

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMOSIONAL ANAK
MELALUI PERMAINAN *FEELLING BAND* DI PAUD
SAKINAH 05 KECAMATAN TIMPEH
KABUPATEN DHARMASRAYA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (SI) Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi Pendidikan Anak
Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh

**TUTIK WIRAHAYU
NIM 58952**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMOSIONAL ANAK MELALUI
PERMAINAN *FEELING BAND* DI PAUD SAKINAH 05 KECAMATAN
TIMPEH KABUPATEN DHARMASRAYA**

Nama : Tutik Wiratayu
NIM/TM : 589520010
Jurusan : Pendidikan Jajar Sekolah
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Maret 2014

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,



Dra. Yuhelmi, M. Pd.
NIP 19590720 1988032 001

Pembimbing II,



Dr. Syafruddin Wahid, M. Pd.
NIP 19540204 1986021 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Permainan
Feeling Board Di PAUD Sakinah 03 Kecamatan Timpoh
Kabupaten Dharmasraya

Nama : Tutik Wirahayu
NIM/ TM : 58952 / 2010
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Maret 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Yuhelmi, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	Dr. Syafruddin Wahid, M. Pd	2. 
3. Anggota	Dra. Syur'aini, M. Pd	3. 
4. Anggota	Dra. Setiawati, M. Si	4. 
5. Anggota	Drs. Jafius, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, berupa skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Permainan *Feeling Band* Di PAUD Sakinah 05 Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya” adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang yang dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 14 Maret 2014
Yang Menyatakan



Tutik Wirahayu

ABSTRAK

Tutik Wirahay ; Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Permainan *Feeling Band* Di PAUD Sakinah 05 Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan emosional anak. Hal ini diduga karena kurang tepatnya metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peningkatan kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan ceria dan perasaan senang melalui permainan *feeling band*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus persentase.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah terdapatnya peningkatan yang sangat baik kemampuan emosional anak dengan menggunakan permainan *feeling band*, yang meliputi peningkatan dalam aspek mengekspresikan perasaan ceria dan perasaan senang, baik pada siklus 1 maupun pada siklus 2. Berdasarkan temuan penelitian dapat disarankan kepada para guru di PAUD yang lain untuk dapat menggunakan permainan *feeling band* dalam menstimulasi peningkatan emosional anak.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Dan tak lupa salawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membukakan jalan dalam perkembangan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapat gelar sarjana strata satu pada jurusan PLS Konsentrasi PAUD Universitas Negeri Padang. Adapun judul dari skripsi ini adalah “***Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Permainan Feeling Band Di PAUD Sakinah 05 Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya***”. Dalam penulisan skripsi ini, tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Ibu Dr. Solfema, M. Pd. selaku ketua jurusan PLS.
3. Bapak Drs. Wisroni, M. Pd. selaku sekretaris jurusan PLS.
4. Ibu Dra. Yuhelmi, M. Pd. selaku pembimbing I dan bapak Dr. SyafruddinWahid, M.Pd. selaku pembimbing II,yang telah memberikan masukan, arahan dan bimbingan kepada penulis.
5. Bapak/Ibu dosen jurusan PLS, yang telah memberikan dorongan, arahan dalam penulisan skripsi ini.

6. Karyawan dan karyawan jurusan PLS, yang selalu memberikan dorongan dan Bantuan pada penulis.
7. Terutama pada suami dan kedua buah hatiku tercinta serta kedua orang tua yang selalu mengiringi langkah penulis dalam usaha dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini, hasilnya masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran-saran dan kritikan dari pembaca demi untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi yang sederhana ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi kita semua, Amin.

Padang, 17 Maret 2014



Tutik Wirahayu

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Pertanyaan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi operasional	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	9
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	9
2. Hakikat Emosi.....	16
3. Hakikat Bermain.	20
4. Permainan <i>Feeling Band</i>	30
5. Hubungan Permainan Feeling Band Dengan Kemampuan Emsional	31
B. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian	33
C. Subjek Penelitian	34

D. Prosedur Penelitian	34
E. Jenis dan Sumber Data	37
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	38
G. Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	52

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	54
B. Saran	54

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kondisi awal kemampuan emosional anak.....	4
2. Data kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan ceria siklus I.....	27
3. Data kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan senang siklus I.....	29
4. Data rekapitulasi kemampuan emosional anak siklus I.....	30
5. Data kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan ceria siklus II.....	33
6. Data kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan senang siklusII.....	35
7. Data rekapitulasi kemampun emosional anak siklus II.....	36
8. Data peningkatan kemampuan emosional anak antar siklus.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	18
2. Siklus Penelitian.....	21
3. Histogram Kemampuan Emosional Anak Dalam Mengekspresikan perasaan ceria Siklus I.....	28
4. Histogram kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan senang siklus I.....	30
5. Hitogram rekapitulasi kemampuan emosional anak siklus I.....	31
6. Histogram kemampuan emosional anak dalam mengekpresikan perasaan ceria siklus I.....	34
7. Histogram kemampuan emosional anak dalam mengekpresikan perasaan senang siklus I.....	36
8. Histogram rekapitulasi kemampuan emosional anak siklus II.....	37
9. Histogram peningkatan antar siklus.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen dan kisi-kisi penelitian	45
2. Satuan kegiatan harian.....	47
3. Tabulasi data.....	59
4. Dokumentasi.....	65
5. Surat izin melakukan penelitian dari fakultas ilmu pendidikan.....	70
6. Surat rekomendasi dari pemerintah kabupaten dharmasraya.....	71
7. Surat keterangan telah melaksanakan penelitian dari pengelola PAUD Sakinah 05.....	72

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia karena dimana pun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia.

Pendidikan dalam kehidupan manusia diarahkan kepada perubahan tingkah laku dimana perubahan ini menyangkut aspek pengetahuan dan keterampilan manusia. Adapun arah dan tujuan pendidikan nasional seperti dirumuskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 bahwa "Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pendidikan anak usia dini (PAUD) di Indonesia sangatlah penting. Usia dini merupakan usia emas bagi seorang anak, dimana pada masa ini anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yaitu anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar utama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional, dan spiritual.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio-emosional, bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan anak.

Menurut Goleman (1995) emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat berupa perasaan amarah, ketakutan, kebahagiaan, cinta, dan rasa sedih. Pengembangan emosi pada anak usia dini merupakan suatu hal yang penting dan harus diperhatikan. Keterampilan emosi pada anak sangat menentukan terbentuknya kepribadian anak pada masa selanjutnya.

Menurut Sujiono (2009) bahwa bagi anak yang berada di bangku taman kanak-kanak sudah dapat menyatakan dan melabelkan suatu emosi yang luas. Mereka dapat menguraikan rasa sedih yang mereka alami, rasa marah, atau perasaan senang, dan juga menguraikan suatu situasi yang merupakan emosi yang dihasilkan oleh anak-anak yang lain. Anak-anak menjadi lebih mampu dalam

mengendalikan perasaan agresif mereka dan dengan beberapa bimbingan, dapat belajar untuk mengeluarkan rasa frustrasi mereka kepada anak-anak lain dengan menggunakan kata-kata dan bukan dengan memukul. Anak-anak juga sudah mulai untuk mengembangkan suara hati dan perasaan benar atau salah. Menurut Nugraha (2009) kemampuan emosional anak usia empat sampai enam tahun adalah: “dapat melepaskan ikatan emosi, tidak menunjukkan sikap yang murung, tidak menunjukkan sikap/sifat marah dalam kondisi yang wajar”.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di PAUD Sakinah 05 Timpeh, kemampuan emosional anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain anak belum mampu mengekspresikan perasaan ceria dan perasaan senang sesuai dengan yang diharapkan. Sering kali anak-anak mengekspresikannya dengan cara yang berlebihan seperti: melompat-lompat, ber-teriak-teriak, dan bahkan terkadang dapat melukai orang lain.

Faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan ini antara lain: kondisi psikologis anak yang cenderung labil, kurangnya perhatian dan motivasi dari orang tua terhadap perkembangan emosi anak, kondisi lingkungan sekitar anak yang buruk, media yang digunakan guru kurang bervariasi, dan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dalam pengembangan kemampuan emosional anak.

Berdasarkan fenomena atau permasalahan di atas dapat dideskripsikan data awal dari kemampuan emosional anak berdasarkan hasil pengamatan peneliti di PAUD Sakinah 05 Kecamatan Timpeh, Kabupaten Dharmasraya sebagai berikut:

Tabel 1. Gambaran Kondisi awal Kemampuan Emosional Anak di PAUD Sakinah 05 Kecamatan Timpeh Kabupaten Darmasraya

No	Aspek yang Diamati	Kemampuan yang Dicapai							
		SM		M		KM		TM	
		f	%	f	%	f	%	F	%
1	Mengekspresikan perasaan ceria	0	0	2	13,33	5	33,33	8	53,33
2	Mengekspresikan perasaan senang	1	6,67	2	20	4	26,67	8	53,33
Jumlah		1	6,67	4	26,66	9	60	16	106,66
Rata-rata			3,33		13,33		30		53,33
Jumlah anak : 15 orang									

Keterangan:

SM : Sangat mampu

M : Mampu

KM : Kurang Mampu

TM : Tidak Mampu

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa rata-rata persentase kondisi awal kemampuan emosional anak pada kategori sangat mampu adalah 3,33%, kategori mampu 13,33%, kategori kurang mampu 30%, dan kategori tidak mampu 53,33%, berarti kemampuan emosional anak di PAUD Sakinah 05 Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya masih rendah, seperti mengekspresikan perasaan ceria hanya 0% dan mengekspresikan perasaan senang 3,33%. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk mengangkat penelitian ini dengan judul

“Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Permainan Feeling Band”

di PAUD Sakinah 05 Kecamatan Timpeh, Kabupaten Dharmasraya

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kondisi psikologis anak yang cenderung labil
2. Kurangnya perhatian orang tua terhadap perkembangan emosi anak
3. Media yang digunakan guru kurang bervariasi
4. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penelitian ini dibatasi pada metode bermain yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah melalui permainan *feeling band* dapat meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini di PAUD Sakinah 05, Jorong Bukit Subur, Kecamatan Timpeh, Kabupaten Dharmasraya?

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Menggambarkan peningkatan kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan ceria melalui permainan *feeling band*.

2. Menggambarkan peningkatan kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan senang melalui permainan *feeling band*.

F. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah melalui permainan *feeling band* dapat meningkatkan kemampuan emosional dalam mengekspresikan perasaan ceria di PAUD Sakinah 05?
2. Apakah melalui permainan *feeling band* dapat meningkatkan kemampuan emosional dalam mengekspresikan perasaan senang di PAUD Sakinah 05?

G. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Sebagai pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya dalam pengembangan emosional anak.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pendidik, agar dapat menerapkan permainan *feeling band* di lembaga PAUD masing-masing untuk meningkatkan kemampuan emosional terutama kemampuan emosional dalam mengekspresikan perasaan ceria dan perasaan senang.
- b. Bagi pengelola, agar dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran agar hasil belajar yang dicapai anak lebih maksimal.

- c. Bagi orang tua agar dapat lebih memahami betapa pentingnya peningkatan kemampuan emosional anak dan dapat memberikan stimulasi yang tepat untuk anak di rumah.

H. Definisi Operasional

1. Kemampuan Emosional

Menurut Goleman (2002), kemampuan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Yang dimaksud dengan kemampuan emosional dalam penelitian ini adalah:

- a. Ceria merupakan perasaan senang, tenang, rasa bebas dan lapang di dalam hati yang dapat ditandai dengan penampilan fisik seperti: wajah berseri-seri, bersinar, dan mempunyai semangat yang besar.
- b. Senang merupakan perasaan yang dapat membuat orang merasa gembira yang dapat ditandai dengan perubahan fisik seperti: tertawa, tersenyum dan bertepuk tangan.

2. Permainan *feeling band*

Menurut Newcomb (1994) permainan *feeling band* atau band perasaan adalah permainan membunyikan instrumen musik sesuai dengan ekspresi perasaan. Dalam permainan ini guru berperan sebagai konduktor, ia dapat meminta anak untuk membunyikan alat musiknya dengan ekspresi marah, sedih, gembira, dan lain sebagainya.

Yang dimaksud dengan permainan feeling band dalam penelitian ini adalah permainan membunyikan alat-alat musik seperti: dram, gendang, gong, dan kulintang untuk mengekspresikan perasaan marah dan perasaan senang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a. Pengertian

Pendidikan anak usa dini adalah “suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membenatu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Depdiknas, 2003:13). Anak usia dini adalah “mereka yang berusa 0-6 tahun, sosok individu makhluk sosiokultural yang sedang mengalami suatu perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutya dengan memiliki sejumlah potensi dan karakteristik tertentu sesuai dengan tahapan usianya” (Hartati, 2001:7).

Pendidikan anak usai dini adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia enjadi bangsa yang maju. Dengan kata lain, masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak kita. Itulah sebabnya negara-negara maju sangat serius mengembangkan PAUD.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Tujuan PAUD yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai adalah

- 1) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan
- 2) Dapat memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan pengembangannya
- 3) Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan anak usia dini
- 4) Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini
- 5) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan usia kanak-kanak.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan pendidikan bertujuan agar:

- 1) Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.

- 2) Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus, dan gerakan kasar, serta menerima rangsangan sensorik (panca indera).
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.
- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Selain itu, tujuan pendidikan anak usia dini adalah

- 1) Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- 2) Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di Indonesia.
- 3) Interfensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi (*hidden potency*) yaitu dimensi

perkembangan anak (bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat bakat).

- 4) Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi yang dimiliki anak.

c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Filosofi pada anak usia dini adalah pendidikan yang berpusat pada anak yang mengutamakan kepentingan bermain. Permainan yang diperuntukkan bagi anak memberikan peluang untuk menggali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Permainan pada anak dapat menimbulkan rasa nyaman, untuk bertanya, berkreasi, menemukan, dan memotivasi mereka untuk menerima segala bentuk resiko dan menambah pemahaman mereka. Selain itu, dapat menambah kesempatan untuk meningkatkan pemahaman dari setiap kejadian terhadap orang lain dan lingkungan.

Beberapa fungsi pendidikan bagi anak usia dini yang harus diperhatikan, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- 3) Mengembangkan sosialisasi anak.
- 4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.

- 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.
- 6) Memberikan stimulus kultural pada anak.
- 7) Memberikan ekspresi stimulasi kultural.

Fungsi lainnya yang perlu diperhatikan, yaitu penyiapan bahan perumusan kebijakan di bidang pendidikan anak usia dini; penyiapan bahan perumusan standar, kriteria, pedoman, dan prosedur di bidang pendidikan anak usia dini; pemberian bimbingan teknis dan evaluasi di bidang anak usia dini; pelaksanaan pemberdayaan peran serta masyarakat di bidang pendidikan anak usia dini; pelaksanaan urusan ketatausahaan Direktorat (Direktorat PAUD, 2000:6).

Selain itu, fungsi PAUD lainnya yang penting diperhatikan adalah:

- 1) Sebagai upaya pemberian stimulus pengembangan potensi fisik, jasmani, dan inderawi melalui metode yang dapat memberikan dorongan perkembangan fisik/motorik, dan fungsi inderawi anak.
- 2) Memberikan stimulus pengembangan motivasi, hasrat, dorongan, dan emosi ke arah yang benar dan sejalan dengan tuntutan agama.
- 3) Stimulus pengembangan fungsi akal dengan mengoptimalkan daya kognisi dan kapasitas mental anak melalui metode yang dapat mengintegrasikan pembelajaran agama dengan upaya mendorong kemampuan kognitif anak.

Adapun hubungan antara karakter anak usia dini dan fungsi pendidikan bagi anak usia dini sangat jelas dan dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Setiap anak memiliki potensi (pembawaan) yang diberikan oleh Tuhan

- 2) Potensi anak yang dikembangkan hanya mengandalkan stimulasi alam (*nature*) hasilnya tidak akan maksimal
- 3) Potensi anak yang dikembangkan dengan stimulasi kultural (*nature*) hasilnya dapat maksimal
- 4) Fungsi PAUD adalah dapat memberikan stimulasi kultural pada anak sampai dengan usia enam tahun.

Berdasarkan tujuan anak usia dini dapat ditelaah beberapa fungsi program stimulasi edukasi, yaitu:

- 1) Fungsi adaptasi, berperan dalam membantu anak melakukan penyesuaian diri dengan melakukan berbagai kondisi lingkungan serta menyesuaikan diri dengan keadaan dalam dirinya sendiri.
- 2) Fungsi sosialisasi berperan dalam membantu anak agar memiliki keterampilan-keterampilan sosial yang berguna dalam pergaulan dan kehidupan sehari-hari dimana anak berada.
- 3) Fungsi pengembangan, berkaitan dengan berbagai pengembangan potensi yang dimiliki anak. Setiap unsur yang dimiliki oleh anak membutuhkan sesuatu situasi atau lingkungan yang dapat menumbuhkembangkan potensi tersebut ke arah perkembangan yang optimal.
- 4) Fungsi bermain, berkaitan dengan pemberian kesempatan pada anak untuk bermain, karena pada hakikatnya bermain itu sendiri merupakan hak anak sepanjang rentang kehidupannya. Melalui kegiatan bermain anak akan mengeksplorasi dunianya serta membangun pengetahuannya sendiri.

- 5) Fungsi ekonomik, pendidikan yang terencana pada anak merupakan investasi jangka panjang yang dapat menguntungkan pada setiap rentang perkembangan selanjutnya. Terlebih lagi investasi yang dilakukan berada pada masa keemasan (*golden age*) yang akan memberikan keuntungan berlipat ganda.

d. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak usia Dini

Dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini menurut Riyanto (2004:13) hendaknya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak
- 2) Belajar melalui bermain
- 3) Lingkungan yang kondusif
- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup
- 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang

e. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Kartini Kartono (dalam suyanto, 2005) mendeskripsikan bahwa “karakteristik anak usia dini adalah bersifat egosentris naif, relasi sosial yang

primitive, kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan, sikap hidup yang disosionomis.

2. Hakikat Emosi

a. Pengertian Emosi

Definisi mengenai emosi sangat beragam, sebagian orang memfokuskan emosi sebagai suatu komponen yang terdapat dalam perasaan atau keadaan fisiologis. Sebagian yang lain menggambarkan emosi sebagai seperangkat komponen dengan suatu struktur yang deterministik atau probabilistik, yang melihat emosi sebagai suatu keadaan atau proses yang dialami seseorang dalam merespon suatu peristiwa. Emosi dapat diartikan sebagai kondisi intrapersonal, seperti perasaan, keadaan tertentu, atau pola aktivitas motor.

Unit-unit emosi dapat dibedakan berdasarkan tingkatan kompleksitas yang terbentuk, berupa perasaan menyenangkan atau tidak menyenangkan, komponen ekspresi wajah individu, dan suatu keadaan sebagai penggerak tertentu. Dengan demikian emosi dapat diartikan sebagai aktivitas badaniah secara eksternal, atau reaksi menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap peristiwa atau suatu kondisi mental tertentu (Lewis dan Haviland Yones Dalam Mashar, 2011)

Emosi yang berasal dari bahasa latin "*movere*", berarti menggerakkan atau bergerak, dari asal kata tersebut dapat diartikan sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis, serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi

dapat berupa perasaan amarah, ketakutan, kebahagiaan, cinta, rasa terkejut, jijik, dan rasa sedih (Goleman, 1995).

b. Jenis-jenis Emosi

Stewart at all (Dalam Nugraha dan Rachmawati, 2009) mengutarakan berbagai jenis emosi, antara lain sebagai berikut.

1) Gembira

Setiap orang pada berbagai usia, mulai dari bayi hingga orang yang sudah tua mengenal perasaan yang menyenangkan. Pada umumnya perasaan gembira dan senang diekspresikan dengan tersenyum atau tertawa. Dengan perasaan menyenangkan, seseorang dapat merasakan cinta dan kepercayaan diri. Perasaan gembira ini juga ada dalam aktifitas kreatif pada saat menemukan sesuatu, mencapai kemenangan atau aktifitas reduksi stres (Izard dalam Stewart, 1985).

2) Marah

Emosi marah terjadi pada saat individu merasa dihambat, frustrasi karena tidak mencapai yang diinginkan, dicera orang, diganggu atau dihadapkan pada suatu tuntutan yang berlawanan dengan keinginannya. Perasaan marah ini membuat orang seperti ingin menyerang “musuhnya”. Kemarahan membuat individu sangat bertenaga dan *impulsi* (mengikuti nafsu atau keinginan), ia membuat otot kencang dan wajah merah. Stewart menguraikan ekspresi wajah tatkala marah yang ditandai dengan dahi yang berkerut, tatapan tajam pada objek pencetus kemarahan, membesarnya cuping hidung, bibir ditarik kebelakang, memperlihatkan gigi yang mencengkrang, dan sering kali ada rona merah dikulit.

3) Takut

Perasaan takut merupakan bentuk emosi yang menunjukkan adanya bahaya. Stewart (1985) mengatakan bahwa perasaan takut mengembangkan sinyal-sinyal adanya bahaya dan menuntun individu untuk bergerak dan bertindak. Perasaan takut ditandai oleh perubahan fisiologis, seperti mata melebar, berhati-hati, berhenti bergerak, badan bergetar, menangis, bersembunyi, dan melarikan diri atau berlindung dibelakang punggung orang lain.

4) Sedih

Dalam kehidupan individu akan merasa sedih pada saat ia berpisah dari yang lain, terutama berpisah dengan orang-orang yaan dicintainya. Perasaan terasing, ditinggalkan, ditolak atau tidak diperhatikan dapat membuat invdividu bersedih. Selanjutnya (Stewart, 1985) mengungkapkan bahwa ekspresi kesedihan individu biasanya ditandai dengan alis dan kening mengerut ke atas dan mendalam, kelopak mata ditarik ke atas, ujung mulut ditarik ke bawah, serta dagu diangkat pada pusat bibir bagian bawah.

c. Fungsi dan Peranan Emosi

Fungsi dan peranan emosi menurut (Nugraha dan Rachmawati, 2009) sebagai berikut:

- 1) Emosi merupakan bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya pada orang lain. Sebagai contoh, anak yang merasakan sakit atau marah biasanya mengekspresikan emosinya dengan

menangis. Menangis ini merupakan bentuk komunikasi anak dengan lingkungannya pada saat ia belum mampu mengutarakan perasaannya dalam bentuk bahasa verbal.

- 2) Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian di anak dengan lingkungan sosialnya antara lain sebagai berikut:
 - a. Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya. Penilaian lingkungan sosial ini akan menjadi dasar individu dalam menilai dirinya sendiri. Penilaian ini akan menentukan cara lingkungan sosial memperlakukan seorang anak, sekaligus membentuk konsep diri anak berdasarkan perlakuan tersebut. Sebagai contoh, seorang anak sering mengekspresikan ketidaknyamanannya dengan menangis, lingkungan sosialnya akan menilai ia sebagai anak yang “cengeng”.
 - b. Emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi-reaksi yang ditampilkan lingkungannya. Melalui reaksi lingkungan sosial, anak dapat belajar untuk membentuk tingkah laku emosi yang dapat diterima lingkungannya. Jika anak melempar mainannya saat marah, reaksi yang muncul dari lingkungannya adalah kurang menyukai atau menolaknya. Reaksi yang kurang menyenangkan ini, membuat anak memperbaiki ekspresi emosinya agar dapat diterima di lingkungan masyarakat.

- c. Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan. Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan dapat menentukan iklim psikologis lingkungan. Artinya, apabila ada seorang anak yang pemarah dalam suatu kelompok maka dapat mempengaruhi kondisi psikologis lingkungannya saat itu, misalnya permainan menjadi tidak menyenangkan, timbul pertengkaran atau malah bubar.
- d. Tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang dapat menjadi suatu kebiasaan. Artinya apabila seorang anak yang ramah dan suka menolong merasa senang dengan perilakunya tersebut dan lingkunganpun menyukainya maka anak akan melakukan perbuatan tersebut berulang-ulang hingga akhirnya menjadi kebiasaan.
- e. Ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat atau mengganggu aktifitas motorik dan mental anak. Seorang anak yang mengalami stres atau ketakutan menghadapi suatu situasi, dapat menghambat anak tersebut untuk melakukan aktifitas. Misalnya, seorang anak akan menolak bermain pasir karena takut akan mengotori bajunya dan dimarahi orang tuanya.

2. Haikat Bermain

a. Pengertian bermain

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar Hurlock (dalam Musfiroh 2005).

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktifitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosio drama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan 3 hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif, dan orientasi tujuan. Lebih lanjut anak-anak mengatakan bahwa bermain bersifat manasuka, sedangkan bekerja tidak demikian. Bermain berkaitan dengan kata “dapat” dan bekerja berkaitan dengan kata “harus”. Bagi anak-anak, bermain adalah aktifitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

a. Ciri-ciri bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakannya dari kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak-anak menurut beberapa ahli memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Bermain selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembirakan. Menurut Garvey (1990) menyatakan bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriang, bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya.
2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik. Motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas dari orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya.
3. Bermain bersifat spontan atau sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak.

4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
5. Bermain juga bersifat non literal, pura-pura, atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Anak-anak mungkin dapat terbang, pura-pura menjadi makhluk luar angkasa, atau menjadi monster (Garvey, 1990).
6. Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya kegiatan bermain memiliki aturan tersendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan itu dibuat sesuai kebutuhan. Misalnya, dalam bermain **petak** umpet, anak-anak bersepakat tentang batas-batas persembunyian, waktu berburu, dan tanda kemenangan terburu.
7. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Anak-anak yang sedang bermain, bersama-sama memikirkan, mengorganisasikan, merencanakan, dan berinteraksi dengan lingkungan (Brewer, 1995).

b. Arti Penting Bermain Bagi Anak

Menurut Musfiroh (2005) arti penting bermain bagi anak adalah:

1. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak-anak tidak melalui interaksi dengan orang lain.

2. Bermain membangun konsep konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi melainkan membantu anak mengembangkan kemampuan dan menyelesaikan masalah.
3. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.
4. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai.
5. Bermain meningkatkan kompetensi Sosial anak.
6. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
7. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial.
8. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.
9. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik.
10. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
11. Bermain membantu anak menyediakan konteks Yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

a. Tujuan Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak yang lainnya (Catron & Allen, 1999:163).

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak.

Eheart dan Leavitt (dalam Stone, 1993:28-30) mengatakan bahwa pembelajaran dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak asaja pada potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, soaial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Sejalan dengan pendapat tersebut Wolfgang (dalam Sujiono, 2009:145) mengatakan bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional kognitif. Dalam pembeljaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain anatara lain :

- 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbnagan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati).
- 3) Dapat mengembnagkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segal sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuaannya.

- 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bermain, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Cosby dan Sawyer (dalam Sujiono, 2009:145) menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi menggali potensi diri/bakat dan untuk berkreativitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya juga hal-hal yang baru.

b. Karakteristik Bermain pada Anak Usia Dini

Jefree, McConkey dan Hewson (dalam Sujiono, 2009:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak, keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan bukan paksaan.

- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.
- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya, pada anak saat bermain dengan air anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
- 4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil, dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak, dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan.
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain, dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain, anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

c. Klasifikasi dan Jenis Bermain

Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan di dalam program pembelajaran anak usia dini dapat digolongkan ke dalam berbagai jenis permainan seperti yang diungkapkan oleh Jefree, McConkey dan Hewson. Jefree, McConkey dan Hewson (dalam Sujiono, 2009:146) mengungkapkan:

- 1) Permainan eksploratif (*eksploratory play*)
- 2) Permainan dinamin (*energetic play*)
- 3) Permainan dengan keterampilan (*skillful play*)
- 4) Permainan sosial (*social play*)
- 5) Permainan imajinatif (*imaginative play*)
- 6) Permainan teka-teka (*puzzle it out play*)

Selain jenis permainan tersebut di atas yang dimaksud dengan permainan kreatif merujuk pada paparan Lopes (dalam Sujiono, 2009) menyatakan bahwa permainan kreatif dapat diklasifikasikan dalam:

- 1) Kreasi terhadap objek (*object creation*), berupa pembelajaran dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek seperti menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk mobil-mobilan.
- 2) Cerita Bersambung (*continuing story*), berupa pembelajaran dimana guru memulai awal sebuah cerita dan setia anak menambahkan cerita selanjutnya sebagian perbagaian seperti cerita dengan menggunakan buku besar (*big book*).
- 3) Permainan drama kreatif (*Creative Dramatic Play*), berupa permainan dimana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku

orang, hewan ataupun tanaman, hal ini dapat mereka memahami seperti bermain peran dokter-dokteran.

- 4) Gerakan kreatif (creative movement), berupa pembelajaran yang lebih menggunakan otot-otot besar, seperti permainan aku seorang pemimpin dimana seorang anak melakukan gerakan tertentu dan anak lain mengikutinya atau kegiatan membangun dengan pasir, lumpur, dan atau tanah liat.
- 5) Pertanyaan kreatif (creative questioning), yang berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indra pertanyaan tentang perubahan, pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban, pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian.

d. Tahapan dan Perkembangan Bermain

Dalam bermain, anak belajar berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang berada disekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang disekitarnya maka kemampuan sosialisasi anakpun menjadi berkembang. Pada usia dua hingga lima tahun anak memiliki perkembangan bermain dengan teman-temannya.

Berikut ini enam tahapan perkembangan bermain pada anak (Sujiono, 2009):

- 1) Tidak menetap, anak hanya melihat anak lain hanya bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.
- 2) Penonton/pengamat, pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang

bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah cara bermain.

- 3) Bermain sendiri, tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara dengan temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.
- 4) Kegiatan paralel, anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak lain. Pada tahap ini, anak juga tidak mempengaruhi anak lain dalam bermain dengan mainannya.
- 5) Bermain dengan teman, pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Meskipun anak dalam kelompok melakukan kegiatan yang sama tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan yang khusus atau belum terjadi diskusi untuk mencapai satu tujuan bersama, seperti membangun bangunan dengan perencanaan.
- 6) Kerja sama dalam bermain atau dengan aturan, saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Anak bekerja sama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama, dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain.

3. Permainan *feeling band*

a. Pengertian *feeling band*

Menurut Newcomb (1994) permainan *feeling band* atau band perasaan adalah permainan membunyikan instrumen musik sesuai dengan ekspresi perasaan. Alat musik yang digunakan sebaiknya jenis perkusi sehingga anak-anak dapat lebih mudah menggunakannya. Dalam permainan ini, guru berperan sebagai konduktor. Ia dapat meminta anak untuk membunyikan alat musiknya dengan ekspresi “marah, sedih, gembira, dan lain sebagainya”.

Anak-anak akan mencoba memahami perasaan itu terlebih dahulu sebelum ia mengekspresikannya melalui alat musik yang dipegangnya. Dalam pelaksanaannya sangat mungkin ada anak yang mengalami kesulitan, namun karena kegiatan ini dilaksanakan secara berkelompok, ia akan belajar pada anak yang lain. Permainan ini sangat membantu anak untuk melakukan proses katarsis, menyadari perasaannya sendiri dan bersenang-senang.

b. Alat yang Digunakan

Alat-alat yang digunakan dalam permainan *feeling band* adalah alat musik pukul sederhana yang terbuat dari barang bekas seperti: kaleng bekas, ember, galon air dan sebagainya.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan

Pertama-tama guru membagi anak menjadi beberapa kelompok. Masing-masing anak memegang satu alat musik. Sebelum mereka membunyikan alat musik, mereka akan mencoba memahami perasaan marah dan senang terlebih

dahulu dengan dibantu oleh guru, misalnya anak-anak diminta untuk membayangkan kejadian-kejadian yang telah mereka alami selama ini. Setelah itu mereka diminta untuk mengekspresikannya menggunakan alat musik yang dipegangnya.

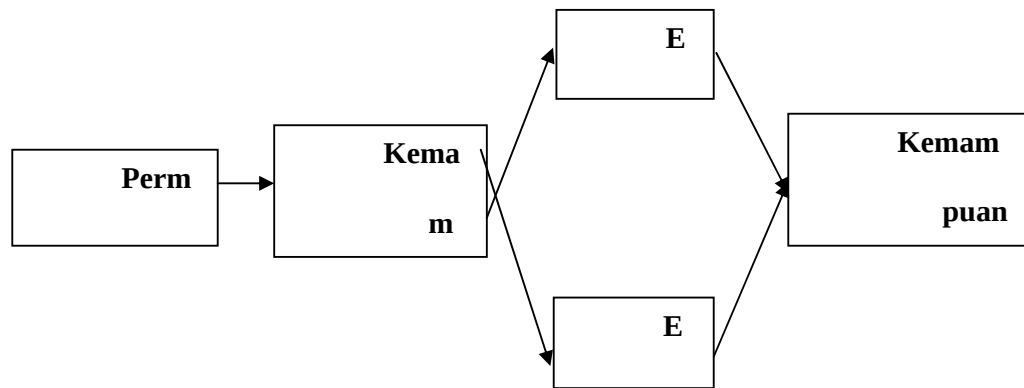
4. Hubungan Permainan *Feelig Band* Dengan Kemampuan Emosional

Berdasarkan uraian permainan di atas, dapat diamati bahwa permainan *feeling band* melibatkan kemampuan emosional anak secara penuh. Anak diajarkan untuk mengekspresikan perasaan sambil memainkan alat musik. Anak-anak secara bebas dapat mengekspresikan perasaan mereka tanpa mengganggu orang lain. Nugraha (2009) mengatakan “anak-anak akan mencoba memahami perasaan itu terlebih dahulu sebelum ia mengekspresikannya melalui alat musik yang dipegangnya”.

Permainan *feeling band* atau band perasaan ini merupakan salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan emosional anak, karena dengan menggunakan alat musik anak dapat mengekspresikan perasaan mereka secara positif tanpa merugikan orang lain. Musik yang tercipta dari permainan ini juga dapat membuat anak menjadi lebih senang, ceria dan berbahagia.

B. Kerangka Konseptual

Dari kajian teori di atas, maka kerangka berpikir dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:



Gambar. 2.1 Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat kemukakan kesimpulan dan saran berikut:

A. KESIMPULAN

1. Kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan ceria meningkat dengan sangat baik melalui permainan *feeling band*. Dengan demikian permainan *feeling band* dapat digunakan sebagai metode peningkatan kemampuan emosional anak khususnya dalam hal mengekspresikan perasaan ceria.
2. Kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan perasaan senang meningkat dengan sangat baik melalui permainan *feeling band*. Dengan demikian permainan *feeling band* dapat digunakan sebagai metode peningkatan kemampuan emosional anak khususnya dalam hal mengekspresikan perasaan senang.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran yaitu:

1. Bagi pendidik PAUD lainnya khususnya Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya diharapkan agar dapat lebih mengoptimalkan sarana yang ada di sekolah, salah satunya dengan menggunakan permainan *feeling band* untuk

memberikan stimulasi kepada anak, khususnya membantu anak dalam mencerdaskan emosinya dengan memberikan arahan dan bimbingan kepada anak, sehingga anak dapat mengekspresikan perasaan sesuai dengan situasi yang tepat. Dengan cerdasnya anak mengelola perasaannya, maka kehidupan sosialnya akan lebih baik.

2. Bagi pengelola hendaknya dapat menyediakan fasilitas untuk permainan feeling band dan sejenisnya.
3. Bagi orang tua agar dapat lebih memperhatikan perkembangan kemampuan emosional anak an menyediakan sarana yang menunjang di rumah.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat melakukan penelitian lanjutan pada aspek yang lain dalam meningkatkan kemampuan emosional anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikuntoo, Suharsini, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Brewer, J.A.1995. *Introduction To Early Childhood Education. Preschool Throught Primary Grader Boston*: Allyn & Bacon.
- Catron, Carol. E & Jan Allen. *Early Childhood Curicullum: A Creative Play Model*, 2nd Edition. NewJersey: Merill Publ., 1999.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2004 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadillah, Muhammad., & Lili Mualialamfatu Qorida. 2013. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dan Konsep Aplikasinya Dalam PAUD. Yogyakarta: Arus Media.
- Garvey. 1990. *Play: Developing Child (Enlarged Edition)*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Goleman, Daniel. 2002. *Emotional Intelligence (terjemahan)*. Jakata : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. 1995. *Emotional Intelligence (Terjemahan)*. Jakarta. PT Gramedia
- Hartati, Dwi. 2001. *Anak Dalam Kerangka Orang Dewasa*. Bandung: Widya Pustaka
- Hein, Steve. 1999. *Ten Habits of Emotionaibt Intelligence People*. New York.
- Lazarus, R.S. 1991.*Emotion and Adaptain*. New York. Oxford University Press.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Newcomb, N.S. 1994. *Music: A Powerful Reource For The Elementary Shool Counsellor*. Elementary School Gurdance & Cosellor Volume 29.
- Nugraha, Ali & Yeni Rachmawati. 2009. *Metode Pengembangan Sosial emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- *UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No 20 Tahun 2003) Dan Peraturan Pelaksanannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2003.
- Sugandhi, Nani M., & Samsu Yusuf L. N. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas