

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini

Usia dini pada anak merupakan usia yang paling tepat dalam menumbuhkan kembangkan segala kemampuan yang dimiliki oleh anak. Karena pada masa ini anak sedang membutuhkan banyak stimulus guna mengembangkan segala kemampuan serta minat yang dimiliki anak secara lebih optimal.

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah manusia kecil yang sangat potensial untuk tumbuh dan berkembang dengan pesat. Anak usia dini memiliki potensi dan minat yang perlu di stimulus guna mengembangkan segala aspek perkembangannya.

Menurut Undang-undang Sisdiknas (2003) “anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun”. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*), dimana usia tersebut sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak.

Sedangkan menurut Sujiono (2007:4), “anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya”. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Habibi (2015:3) yang menyatakan bahwa “anak usia

dini adalah anak dengan usia 0-6 tahun”. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai *golden age* karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa, baik dari segi fisik, mental, maupun kecerdasan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat yang sangat menentukan seperti apa kelak ketika mereka dewasa.

2. Teori Belajar Anak Usia Dini

Teori belajar anak usia dini dapat dibedakan menjadi beberapa bagian berdasarkan sudut pandang dan butir pemikiran atau pendapat seseorang. Adapun teori belajar anak usia dini, antara lain:

a. Teori Belajar Kooperatif

Teori belajar kooperatif adalah teori belajar yang bersifat kerja sama antara satu siswa dengan siswa yang lain. Belajar kooperatif ini juga dinamakan “ belajar teman sebaya”. Menurut Pradaristi (2015) “Kooperatif adalah suatu gambaran kerjasama antara individu yang satu dengan yang lainnya dalam suatu ikatan tertentu”

Sedangkan menurut Rusman (2011:3) “teori belajar kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”.

Jadi, dapat diartikan bahwa teori belajar kooperatif merupakan teori yang menjelaskan tentang rangkaian kegiatan belajar atau suatu

gambaran kerjasama antara individu yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar kooperatif tidak hanya sekedar menyenangkan bagi anak, namun memiliki manfaat bagi perkembangan anak, khususnya pada aspek sosial dan emosional anak dikarenakan kerjasama anak dapat terjalin melalui pembelajaran seperti ini.

b. Teori Otak Triun

Otak memiliki peranan yang sangat penting dalam struktur tubuh manusia terutama dalam proses mengatur segala aktivitas yang terjadi dalam tubuh, dimulai dari mengatur emosi, fungsi intelektual, fungsi merespon dan masih banyak lagi.

Menurut Teori otak triun otak memiliki bagian yang terpisah yang terdiri dari tiga bagian. Seperti yang dikemukakan oleh Suyanto,(2001:10-11) “otak dapat dipisahkan menjadi otak atas atau *korteks* menjalankan fungsi intelektual, otak tengah atau sistem limbik atau *medula* yang menjalankan fungsi emosi, sedangkan otak bawah atau otak *reptilia* yang menjalankan fungsi refleks”. Pendapat lain dikemukakan oleh Paul Mac Lean dalam Mushollin (2009:227) yang mengatakan bahwa otak mempunyai tiga bagian dasar:

- a. Batang otak atau ”otak reptil”,
- b. Sistem limbik atau ”otak mamalia”
- c. Neokorteks.

Ketiga bagian otak tersebut biasa disebut dengan otak triune karena terdiri dari tiga bagian, masing-masing berkembang pada waktu yang berbeda dalam sejarah evolusi manusia. Masing-masing bagian juga mempunyai struktur saraf tertentu dan mengatur tugas-tugas yang harus di-lakukan.

Jadi, teori ini menjelaskan bahwa dalam pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini harus mengembangkan secara seimbang fungsi otak atas, tengah, dan bawah (logika, emosi, dan motorik) agar dapat mengatur tugasnya masing-masing dalam proses kinerja dalam otak.

c. Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Inteligences*)

Teori kecerdasan majemuk merupakan penggambaran tentang berbagai kecerdasan yang memungkinkan dimiliki oleh setiap manusia sejak lahir. Menurut Gardner dalam Noorlaila (2010: 95) “*multiple intelligences* atau kecerdasan majemuk adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu”.

Sedangkan menurut Hamruni (2009: 40) “Kecerdasan Majemuk (*multiple intelligences*) adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relatif baru”. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan Logika. Kecerdasan majemuk terbagi menjadi delapan kecerdasan yaitu : linguistik, logika-matematika, visual-spasial, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis.

Berdasarkan pengertian dari ketiga teori diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar anak usia dini perlu dipelajari karena masing-masing teori dapat menjadi acuan yang dapat digunakan sebagai

upaya mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak melalui pembelajaran yang bersifat menyenangkan sekaligus mendidik.

B. Aktivitas Bermain

Usia dini merupakan masa bermain, dimana anak dapat berekspresi dengan leluasa tanpa beban. Kegiatan yang dilakukan anak tidak semata-mata hanya sekedar bermain, namun dalam bermain anak dapat memperoleh pengetahuan baru tentang dunia disekitarnya.

1. Pengertian Aktivitas Bermain

Anak usia dini tidak lepas dari segala aktivitas yang berkaitan dengan tumbuh kembangnya. Hal ini dikarenakan aktivitas sehari-hari yang dilakukan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki oleh anak. Adapun pengertian aktivitas menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* yakni kegiatan atau keaktifan. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah (2008:38) bahwa “aktivitas berarti kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas.

Sedangkan menurut Sriyono dalam Rosalia (2005:2) “aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani”. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Selanjutnya mengenai pengertian bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, terutama bagi anak usia dini yang memang sedang berada dalam masa bermain. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Menurut Piaget dalam Sujiono (2007:178-179), “bermain menunjukkan dua realitas anak-anak yaitu adaptasi terhadap apa yang mereka sudah ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru”.

Dengan kata lain dengan bermain, tentunya akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menggali ilmu sedalam-dalamnya dengan mengeksplorasi segala hal yang ada disekitarnya. Sedangkan menurut Emmy Budiarti dalam Noorlaila (2010:37) menjelaskan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (*inheren*) dalam diri anak”.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, serta bagaimana cara anak beradaptasi dengan hal-hal yang sudah diketahuinya maupun yang belum diketahuinya.

2. Tahapan Bermain

Dalam kegiatan bermain, anak belajar untuk mengenal lingkungannya dengan melakukan interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa disekitarnya. Dengan melakukan interaksi tersebut maka kemampuan sosial emosional anak dapat berkembang. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak, maka perlu untuk diketahui tahapan-tahapan anak dalam bermain.

Adapun tahapan-tahapan bermain menurut para ahli anak usia dini yaitu Mildred Parten. Mildred Parten dalam Tedjasaputra (2001: 21) mengklasifikasikan tahapan-tahapan bermain anak, yakni:

1. *Unoccupied Play* (permainan kentara), dimana anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan main, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak.
2. *Solitary Play* (bermain sendiri), anak sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya.
3. *Onlooker Play* (pengamatan), kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan main sehingga timbul minat terhadap permainan tersebut.
4. *Parallel Play* (bermain paralel), bermain dengan melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan, misalnya bermain mobil-mobilan.
5. *Associative Play* (bermain asosiatif), adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, tetapi bila diamati akan tampak masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerjasama, misalnya anak yang sedang menggambar, saling berbagi pensil warna, dsb.
6. *Cooperative Play* (bermain bersama), adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Sedangkan Hurlock (1978:324) menyatakan tahapan bermain sebagai berikut: “(1) Tahap Eksplorasi (*Exploratory stage*), (2) Tahap Permainan (*Toy stage*), (3) Tahap Bermain (*Play stage*), (4) Tahap Melamun (*Daydream stage*)”.

Jadi, dalam kegiatan bermain dalam pembelajaran, khususnya anak usia dini terdapat tahapan-tahapan bermain anak yang perlu diperhatikan agar dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dapat dilakukan secara optimal, walaupun setiap tahap memiliki latar belakang yang berbeda-beda, namun tetap memiliki keterkaitan antara satu sama lain.

3. Manfaat Bermain

Bagi anak usia dini selain bermain dapat memberikan rasa senang, antusias, serta semangat. Bermain juga dapat mengembangkan banyak aspek perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan yang diutarakan oleh Joan Freeman dan Utami Munandar.

Menurut Joan Freeman & Utami Munandar dalam Yusuf (2014) mengemukakan bahwa manfaat bermain yakni “membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Selain itu, bermain merupakan proses belajar bagi anak usia dini. anak diajak berkebun, bermain peran, bernyanyi, mengerjakan pekerjaan tangan atau keterampilan, bersosialisasi, berfantasi, adalah merupakan proses belajar sambil bekerja”.

Sejalan dengan pendapat tersebut diatas, Menurut Muliawan (2009: 254-255) bermain memiliki beberapa manfaat bagi anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

- a. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
- b. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- c. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif,

- pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- d. Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
 - e. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut diatas, dapat dikatakan bahwa bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi anak usia dini yakni untuk membantu mencapai segala aspek perkembangan anak usia dini secara utuh dan berkesinambungan antara satu aspek dengan aspek yang lainnya.

4. Permainan Budaya Lokal

Pada hakikatnya masa usia dini merupakan masa bermain. Saat berada disekolah anak usia dini memang melakukan kegiatan pembelajaran. Namun kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat dikelas akan lebih menarik bagi anak apabila dikemas dalam bentuk permainan.

Melalui permainan anak akan menemukan hal-hal baru yang belum pernah ia ketahui sebelumnya. Permainan merupakan salah satu alat yang dapat membantu proses tumbuh kembang anak dimana anak akan menemukan hal-hal dan pengalaman baru melalui kegiatan permainan tersebut. Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Haryanto (2010) mendefinisikan “permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional”.

Dengan kata lain, permainan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan segala aspek perkembangan yang dimilikinya. Sedangkan Santrock (2002: 272) mengatakan bahwa “permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan demikian anak akan merasakan kenyamanan dalam melakukan serangkaian aktivitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian-uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang dilakukan anak untuk mencari kesenangan yang dapat membantu anak mencapai 5 aspek perkembangan yang utuh serta mendapatkan informasi tentang hal-hal yang baru.

Selanjutnya mengenai pengertian budaya lokal. Dalam hal ini, budaya lokal sendiri terdiri dari dua unsur kata yakni budaya dan lokal. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* arti kata *budaya* yakni :pikiran; akal budi; adat istiadat; hasil. Sedangkan arti kata *lokal* yakni: di satu tempat; tidak merata; setempat.

Menurut Sutardi (2007:13), “budaya lokal merupakan suatu kebiasaan dan adat istiadat daerah tertentu yang lahir secara alamiah, berkembang dan sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah”. Sedangkan menurut Safa’ati (2014: 51-52) “budaya lokal diartikan sebagai hasil budi daya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami melalui proses belajar dari waktu ke waktu”.

Jadi, berdasarkan apa yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permainan budaya lokal merupakan aktivitas bermain atau suatu permainan yang merupakan hasil dari pikiran atau adat istiadat masyarakat daerah tertentu yang bertujuan memberikan kesenangan serta dapat membantu mencapai 5 aspek perkembangan anak.

Permainan budaya lokal atau yang sering disebut juga dengan permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya daerah tertentu yang harus dilestarikan serta dikembangkan kembali. Mengingat saat ini permainan yang berasal dari warisan budaya tersebut perlahan sudah mulai terlupakan, hal ini dikarenakan anak zaman sekarang lebih menyukai permainan modern yang bersifat instan dan mudah didapat seperti *games* yang terdapat pada gadget, handphone, game online, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, meskipun permainan budaya lokal tersebut terkesan kuno bagi anak zaman sekarang, namun apabila dikemas dengan lebih menarik, tentu anak akan tertarik untuk memainkan kembali permainan tersebut.

a. Jenis-jenis Permainan Budaya Lokal

Jenis permainan anak di daerah antara lain: Lompat tali, Engklek, Pecah piring, Galah asin, Kucing-kucingan, Boi-boian, Ular naga, Egrang, Bebentengan, dll.

Adapun permainan dapat dibagi menjadi 2 berdasarkan tujuan tertentu yakni sebagai berikut : (a) Permainan untuk bermain (*play*) yakni untuk mengisi waktu luang, bersifat hiburan, pada umumnya

dilakukan oleh anak-anak, sedangkan (b) Permainan untuk bertanding dibagi menjadi empat, yaitu: permainan yang memerlukan kekuatan/keterampilan fisik, contoh: Egrang, permainan yang memerlukan suatu siasat, contoh: Dakon, permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan siasat, contoh: Gobak sodor, permainan yang bersifat untung-untungan, contoh: Karapan sapi.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada 2 jenis permainan saja, yakni kucing-kucingan dan engklek. Yang mana pada permainan ini memiliki aturan serta manfaat tertentu. Salah satu manfaatnya yakni dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak terutama dalam hal bekerja sama serta menaati peraturan-peraturan yang berlaku dalam permainan tersebut.

1. Permainan Kucing-kucingan

Permainan kucing-kucingan mirip cerita kartun *Tom and Jerry*, permainan ini memperlihatkan seolah-olah kucing sedang mengejar-ngejar tikus. Salah seorang pemain menjadi “kucing” dan seorang pemain lainnya menjadi “tikus”. Pemain-pemain lainnya membuat lingkaran dengan saling berpegangan tangan. Pemain-pemain ini bertugas menjaga si tikus dari kejaran sang kucing. Jika si tikus berada di dalam lingkaran, maka harus dilindungi dengan menghalangi kucing masuk. Begitu sebaliknya, jika tikus berada di luar dan kucing di dalam, maka mereka harus menghalangi kucing agar tidak keluar dan menangkap tikus. Akan tetapi, jika keduanya ada di luar, maka si tikus harus berjuang

sendiri untuk lari menghindari kejaran kucing. Untuk menyelamatkan diri, tikus juga bisa berusaha lari masuk ke dalam lingkaran.

Manfaat yang diperoleh dari permainan kucing-kucingan ini yakni dalam permainan ini terdapat unsur kerjasama dalam kelompok, yakni pada saat menjaga tikus agar tidak tertangkap kucing. Kekompakan anggota dalam kelompok juga sangat diperlukan dalam permainan ini. Permainan ini bisa dimodifikasikan menjadi permainan kreatif agar permainan ini menjadi lebih menarik bagi anak.

2. Permainan Engklek

Permainan Sondah/engklek merupakan sebuah permainan yang biasa kita sebut Engklek oleh suku Jawa, cak engklek di Palembang, enge-enge di Manado adalah nama permainan yang umumnya dimainkan oleh anak perempuan dengan pola gambar berbentuk kotak-kotak berpaling dibuat di tanah. Setiap pemain memegang sepotong pecahan genteng atau batu 7 pipih, yang kemudian dilemparkan ke dalam kotak permainan. Pemain melompat-lompat dari kotak ke kotak berikutnya. Kotak yang berisi pecahan genteng tidak boleh diinjak. Pemain dikatakan kalah jika menginjak garis kotak atau bagian luar kotak.

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini antara lain: kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan engklek di haruskan untuk melompat–lompat, mengasah kemampuan

bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan, dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama, mengembangkan kecerdasan logika. Permainan engklek melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya, anak dapat menjadi lebih kreatif. Hal ini dikarenakan anak cenderung menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Permainan engklek ini juga dapat dimodifikasi dengan ketentuan bermain yang dibuat sesuai keinginan dan bisa mengganti pecahan genteng dengan menggunakan benda yang tidak cenderung berbahaya bagi anak-anak.

C. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulus untuk mempersiapkan individu yang mampu bersosialisasi serta dapat saling menghargai satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari dimasa yang akan datang.

1. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional

Masa usia dini merupakan masa yang sangat peka bagi anak untuk menerima berbagai stimulus yang diberikan oleh orang dewasa, baik orang tua, guru, maupun lingkungan sekitar. Aspek-aspek perkembangan anak perlu dikembangkan secara berkesinambungan antara satu aspek dengan aspek-aspek perkembangan lainnya. Karena apa yang terjadi pada satu

tahap akan mempengaruhi tahap berikutnya. Perkembangan sosial adalah salah satu dari aspek yang perlu dikembangkan agar anak mampu memainkan peran sosial serta dapat berperilaku yang sesuai dalam bermasyarakat. Menurut Hurlock (1978:250), “perkembangan sosial adalah proses pemerolehan kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan keinginan tuntutan sosial”.

Perkembangan sosial anak merupakan hasil belajar, bukan hanya sekedar kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya. Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak berada. Menurut Izzaty (2005:71), “bentuk dari perkembangan sosial anak dapat dilihat dari bagaimana anak dapat bergaul dengan teman sebaya. Semakin anak dapat bergaul dan berkomunikasi dengan teman, maka semakin bagus perkembangan sosial anak”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pemerolehan kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat.

Perkembangan sosial juga terkait erat dengan perkembangan emosinya. Menurut Kay (2013:115) “Perilaku sosial anak di tempat PAUD ditentukan dari pengalaman-pengalaman yang sedang dialami di rumah dan kondisi emosi yang sedang dirasakan, termasuk peristiwa-peristiwa terdekat yang sedang dialami anak”. Emosi anak akan mempengaruhi

tingkah laku anak selanjutnya dalam bermasyarakat. Menurut Ashiabi dalam Izzaty (2005:65) “ emosi merupakan reaksi terorganisir terhadap suatu hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan, dan ketertarikan, serta minat individu”. Sedangkan menurut Makmun Khairani dalam Ariyanti (2014:120) “emosi adalah suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan/pikiran yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang”

Emosi merupakan perpaduan dari beberapa perasaan yang mempunyai intensitas relatif tinggi dan dapat menimbulkan suatu gejala suasana batin. Seperti halnya perasaan, emosi juga membentuk suatu kontinum atau garis yang bergerak dari emosi positif sampai negatif.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan proses pemerolehan kemampuan berperilaku dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat serta bagaimana anak dapat bergaul dengan orang-orang disekitarnya (teman sebaya, guru, dan masyarakat sekitar). Perkembangan sosial emosional anak ditandai dengan kemampuan anak dalam mengendalikan perasaannya dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial disekitar tempat anak tinggal.

2. Ciri-ciri Kehidupan Emosi dan Sosial Anak

Perkembangan emosi erat hubungannya dengan perkembangan sosial, meskipun masing-masing memiliki kekhususannya. Unsur-unsur yang terkait di dalam emosi adalah perhatian atau pujian. Penguasaan emosi

anak banyak tergantung pada faktor-faktor kematangan anak itu sendiri. Sedangkan aspek sosial adalah interaksi yang lancar antara guru dan anak. Sudono (2000:53) menjelaskan bahwa faktor emosi dan sosial merupakan perkembangan kepribadian dan pembiasaan (suatu perilaku yang sering berulang sehingga menciptakan suatu kebiasaan) yang dapat membentuk:

- Kemandirian yaitu mampu mengurus diri sendiri (mandi, berpakaian, bersepatu, menyikat gigi, mengurus barang-barang milik sendiri)
- Kebiasaan menghargai orang lain; milik orang lain; pendapat orang lain
- Kemampuan mengambil atau memilih tugas
- Rasa tanggung jawab yaitu mampu menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan
- Kemampuan mengendalikan diri
- Kemampuan bekerja sama
- Kemampuan mendengarkan orang lain
- Kemampuan mengungkapkan diri

3. Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak

Anak usia dini memiliki sifat yang unik dalam setiap perkembangannya. Setiap individu berkembang dengan caranya masing-masing, namun dalam pola-pola perkembangannya memiliki kesamaan antara satu dengan yang lainnya. Proses perkembangan pada dasarnya merupakan suatu proses perubahan yang kompleks dengan melibatkan berbagai faktor yang saling berpengaruh satu sama lain.

Menurut Fatimah dalam Wiyani (2014:30) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini, yakni sebagai berikut :

- a. Faktor Hereditas
Merupakan karakteristik bawaan yang diturunkan dari orangtua biologis atau orangtua kandung kepada anaknya.
- b. Faktor Lingkungan
Faktor lingkungan secara tidak langsung dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak. Hal ini dikarenakan

anak melakukan interaksi dengan lingkungannya. Baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

c. Faktor Umum

Faktor umum yang dimaksud antara lain: jenis kelamin, kelenjar gondok, dan kesehatan.

D. Penelitian Relevan

Untuk melengkapi dan membantu dalam mempersiapkan penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini diperlukan guna mendukung kajian teoritik yang dikemukakan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berfikir. Adapun beberapa penelitian relevan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Darminiasih, dkk. (2014) dengan judul *“Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B Tk Sebana Sari*. Dapat disimpulkan dalam penelitian ini ditemukan bahwa pada akhir tindakan siklus II dicapai ketuntasan kemampuan berbahasa anak sebesar 100% dan sosial emosional sebesar 100%. Ini berarti penggunaan metode bermain permainan tradisional dapat secara bermakna meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak kelompok B TK Sebana Sari Denpasar tahun ajaran 2013/2014
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Serafina Lucky Charistian Harly, S. D. (2014) dengan judul *“Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional “*. Dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah (1) Perencanaan yang dilakukan

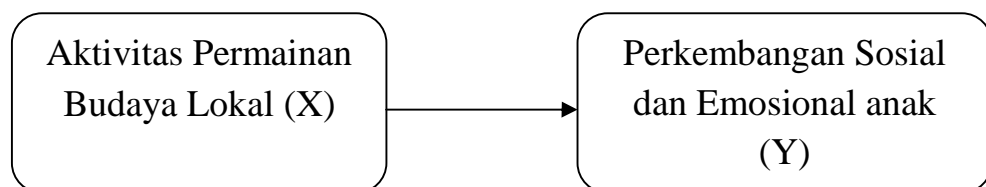
- guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 disiapkan dengan kategori “baik” dengan rata-rata skor 3,65. (2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 dapat dikategorikan “baik” dengan rata-rata skor 3,72. (3) Peningkatan sosial emosional anak usia 5-6 tahun setelah melakukan permainan tradisional di TK Bruder Nusa Indah tahun ajaran 2013-2014 sudah dapat dikatakan “baik” dengan peningkatan rata-rata 80%.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Ulfatun (2014) yang berjudul : “*Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Di Tk Aba Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*”. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan: (1) pelaksanaan permainan tradisional dikelas B2 TK ABA Rejodani yaitu, permainan *bekelan*, permainan *dakon*, permainan *engklek*, permainan *cublak-cublak suweng*, permainan *bakiyak panjang*, dan permainan *beradu kelereng*. (2) hasil yang dicapai dalam permainan tradisional adalah: anak menjadi pandai berhitung, berpikir fokus, mudah bergaul, berkomunikasi, sosialisasi dan kerjasama.

E. Kerangka Pikir Penelitian

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di TKIT AL-HUDA Branti Raya Lampung Selatan sampai saat ini masih menemukan beberapa

kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara anak didik dengan guru atau anak didik dengan teman sebayanya jarang terjadi. Anak didik lebih cenderung individualis, hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan guru cenderung kepada pemberian tugas, tanpa diselingi dengan kegiatan bermain secara berkelompok, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan terasa membosankan bagi anak.

Menanggapi hal tersebut, untuk itu peneliti berupaya untuk menerapkan pembelajaran sambil bermain melalui permainan budaya lokal atau yang lebih dikenal dengan permainan tradisional yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga menarik bagi anak. Permainan budaya lokal ini dikembangkan untuk meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak yakni dalam berinteraksi dengan teman sebaya, serta membangkitkan semangat kerjasama dengan teman sebaya.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho: Tidak terdapat pengaruh aktivitas permainan budaya lokal terhadap perkembangan sosial emosional anak

H_a: Terdapat pengaruh aktivitas permainan budaya lokal terhadap perkembangan sosial emosional anak.