kebersamaan dalam tatanan nagari. *Dendang* merupakan satu bentuk karya seni di Minangkabau yang di dalamnya mengandung ungkapan perasaan manusia yang akan disampaikan kepada orang lain (Tarmizi, 2010). Sejalan dengan Rustiyanti (2015), *dendang* ialah menyanyikan pantun dengan irama tenang, gembira, dan sedih. *Dendang* termasuk lagu pop di Minangkabau.

Dendang termasuk salah satu seni musik tradisional yang berbentuk vokal (suara yang dihasilkan manusia). Dalam *badendang* tidak ada

aturan khusus seperti sistem notasi barat, tangga nada solmisasi dan *system accord*. Meskipun demikian, secara tradisional *dendang* Minangkabau mempunyai aturan tersendiri, hanya saja tidak dapat didefinisikan secara jelas seperti yang terdapat dalam sistem notasi. Dengan ini pendendang mempunyai cara dan gaya sendiri dalam berdendang (Rustiyanti, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *manjujai* merupakan pola asuh berbasis budaya Minangkabau yang dilakukan dengan cara bercakap-cakap, bermain dan bernyanyi. Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu, yang berfungsi untuk perkembangan dan pertumbuhan anak.

BAB 4

Cara Tepat Memandu Orang Tua Melakukan *Manjujai*

Setiap kader memerlukan kemampuan menggunakan cara yang tepat untuk memandu orang tua agar mereka dapat mempraktekkan *manjujai* kepada anaknya di rumah. Selanjutnya, hal-hal yang perlu diperhatikan kader dalam memberikan penyuluhan kepada orang tua untuk mengimplementasikan *manjujai*, ialah:

4.2.Membina Hubungan dengan Orang Tua

1. Menyapa orang tua, terutama yang terlihat pemalu.
2. Mengajak semua orang tua untuk sama-sama belajar, tidak ada yang pintar atau bodoh karena pada umumnya orang tua banyak yang belum mengenali cara *manjujai*.
3. Mengajak orang tua untuk ikut memperagakan materi yang disampaikan.
4. Mendorong orang tua untuk berbagi pengalaman tentang cara *manjujai* yang diketahuinya.
5. Tidak membedakan peran ayah dan peran ibu dalam *manjujai* anak.

4.3.Menghadapi Anak

1. Membiarkan anak mengenal lingkungan baru.
2. Hindari memaksa anak.
3. Berhenti bila anak lelah.

4.3.Membantu Orang Tua mempersiapkan Tempat Bermain

Tempat kegiatan ditentukan dengan bermusyawarah bersama antara kader dengan orang tua termasuk tempat penyimpanan Alat Permainan Edukatif (APE) maupun peralatan lainnya.

4.4.Melakukan evaluasi dan memantau perkembangan

Mengevaluasi kembali jenis permainan *manjujai* apa yang sudah diperagakan di rumah oleh orang tua kepada anaknya.

Tahapan Kegiatan Manjulai oleh Kader

- a. Kader membuka pertemuan BKB.
- b. Menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari materi permainan yang akan diajarkan pada pertemuan tersebut.
- c. Kader memperagakan beberapa permainan *manjulai* terlebih dahulu.
- d. Kader menjelaskan aspek perkembangan yang diperoleh dari setiap permainan yang telah diperagakan.
- e. Kemudian, kader mempersilahkan orang tua mengajukan pertanyaan, memberikan masukan, dan berkomentar.
- f. Terakhir, kader menutup kegiatan dan menyampaikan rencana permainan yang akan diperagakan pada pertemuan berikutnya.

Bab 5

Cara *Manjujai* Anak

Usia 0 – 5 Tahun

Manjujai merupakan suatu tradisi kearifan lokal dari pola asuh anak dalam budaya Minangkabau. *Manjujai* yang dilakukan secara terarah dan memadai dapat merangsang 4 aspek perkembangan anak, yakni kemampuan bahasa dan belajar, kemampuan sosial dan emosi, kemampuan gerak tubuh (motorik kasar), dan gerakan tangan (motorik halus). Pada bab ini selanjutnya diuraikan pedoman atau cara *manjujai* anak usia 0 – 5 tahun dan contoh-contoh permainan *manjujai* (40 permainan) yang dapat dijadikan acuan bagi kader dan orang tua dalam program Bina Keluarga Balita.

Manjujai anak usia 0 – 5 tahun dilakukan pada setiap kesempatan berinteraksi dengan anak, seperti menyusui, memberi makan, memandikan, menidurkan, dan kegiatan bermain yang dilakukan oleh keluarga (ayah, ibu, pengasuh anak, dan anggota keluarga lainnya) untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

Cara *manjujai* anak usia 0 – 5 tahun dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- A. Anak dijujai setelah disusui terlebih dahulu oleh ibu (usia 0-2 tahun).
- B. Sebelum dijujai kondisi anak dalam keadaan tenang atau tidak rewel.
- C. Anak dapat dijujai dalam posisi dipangku atau diletakan di hadapan ibu/pengasuh (usia 0-2 tahun).
- D. Ibu/pengasuh mulai *manjujai* dengan cara bercakap-cakap dengan anak atau bernyanyi sambil menyentuh semua anggota tubuh anak mulai dari kepala sampai ke kaki.
- E. Pada umumnya, kata atau kalimat yang sering diucapkan atau dinyanyikan oleh ibu/pengasuh sewaktu anak dijujai antara lain, seperti contoh berikut ini :
 1. *Kaniangnyo data laweh tandonyo urang panyaba, palapang ati sarupo bana jo kaniang abaknyo.*

2. *Idungnyo mancuang sarupo jo iduang neneknyo, bak dasun tungga.*
3. *Caliak alis matonyo sarupo samuik bairiang. Tando urang patuh taat dalam sagalo hal ka urang tuo.*
4. *Bibianyو tipih bak asam sauleh.*
5. *Pipinyo sarupo pauah dilayang kemerah-merahan.*
6. *Matonyo bak bintang timua bacahayo.*
7. *Dagunyo sarupo labah tagantuang.*
8. *Caliak talingonyo rancaknyo, rancak talingonyo (sambil dinyanyikan):*

Geleng-geleng sapek

Babulu talingonyo

Di maa si Bujang dapek

Di rumah induak bakonyo

12. *Caliak dulu maanyo tangannyo sayang.. sayang bana bundo.. Ondeh jarinyo panjang-panjang, rancak-rancak.*
13. *Lai pandai batapuak anak bundo ko, bamain Tapuak Ambai-Ambai awak yo*

Tapuak ambai-ambai, bilalang ruku-ruku

Batapuak si anak pandai, diupah aia susu

Aia susu lamak manih, diagiah ka anaknyo

Anak jan manangih, batambahlah cadiaknyo

14. *Caliak kakinyo, oi, jarinyo limo, lai langkok.*
15. *Galitik kakinyo, lko iyo saba anak bundo, sabana santiang, sasuai bana komaah, lai bisa ka manggatakan datuaknyo bisuak ko.*

Ramo-ramo si kumbang jati

Katik Endah pulang bakudo

Patah tumbuhan, ilang baganti

Pusako lamo pindah ka nan mudo

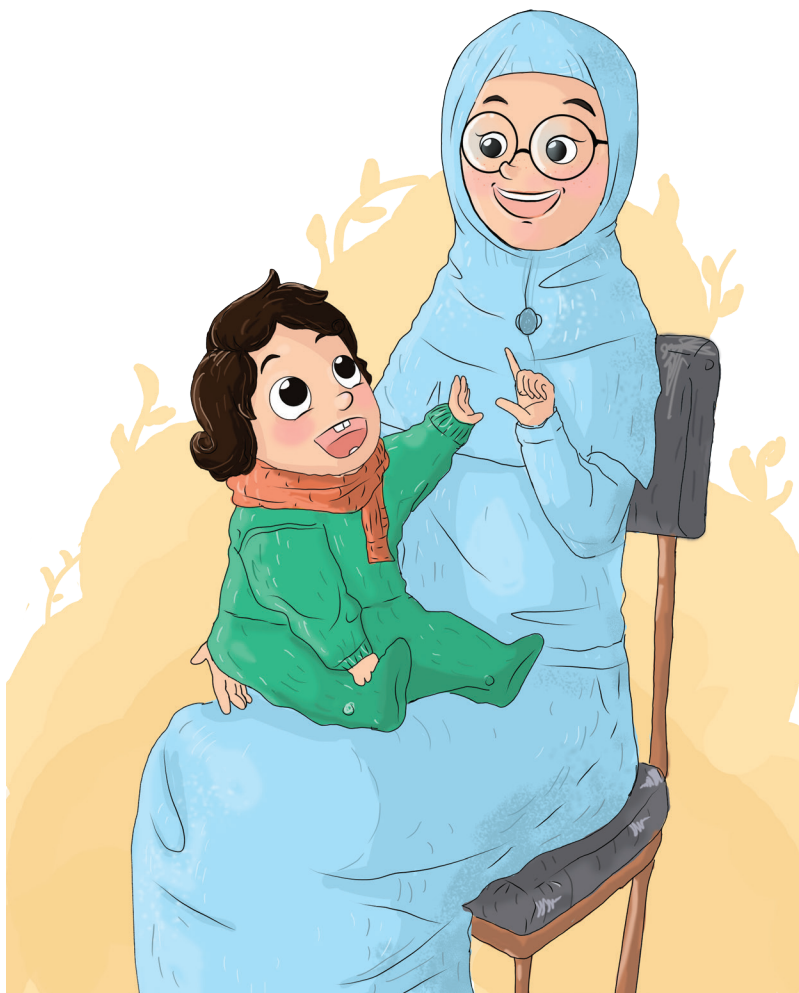
Nak iyo kabaganti gaek nan alah maningga ko nyo

Tak tontong kalamai jaguang
Tagunda-gunda kacabuang basi
Iyo nak kanduang capeklah gadang
Bia pangganti Pak BJ Habibie

- F. Selesai diujai, ibu/pengasuh dapat menidurkan anak yang berusia sekitar 0-2 tahun sambil menyanyikan lagu “Laloklah Nak” atau lagu modifikasi sesuai konteks.
- G. *Manjujai* dapat dilakukan oleh ibu/pengasuh/orang-orang di sekitar anak di setiap kesempatan bersama anak.

5.1. Permainan *Manjujai* Anak Usia 0 – 1 Tahun

Permainan 1 **Bermain Tapuak Ambai Ambai** Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan "*Tapuak Ambai-Ambai*", Ibu/pengasuh dapat mengajak anak berkomunikasi dan mengenalkan kata-kata baru. Semakin banyak kata-kata baru yang didengar anak, maka akan semakin berkembang kemampuan bahasanya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Saat bercakap-cakap, letakkan anak di pangkuan ibu/pengasuh dan bantu menyebutkan kata-kata yang paling dekat dengan kehidupan anak seperti mama, papa, atau ibu, ayah, walaupun dia belum mengerti artinya. Kemudian, ulangi kata-kata tersebut berkali-kali dengan pengucapan yang jelas.
3. Ajak anak membuka halaman buku dengan menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan kepada anak. Biarkan anak meniru dengan bahasanya sendiri dan berikan penghargaan terhadap apa yang diucapkannya. Lakukan kegiatan ini, sedikitnya 30 menit dalam sehari.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Dalam banyak kesempatan sehari-hari, bernyanyilah untuk anak. Nyanyian akan memberikan banyak rangsangan berupa bahasa, suara, irama, dan nilai-nilai.
2. Selanjutnya ibu/pengasuh bertepuk tangan dan anak akan memberi reaksi terhadap bunyi tepukan. Ini saat yang tepat mengajak anak bertepuk sehingga anak ikut bertepuk dengan gembira.
3. Lalu ibu/pengasuh menyanyikan lagu "*Tapuak Ambai-Ambai*". Dapat dipastikan anak terlihat senang dengan adanya gerakan dan bunyi tepukan, sekaligus belajar kosa kata baru. Utamakan lirik lagu-lagu yang mengandung doa serta harapan ibu/keluarga.
4. Contoh lagu dapat dilihat pada Lampiran 1.a.
5. *Manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak dalam bentuk nyanyian, percakapan, dan cerita.

D Tujuan Permainan

1. Anak belajar mendengar dan meniru kata-kata yang dikenalkan.
2. Melalui gerakan, anak belajar bertepuk tangan yang menghasilkan bunyi tepukan yang beragam.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

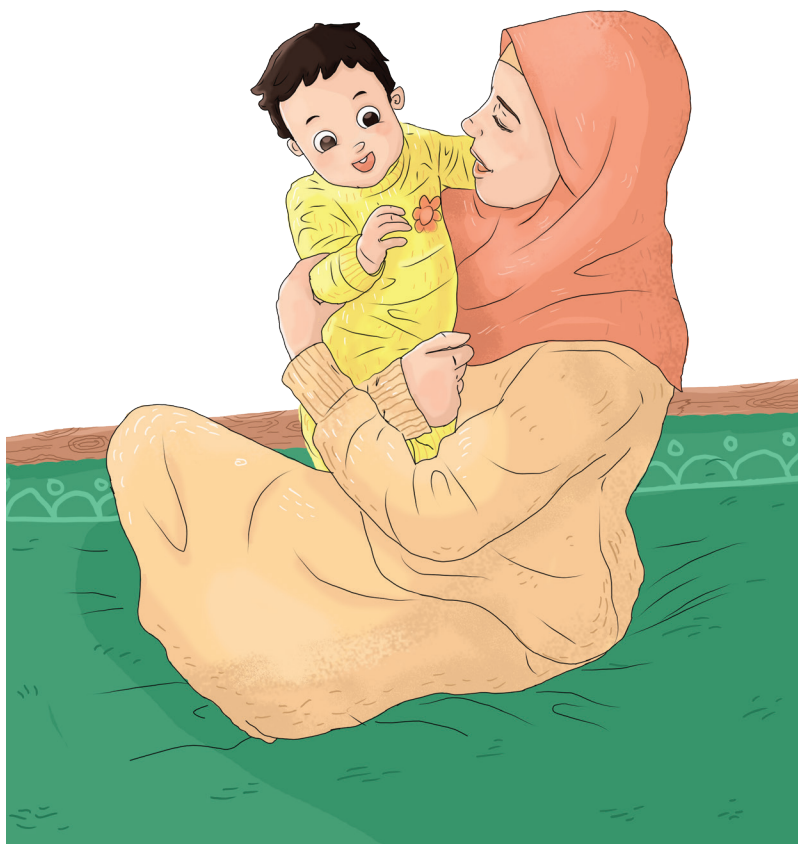
F. Nilai yang Terkandung

1. Mampu mengekspresikan rasa senang disertai gerakan dan bunyi.

Permainan 2

Bermain Lambai Tangan

Kemampuan Sosial & Emosional



A. Tujuan

Melalui permainan “Lambai Tangan” Ibu/pengasuh dapat membuat anak belajar berinteraksi dengan orang lain dan belajar mengenali namanya sendiri.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Setiap kali ada orang dewasa yang akan pergi, lambaikan tangan ke arah anak sambil berkata “da...daah”.
3. Bantu anak melambaikan tagannya sendiri ketika membalas ucapan “da..daah” dari tamu.
4. Bantu anak mengulurkan tangan memberi salam setiap bertemu dengan orang atau teman sebaya dengan mengatakan “ayo salam nak”.
5. Berikan respon rasa sayang dan cinta kasih melalui belaian.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Lazimnya, setiap tamu yang akan mengakhiri kunjungannya (sesama muslim mengucapkan *Assalamualaikum*) menoleh ke arah tuan rumah sambil melambaikan tangan mengucapkan “da..daah” termasuk kepada anak yang ada bersama ibu/ayahnya.
2. Ketika itu, ibu/ayah membantu si anak melambaikan tangannya dan mengucapkan “da..daah” ke arah sang tamu.
3. Jika sang tamu mempunyai hubungan akrab dengan keluarga tuan rumah, si tamu sering juga mengucapkan “da..daah” dengan menyebut nama sang anak: “da..daah Mona, elok budi yo nak” ucapan ini sering diulang sehingga anak bisa mengenali namanya.
4. Peristiwa interaksi ini dapat diterapkan pada anak-anak sambil bermain “Lambai Tangan”.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar berinteraksi dengan orang lain.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan sosial dan emosional.

F. Nilai yang Terkandung

1. Respon anak terhadap orang lain.

Permainan 3
Mari Merangkak
Motorik Kasar



A. Tujuan

Dengan permainan “Mari Merangkak” Ibu/pengasuh dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik kasarnya. Dengan gerakan merangkak ke segala arah, anak dapat mengembangkan otak kiri dan otak kanannya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Selanjutnya, orang tua menyediakan ruangan yang memadai bagi anak untuk bergerak dan duduk. Di samping itu, siapkan juga siapkan bantal-bantal yang dipakai sebagai ganjal untuk mencegah anak terjatuh.
3. Letakkan anak dalam posisi telungkup dan biarkan dia mencoba merangkak maju. Sekali-sekali posisikanlah anak merangkak dan selanjutnya biarkan dia mencoba sendiri.
4. Pilihlah mainan kesukaan anak pilih berupa benda yang dapat menimbulkan bunyi, seperti sendok, dan piring kaleng.
5. Letakan dan bunyikan mainan tersebut di sudut ruangan.
6. Beri semangat kepada anak untuk merangkak ke arah mainan yang dibunyikan dengan menggunakan kedua tangan dan lututnya.
7. Latih anak untuk mendorong dirinya sendiri ke posisi duduk dan akan duduk tanpa dibantu.

C. Deskripsi Cara Manjujai

Bentuk *manjujai* yang dapat digunakan dalam permainan ini diutamakan kata-kata motivatif dan semangat, misalnya “*molah marangkak wak Mimi/Dodi, hati-hati yo nak, pai japuik mainan yang di suduik tu nak*”. Dalam kondisi merangkak ini, orangtua/pengasuh harus mengawasi anak agar tidak merangkak terlalu cepat, sehingga terhindar kemungkinan anak terjatuh. Pada kegiatan ini ibu/pengasuh dapat menyanyikan lagu “Marangkak”. Contoh lagu dapat dilihat pada Lampiran 2.a.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar merangkak ke segala arah, berguna untuk mengembangkan otak kiri dan kanan.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik kasar

F. Nilai yang Terkandung

1. Rasa percaya diri pada anak.

Permainan 4
Mencari Mainan
Motorik Halus



A. Tujuan

Dengan permainan "Mencari Mainan" Ibu/pengasuh dapat membantu anak melatih pergelangan tangannya untuk merasakan, mendengarkan bunyi dan melatih pengamatan matanya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Sediakan alat-alat rumah tangga yang aman, seperti mangkok, sendok. Bantu anak agar mampu membuat bunyi-bunyian dengan cara memukul-mukul sendok ke benda tersebut.
3. Sembunyikan mainan/benda yang disukai anak dengan cara menutup sebagian saja mainan/benda tersebut dengan selimut/koran. Lakukan berulang kali hingga anak paham bagaimana cara mencari mainannya tersebut.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Sembunyikan mainan/benda yang disukai anak dengan cara menutupnya dengan selimut/koran, sebagian saja. Katakan padanya "*molah awak cari mainan nak, di maanyo yo?*" jika anak terlihat mencari-cari katakan "*aa di sikonyo kironyo*" sambil mengangkat kain/koran penutup mainan.
2. Sambil memotivasi anak mencari mainan yang disembunyikan itu, ibu/pengasuh dapat menyayangi lagu, misalnya lagu modifikasi seperti lagu modifikasi berjudul "Cari Bola". Lagu dapat dilihat pada Lampiran 2.b dan 2.c.
3. Berikan pujian dan pelukan serta ciuman kepada anak setiap berhasil menemukan mainan.
4. Manjujai dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar tentang keberadaan benda.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik halus

F. Nilai yang Terkandung

1. Kegigihan dalam mencari sesuatu.

Permainan 5

Mari Mandengarkan Anak

Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan “Mari Mandandang Anak” Ibu/pengasuh dapat memperkenalkan kata-kata baru bagi anak. Semakin banyak kata-kata baru yang didengar anak, maka akan semakin berkembang kemampuan bahasanya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Nyanyikanlah sebuah lagu tentang kegiatan sehari-hari. Contohnya : *Babuai anak babuai* dll.
3. Nyanyikan lagu-lagu tentang keadaan sekitar ataupun lagu-lagu bernuansa islami.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Mandandangan anak sambil *manjujai* biasanya dilakukan dengan cara menggendong anak atau mendudukkannya di pangkuan ibu sambil mengucapkan harapan ibu terhadap masa depan anak, misal: “*Cadiaknyo anak amak, lalok lah nak, bia capek gadang, laloh lah nak, jadi anak sholeh/ah anak amak ko yo*” .
2. Mandandangan anak sambil *manjujai* biasanya dilakukan sewaktu menidurkan anak. Beberapa lagu yang relevan untuk konteks ini seperti *Laloklah nak, Babuai anak babuai* dll bisa dilihat pada Lampiran 1b, 2d, 2e, 2f, dan 2g.
3. Manjujai sambil mandandangan lagu dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar kosa kata dan irama.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Nilai seni dan pengharapan.

Permainan 6
Ini Aku Ini Wajahku
Kemampuan Sosial & Emosional



A. Tujuan

Dengan permainan "Ini Aku, Ini Wajahku" Ibu/pengasuh dapat membantu anak memberikan respon ketika disebut namanya. Ibu juga dapat membantu anak mengekspresikan wajahnya sesuai dengan perasaan hatinya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Berdirilah di depan cermin bersama anak.
3. Buat mimik muka yang menunjukkan suasana hati. Contohnya :
tersenyum = bahagia, menangis = Sedih

C. Deskripsi Cara Manjulai

1. Ketika anak beraktifitas, panggil namanya dari arah kiri atau kanan untuk mengetahui apakah anak merespon dengan tepat dan cepat saat menoleh melihat ke arah sumber suara.
2. Ibu/pengasuh dan anak berdiri di depan cermin untuk membuat mimik yang menunjukan bermacam ekspresi. Sekali-sekali anak diangkat oleh ibu dengan posisi berhadapan sambil mencium anak dan menunjukan ekspresi senang. Ibu/pengasuh bisa sambil berbicara dan mengajak anak berbicara atau anak berkomunikasi verbal berupa anak mengangguk atau menggeleng. "*Anak amak kalau amak bali mainan sanang ndak nak?*" "*Sanang yo*" "*Kalau ditingga amak pai ka pasa, ibo ati yo?*" "*Kalau anak amak sanang ucapkan Alhamdulillahirabbil'alamin yo...*"
3. *Manjulai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di sekitar anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenali namanya dan memberikan respon.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan sosial dan emosional.

F. Nilai yang Terkandung

1. Cepat tanggap dan ekspresif.

Permainan 7
Ayo Berdiri
Motorik Kasar



A. Tujuan

Dengan permainan “Ayo Berdiri” Ibu dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya, sehingga anak mampu untuk duduk dan berdiri.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Dudukkan anak di tempat yang aman dan nyaman.
3. Biarkan anak berpegang pada dinding dan mencoba untuk berdiri dengan sendirinya, pastikan anak tetap dituntun dengan aman.
4. Pastikan anak berdiri dengan posisi tegak sepenuhnya dengan punggung dan pinggul dalam posisi tegak lurus.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Menarik anak ke posisi berdiri :
Dudukkan dia di tempat yang aman, biarkan dia berpegangan pada jari-jari tempat tidur atau dinding dan dia mencoba untuk berdiri dengan sendirinya selanjutnya pastikan anak tetap dituntun dengan aman.
2. Berjalan berpegangan:
Anak secara alamiah akan bergerak ke benda-benda yang dapat dia jadikan tumpuan untuk berdiri dan biarkan dia mencoba untuk bergerak secara perlahan ke samping kiri atau kanannya. Buatlah gerakan-gerakan yang menarik perhatian anak agar mau berjalan berpegangan pada ranjangnya atau perabot rumah tangga ke arah mainan tersebut.
“molah kamari nak pacik tangan ibu” “Cadiaknyo anak ibu alah bisa tagak surang” “pacik tangan ibu yo nak awak jalan ka situ yo”
Minta anak untuk berjalan ke arah yang diinginkan.
3. *Manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar berdiri dengan berpegangan pada peralatan yang ada di sekitarnya.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik kasar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Rasa percaya diri pada anak.

Permainan 8
Ayo Makan Sendiri
Motorik Halus



A. Tujuan

Dengan permainan "Ayo Makan Sendiri" Ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Keterampilan ini membuat anak belajar mandiri, mengkoordinasikan jari jemari dan meningkatkan keseimbangan antara gerakan tangan dan pengamatan matanya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Berikan biskuit/buah ke tangan anak.
3. Berikan makanan dengan ukuran sebesar jarinya sehingga anak mudah memegang makanan tersebut.
4. Ulangi permainan tersebut beberapa kali.

C. Deskripsi Cara Manjulai

1. Beri kesempatan kepada anak untuk makan sendiri, mula-mula berikan biskuit/buah, sehingga anak bisa belajar memakan biskuit atau buah sendiri.
2. Beri anak makanan yang bervariasi dan bergizi seimbang dengan ukuran sebesar jari anak sehingga dia mudah memegangnya
3. Anak diujai sambil diberi makan, sambil mengatakan kata-kata yang lembut untuk memotivasi anak menghabiskan makanannya. *"Alhamdulillah lah habis makan anak amak" "Beko makannyo diabiskan baliak yo nak.."*
4. Manjulai dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar makan mandiri, mengkoordinasikan jari jemari, mengunyah, dan menikmati makanan yang bervariasi.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik halus

F. Nilai yang Terkandung

1. Kemandirian anak melakukan sesuatu tanpa paksaan.

5.2. Permainan *Manjujai* Anak Usia 1 – 3 Tahun

Permainan 9 **Buku Pertamaku** Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan “Buku Pertamaku” Ibu/pengasuh dapat membantu anak tertarik pada buku untuk merangsang daya ingat dan imajinasinya tentang sesuatu. Selain itu, buku juga membantu anak untuk menambah perbendaharaan kata yang dimilikinya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ambillah sebuah buku cerita anak-anak
3. Peluklah anak dalam pangkuan sehingga dia merasakan nyaman
4. Ajak anak menyentuh dan memegang buku
5. Tunjukkan sebuah gambar yang ada dalam buku tersebut dan ulangi nama gambar tersebut berkali-kali.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Letakkan anak di pangkuan ibu/pengasuh, letakkan buku bergambar, kemudian ibu/pengasuh menyebutkan nama-nama benda atau bercerita kepada anak sambil menunjukkan gambar-gambar.
2. Beri kesempatan anak untuk berceloteh sendiri sambil menunjukkan ekspresi riang saat ibu *manjujai* dengan membacakan cerita dan doa-doa untuk anak. Ayo nak kita baca buku ya. Kita baca buku tentang hewan ya. Sebelum baca buku coba anak ucap *Bismillahirrahmanirrahim*. “*Iko gambar apo nak?*” “gambar ayam bu..” Ajak anak untuk menebak gambar yang ada serta berikan pujian atas respon yang diberikan anak. Pintar anak amak. Ini ayam. Gimana nak suara ayam...Kukuruyuuuuk.... lakukan hal yang sama pada halaman berikutnya.
3. Manjujai dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenali jenis-jenis benda, melalui gambar benda tersebut dalam buku, mendengar ucapan orang tua/pengasuh, berkomunikasi, dan merespon dengan ocehan.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

Permainan 10
Ciluk Ba
Kemampuan Sosial & Emosional



A. Tujuan

Dengan permainan “Ciluk – ba...” Ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk belajar tentang benda yang dapat menghilang tetapi akan tetap ada setelah menghilang dari pandangan. Selain itu, unsur kejutan akan menjadi daya tarik sendiri bagi anak.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ibu /pengasuh menutup wajah dengan kedua tangannya di depan anak. kemudian, ibu/pengasuh mengejutkan anak dengan membuka tangan secara spontan sambil mengatakan “ciluk-ba!”
3. Cara lain adalah mengintip dari balik pintu atau tempat tidurnya, lalu secara spontan mengucapkan “ciluk-ba!”
4. Posisi anak juga bisa diletakkan di pangkuan ibu/pengasuh dengan cara, ibu/pengasuh memejamkan mata dan membuka mata kembali secara tiba-tiba sambil mengatakan “ciluk-ba!”

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Cara bermain pada poin 1-4 dapat dilakukan berulang kali. “Rasa terkejut” yang dirasakan anak pada tahap ini menjadi daya tarik tersendiri yang menimbulkan perasaan “asyik” bagi anak. Karena itu, setelah ucapan “ciluk-ba!” ibu/pengasuh memeluk/mendekap anak diiringi dengan tawa ceria dan ujaran “*santiang anak ibu yo*”
2. Jika anak yang diajak bermain lebih dari 1, anak diajak bermain “ciluk-ba!” secara berpasangan. Kedua anak dalam posisi berdiri, lalu masing-masing diminta menutup wajahnya dengan tangannya. Ibu/pengasuh menghitung 1-3, pada hitungan ke-3 kedua anak secara spontan membuka tangannya sambil mengatakan “ciluk-ba!”. Kondisi ini menimbulkan tawa ceria yang menyenangkan. Contoh ujaran yang dapat digunakan pada kondisi ini: “*santiang anak ibu yo, sanang sadonyo ‘kan? Ndak ado nan manangih*”.
3. Lakukan permainan ini berulang kali hingga anak merespon teman bermainnya dengan ekspresi gembira.
4. Manjujai dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar merespon dengan tertawa kepada orang yang-

mengajak berkomunikasi.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan sosial dan emosional.

F. Nilai yang Terkandung

1. Interaktif anak dengan orang di lingkungannya.

Permainan 11
Ayo Tangkap Bolanya
Motorik Kasar



A. Tujuan

Dengan permainan “Ayo Tangkap Bolanya” Ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk belajar menggerakkan kakinya menendang bola yang cukup besar.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ajak anak bermain bola.
3. Gelindingkan bola ke arahnya dan usahakan agar anak menggelindingkan bola kembali ke arah ibu.
4. Bola besar akan lebih mudah dipakai untuk bermain bola pertama kali. Karena dengan ukuran besar, bola lebih mudah dikontrol.
5. Berangsur-angsur bermain bola dengan berbagai ukuran.
6. Upayakan menggunakan bola yang agak kecil, untuk memudahkan anak latihan menangkap, kemudian berangsur-angsur menggunakan bola yang lebih besar.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Dalam permainan tangkap bolanya, ibu/pengasuh perlu memotivasi anak agar dengan senang hati melempar bola ke arah ibu/pengasuh atau ke arah temannya. Untuk itu diperlukan ujaran-ujaran yang motivatif antara lain:
Ibu/pengasuh: “*sia nan suko main bola?*”
“*Mimi, lempakan bolanyo ka ibuk yo*”
“*yo santiang, lah pandai Mimi melempa bola yo nak..*”
“*aa kini lempakan bolanyo ka Budi lai nak*”
“*Budi, tangkok bola dari Mimi yo..*”
“*yo santiang Budi, bisa manangkok bola, bisuak ko bisa jadi pamain bola dunia*”
2. Anak diajak menirukan cara melempar atau mengelinding bola sambil dimotivasi dan diberikan penghargaan dengan cara mendekap serta memberikan pujian atas keberhasilan anak.
3. Bermain sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar dengan gerakan menangkap bola yang cukup besar.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik kasar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Rasa percaya diri atas kemampuan anak.

Permainan 12
Mari Menggambar
Motorik Halus



A. Tujuan

Dengan permainan “Mari Menggambar” Ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk belajar memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Sediakan krayon/pensil warna dan kertas bekas di atas meja.
3. Dudukan anak di pangkuan ibu, biarkan anak mencoba memegang krayon/pensil warna dan mencoret-coret kertas.
4. Berikan pujian atas usaha anak yang telah selesai menggambar.
5. Pada usia 1 – 2 tahun ini anak suka mencoret-coret dengan tangannya. Berikan crayon atau pensil warna yang aman untuk anak beserta kertas kosong agar anak bisa menggunakan jari-jari tangannya untuk menggambar.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Beberapa ujaran yang untuk memotivasi anak untuk menggambar antara lain “*Awak baraja manggambar yo nak..*”
Pandainyo anak amak pegang crayon/pensil warna
2. Tanyakan ke anak gambar apa yang sedang dibuat anak. “*Gambar apo yang anak amak buek ko nak?*”
3. Berikan pujian setiap usaha anak untuk menghasilkan gambar dari tangan kecilnya sambil memeluknya dengan kasih sayang
4. Dampingi anak, jangan pernah meninggalkan anak dalam kegiatan ini agar crayon/pensil tidak dimasukkan ke dalam mulut.
5. Lagu yang relevan dengan permainan ini dapat dilihat pada Lampiran 2.h.
6. Bermain sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di sekitar anak.

C. Tujuan Permainan

1. Anak mampu memegang benda dengan tangan dan jari-jemarinya terutama memegang pensil/crayon secara benar.

D. Aspek Perkembangan

1. Motorik halus.

F. Nilai yang Terkandung

1. Rasa percaya diri pada anak.

Permainan 13

Bermain Irama

Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan "Bermain Irama" Ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan bahasanya. Keterampilan ini diperlukan agar anak mampu menikmati irama yang dapat didengar oleh telinga (indera pendengaran) dan ditiru dengan mulut (indera bicara).

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Pilihlah sebuah lagu kesenangan anak.
3. Nyanyikan lagu itu dengan cara yang berbeda.
Contohnya : nyanyikan dengan suara tinggi, suara rendah, suara berbisik
4. Perhatikan ekspresi anak ketika mendengar lagu tersebut dinyanyikan dengan cara yang berbeda.
5. Nyanyikan lagu-lagu berbahasa Minang kepada anak sesering mungkin.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Di depan anak perengarkan berbagai suara hewan atau lainnya melalui irama.
2. Perengarkan lagu-lagu berbahasa Minang termasuk yang bernuansa islami.
Sholatullah Salamullah, Alaa Yasin Habibillah, Sholatullah Salamullah, Alaa Nabi Rasullullah.
3. Bermain irama sambil manjujai dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/ orang-orang di lingkungan anak.
4. Ibu/pengasuh bisa menyanyikan lagu kukuruyuk atau modifikasi.
5. Lagu yang relevan dapat dilihat pada Lampiran 2.c dan 2.i.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mendengar nada yang berbeda; nada yang tinggi dan nada yang rendah, bertepuk tangan sambil mendengar irama lagu.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar

F. Aspek Perkembangan

1. Nilai seni & spiritual.

Permainan 14

Ayo Makan Bersama

Kemampuan Sosial & Emosional



A. Tujuan

Dengan permainan “Ayo Makan Bersama” Ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk belajar bersama keluarga mengamati dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya, mengenal jenis-jenis makanan bergizi seimbang.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*
2. Ajak anak makan bersama dengan anggota keluarga lainnya.
3. Dudukkan anak di pangkuan ibu dekat dengan anggota keluarga lainnya
Atau
4. Kalau kondisi membutuhkan, sediakan tempat duduk makan tersendiri buat anak.
5. Sediakan makanan khusus untuk anak dan berikan makanan yang sesuai dengan usianya.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Ayo Makan Bersama
Ajak anak makan bersama dengan anggota keluarga lainnya. Anak didudukkan dekat dengan yang lainnya dan makan bersama.
2. Sebaiknya sebelum mulai makan ada percakapan sesuai konteks
Ibu : *Nak, kan awak alah baraja, kalau makan tangan awak harus baa nak?*
Anak : *Harus barasiah ma..*
Ibu : *Ayo nak awak makan lai, tapi baco doa dulu yo, Allahumma bariklana.....dst*
3. Beberapa ujaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi anak saat makan antara lain:
Ibu : *ondeh, pandai anak amak makan surang, aa suok surang, abiskan yo nak, bia anak ibu capek gadang.*

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar dengan keluarga mengamati dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya, mengenal jenis-jenis makanan bergizi seimbang.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan sosial dan emosional.

F. Nilai yang Terkandung

1. Rasa kebersamaan dengan orang lain dan lingkungan sekitar.

Permainan 15
Mari Memanjat
Motorik Kasar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk mengembangkan otot lengan dan otot tubuhnya, serta menguatkan bagian leher, punggung dan kakinya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*
2. Sediakan tiga buah kardus bekas dengan ukuran (kecil, sedang, dan besar)
3. Sandarkan kardus ke dinding, kemudian letakkan mainan kesayangannya dengan cara digantungkan di dinding tersebut agar anak-tertarik untuk memanjat.
4. Tuntun dan kontrol anak pada saat melakukan kegiatan ini.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Pada usia ini anak suka memanjat. Susunlah kardus yang sudah diberikan isi dan sandarkan ke dinding agar anak bisa memanjat dengan aman. Gantungkan mainan atau benda kesukaan anak pada dinding di atas susunan kardus. Dampingi anak jangan pernah meninggalkan anak dalam kegiatan ini.
2. Ajak anak menghitung kardus yang digunakan untuk memanjat. *"molah nak awak ituang ado bara yo kardusnyo.. 1, 2, 3. Molah awak ituang samo-samo ka dindiang. Alhamdulillah, kuek anak amak yo"*. Selanjutnya ibu/pengasuh menanyakan ke anak apa mainan kesukaannya kemudian meletakkannya di atas kardus. *"Mainannyo amak latakkan disiko yo nak, molah cubo anak amak ambiak surang"*
3. Pantau anak dan biarkan meraih dan mulai memanjat kardus untuk mengambil mainannya. Berikan pujian atas keberhasilan anak. Ketika mengontrol anak memanjat, ibu/pengasuh membacakan pantun untuk memotivasi anak agar tidak terjatuh. Pantun dapat dilihat pada Lampiran 4.a
4. Bermain sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.
5. Nyanyikan lagu berbahasa Minang pada saat melakukan kegiatan ini.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar keseimbangan, dan menguatkan otot kaki dan tangan.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik Kasar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Rasa mandiri & percaya diri anak.

Permainan 16
Ayo Cari
Motorik Halus



A. Tujuan

Dengan permainan “Ayo Cari..” Ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk mengasah kemampuan otaknya dan mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Pilihlah mainan kesenangan anak.
3. Tunjukkan mainan tersebut pada anak, lalu sembunyikan.
4. Ajak anak menemukan mainan tersebut.
5. Ketika anak menemukan mainan tersebut, berikan pujian dan tepuk tangan.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Ayo Cari :

Anak didudukkan di lantai sambil memberikan beberapa mainan yang disukai anak. Ibu mengalihkan perhatian anak sebelum menyembunyikan mainan yang disukainya. Kemudian ajak anak untuk menemukan mainan tersebut.

2. Bermain “Ayo Cari” sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak diajarkan untuk mengembangkan insting menemukan sesuatu.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik halus

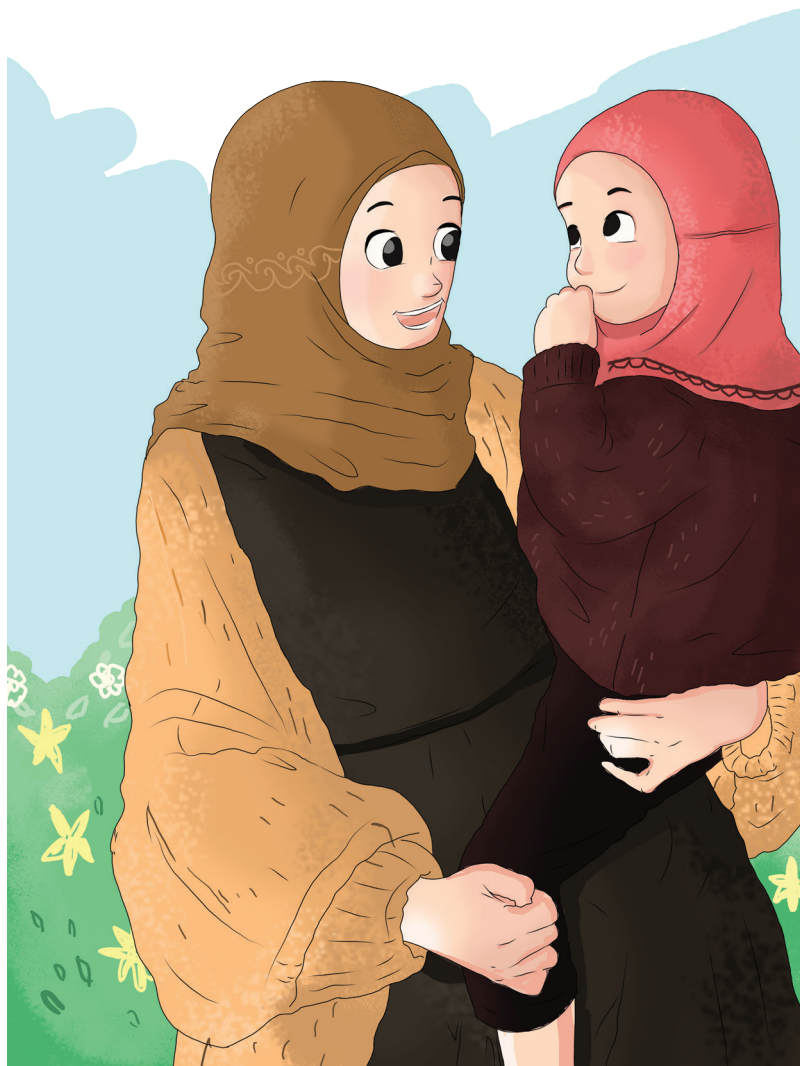
F. Nilai yang Terkandung

1. Pantang menyerah

Permainan 17

Katakan Sekali Lagi

Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan “Katakan Sekali Lagi” Ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk mulai berbicara. Secara alamiah anak akan merespon suara yang menarik perhatiannya. Bicaralah sesering mungkin dengan anak. Meskipun anak belum mengerti ucapan ibu, tapi anak selalu memperhatikan dan dapat meniru. Meniru adalah keterampilan alami yang dimiliki oleh anak.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Pilihlah kata-kata yang sudah dikenal anak dan mulailah dengan satu suku kata.
3. Ucapkanlah sebuah kata dan ajak anak untuk menirunya.
4. Setiap kali anak mengulangi apa yang ibu katakan, berikan pujian dan pelukan.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Katakan Sekali Lagi :
Siapkan boneka mainan dari sarung tangan atau kaos kaki yang digambari dengan pena menyerupai bentuk wajah. Berpura-pura bahwa boneka itu yang berbicara kepada anak dan ajak anak mau berbicara dengan boneka itu.
2. Bermain irama sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/ orang-orang di lingkungan anak

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengucapkan dan mengulang kata-kata sederhana.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Kreatif dan imajinatif.

Permainan 18
Nyam Nyam Nyam
Kemampuan Sosial & Emosional



A. Tujuan

Dengan permainan “Nyam..Nyam..Nyam..” ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk kenal dengan bentuk-bentuk emosi dan ekspresi. Hal ini akan memperkaya pengalaman emosionalnya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Siapkan makanan bagi anak misalnya bubur kacang hijau
3. Suapi anak dengan seksama
4. Setiap suapan ucapkan kata “makan bubur kacang hijau enak..nyam..nyam..nyam..” sambil mengacungi jempol.
5. Gunakan permainan ini untuk makanan lainnya

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Sewaktu anak diberi makan, ibu menunjukkan ekspresi senang dan akan dicontoh oleh anak. Berikan pujian setiap anak mau menerima makanan yang diberikan.
2. Bermain sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersamasi anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal berbagai bentuk emosi dan ekspresi.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan sosial dan emosional.

F. Nilai yang Terkandung

1. Kemampuan memperlihatkan emosi dan ekspresi.

Permainan 19
Naik Turun Tangga
Motorik Kasar



A. Tujuan

Dengan permainan “Naik, Turun Tangga” ibu/pengasuh dapat membantu anak untuk lebih mengembangkan kemampuan motorik kasarnya serta membantunya untuk menjaga keseimbangan tubuh.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Peganglah kedua tangan anak.
3. Ajak dia naik dan turun tangga.
4. Berikan semangat bila anak selesai naik turun tangga.
5. Pastikan bahwa ibu mengawasi kegiatan itu, jangan biarkan anak bermain tanpa pengawasan.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Bila anak sudah bisa merangkak naik dan melangkah turun tangga, ajari anak cara berjalan naik tangga sambil berpegangan (dinding atau pegangan tangga). Tetap bersama anak ketika ia melakukan hal ini untuk pertama kalinya
2. Bermain “Naik Turun Tangga” sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di lingkungan anak.
3. Lagu yang relevan dengan permainan ini dapat dilihat pada Lampiran 2.j.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar naik dan turun tangga dengan merangkak.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik kasar

F. Nilai yang Terkandung

1. Rasa mandiri pada anak

Permainan 20
Mengisi Piring
Motorik Halus



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh dapat mengajak anak untuk mengembangkan kreatifitas permainan pada otaknya lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan pada contoh ini “mengisi piring”

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Siapkan 10 buah potongan buah segar atau biskuit.
3. Siapkan 2 piring kosong yang terbuat dari bahan yang tidak mudah pecah (plastik atau kaleng).
4. Ajak anak memindahkan buah atau biskuit ke piring lalu memindahkan buah atau biskuit dari piring satu ke piring yang lain.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Berikan mainan seperti wadah yang bisa diisi dengan berbagai benda seperti cabe. Cabe merupakan bahan utama di dalam masakan orang Minang
2. Berikan contoh bagaimana memindahkan satu benda dari wadah satu ke wadah lainnya. Berikan kesempatan pada anak untuk memindahkan benda-benda tersebut sendiri.
3. Bermain mengisi piring sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/ orang-orang di lingkungan anak.
4. Lagu yang relevan untuk permainan ini adalah bait pertama lagu “rambahlah paku” dengan modifikasi yang dibutuhkan.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar memindahkan benda dari satu wadah ke wadah yang lain dengan menggunakan jari-jarinya.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik halus.

F. Nilai yang Terkandung

1. Membangun percaya diri anak.

Permainan 21
Tebak Suara
Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh membantu anak untuk mengenali, menirukan suara hewan, suara anggota keluarga, suara hujan, dan menambah kosakata, serta meningkatkan kemampuan pada indera pendengarannya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Siapkan buku bergambar kesenangan anak tentang hewan-hewan yang dikenal anak.
3. Siapkan seperangkat lagu-lagu yang memperdengarkan suara/bunyi hewan-hewan, antara lain suara kucing, ayam jago, kambing, bebek, dan cicak.
4. Siapkan buku cerita anak, bacakan beberapa cerita yang menceritakan tentang kehidupan hewan yang dikenalnya, dan memperkenalkan suara hewan tersebut. Ajak anak meniru berulang-ulang.
5. Dudukkan anak di tempat yang nyaman dengan posisi anak berhadapan dengan Ibu/pengasuh. Ibu/pengasuh bernyanyi dengan lirik yang mengandung suara binatang. Kemudian, ajak anak agar mau menebak suara hewan tersebut dengan menciptakan suasana yang menyenangkan.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Untuk permainan "Tebak Suara" ini Ibu/pengasuh harus mampu menirukan bunyi beberapa hewan yang dikenal anak. Ibu/pengasuh menirukan bunyi hewan, misalnya itik : *"kwek..kwek..kwek.., anak-anak bunyi hewan apa tu nak? Cubo takok"*

Anak : *"suara itik bu"*

Ibu/pengasuh : *"batua, pandai takok anak ibu yo, aa ibu agiah tapuak tangan untuak anak ibu yang pintar/hebat"*

2. Lagu yang relevan untuk permainan ini adalah bait pertama lagu "kukuruyuk" yang memperdengarkan suara ayam jago. Bila diperlukan lagu ini dapat dimodifikasi untuk mendukung kegiatan. Disamping lagu, Ibu/pengasuh bisa memperkenalkan suara hewan melalui cerita. Contoh lagu dapat dilihat pada Lampiran 2.c dan 2.i.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal berbagai suara melalui lagu yang dinyaikan dan cerita yang dibacakan kepada anak. Pengenalan suara ini dilakukan melalui berbagai gambar atau benda aslinya.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

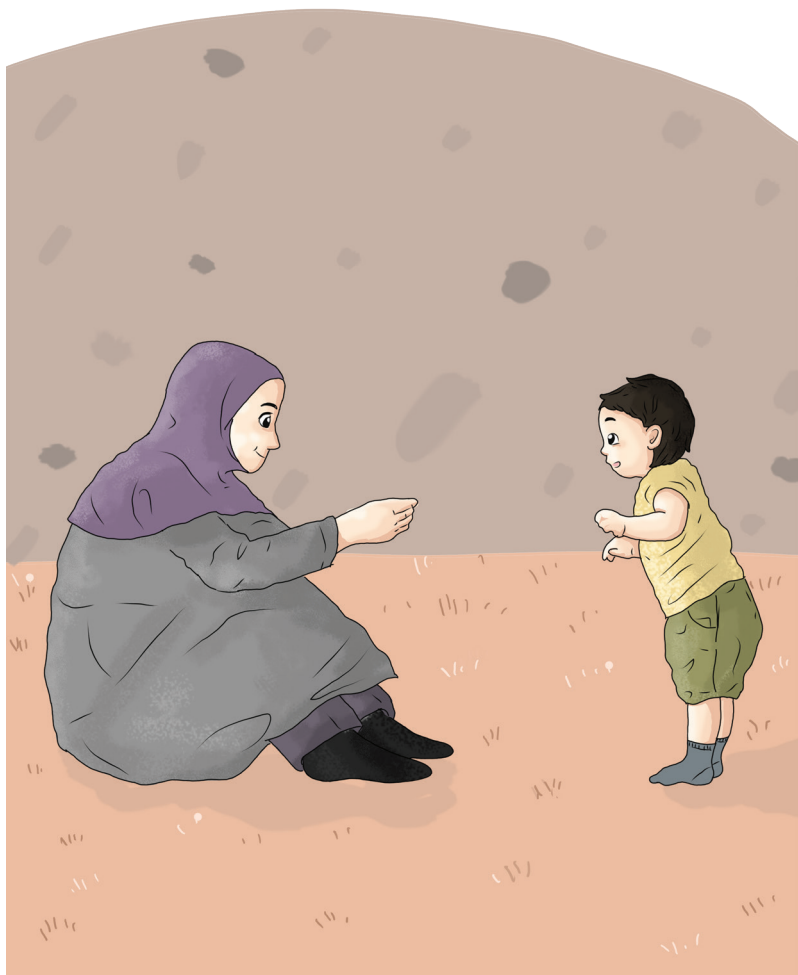
F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & rasa sensitif.

Permainan 22

Ayo Kamu Bisa Berjalan Sendiri

Motorik Kasar



A. Tujuan

Dengan permainan “Ayo Kamu Bisa Berjalan Sendiri” Ibu dapat membantu anak untuk bisa berjalan beberapa langkah tanpa bantuan.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Bantu anak agar bisa berjalan sendiri beberapa langkah tanpa berpegangan.
3. Ajak anak berjalan ke arah pelukan ibu untuk mendapatkan dekapan atau mainan yang disukainya.
4. Beri pujian bila anak berjalan beberapa langkah.
5. Bila anak belum ada kemauan untuk berjalan, tunggu beberapa hari, lalu coba lagi.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Ajak anak bermain dengan teman sebaya atau saudaranya sambil diajak untuk bisa berjalan sendiri beberapa langkah tanpa berpegangan.
2. Dalam kegiatan ini ibu/pengasuh bermain untuk memberi semangat kepada anak untuk bisa melangkah pelan-pelan dan selanjutnya bisa berjalan sendiri tanpa berpegangan.
3. Salah satu upaya yang relevan adalah mengajaknya melangkah pelan-pelan sambil menyanyikan lagu modifikasi berjudul “Malangkah Bajalan Surang”. Lagu dapat dilihat pada Lampiran 2.p.
4. Bermain sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/orang-orang di sekitar anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar berjalan sendiri dengan beberapa langkah tanpa berpegangan.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik kasar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Kemandirian.

Permainan 23
Ayo Menyusun Benda
Motorik Halus



A. Tujuan

Dengan permainan “Ayo Menyusun Benda” Ibu/pengasuh dapat membantu anak mengembangkan kreatifitas permainan pada otaknya. Permainan ini mengajak anak untuk belajar menyusun benda.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Sediakan kardus/kotak/kaleng/balok yang bersih dan aman.
3. Ajak anak bermain sambil menyusun benda-benda atau diubah menjadi berbagai bentuk lain. Pada dasarnya permainan ini berguna untuk mengembangkan kreatifitas otak anak.
4. Berikan kesempatan pada anak untuk menyusun kotak-kotak tersebut sendiri.
5. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak menyusun benda pertamanya.
6. Ulangi dihari berikutnya apabila anak belum berhasil pada hari itu.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Untuk permainan Menyusun Benda, ibu/pengasuh mampu memotivasi anak untuk menyusun benda. Di samping itu, ibu dapat menyanyikan lagu modifikasi. Contoh lagu dapat dilihat pada Lampiran 2.q.
2. Bermain sambil *manjujai* dapat dilakukan di setiap kesempatan bersama anak oleh ibu/pengasuh/ orang-orang di lingkungan anak.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar menggunakan jari-jari tangannya untuk mengembangkan imajinasinya dengan menyusun berbagai benda.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik halus.

F. Nilai yang Terkandung

1. Kreatifitas.

Permainan 24

Mengenal Huruf Hijaiyyah

Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh mengenalkan huruf-huruf hijaiyyah berupa alphabet bahasa arab.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ibu/pengasuh menyiapkan kartu hijaiyyah bersama anak atau ibu/pengasuh menggambar sendiri huruf hijaiyyah yang akan dikenalkan kepada anak.
3. Ajak anak sama-sama bernyanyi huruf hijaiyyah.
4. Lalu ulangi lagi dengan menunjukkan kartu hijaiyyah sambil bernyanyi.
5. Minta anak untuk menunjukkan beberapa huruf hijaiyyah.
6. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.
7. Ulangi dihari berikutnya apabila anak belum berhasil pada hari itu.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Untuk memudahkan pengenalan huruf-huruf hijaiyyah ini, dan untuk selanjutnya menghapuskannya, diperlukan *manjujai* dalam bentuk lagu "Alif Ba Ta" (original) atau yang dimodifikasi (lihat Lampiran).
2. Di samping itu, permainan tebak huruf juga bisa dilakukan dengan bermain dan menyanyikan "lagu takok" (lihat Lampiran). Anak dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima orang anak. Kelompok 1 diberikan kartu hijaiyyah, sedangkan kelompok 2 tidak, anak pada kelompok 2 menebak huruf hijaiyyah yang ada pada kelompok 1.
3. Seorang anak mengambil 1 kartu huruf hijaiyyah dan menyimpan di belakang punggung, satu anak lainnya menebak dengan benar ketika anak yang memegang kartu mellihatkan kartunya.
4. Salah satu contoh percakapan untuk mengajak anak mengenal huruf hijaiyyah dapat dilihat pada Lampiran 1.d, 2.r, dan 2.s.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal huruf-huruf hijaiyyah dan meningkat-kan kemampuan bahasa.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 25

Mencocokkan Benda dan Gambar

Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh mengembangkan logika dan konsentrasi anak. Juga untuk kemampuan kognitif dan bahasa anak.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Siapkan kartu gambar yang biasa ditemukan anak sehari-hari atau mainan hewan, buah, dan sayur lainnya yang ada di rumah.
3. Selanjutnya siapkan nampan berisi kartu dan mainan yang akan digunakan oleh anak untuk mencocokkan benda dan gambar.
4. Ibu/pengasuh duduk di samping anak dan minta anak untuk meletakkan mainan di dekat kartu yang tersedia.
5. Lalu ibu/pengasuh akan bercerita tentang nama dan fungsi dari benda-benda.
6. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.
7. Ulangi dihari berikutnya apabila anak belum berhasil pada hari itu.

C. Deskripsi Cara Manjulai

1. Ibu/pengasuh dapat menyiapkan peralatan untuk bermain secara bersama-sama. Dudukkan anak di samping ibu/pengasuh. Lalu ibu/pengasuh mengambil nampan yang berisi kartu dan mainan. Kemudian minta anak untuk meletakkan mainan di samping kartu.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal benda - benda.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Merasakan Panas dan Dingin

Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh menstimulasi kepekaan anak terhadap suhu panas dan dingin.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan bismillah.
2. Siapkan nampan dan gelas yang berisi air hangat dan air dingin.
3. Ibu/pengasuh memegang gelas yang berisi air hangat dan sampaikan kepada anak ini air hangat. Minta anak untuk menyentuh bagian luar dari gelas.
4. Selanjutnya ibu/pengasuh memegang gelas yang berisi air dingin dan sampaikan kepada anak ini air dingin. Minta juga anak untuk menyentuh bagian luar dari gelas.
5. Ibu/pengasuh menyampaikan pesan agar anak harus berhati-hati dengan suhu panas dan dingin.
6. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.

C. Deskripsi Cara Manjulai

1. Ibu/pengasuh dapat menyiapkan peralatan untuk bermain secara bersama-sama. Dudukkan anak berhadapan dengan ibu/pengasuh. Lalu ibu dan pengasuh mengambil nampan yang berisi gelas air hangat dan air dingin. Ibu/pengasuh memegang gelas yang berisi air hangat dan air dingin dan sampaikan kepada anak ini air panas dan air dingin.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal suhu panas dan dingin.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya peka atau sensori anak

Permainan 27

Merangkai Pola

Motorik Halus



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh melatih koordinasi mata dan tangan anak.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan bismillah. Siapkan nampan, tali sepatu, manik-manik dan pola sederhana
2. Dudukkan anak berhadapan dengan ibu/pengasuh.
3. Perlihatkan secara perlahan cara merangkai pola sambil bercerita.
4. Berikan kesempatan kepada anak untuk merangkai sesuai kemampuan anak.
5. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.
6. Ulangi dihari berikutnya apabila anak belum berhasil pada hari itu.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Ibu/pengasuh dapat menyiapkan peralatan untuk bermain secara bersama-sama. Dudukkan anak berhadapan dengan ibu/pengasuh. Lalu ibu dan pengasuh mengambil nampan yang berisi tali sepatu, manik-manik dan berbagai pola. Ajak anak mencontoh yang dilakukan ibu/pengasuh.
2. Ibu/pengasuh dapat memasukkan manik atau pola sambil bercerita.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengkoordinasikan mata dan tangan.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik halus.

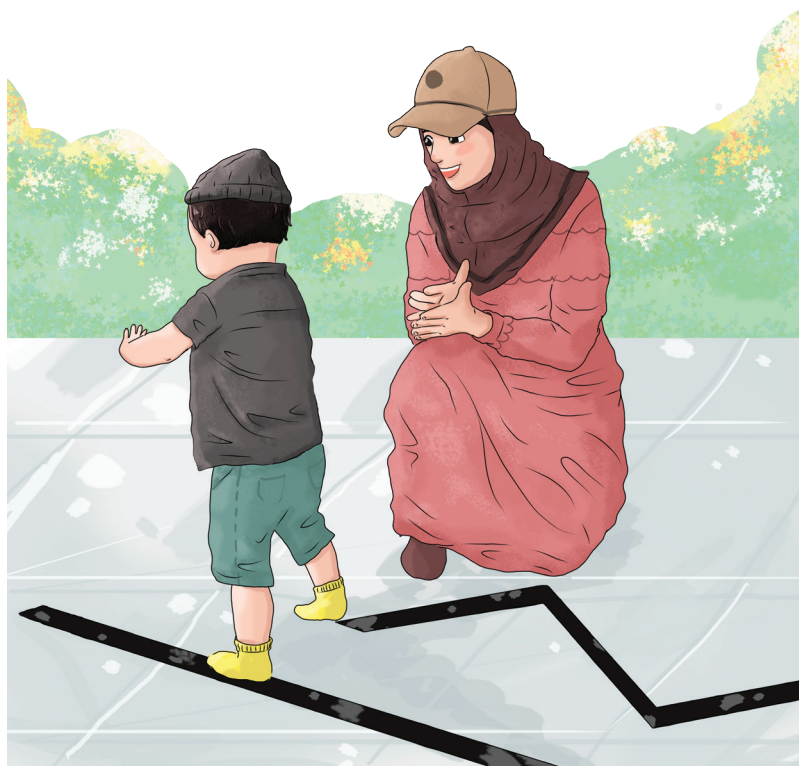
F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 28

Berjalan di Atas Garis

Motorik Kasar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh melatih koordinasi mata dan kaki serta perkembangan motorik kasar anak.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan bismillah. Ibu atau pengasuh menyiapkan selotip berukuran besar dan berwarna cerah.
2. Kemudian ibu/pengasuh dapat membuat beberapa garis seperti garis lurus, zig zag, dan lingkaran.
3. Selanjutnya ajak anak mengikuti ibu/pengasuh berjalan pada garis tersebut.
4. Ibu/pengasuh dapat bermain sambil bercerita.
5. Berikan kesempatan kepada anak untuk berjalan lagi sendiri sesuai dengan garis.
6. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.
7. Ulangi permainan di hari berikutnya apabila anak belum berhasil pada hari itu.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Ibu/pengasuh dapat menyiapkan peralatan untuk bermain secara bersama-sama. Ajak anak berjalan di garis sambil mengikuti ibu/pengasuh. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencobanya sendiri.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengkoordinasikan mata dan kaki.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik kasar.

F. Nilai yang Terkandung

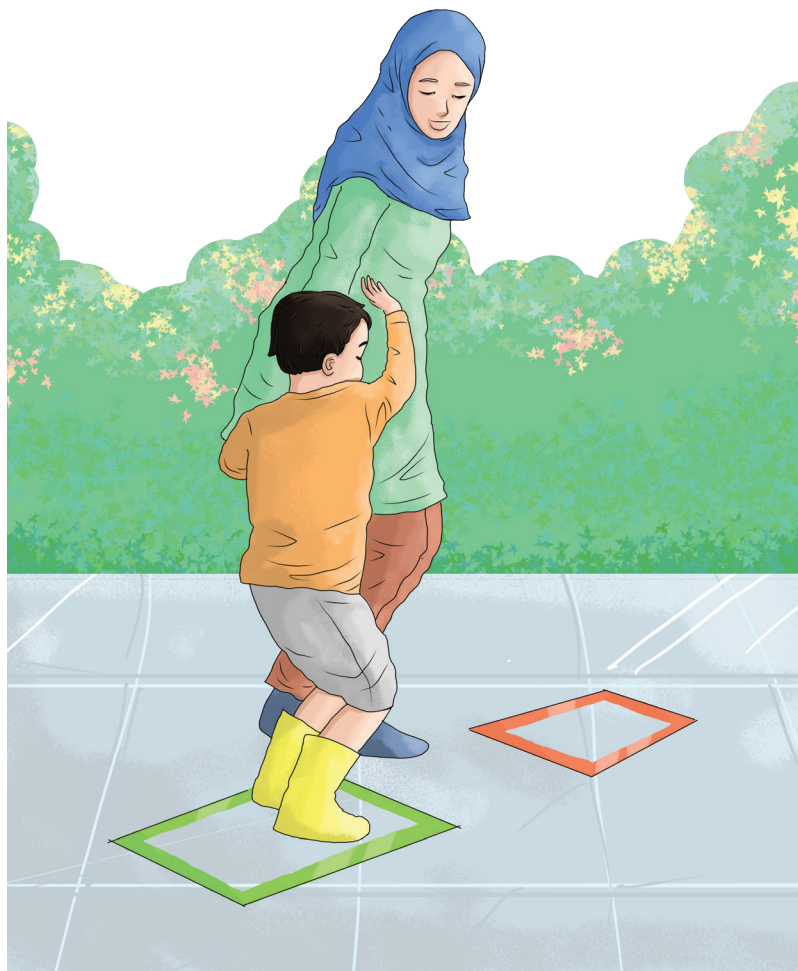
1. Daya imajinatif & kepekaan.

5.2. Permainan Manjujai Anak Usia 3 – 5 Tahun

Permainan 29

Permainan Lompat Kelinci

Motorik Kasar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh membantu anak untuk melatih kekuatan otot kaki saat melompat, mengenali arah ke kanan dan ke kiri. Sambil bermain ibu/pengasuh memperagakan cara melompat ke kanan dan ke kiri seperti kelinci.

B. Cara Bermain

1. Mulai kegiatan dengan membaca Bismillahirrahmanirrahim.
2. Siapkan lakban warna warni.
3. Siapkan seperangkat lagu-lagu/cerita yang relevan dengan kehidupan kelinci.
4. Buatlah beberapa gambar kotak persegi di lantai dengan menggunakan lakban warna warni.
5. Pastikan ruangan yang digunakan untuk bermain cukup luas.
6. Ajak anak melompat seperti kelinci dari satu gambar kotak ke gambar kotak lain sesuai arahan atau cerita.
7. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.
8. Ulangi permainan dihari berikutnya apabila anak belum berhasil pada hari itu.

C. Deskripsi Cara Manjulai

1. Sambil bermain ibu/pengasuh bisa bercerita atau bernyanyi tentang kelinci atau hewan lain yang bisa melompat. Bisa sambil bercerita tentang kelinci mencuri wortel di kebun pak tani. Sambil mengenalkan arah kepada anak. Anak diajak melompat dengan ibu/pengasuh sesuai dengan pengenalan arah melalui cerita atau lirik lagu. Contoh cerita "Suatu hari kelinci pergi ke kebun pak tani. Dia meloncat ke depan lalu mengambil satu wortel. Lalu meloncat lagi ke kiri dan mengambil wortel lagi. Beri pujian kepada anak. *"Cadiaknyo anak ibu yo, lah batambah kapandaiannyo"*
2. Lagu yang relevan untuk permainan ini adalah lagu "kelinci melompat" dan modifikasi yang lain dapat dilihat pada Lampiran 1.e.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal berbagai arah melalui permainan yang menyenangkan dan melatih motorik kasarnya.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik kasar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 30

Permainan Perahu Layar

Kemampuan Bahasa dan Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh membantu anak untuk melatih imajinasi, mengenali warna juga mengenalkan alat transportasi yang berjalan di atas air, mengenalkan konsep perahu, laut, dan angin. Sambil bermain dapat diperdengarkan bunyi/suara tertentu seperti suara kapal memasuki pelabuhan melalui lagu dan cerita.

B. Cara Bermain

1. Mulai kegiatan dengan membaca *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ibu/pengasuh menyiapkan styrofoam bekas dan potong menggunakan cutter seukuran 5 cm x 5 cm
3. Selanjutnya ibu memotong kertas origami menjadi bentuk segitiga sama kaki lalu tusuk bagian tengahnya dengan tusuk gigi dan tusukkan pada styrofoam.
4. Jika tidak ada styrofoam ibu/pengasuh dapat membuat kapal dengan menggunakan kertas.
5. Setelah membuat kapalnya, ibu dan pengasuh menyiapkan wadah bening yang sudah diisi air dan diberi pewarna warna biru sebagai ilustrasi laut.
6. Ajak anak meletakkan perahu dan meniup-niup perahu.
7. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.

C. Deskripsi Cara Manjulai

1. Ibu/pengasuh dapat bersama-sama menyiapkan permainan dengan anak. Lalu ibu dan pengasuh bisa bercerita atau bernyanyi, sambil mengenalkan perahu kepada anak sebagai transportasi laut. Mulai saling meniup kapal sambil ibu/pengasuh menceritakan tentang jenis alat transportasi dan salah satu contohnya adalah kapal yang berlayar di laut. "*Sia yang pernah main ka laui?*" *Sia yang tau apo warna laui?*" *Baa kok bisa kapal ba layar di laui?* Ibu/pengasuh bernyanyi dapat bernyanyi lagu yang relevan. Beri pujian kepada anak. "*Pandai anak ibu, lah kancang kapanyo sampai ka tapian*"
2. Lirik Lagu yang relevan untuk permainan ini adalah lagu "Dayuang Palinggam" dan modifikasi yang lain. Lagu dapat di lihat pada Lampiran 1.f.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal berbagai warna, pengenalan alat transportasi yang dapat berjalan di atas air, pengenalan konsep perahu, laut, angin, juga menstimulasi anak untuk meniup (menguatkan otot rahang) dan sensory play.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif

Permainan 31

Permainan Membuat Pelangi

Kemampuan Bahasa dan Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh membantu anak untuk melatih imajinasi, mengenali warna juga mengenalkan pelangi yang merupakan salah satu ciptaan Allah SWT. Sambil bermain bisa menyanyikan suatu lagu atau bercerita.

B. Cara Bermain

1. Mulai kegiatan dengan membaca *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ibu/pengasuh siapkan gelas bening berisi air dan kertas putih dibagian ruangan yang terkena cahaya seperti dekat jendela
3. Ajak anak untuk memegang gelas berisi dan lihatlah saat cahaya matahari melewati air pada gelas.
4. Ibu/pengasuh dapat menjelaskan cahaya matahari bisa berbelok dan membentuk cahaya warna pelangi yang terlihat di kertas
5. Jika berhasil, cobalah untuk mengubah posisi gelas, seperti tingginya, atau arahnya, untuk melihat perbedaan cahaya yang dihasilkan.
6. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Ibu/pengasuh dapat bersama-sama menyiapkan permainan dengan anak. Lalu ibu dan pengasuh bisa bercerita atau bernyanyi, sambil mengenalkan kepada anak warna-warni pelangi kepada anak. Mengenalkan pelangi merupakan salah satu ciptaan Allah. Ibu/pengasuh bernyanyi dapat bernyanyi lagu yang relevan.
2. Salah satu lirik lagu yang relevan untuk permainan ini adalah lagu "Pelangi-pelangi" dan modifikasi yang sesuai. Lagu dapat dilihat pada Lampiran 1.g.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal berbagai warna pelangi dan bagaimana proses munculnya pelangi, pengenalan konsep cahaya dan air.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 32

Permainan Besar, Sedang dan Kecil Ukuran Benda

Kemampuan Bahasa dan Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh membantu anak untuk melatih perkembangan kognitif anak dengan anak dapat memahami konsep ukuran benda atau hewan. Sambil bermain anak diajak menyanyikan suatu lagu atau mendengarkan cerita.

B. Cara Bermain

1. Mulai kegiatan dengan membaca *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Dalam kegiatan ini ibu/pengasuh akan mengenalkan kepada anak konsep ukuran benda/hewan. Dalam hal ini, fokus permainan pada bola dengan ukuran besar, sedang, dan kecil.
3. Ibu /pengasuh akan menyiapkan bola yang berwarna sama dengan ukuran yang berbeda (besar, sedang, dan kecil).
4. Selanjutnya siapkan nampan/ wadah yang besar untuk meletakkan bola-bola tersebut.
5. Ajak anak duduk di depan ibu/pengasuh.
6. Sambil memegang bola besar, ibu/pengasuh menjelaskan; *"anak-anak iko bola gadang"*. Selanjutnya ibu/pengasuh memegang bola ukuran sedang, ibu/pengasuh menjelaskan; *"aa nan iko bola sadang"*. Kemudian tentang bola kecil ibu/pengasuh mengkonfirmasi jawaban anak apakah benar atau salah, seperti ;
Ibu/pengasuh : (sambil mengangkat bola gadang ibu/pengasuh bertanya) *apakah iko bola ketek nak?*
Anak : *bola gadang bu..*
7. Selanjutnya minta anak memilih bola dan meletakkannya di nampan. *"nan maa bola gadang nak? Latakan disiko nak"*
8. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Permainan bola besar-sedang-kecil
Karena ada tiga ukuran bola, maka anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok;
 - Kelompok 1 pemilik bola kecil
 - Kelompok 2 pemilik bola sedang
 - Kelompok 3 pemilik bola besarSelanjutnya, ibu/pengasuh bernyanyi (dalam bahasa Minang) untuk mengkonfirmasi siapa pemilik bola besar, sedang, dan kecil

tersebut; *"sia nan punyo bola gadang?"*, *"sia nan punyo bola sadang?"*, dan *"sia nan punyo bola ketek?"* Setelah itu bernyanyi bersama. Lagu dapat dilihat pada Lampiran 2.t.

D. Tujuan Permainan

1. Anak mengenal berbagai konsep ukuran yang terdiri dari besar, sedang, dan kecil.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 33

Menyayangi Ciptaan Allah

Sosial dan Emosional



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh membantu anak untuk melatih perkembangan sosial emosional salah satunya adalah dengan menyayangi hewan.

B. Cara Bermain

1. Mulai kegiatan dengan membaca *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ajak anak dan sampaikan hari ini kita belajar tentang menyayangi hewan
3. Ibu/pengasuh mempersiapkan hewan peliharaan, seperti ikan, kucing, ayam, dan lainnya. Selanjutnya siapkan juga makanan untuk hewan tersebut
4. Selanjutnya ibu/pengasuh mencontohkan cara memberi makan ikan-ikan.
5. Sambil bercerita, ibu/pengasuh menjelaskan bahwa ikan juga perlu makan seperti kita.
6. Ajak anak memberi makan ikan.
7. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.

C. Deskripsi Cara *Manjujai*

1. Ibu/pengasuh bersama anak menyiapkan makanan hewan. Lalu ibu/pengasuh bisa bercerita sambil mengamati hewan peliharaan yang ada. Selanjutnya contohkan cara memberi makanan, ajak anak untuk melakukannya sendiri, sambil mengenalkan ciptaan Allah dan cara menyayangi hewan.
2. Ibu/pengasuh bisa sambil bercerita tentang ikan. *"ikan contoh hewan yang bisa barenang" "Inyo iduik di aia" "ikan di aquarium harus wak agiah makan yo bia ikannyo capek gadang" "kalau indak wak agiah makan, beko ikannyo bisa mati, ibo awak samo ikannyo yo nak". "Awak harus menyayangi hewan yo nak, salah satuno dengan memberi makan".*

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal beberapa jenis hewan sebagai ciptaan Allah dan cara menyayangi makhluk ciptaan Allah.

E. Aspek perkembangan

1. Kemampuan sosial dan emosional.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 34

Membuat Nama

Kemampuan Bahasa dan Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh membantu anak untuk melatih perkembangan kognitif dan kemampuan bahasanya.

B. Cara Bermain

1. Awali kegiatan dengan membaca *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Kemudian membaca nama bersama-sama.
3. Ajak anak untuk membuat susunan huruf yang sama dengan yang telah dibuat ibu/pengasuh.
4. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.
5. Selanjutnya bersama-sama menyanyikan lagu "alfabet".

C. Deskripsi Cara Manjulai

1. Ibu/pengasuh bersama anak menyiapkan peralatan permainan. Lalu ibu/ pengasuh mencontohkan cara membuat nama anak yang terdiri dari huruf-huruf alfabet. "*Siapo namo anak ibu?*" "*Ibu buek namo anak di karateh iko yo wak susun dari huruf alfabet iko*" Selanjutnya minta anak membuat susunan huruf yang sama dengan yang dibuat ibu/pengasuh. "*Cubo anak susun sarupo yang ibu buek yo*", "*yo santiang anak ibu*"
2. Lirik Lagu yang relevan untuk permainan ini adalah lagu "Alfabet." Atau modifikasi yang lain dapat dilihat pada Lampiran 1.h.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal huruf-huruf dan meningkatkan kemampuan bahasa anak.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 35

Ayo Sikat Gigi

Kemampuan Bahasa dan Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh membantu anak untuk melatih kebiasaan hidup sehat antara lain kebiasaan menggosok gigi, mengenalkan makanan yang baik dan makanan kurang baik untuk kesehatan gigi. Dengan permainan ini ibu/pengasuh dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

B. Cara Bermain

1. Mulai permainan dengan mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim
2. Ibu/pengasuh menyiapkan kertas karton, HVS, spidol, crayon, lem dan sikat gigi.
3. Ibu/pengasuh bersama anak membuat gambar gigi sebanyak 2 buah
4. Selanjutnya menggambar makanan yang baik untuk gigi seperti buah-buahan, dan sayur. Serta menggambar makanan yang dapat merusak gigi seperti permen, coklat, es cream, dan lainnya.
5. Ajak anak menempelkan gambar-gambar tadi pada gambar gigi, sambil bercerita bahwa ada makanan yang kita makan bisa merusak gigi.
6. Selanjutnya ajak anak menyikat gigi sampai semua sisa makanan yang ada pada gigi hilang sehingga gigi kembali bersih.
7. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.
8. Selanjutnya ajak anak menyanyikan lagu "Bangun Tidur".

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Ibu/pengasuh dapat bersama-sama menyiapkan peralatan permainan. Lalu ibu/pengasuh mengajak anak untuk menggambar gigi, makanan yang baik untuk gigi, dan makanan yang dapat merusak gigi. Selanjutnya minta anak menempelkan gambar pada gambar gigi sambil bercerita. *"Cubo anak ibu caliak, sudah awak makan, ado siso-siso makanan nan malakek di gigi kan nak". "Awak harus mambarasiahan siso makanan itu supayo ndak merusak gigi". "Caranyo adalah dengan menyikek gigi yo nak".* Kemudian ajak anak untuk menyikat semua sisa makanan yang menempel pada gigi sampai bersih.
2. Lirik Lagu yang relevan untuk permainan ini adalah lagu "Bangun

tidur” dan modifikasi yang lain dapat dilihat pada Lampiran 1.i.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal kebiasaan hidup sehat salah satunya dengan kebiasaan menggosok gigi, mengenal makanan yang baik dan makanan yang kurang baik untuk kesehatan gigi.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan

Permainan 36

Miniatur Kota

Kemampuan Bahasa dan Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh menstimulasi kemampuan anak berbahasa, berimajinasi dan berkreasi dan mengenal benda-benda yang ada di perkotaan.

B. Cara Bermain

1. Awali permainan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrohim*.
2. Ibu/pengasuh menyiapkan tempat bermain yang terdiri dari kardus besar sebagai alas yang dilapisi karton warna hitam.
3. Ibu/pengasuh bersama anak-anak menyiapkan peralatan permainan, kemudian membuat benda-benda mainan yang diperlukan.
4. Ajak anak untuk mengambil mainan, seperti mobil, kereta, rumah bertingkat, dan lainnya.
5. Ibu/pengasuh juga bisa membuat sendiri mainan tersebut bersama anak dengan menggunakan kertas origami.
6. Ajak anak untuk menggunting sesuai pola dan menempelkan pada kardus besar.
7. Tanyakan kepada anak di mana mainan-mainan rumah, rumah sakit, pohon dan, lainnya akan ditempelkan oleh anak tadi.
8. Setelah selesai, ajak anak bermain bersama dan ibu/pengasuh juga dapat mengenalkan tata tertib berkendara di jalan raya.
 - a. Ibu/pengasuh memperkenalkan tata tertib saat di jalan raya dengan menekankan beberapa kosa kata yang relevan.
 - b. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak disertai dengan ujaran-ujaran apresiatif dan motivatif.
 - c. Selanjutnya ajak anak bersama-sama menyanyikan lagu "Pada Hari Minggu" yang dimodifikasi (Lampiran)
9. Berikan kesempatan kepada anak untuk meletakkan mainan pada kardus besar sesuai dengan imajinasi anak.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Ibu/pengasuh bercerita tentang kota sambil bercerita kepada anak:
Ibu/pengasuh : *iko adalah kota tiruan nak, molah awak caliak yo nak, (sambil menunjuk sekolah) iko apo namonyo nak?*

Anak : *sikola bu*
 Ibu/pengasuh : (menunjuk pasar) *iko apo namonyo nak?*
 Anak : *pasa bu*
 Ibu/pengasuh : *banyak bangunan di kota yo nak, cubo awak caliak di jalan, ado lampu lalu lintas, lampu merah artinyo baranti, lampu kuniang artinyo ati-ati, dan lampu ijaulah buliah jalan baliak.*

2. Ajak anak kembali menyebutkan bangunan apa saja yang ada di miniatur kota.
3. Berikan pujian atas keberhasilan anak menjawab pertanyaan ibu.
4. Lagu yang agak relevan adalah lagu berjudul "Pada Hari Minggu" dengan modifikasi yang disesuaikan. Lagu dapat dilihat pada Lampiran 2.u.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal tentang kota. Selain itu menstimulasi kemampuan bahasa, kemampuan berimajinasi dan kreativitas.

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa & belajar

F. Nilai yang terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 37
Bayangan Ku
Kemampuan Bahasa & Belajar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh menstimulasi kemampuan menulis, indra visual, dan kognitif anak.

B. Cara Bermain

1. Mulai permainan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ibu/pengasuh menyiapkan beberapa kertas HVS
3. Minta anak untuk mengambil mainan berupa hewan (ular, ikan, kumbang, kucing, dan lainnya)
4. Selanjutnya ajari anak untuk membuat bayangan hewan tersebut pada kertas HVS.
5. Jika anak belum bisa, maka ibu/pengasuh dapat mencontohkannya.
6. Setelah selesai minta anak untuk meletakkan mainan sesuai dengan bayangan pada kertas. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak, disertai dengan ujaran-ujaran apresiatif dan motivatif
7. Berikan kesempatan kepada anak untuk meletakkan mainan tersebut sesuai dengan imajinasi anak

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Ibu/pengasuh mengajak anak menggambar dengan mengatakan "*molah nak, awak baraja mambuek gambar hewan yo*"
2. Gambar hewan yang dibuat di antaranya adalah ikan, ular, dan kupu-kupu
3. Ajak anak menjiplak gambar di kertas HVS "*cubo anak ibu tiru gambar yang alah awak buek tadi baliak yo nak*"
4. Setelah selesai ajak anak untuk meletakkan mainan di atas gambar yang dibuatnya tadi sambil mengatakan "*yo hebat anak ibu yo, sarupo gambar yang anak ibu buek jo mainannyo*"

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mencocokkan gambar

E. Aspek Perkembangan

1. Kemampuan bahasa dan belajar.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 38

Menggunting Kuku

Kemampuan Motorik Halus



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh menstimulasi pemahaman konsep kebersihan, kemampuan menggunting, koordinasi mata dan tangan.

B. Cara Bermain

1. Awali permainan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ibu/pengasuh menyiapkan dua lembar kertas HVS dan gunting.
3. Kemudian ajak anak meletakkan tangan untuk dijiplak dan pada bagian kuku diwarnai dengan spidol hitam.
4. Sebaiknya ibu/pengasuh membantu anak untuk memegang gunting.
5. Kemudian ajarkan anak untuk mengunting bagian kuku yang diberi warna hitam.
6. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.

C. Deskripsi Cara Manjulai

1. Ibu/pengasuh bercerita tentang kegunaan tangan. Di samping itu juga mengenalkan bagian tangan seperti jari tangan, kuku, dan telapak tangan.
2. Beberapa ujaran yang relevan adalah:
"anak-anak cubo takok nan ma kuku tangan dalam gambar ko?"
"sia kuku tangannyo nan pendek jo barasiah?" setelah anak-anak menjawab, bisa jawabannya tepat dan kurang tepat sehingga bisa diperbaiki
3. Selanjutnya ibu/pengasuh bercerita bahwa kuku bisa menjadi sarang penyakit jika kuku tersebut panjang dan kotor jadi *"kuku awak paralu dipotong supayo barasiah"*.
4. Kemudian ibu/pengasuh menjelaskan bahwa kuku harus dipotong. Sebaiknya memotong kuku 1x seminggu.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar konsep kebersihan, kemampuan mengunting.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik halus.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 39

Bentuk Dua Dimensi

Kemampuan Kognitif dan Motorik



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh menstimulasi pemahaman konsep bentuk, koordinasi indra penglihatan dan perkembangan kognitif.

B. Cara Bermain

1. Awali permainan dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Ibu/pengasuh menyiapkan stick es dan lem fox.
3. Ajak anak memperhatikan gambar-gambar bentuk dalam buku yang sudah ditentukan. Setelah itu, ajak mereka untuk membuat gambar bentuk-bentuk tersebut.
4. Biarkan anak untuk menempel sesuai dengan bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran.
5. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Bentuk manjujai yang bisa dilakukan pada permainan ini adalah berupa pernyataan langsung kepada anak

Ibu/pengasuh : *"Mona, cubo tunjuakkan ka ibu benda apo yang bantuak lingkaran nak?"*

Anak : *"Jam dindiang bu"*

2. Selain itu bentuk manjujai yang dapat dilakukan adalah berupa nyanyian, lagu dapat dilihat pada Lampiran 2.v.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar konsep bentuk.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik halus.

F. Nilai yang Terkandung

1. Daya imajinatif & kepekaan.

Permainan 40

Aktivitas Meloncat Katak

Motorik Kasar



A. Tujuan

Dengan permainan ini, Ibu/pengasuh membantu anak untuk melatih kekuatan otot kaki, mengenali arah dan mengembangkan persepsi visual (jarak).

B. Cara Bermain

1. Mulai kegiatan dengan membaca *Bismillahirrahmanirrahim*.
2. Siapkan lakban warna warni.
3. Siapkan seperangkat lagu-lagu yang relevan dengan kehidupan katak.
4. Buatlah beberapa gambar kotak persegi di lantai dengan menggunakan lakban warna warni.
5. Pastikan ruangan yang digunakan untuk bermain cukup luas.
6. Ajak anak melompat seperti katak dari satu gambar kotak ke gambar kotak lain sesuai arahan atau cerita.
7. Beri pujian dan pelukan atas keberhasilan anak.
8. Ulangi permainan dihari berikutnya apabila anak belum berhasil pada hari itu.

C. Deskripsi Cara Manjujai

1. Melompat Katak

Sambil bermain ibu/pengasuh bisa bercerita atau bernyanyi tentang katak. Bisa sambil bercerita tentang yang suka di pinggir kali dan sering berbunyi untuk memanggil hujan. Mulai melompat dengan ibu/pengasuh sesuai dengan pengenalan arah melalui cerita atau lirik lagu. Lagu yang relevan untuk permainan ini adalah lagu "Lompat si Katak Lompat" dan modifikasi yang lain. Lagu dapat dilihat pada Lampiran 2.m dan 2.n.

D. Tujuan Permainan

1. Anak belajar mengenal berbagai arah melalui permainan yang menyenangkan dan melatih motorik kasarnya.

E. Aspek Perkembangan

1. Motorik kasar

F. Nilai yang Terkandung

1. Sikap kehati-hatian dalam melompat dan setiap bertindak.

BAB 6

Penutup

Buku pedoman manjujai stimulasi psikososial berbasis budaya Minangkabau ini disusun sebagai sarana pelengkap dan pegangan bagi kader BKB dalam melakukan penyuluhan berdasarkan kelompok umur untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak sehingga anak dapat tumbuh kembang dengan optimal.

Dengan memahami bahan dalam buku pedoman ini, diharapkan kader BKB memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memberikan penyuluhan di kelompok BKB yang dapat diterapkan kembali oleh orang tua anak kelompok sasaran BKB. Oleh karena itu, pengasuhan stimulasi psikososial manjujai yang terstruktur dan terarah ini sangat dibutuhkan anak dan akan memberi pengaruh positif kepada kehidupan anak selanjutnya.

Jadi sangatlah penting melestraikan dan menerapkan pengasuhan stimulasi psikososial manjujai berbasis budaya Minangkabau mengingat manfaatnya yang signifikan dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Dengan upaya ini diharapkan anak akan tumbuh menjadi anak yang baik, cerdas dan taqwa, berbakti kepada orang tua, bangsa, dan negara.

LAMPIRAN

1. Lagu Original

a. Tapuak Ambai-Ambai

Tapuak ambai-ambai
Bilalang ruku-ruku
Batapuak anak pandai
Diupah aia susu

Aia susu lamak manih
Basantan karambia mudo
Anak jan manangih
Bak batambahlah cadiaknyo

Aia susu lamak manih
Diagiah ka anaknyo
Anak jan manangih
Bak batambahlah cadiaknyo

b. Laloklah Nak

Sanang laloklah nak kanduang
Sanang babuai si birantulang
Elok lakulah nak kanduang
Nak baguno jikok lah gadang

c. Kukuruyuk

Kuku kukuruyuk begitulah bunyinya
Kaknya bertanduk hewan apa namanya
Kuku kukuruyuk begitulah bunyinya
Kaknya bertanduk ayam jantan namanya

d. Alif, Ba, Ta,

Alif, Ba, Ta, Tsa, Jim, Ha, Kha
Dal, Dzal, Ra, Zai, Sin, Syin, Shod
Do, Tho, Zo, 'Ain, Ghoin, Fa, Qaf
Kaf, Lam, Mim, Nun, Waw, Lam Alif, Hamzah, Ya.

e. Lompat Kelinci

Kelincinya meloncat ke kanan ke kiri
Kelinci melompat ke sana dan kemari
Kelincinya meloncat ke kanan ke kiri
Kelinci melompat aduh lucu sekali

Kelincinya meloncat ke kanan ke kiri
Kelinci melompat ke sana dan kemari
Kelincinya meloncat ke kanan ke kiri
Kelinci melompat aduh lucu sekali

f. Pulau Pandan jauhlah di tengah

Di baliak pulau si Angso lah Duo
Hancua badan dikandung tanah
Budi baik takana juo

Elok-eloklah manyubarang
Jan sampai titian patah
Elok-elok dirantau urang
Jan sampai babuek salah

Dayuang dayuang dayuang dayuang
Anak palinggam palinggam anak palinggam

g. Pelangi-Pelangi

Pelangi-pelangi alangkah indahmu
Merah, kuning, hijau di langit yang biru
Pelukismu agung siapa gerangan
Pelangi-pelangi ciptaan Tuhan

H. Alfabet

A B C D E F G

H I J K L M N O P

Q R S T U V

W X Y Z

Sekarang aku tau apa itu A B C

i. Bangun Tidur

Bangun tidur ku terus mandi

Tidak lupa menggosok gigi

Habis mandi ku tolong ibu

Membersihkan tempat tidurku

Guling-guling kasur

j. Kereta Kuda

Pada Hari Minggu Ku Turut Ayah Ke Kota

Naik Delman Istimewa

Ku Duduk Di Muka

Ku Duduk Samping Pak Kusir Yang Sedang Bekerja

Mengendali Kuda Supaya Baik Jalannya

Tuktiktaktiktuk

Hai Tuktiktaktiktuk

Suara Sepatu Kuda

k. Anak Kandung

Anak kandung si biran tulang
Ubek jariah palarai damam
Anak kandung capeklah gadang
Buliah tabangkik batang tarandam

Muluik manih kucindan murah
Budi baiak baso katuju
Anak gadih rajin sikola
Pandai mangaji jo malagu

Kok bajalan sapanjang balai
Pado pai suruik nan labiah
Kok bakawan upiaklah pandai
Rang panuruik anak salehah

l. Timang Lado-Lado

Timang lado-lado
Lado panggulai paku
Sajak si upiak ado
Lah ado nan ka dipangku..

Timang lado-lado
Lado panggulai baluik
Sajak si upiak ado
Lah ado kawan bagaluik..

Reff..

Iyo bana.. sanang ati.. alah dapek..
Iyo nan dinanti..
Iyo bana.. sanang ati.. alah dapek..
Iyo nan dinanti..

m. Naik-naik ke Puncak Gunung

Naik, naik ke puncak gunung

Tinggi, tinggi sekali

Naik, naik ke puncak gunung

Tinggi, tinggi sekali

Kiri, kanan, ku lihat saja

Banyak pohon cemara

Kiri, kanan, ku lihat saja

Banyak pohon cemara

2. Lagu Modifikasi

a. Marangkak

Marangkak.. molah marangkak, sayang

Ambiak mainan dakek karanjang

Ambiak mainan dakek karanjang

Sia nan santiang dicium sayang

b. Cari Bola (1)

Cari-cari bola

Bola nan ilang patang

Sia basobok bola

Beko di paluak/cium sayang

Cari-cari bola

Bola warnanyo coklat

Sia basobok bola

Diagiah kue coklat

c. Cari Bola (2)

Yok cari-cari bola nak
Sampai basobok
Yok cari-cari bola nak
Sia mandapek nak
Dicium/paluak sayang
Aaa ko nyo

d. Lagu Babuai

Tabang alang-alang... tabang sukiki
Inggok di rantiang si kayu gadang
Lalok babuai sambia bamimpi
Lalok barayun mandeh bandendang

Gadanglah aia di Malalak
Hanyuik sagalo batang padi
Mari baayun sambia galak
Usah nak kanduang baibo ati

e. Laloklah Nak

Nak kanduang laloklah sayang
Katiko lalok sanang bamimpi
Oii... anak capeklah gadang
Buliah sikolah jo mangaji

Kok anak pai ka Tiku
Singgah sabanta di rumah bako
Budayo baraik usah ditiru
Binaso adaik jo pusako

Ka parak rambahlah paku
Yo nak tarang jalan ka parak
Kok gadang eloklah laku
Nak sayang urang ka awak

Pagi ari pai ka lading
Ka parak mamatiak lado
Oi anak laloklah sayang
Ayah puti lah ampia tibo

g. Adiak Kanduang Lalok Babuai

Adiak Kanduang Lalok Babuai
Kok Lalok Piciangkan Mato
Kok Dapek Kawan Sasuai
Dunsanak Kanduang Dikana Juo

Reff

Kok Rancak Adiak Uni Juo
Kok Buruak Adiak Uni Juo
Kok Cadiak Adiak Uni Juo
Jikok Gadang Sia Nan Punyo

h. Molah Manggambar

Hai kawan-kawan sadonyo

Molah awak manggambar

Gambar apo nan suko

Gambar apo nan rancak

Hai kawan-kawan sadonyo

Gambar apo nan suko

Gambar kucing meong-meong

Gambar bungo mawar-melati

Awak manggambar jo sanang ati

Molah awak manggambar

Gambar apo nan suko

Gambar itiak kwek..kwek..kwek..

Gambar oto tet tet tet tet

Awak manggambar satok ari

i. Meong Meong

Meong meong si meong

Baitulah bunyinyo

Iduangnyo basunguik

Hewan apo namonyo

j. Naiak Turun Janjang

Naiak janjang

Turun janjang

Hati-hati malangkah

Reff:

Naiak janjang

Turun janjang

Sanang ati sadonyo

k. Rambahlah Paku

Kok upiak pai ka ladang
Ambiak rotan katali timbo
Kok upiak jikoklah gadang
Adaik sopan nan ka dijago
Cubadak masak di batang
Tumbuah luruih dakek parigi
Nak rancak diliek urang
Budi elok pamikek ati
Upiak rambahlah paku
Bak tarang jalan ka parak
Upiak eloklah laku
Bak sayang urang ka awak

l. Lagu Tebak Suara

Meong..meong si meong
Baitulah bunyinyo
Iduangnyo basunguik
Hewan apo namonyo

m. Meloncat Katak (1)

Lompek si koncek lompek
Pam..pam..pam..
Lompek ka dalam parigi
Iijan talampau capek
Beko lukko di kaki

n. Meloncat Katak (2)

Lompek koncek malompek
Lompek ka dalam banda
Sajak dari ketek
Anak mande rajin baraja

Lompek si koncek lompek
Lompek dalam parigi
Mulailah dari ketek
Rajin sumbayang jo mangaji

o. Mari Menggambar

Hai kawan-kawan sadonyo
Molah awak manggambar
Gambar apo nan suko
Gambar apo nan rancak

Hai kawan-kawan sadonyo
Gambar apo nan suko
Gambar kucing meong-meong
Gambar bungo mawar melati
Awak manggambar jo sanang ati

Molah awak manggambar
Gambar apo nan suko
Gambar ituak kwek kwek kwek kwek
Gambar oto tet tet tet tet
Awak manggambar satiok ari

p. Berjalan Sendiri

Tatata tatata
Mona baraja malangkah
Kaki suok malangkah
Kaki kida malangkah
Mona baraja malangkah

Tatata tatata
Mona baraja malangkah
Kaki suok malangkah
Kaki kida malangkah
Kini mona lah pandai malangkah

Tatata tatata
Mona baraja malangkah
Kaki suok malangkah
Kaki kida malangkah
Isuak gadang
Mona ka sikolah bajalan surang

q. Susun Kotak

Susun- susun kotak
Awak buek gaduang batingkek
Susun-susun piriang
Makan di resto padang

r. Alif Ba Ta

Alif, Ba, Ta, Tsa, Jim
Ha, Kha, Dal, Zal, Ro, Zai
Sin, Syin, Syod, Do
Tho, Zho, 'Ain, Ghoin, Fa, Qaf
Kaf, Lam, Mim, Nun 2x
Waw, Ha, Lam Alif, Hamzah, Ya..

s. Huruf Hijiyyah

Hai kawan-kawan sadonyo
Huruf apo nan di pacik Mimi?
Sia nan takok, sia nan takok
Di paluak sayang

Hai kawan-kawan sadonyo
Huruf apo nan di pacik Budi?
Sia nan takok, sia nan takok
Di tapuak santiang

t. Bola, Gadang, Sadang, dan Ketek

Bola gadang, bola gadang
Bola gadang sia punyo
Bola gadang, bola gadang
Si Mimi nan punyo

Bola sadang, bola sadang
Bola sadang sia punyo
Bola sadang, bola sadang
Si Mona nan punyo

Bola ketek, bola ketek
Bola ketek sia punyo
Bola ketek, bola ketek
Si Budi nan punyo

u. Pai Ka Kota

Pado ari minggu jo ayah pai ka kota
Naiak oto sirah baduo duduak di muko
Nampak taman-taman rancak di sampiang sikola
Nampak kantua, nampak pasa, jo bamacam oto
Tet tet tet tet tet tet
Bunyi klakson oto

Pado ari minggu jo ayah pai ka kota
Naiak oto sirah baduo duduak di muko
Nampak lampu rancak-rancak jo gaduang batingkek
Ado oto ketek, oto gadang nan balari capek
Tet tet tet tet tet tet
Bunyi klakson oto

v. Lagu Dua Dimensi

Bakso itu bantuak lingkaran
Pastel itu persegi panjang
Lopis itu lamak rasonyo
Bantuaknyo sagi tigo

3. Ujaran

Sebaiknya sebelum mulai makan ada percakapan sesuai konteks,

Ibu : nak, kan awak lah baraja, kalau makan tangan awak harus baa
nak?

Anak : harus barasiah bu..

Ibu : ayo nak awak makan lai, tapi baco do'a dulu yo.. Allahumma
bariklana.... Dst

Beberapa ujaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi anak saat makan antara lain:

Ibu : ondeh, pandai anak ibu makan surang, aa suok surang, abiskan
yo nak, bia anak ibu capek gadang

4. Pantun

a. Permainan Mari Memanjat

Molah nak awak mamanejek
Maambiak mainan di ateh sinan
Ati-ati awak mamanejek
Jan sampai jatuhah badambam

Ciek duo tigo ampek
Sia nan bisa mamanejek
Dapek ciuman jo pujian
Dipaluak, dicium jo disayang

DAFTAR PUSTAKA

- BKKBN. 2012. Bahan Penyuluhan Bina Keluarga Balita (Pengasuhan dan Pembinaan Tumbuh Kembang Anak). BKKBN Provinsi Sumatra Barat: 2012
- BKKBN. 2018. Bahan Penyuluhan Bina Keluarga Balita Bagi Kader (1000 HPK). BKKBN Sumatra Barat: 2018
- Chamidah A. 2009. Pentingnya Stimulasi Dini Bagi Tumbuh Kembang Otak Anak. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dahrizal, Musrah. 2018. Wawancara tentang manjujai. JL. Bundes Kecamatan Nanggalo Kota Padang
- Hasan, M. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini. Jogjakarta: DIVA Press.
- Helmizar. 2014. Efek Suplementasi Gizi dan Stimulasi Psikososial Manjujai terhadap Tumbuh Kembang Anak di Propinsi Sumatera Barat. Disertasi. Fakultas Kedokteran Universitas Andalas. 2014
- Helmziar. 2018. Buku Pedoman Manjujai. FKM Unand. Padang: 2018
- Patmonodewo S. 2003. Program Intervensi Dini sebagai Sarana Peningkatan Perkembangan Anak. Disertasi Universitas Indonesia. Jakarta.
- Rahayu, Swandra. 2019. Buku Pedoman untuk Orang Tua dan Guru: Parenting Berbasis Budaya Lokal Minangkabau "Manjujai". 2019. Padang: Universitas Negeri Padang
- Rangkuti, JS. 2016. Rumah Main Anak. Jakarta: Sahabat Sejati Publishing
- Rangkuti, JS. 2017. Rumah Main Anak 2. Jakarta: Sahabat Sejati Publishing
- Rustiyanti. S. 2014. Foklor Sastra Minangkabau sebagai Indentitas KelIndonesiaan dan Kekuatan Kultural di Era Globalisasi. Resital 2(1).
- Rustiyanti, S. (2015). Aluang Bunian Karawitan Minangkabau dalam Pamenan Anak Nagari dari Penyajian Bagurau ke Presentasi Estetik. Resital, 16(2), 104-115.
- Sawirman. 2019. Antara Validitas dan Inspirasionalitas: Wacana Historis Diaspora Minang di Bali. Jurnal Kajian Bali 9(2). 381-406
- Soetjningsih. 1995. Tumbuh Kembang Anak. EGC. Jakarta: 1995