

**UPAYA PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN PUZZLE BINATANG DARAT
DI TK KARTIKA 1 - 63 AIR TAWAR PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

NICKY OKTARIA

NIM 2008/07833

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat Di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang**

Nama : NICKY OKTARIA

NIM : 2008/07833

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Ketua Jurusan,

Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat Di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang

Nama : NICKY OKTARIA
NIM : 07833/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Mei 2011

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Hj Rakimahwati, M. Pd	1. _____
2. Sekretaris : Dra. Hj.Farida Mayar, M. Pd	2. _____
3. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	3. _____
4. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	4. _____
5. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	5. _____

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah.....

Puji dan sujud syukur Kupersembahkan Padamu Ya RoBBi
Yang telah memberikan kekuatan dan petunjukMu
Hingga Q dapat Raih semua impian ini.....

Seiring doa dan harapan serta tujuan dan cita – citaQ
dengan deraian air mata serta rintangan yang begitu banyak mengiringi langkahQ
untuk pembuatan skripsi ini.

Namun kutetap tegar dan berdiri demi meraih cita-citaku yang mulia
Segala doa dan terimakasih kuucapkan kepada orang tuaQ tercinta

Untukmu **MaMaQ Elmawati, S. Pd** dan **PaPaQ Suardi, S.H** takkan mampu
bibirQ berucap, agarQ lihat senyum ☺ menghiasi wajahmu yang tulus dan
penuh cinta dan kasih sayang, agar abadi senyum yang kau miliki, karena ini
semua takkan berarti apa-apa tanpa senyum
bahagia Mama and Papa ☺

Ucap terima kasih yang dapatQ ucapkan
yang takkan mampuQ membalasnya sampai kapanpun.

Terima kasih juga buat Adek2xQ **Nike Ramadeni, Rika Fitrisia dan Rezky Febrinando** yang telah banyak membantuku dan memberi dukungan agar aQ
dapat menyelesaikan tugas akhirQ ini.

Thank's to my friend Jeng Dilla ☺ Jeng Tri ☺ Kak Febri ☺ makasih banyak banget
yang telah membantuku dalam memberikan saran maupun masukan dalam
penyelesaian tugasQ ini. Thank's before to Uni Annisa, Buk Rosmita atas
kebersamaan kita balik2x kampuz, janji, and konsul2x and konsul selama
menyelesaikan skripsi ini :D. Begitu pula teman2xQ yang lainnya Kak Inet, Syinta,
Reno, dan semua teman-teman perkuliahan PG-PAUD Transfer Padang 08.
Dan tak lupa pula Q ucapkan terima kasih kepada pembimbing Q yang selalu
membimbingQ dalam suka dan duka yaitu : Ibu **Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd** dan Ibu
Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd, terima kasih yang sedalam-dalamnya Q ucapkan
semoga bimbinganmu menjadi kesuksesan untuk masa depanQ dalam meraih cita-
citaQ.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mei 2011
Yang Menyatakan,

NICKY OKTARIA
NIM 07833

ABSTRAK

Nicky Oktaria, 2011: Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat Di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Guru Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan anak dalam pengembangan sosial emosional masih rendah, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak dalam permainan puzzle binatang darat. Sebagai pelaksana penelitian ini adalah Nicky Oktaria dan Desi Arisanti sebagai observer, dengan subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B2 TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reseach*) yaitu suatu penelitian yang bersifat meningkatkan praktek pembelajaran yang dilaksanakan. Data penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan dalam mengembangkan sosial emosional anak dalam permainan puzzle binatang darat dari siklus I yang pada umumnya masih rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan.

Pada hasil tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengembangan sosial emosional anak melalui permainan puzzle binatang darat sebelum tindakan rata-rata 14% anak yang mampu, setelah tindakan mengalami kenaikan menjadi 29% pada siklus II dengan kenaikan mencapai 90%.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ”Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat Di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis baik pengalaman atau pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd selaku Pembimbing I sekaligus sebagai Sekretaris Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS Kons. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kemudahan.
5. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Men dan Kak Yeni yang telah membantu memberikan informasi demi selesainya penulisan skripsi ini.
7. Kedua orang tuaku, adik-adikku, teman, sahabat yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
8. Ibu Elni Dewita, selaku Kepala Sekolah TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang yang telah memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan skripsi penelitian ini.
9. Anak didik TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
10. Teman-teman angkatan 2008 Transfer Padang buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan untuk itu penulis mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Padang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat penelitian.....	6
G. Defenisi Operasional.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	9
B. Perkembangan Emosional.....	17
C. Perkembangan Anak Usia Dini.....	25
D. Pengertian Bermain.....	27
E. Permainan Puzzle Binatang Ternak.....	38
F. Peranan Media.....	41
G. Kerangka Konseptual.....	44
H. Hipotesis Tindakan.....	46

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	47
C. Subjek Penelitian.....	47
D. Prosedur Penelitian.....	48
E. Sumber Data.....	51
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	51
G. Instrumen Penelitian.....	53
H. Analisis Data.....	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	57
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	57
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	62
3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	71
B. Pembahasan.....	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Hasil Observasi Dalam Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	58
Tabel 4.2 Sikap Anak Dalam Pengembangan Sosial Emosional Pada Kondisi Awal (sebelum tindakan)	60
Tabel 4.3 Hasil Observasi Dalam Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat Pada Siklus I (setelah tindakan)	65
Tabel 4.4 Sikap Anak Dalam Pengembangan Sosial Emosional Pada Siklus I (setelah tindakan)	67
Tabel 4.5 Hasil Observasi Dalam Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat Pada Siklus II (setelah tindakan)	73
Tabel 4.6 Sikap Anak Dalam Pengembangan Sosial Emosional Pada Siklus II (setelah tindakan)	75
Tabel 4.7 Persentase Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat (kategori sangat tinggi)	76
Tabel 4.8 Persentase Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat (kategori tinggi)	80
Tabel 4.9 Persentase Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat (kategori rendah)	84

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Dalam Proses Dalam Proses Pembelajaran Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	60
Grafik 4.2 Sikap Anak Dalam Pengembangan Sosial Emosional Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	61
Grafik 4.3 Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	67
Grafik 4.4 Sikap Anak Dalam Pengembangan Sosial Emosional Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I (Setelah Tindakan)	68
Grafik 4.5 Upaya Pengembangan Sosial Emosional Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	75
Grafik 4.6 Sikap Anak Dalam Pengembangan Sosial Emosional Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II (Setelah Tindakan)	76
Grafik 4.7 Persentase Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi)	81
Grafik 4.8 Persentase Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi)	83
Grafik 4.9 Persentase Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Proses Pembelajaran (Kategori Rendah)	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut menurut Soefandi, (2009:123). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini. Tujuan utama membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. Tujuan penyerta yaitu membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) sekolah.

Pada Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, dinyatakan bahwa:

”Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya proses peserta didik agar bertujuan menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.

Anak pada usia 3-6 tahun adalah suatu usia yang amat menentukan perkembangan anak, termasuk perkembangan kecerdasan, dan merupakan usia kritis bagi anak untuk menjajaki, mencari tahu, mencoba, dan mencipta. Pada usia ini dimaksudkan sebagai usia ketika anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal, seperti Sekolah Dasar (SD). Anak pada masa ini berada pada proses perkembangan yang sangat pesat. Dan tidak diragukan lagi bahwa pengalaman-pengalaman yang didapat anak pada masa ini merupakan landasan bagi bentuk kepribadian anak pada masa yang akan datang. Menurut *Erikson* dalam Soefandi, (2009:126) masa ini sebagai inisiatif vs perasaan bersalah (*initiative vs guilty*).

Masa kanak-kanak disebut masa penuh gejolak karena tingkat kesukaran dalam mengasuh akan mempengaruhi pembentukan kepribadian anak dikemudian hari. Anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi yang akan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan akan menjadi landasan bagi pembentukan kepribadiannya pada masa mendatang.

Anak usia dini memiliki dorongan alamiah untuk bermain dengan menggunakan kemampuan-kemampuan yang baru berkembang untuk menjajaki diri dan lingkungannya. Hampir seluruh kegiatan mereka melibatkan unsur bermain, mereka sangat aktif dan sibuk dengan sesuatu. Sehingga bisa dikatakan bahwa pembentukan kepribadian dan kecerdasan anak terjadi pada masa lima tahun pertama dan tidak dapat diubah lagi.

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku didalam masyarakat. Diharapkan melalui kegiatan ini, anak dapat dikembangkan minat dan sikapnya terhadap orang lain serta perkembangan aspek sosial lainnya. Dan telah memiliki emosi yang lebih luas dan sifat egosentrisnya masih sangat menonjol. Sehingga pengembangan emosi di TK merupakan suatu hal yang penting dan harus diperhatikan pendidik, terutama guru TK.

Supaya proses belajar itu menyenangkan guru harus menyediakan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya, sehingga anak didik memperoleh pengalaman nyata. Model pembelajaran dengan jenis kegiatan bervariasi serta pendekatan belajar sambil bermain, bermain seraya belajar dapat menumbuhkan motivasi, percaya diri, dan tanggung jawab anak didik untuk melakukan tugas yang diberikan guru secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang, terlihat kurang berkembangnya sosial dan emosional anak, karena disini guru kurang pandai memancing/merangsang emosi anak sehingga kurangnya

keaktifan anak dalam belajar. Disini juga terlihat kurangnya alat peraga yang digunakan guru dalam permainan puzzle binatang darat. Sehingga anak bosan dengan hanya mendengar guru bercerita menggunakan media/gambar yang terbatas jumlahnya dan melihat langsung tulisan nama gambar binatang tersebut. Dalam hal ini guru dapat menggunakan alat peraga/media yang lebih menarik, memotifasi anak untuk mengetahui tulisan yang ada di media tersebut. Sehingga anak lebih senang dan bersemangat mendengarkan cerita yang dijelaskan guru. Guru juga dapat menjelaskan keterangan dari gambar dengan mimik dan intonasi yang bervariasi, tidak monoton saja. Melalui media ini anak dilatih untuk membaca gambar, meskipun anak belum membaca huruf dan kata di bawah gambar tersebut. Gambar-gambar disertai kata-kata yang membantu pemahaman anak terhadap media, dan lambat laun anak akan membaca huruf demi huruf, akhirnya anak dapat membaca kata-kata yang ada.

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dalam rangka meningkatkan pengembangan sosial emosional anak usia dini dalam permainan puzzle binatang darat. Maka untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Upaya Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Binatang Darat di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi anak melalui permainan puzzle binatang darat di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang sebagai berikut:

1. Kurang berkembangnya sosial dan emosional anak
2. Kurangnya tingkat keaktifan anak dalam belajar
3. Kurangnya media/alat peraga untuk mengembangkan sosial emosional anak

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi hasil belajar anak dan terbatasnya tenaga, waktu, dan biaya yang tersedia, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: Bagaimanakah perkembangan sosial emosional anak dalam permainan puzzle binatang darat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dalam penelitian ini dikemukakan permasalahan sebagai berikut: ” Apakah dengan permainan puzzle binatang darat dapat mengembangkan sosial emosional anak di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang ? ”

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan permainan puzzle binatang darat dapat

mengembangkan sosial emosional pada anak. Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini secara khususnya adalah:

1. Meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak dalam proses pembelajaran.
2. Supaya memberikan pemahaman kepada anak tentang kemampuan sosial melalui permainan puzzle binatang darat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi anak didik
 - a. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, berkesan, dan bermakna
 - b. Memberikan pengalaman belajar yang nyata
 - c. Dapat mengembangkan social emosional anak melalui permainan
2. Manfaat bagi guru
 - a. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian anak
 - b. Meningkatkan peranan guru dalam mendampingi anak didik melakukan kegiatan pembelajaran, sebagai suatu usaha mengembangkan social emosional anak
3. Manfaat bagi sekolah

- a. Memberikan masukan dan peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif di TK
- b. Memberikan inspirasi untuk menggali dan mewujudkan model-model pembelajaran yang inovatif dengan mengoptimalkan potensi lingkungan sekitar anak
- c. Sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru.

G. Defenisi Operasional

Perkembangan sikap sosial adalah perkembangan dan perolehan kemampuan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat anak berada dalam masyarakat.

Perkembangan emosional adalah suatu perasaan dan keadaan diri seseorang yang bergejolak pada diri mereka sendiri. Emosi ini berhubungan dengan semua kebutuhan maupun minat individu. Dimana ini muncul mendadak dan sulit untuk dikendalikan, dipengaruhi oleh lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu/seseorang.

Mengembangkan sosial emosional anak dapat dilakukan dengan salah satunya yaitu permainan puzzle binatang darat, dimana anak mampu melakukan kegiatan sosial dan emosional secara baik dalam rangka mengembangkan sikap dan perilaku anak.

Kegiatan ini dilakukan dengan bekerja sama dalam menyusun kepingan puzzle, kesabaran anak dalam menyusun kepingan puzzle, anak senang menolong, mengajak teman/anak lain bermain/belajar, dan kegembiraan anak dalam melakukan kegiatan, sehingga melalui permainan puzzle binatang darat diharapkan dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perkembangan Sikap Sosial Anak

Menurut *Spencer* dalam Soefandi, (2009:90) menggunakan istilah sikap atau (*attitude*) untuk menunjukkan suatu status mental seseorang. Kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata dan perbuatan yang mungkin akan terjadi itulah yang dinamakan “sikap”. Sikap juga merupakan produk dari proses sosialisasi dimana seseorang bereaksi sesuai dengan rangsang yang diterimanya. Jika sikap mengarah pada objek tertentu, berarti penyesuaian diri terhadap objek tersebut dipengaruhi oleh lingkungan social dan kesadaran untuk bereaksi dari orang tersebut terhadap objek.

Menurut *Thurstone* dalam Soefandi, (2009:91) sikap adalah sebagai tingkatan kecendrungan yang bersifat positif dan negative yang berhubungan dengan objek psikologi seperti: symbol, kata-kata, slogan, orang, lembaga, ide, dan sebagainya.

Menurut *Zimbardo* dan *Ebbessen* dalam Soefandi, (2009:91) sikap adalah suatu predisposisi (keadaan mudah terpengaruh) terhadap seseorang, ide, atau objek yang berisi, komponen-komponen berpikir, perasaan-perasaan, dan bertindak.

Menurut *Harvey* dan *Smith* dalam *Soefandi*, (2009:91) sikap adalah kesiapan merespons secara konsisten dalam bentuk positif dan negative terhadap suatu objek atau situasi. Sedangkan, sikap sosial dinyatakan tidak boleh seorang saja, tetapi diperhatikan oleh orang-orang sekelompoknya. Objeknya adalah objek sosial (objek banyak orang dalam kelompok) dan dinyatakan berulang-ulang. Jadi, yang menandai adanya sikap sosial adalah:

- 1) Subjek yang berarti orang-orang dalam kelompoknya.
- 2) Objek yang berarti objeknya sekelompok, objeknya social.
- 3) Dinyatakan berulang-ulang.

2. Makna Perkembangan Sosial

Menurut *Masitoh*, dkk (2005:11) perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial anak merupakan hasil belajar, bukan hanya sekedar kematangan.

Menurut *Dewi*, (2005:25) perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Hal ini dapat dilihat dari proses kemampuan anak untuk bergaul dengan orang-orang disekitarnya.

Menurut *Hurlock* dalam *Dewi*, (2005:25) perkembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan dengan norma-norma kelompok dan adat kebiasaan, belajar kerja sama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang sekitarnya.

Menurut Syaodih, (2005:40) perkembangan sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang dapat membantu pembentukan kepribadiannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan sosial adalah perkembangan dan perolehan kemampuan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat anak berada dalam masyarakat.

Daeng S dalam Syaodih, (2005:41) mengungkapkan bahwa ada delapan faktor yang berpengaruh pada kemampuan bersosialisasi anak, yaitu:

- a) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang disekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang
- b) Banyak dan bervariasinya pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang dilingkungan
- c) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul
- d) Banyaknya pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya
- e) Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi “model” bagi anak
- f) Adanya bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan oleh orang yang dapat dijadikan “model” bergaul yang baik bagi anak

- g) Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak
- h) Adanya kemampuan berkomunikasi yang dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik bagi orang lain yang menjadi lawan bicaranya.

Menurut *Hurlock* dalam Nugraha, (2005:1.13) untuk menjadi orang yang mampu bersosialisasi memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain, tetapi saling berkaitan. Kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasinya. Ketiga proses sosialisasi tersebut adalah:

- a) Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat

Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat bersosialisasi anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi mereka juga harus menyesuaikan perilakunya dengan patokan yang dapat diterima.

- b) Belajar memainkan peran sosial yang ada dimasyarakat

Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipatuhi.

- c) Mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada dimasyarakat

Untuk bersosialisasi dengan baik anak-anak harus menyenangi orang dan kegiatan sosial. Jika mereka dapat melakukannya, mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergaul.

3. Pola Perilaku dalam Situasi Sosial pada Masa Kanak-kanak

a) Kerja sama

Sejumlah kecil anak belajar bermain dan bekerja sama hingga usia mereka 4 tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka belajar dan melakukannya dengan cara bekerja sama.

b) Persaingan

Jika persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berbagi sesuatu dengan anak lain, hal itu akan menambahkan sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan, akan mengakibatkan timbulnya sikap sosial yang buruk.

c) Kemurahan hati

Perilaku kemurahan hati terlihat pada kesediaan anak untuk berbagi sesuatu dengan anak lain. Sikap mementingkan diri sendiri akan semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.

d) Hasrat akan penerimaan sosial

Jika hasrat untuk diterima kuat, hal ini mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya.

e) Simpati

Anak kecil tidak mampu berperilaku simpatik sampai pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka-cita. Mereka mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.

f) Empati

Empati adalah kemampuan menempatkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya berkembang jika anak memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.

g) Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial. Anak yang berjiwa bebas kekurangan motivasi ini.

h) Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk atau bersama orang lain. Anak yang tidak egois adalah

mereka yang mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan untuk saling berbagi dengan apa yang mereka miliki dan tidak terus-menerus menjadi perhatian keluarga. Mereka belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain, dan bukannya hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dan milik mereka sendiri.

i) Meniru

Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak akan dapat mengembangkan sifat yang akan menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.

j) Perilaku Keretakan

Dari landasan yang diletakkan pada masa bayi, yaitu tatkala bayi mengembangkan suatu keletakan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu, anak kecil akan mengalihkan pola perilaku ini kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.

4. Kesulitan-kesulitan dalam Perkembangan Sosial

Kesulitan-kesulitan yang akan anak hadapi dalam perkembangan sosial dalam Soefandi, (2009:100) adalah:

a. Ketiadaan Kesempatan Untuk Menjadi Sosial

Yang dimaksud dengan ketiadaan kesempatan sosial adalah tiadanya kesempatan untuk berhubungan dengan orang lain, sehingga anak tidak peroleh kesempatan untuk belajar menjadi seseorang yang sosial.

b. Terlalu Banyak Aktifitas Sosial

Jika terlalu banyak aktivitas sosial, anak akan selalu merasa perlu ada orang lain. Bila keadaan mengharuskan dia sendiri, anak akan merasa tidak mampu dan merasa kehilangan. Keadaan ini akan tidak menguntungkan bagi perkembangan minat dan nilai-nilai yang dimilikinya. Anak mudah dipengaruhi dan berubah minat, kehendak, bahkan kepribadiannya agar bisa memperoleh penerimaan.

c. Terlalu Bergantung

Apabila anak masih saja bergantung kepada orang lain di usia saat teman-temannya dapat mandiri, ini akan menyebabkan anak merasa lebih rendah daripada teman-temannya. Sebagai akibatnya, anak mungkin akan sulit diterima dalam kelompok permainan anak-anak sebaya. Biasanya, anak-anak yang sangat bergantung kepada orang lain ini karena pernah menderita sakit parah dan lama, atau anak pertama yang lama sekali dinantikan kehadirannya.

d. Prasangka

Prasangka menimbulkan kesulitan karena anak yang suka berprasangka biasanya toleran, kaku, dan pendendam. Anak yang diprasangkai akan menduga bahwa lingkungannya sebenarnya tidak aman atau memusuhinya dan tidak ada yang menyukainya. Biasanya, anak yang menjadi korban prasangka akan menarik diri dari kelompok. Prasangka ini dapat merusak kepribadian anak, baik yang berprasangka maupun yang jadi objeknya. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan mempertemukan anak

yang berprasangka dengan objeknya agar terdapat saling pengertian satu sama lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang kesulitan-kesulitan dalam perkembangan sosial dapat diambil kesimpulan adalah bahwa bagaimana sikap orang tua dan orang dewasa lainnya. Ini merupakan guru yang paling penting bagi anak untuk belajar bagaimana ia dapat berhubungan dengan teman-temannya. Jika dalam mendidik anak itu baik dan benar, maka anak tersebut akan menjadi baik pula atau sebaliknya.

B. Perkembangan Emosional

1. Pengertian Emosi

Menurut Soefandi, (2009:46) emosi adalah perasaan yang banyak berpengaruh terhadap perilaku. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap dorongan dari dan dalam diri individu. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Jadi, emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Dengan emosi yang dihayati dan dialami, kehidupan manusia menjadi lebih kaya dan bermakna. Dengan bergembira, sesuatu yang sedang dilakukan akan lebih baik hasilnya. Sebaliknya, pada saat sedih sesuatu yang dilakukan hasilnya akan tidak optimal. Kecemasan yang normal akan memunculkan dorongan untuk berprestasi, namun situasi kecemasan yang berlebihan dapat menghambat prestasi.

Menurut Syaodih, (2005:47) emosi adalah keadaan atau perasaan yang bergejolak pada diri individu yang disadari dan diungkapkan melalui wajah atau tindakan.

Menurut *Crow & Crow* (E.Usman Effendi) dalam Syaodih, (2005:46) mengungkapkan bahwa emosi adalah suatu keadaan yang bergejolak pada diri individu yang berfungsi sebagai inner adjustment (penyesuaian dari dalam) terhadap lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu.

Menurut Davidof, (1991:49) emosi atau perasaan adalah suatu keadaan dalam diri seseorang yang memperlihatkan ciri-ciri : kognisi tertentu, penginderaan, reaksi fisiologis, pelampiasan dalam perilaku. Emosi ini cenderung muncul mendadak dan sulit dikendalikan.

Menurut *Goleman*, (1996:411) mendefenisikan emosi adalah sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap.

Menurut Ashiabi dalam Izzaty, (2005:65) emosi merupakan reaksi yang terorganisir terhadap suatu hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan, dan ketertarikan, serta minat individu. Emosi terlihat dari reaksi fisiologis, perasaan, dan perubahan perilaku yang nampak.

Berdasarkan beberapa pengertian emosi di atas dapat disimpulkan bahwa emosi adalah merupakan suatu perasaan dan keadaan diri seseorang yang bergejolak pada diri mereka sendiri. Emosi ini berhubungan dengan semua kebutuhan maupun minat individu. Dimana perasaan itu muncul mendadak dan

sulit untuk dikendalikan, yang mana dipengaruhi oleh lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu/seseorang.

Pengembangan emosi di TK merupakan suatu hal yang penting dan harus diperhatikan oleh para guru. Keterampilan emosi pada anak sangat menentukan terbentuknya kepribadian anak pada masa selanjutnya. Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dan dibutuhkan anak dalam upaya pengembangan emosi yang sehat sebagaimana yang dikemukakan oleh *Reynols* dalam Nugraha, (2005:8.2) diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Anak TK harus mendapatkan rasa cinta dan kasih sayang dari orang tuanya, keluarga, guru-guru, dan teman-temannya.
- b) Anak TK harus memiliki perasaan diinginkan dan dimiliki tempat dalam keluarga, sekolah, dan lingkungannya (perasaan saling memiliki)
- c) Anak TK perlu memperoleh kesempatan untuk merasakan rasa berprestasi dan rasa puas terhadap hal-hal/pekerjaan yang dilakukannya sendiri
- d) Anak TK perlu memperoleh kesempatan untuk mandiri dan membuat keputusan sendiri, dengan kesempatan mencoba lagi bila ia gagal
- e) Seorang anak TK harus mempunyai rasa aman dalam menjalin hubungan dengan orang lain
- f) Seorang anak TK harus pula memiliki kepercayaan pada dirinya dan membangun kesadaran akan kebaikan-kebaikan yang ada pada dirinya
- g) Anak TK harus diperlakukan sebagai seseorang, tidak sebagai bagian dari keluarga atau kelompok, tetapi sebagai seseorang yang mempunyai identitas

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Emosional Anak

1) Kondisi Fisik

Apabila keseimbangan tubuh terganggu karena kelelahan, kesehatan yang buruk, atau perubahan yang berasal dari perkembangan, seseorang akan mengalami emosionalitas yang meninggi:

- a. Kesehatan yang buruk disebabkan oleh gizi buruk, gangguan pencernaan atau penyakit.
- b. Setiap gangguan yang kronis, seperti asma atau penyakit kencing manis.
- c. Perubahan kelenjar terutama pada saat puber. Gangguan kelenjar mungkin juga disebabkan oleh stress kronis, misalnya kecemasan.

2) Kondisi Psikologi

Pengaruh psikologis yang penting antara lain tingkat aspirasi, dan kecemasan, antara lain:

- a. Kegagalan mencapai tingkat aspirasi, kegagalan yang berulang-ulang dapat mengakibatkan timbulnya kecemasan atau ketidakberdayaan.
- b. Kecemasan setelah pengalaman emosional tertentu yang sangat kuat, misalnya akibat lanjut dari pengalaman menakutkan yang akan membuat anak takut kepada setiap situasi yang dirasakan mengancam dan bila ketakutan itu berlanjut tanpa ditanggulangi, akan menyebabkan trauma.

3) Kondisi Lingkungan

Ketegangan yang terus-menerus, jadwal yang ketat, dan terlalu banyak pengalaman menggelisahkan yang merangsang anak secara berlebihan:

- a. Ketegangan yang disebabkan oleh pertengkaran dan perselisihan yang terus-menerus.
- b. Sikap orang tua yang *over-protective*.
- c. Suasana otoriter disekolah dimana guru terlalu menuntut atau tugas sekolah yang kurang sesuai dengan kemampuan anak sehingga anak akan marah dan inginnya pulang kerumah dalam keadaan kesal.

Pendidikan emosi menurut Soefandi, (2009:53) adalah suatu proses belajar untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan, yang nantinya kemampuan itu secara langsung dapat mempengaruhi seluruh kesejahteraan psikologi anak.

Keluarga memegang peranan penting dalam pembentukan kepribadian seorang anak, sejak lahir dan tumbuh kembang dari masa kanak hingga remaja. Kehidupan keluarga itulah yang telah memberikan pola, corak dasar pendidikan dan pembentukan kepribadian anak. Konsep diri setiap anak akan berbeda-beda sesuai dengan dinamika perkembangannya yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga itu sendiri. Keluarga yang menerapkan disiplin ketat berbeda dengan yang tanpa mengenal disiplin, sistem keras dan otoriter berbeda dengan serba

membolehkan, dan kesemua inilah yang menjadikan anak yang satu berbeda dengan anak lainnya.

3. Bentuk Reaksi Emosi Pada Anak

Adapun beberapa bentuk-bentuk emosi umum terjadi diawal masa kanak-kanak sebagaimana yang dikemukakan *Hurlock*, (1991:117) adalah sebagai berikut:

1) Amarah

Marah seringkali muncul sebagai reaksi terhadap frustrasi, sakit hati, dan merasa terancam. Pada umumnya frustrasi atau keinginan yang tidak terpenuhi merupakan hal yang paling sering muncul pada masa kanak-kanak. Ini disebabkan rangsangan untuk marah lebih sering dialami anak terimbang rangsangan yang menimbulkan rasa takut.

Reaksi marah pada umumnya bisa dibedakan menjadi dua kategori besar, yaitu:

- a. Marah yang impulsive, biasanya disebut juga agresi. Marah jenis ini ditujukan langsung pada orang lain, binatang/objek, bisa dalam bentuk reaksi fisik, bisa pula verbal, bisa ringan, bisa juga berat.
- b. Marah yang terhambat adalah marah yang tidak dicetuskan karena dikendalikan/ditahan.

2) Takut

Beberapa bentuk penyebab rasa takut pada anak dapat diakibatkan oleh adanya rangsangan berupa suara keras, pengalaman menghadapi tempat atau

orang asing, tempat tinggi, kamar gelap, berada seorang diri, rasa sakit atau karena interaksi social terancam atau marah dengan orang lain.

Berdasarkan dengan rasa takut ini *Hurlock* mengemukakan adanya reaksi emosi yang berdekatan dengan reaksi takut, yaitu:

a) *Shyness* (rasa malu)

Ditandai dengan rasa segan berjumpa dengan orang yang dianggap asing. Sejak anak usia 6 bulan anak mulai mengalami kematangan secara intelektual, keadaan ini menyebabkan mereka mulai mampu membedakan antara orang yang dikenal dan orang yang tidak dikenalnya.

b) *Embarassment* (merasa kesulitan)

Merupakan reaksi takut akan penilaian orang lain pada dirinya. Timbulnya reaksi ini karena anak sudah mampu memahami harapan dan penilaian yang dapat diperoleh dari lingkungan social.

c) Khawatir

Timbulnya disebabkan oleh karena adanya rasa takut yang dibentuk oleh pikiran anak sendiri. Biasanya mengenai hal-hal khusus, misalnya takut dihukum orang tua, takut sekolah, takut terlambat, takut teman sebaya, takut dimusuhi, takut tidak populer dan lain-lain.

3) Cemburu

Adalah reaksi normal terhadap hilangnya kasih sayang, baik kehilangan secara nyata terjadi maupun yang hanya sekadar dugaan. Perasaan cemburu

muncul karena anak takut kehilangan atau merasa tersaingi dalam memperoleh perhatian dan kasih sayang dari orang yang dicintainya.

4) Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yang besar merupakan perilaku khas anak usia dini. Bagi mereka kehidupan ini sangat ajaib dan menarik untuk dieksplorasi.

5) Iri Hati

Iri hati muncul pada saat anak merasa tidak memperoleh perhatian yang diharapkan sebagaimana diperoleh teman/kakaknya. Perasaan iri hati muncul lebih bersifat emosi negative, perasaan itu timbul karena anak kurang memiliki rasa aman dan kepercayaan terhadap dirinya sendiri.

6) Senang/Gembira

Rasa senang/gembira ini adalah reaksi emosi yang ditimbulkan bila anak mendapatkan apa yang diinginkannya. Rasa gembira ini bisa berbentuk kepuasan dalam hati, bisa pula lebih ekspresif yaitu tersenyum, tertawa, sampai tertawa terbahak-bahak. Pada saat ini terjadilah relaksasi tubuh secara menyeluruh. Anak-anak mengekspresikannya dengan cara dan intensitas bervariasi.

7) Sedih

Perasaan sedih yang merupakan emosi negatif yang kemunculannya didorong oleh perasaan kehilangan atau ditinggalkan terutama oleh orang yang disayanginya. Perasaan ini juga muncul karena anak merasa kecewa atas kegagalan/ketidakberhasilan yang menyimpannya.

8) Kasih Sayang

Kasih sayang merupakan emosi positif yang sangat penting keberadaannya, ia menjadi dasar berbagai macam perilaku emosi dan kepribadian yang sehat. Kekurangan kasih sayang pada awal masa kanak-kanak dapat berdampak buruk terhadap pembentukan kepribadiannya dimasa depan.

Berdasarkan beberapa bentuk emosi umum yang terjadi pada anak usia dini di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa emosi yang dominan adalah dari semua emosi salah satunya menimbulkan pengaruh perilaku seseorang atau anak tersebut, terutama bergantung pada lingkungan tempat mereka tumbuh. Hubungan mereka dengan orang-orang yang berarti dalam kehidupan mereka dan bimbingan yang mereka terima dalam mengendalikan emosi.

C. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini menurut Ramli, (2005:67) adalah sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Dalam masa usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan aspek-aspek kepribadian lainnya. Perkembangan pada setiap bidang tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Pada masa tersebut anak berkembang ke arah kemandirian, dari koordinasi yang kaku ke arah keterampilan yang lebih luwes, dari bahasa tubuh ke arah

komunikasi verbal, dari kesadaran kepada diri-sendiri berkembang ke arah perhatian kepada orang lain, dari kesadaran saat ini dan disini ke arah kesadaran dan keingintahuan intelektual yang lebih luas, dari pemerolehan fakta terpisah ke arah konseptualisasi dan perkembangan minat yang mendalam pada symbol.

Beberapa karakteristik perkembangan anak usia dini:

- a. Ranah perkembangan anak seperti fisik, sosial, emosional, bahasa dan kognitif saling berkaitan. Perkembangan pada satu ranah mempengaruhi dan dipengaruhi oleh perkembangan pada ranah yang lain.
- b. Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relative teratur dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan berikutnya dibangun berdasarkan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya.
- c. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak.
- d. Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual.
- e. Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang semakin besar.
- f. Perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya.

- g. Anak-anak adalah pelajar yang aktif, mereka mengambil pengalaman fisik dan sosial langsung dan pengetahuan yang tersebar melalui budaya untuk membentuk pemahamannya tentang dunia disekitar mereka.
- h. Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup.
- i. Bermain merupakan suatu alat yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif, dan bahasa anak demikian pula refleksi perkembangannya.
- j. Perkembangan maju saat anak-anak memiliki kesempatan mempraktikkan keterampilan yang baru diperoleh demikian pula saat mereka mengalami tantangan di atas tingkat penguasaannya sekarang.
- k. Anak-anak menunjukkan cara-cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda demikian pula cara-cara yang berbeda dalam mewujudkan pengetahuan mereka.
- l. Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks suatu komunitas dimana mereka merasa aman dan berharga, kebutuhan fisiknya terpenuhi dan mereka merasa aman secara psikologis.

D. Pengertian Bermain

Bermain menurut Soefandi, (2009:16) adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna

pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Menurut pendapat *Hurlock*, (1997:83) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Juga pendapat *Hurlock*, (1998:130) “Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan dari tekanan luar, NOECY (*National Association for The Education of Young Children*) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengekspresikan dunianya, yang mengembangkan pemahaman sosial emosional dan cultural, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan dalam member kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta dalam mengembangkan bahasa dan keterampilan berbahasa.

Menurut *Craft* dalam Musfiroh, (2008:13) “Bermain adalah merupakan tumbuhnya pemikiran dari anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan factor merupakan factor tumbuhnya ide-ide baru dari berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi sebuah kreatifitas”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan kemampuan-kemampuan yang dimiliki saat anak mulai tumbuh dan berkembang, dimana hal ini dilakukan anak atas dasar kesenangan, tanpa paksaan dan tanpa mempertimbangkan hasil

akhir. Dengan bermain anak akan bebas mengekspresikan dirinya dan dapat mengembangkan pemahaman sosial dan emosionalnya. Sehingga dalam bermain pemikiran anak akan tumbuh berkembang, dengan melahirkan ide-ide/gagasan baru.

1. Manfaat Bermain

Manfaat bermain menurut *F.Frank* dalam Soefandi, (2009:16) menegaskan pentingnya manfaat bermain karena sebagai suatu cara yang baik untuk mempelajari diri sendiri. Menurut *J.J.Rousseau* dalam Soefandi, (2009:16) menegaskan bahwa manfaat bermain bagi anak sangat penting karena merupakan kodrat anak.

Menurut pendapat para ahli lainnya *Hurlock*, (1998:320) berpendapat bahwa manfaat bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Menurut *Craft* dalam Musfiroh, (2008:13) berpendapat bahwa manfaat bermain merupakan tumbuhnya pemikiran dari anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor dari tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru.

Menurut *Wing* dalam Musfiroh, (2005:3-4) berpendapat bahwa manfaat bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bagi mereka manfaat bermain adalah kebutuhan, sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan.

Menurut *Catron* dan *Allen* dalam Musfiroh, (2005:1) berpendapat bahwa manfaat bermain adalah merupakan wahana yang menemukan anak-anak berkembang optimal, karena mempengaruhi seluruh aspek wilayah dan aspek perkembangan anak. Dalam kegiatan ini anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu.

Menurut *Frobel* dalam Tedjasaputra, (2001:1) berpendapat bahwa lebih menekankan manfaat bermain dalam belajar yaitu karena berdasarkan pengalaman sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak.

Menurut *Hurlock* dalam Soefandi, (2009:40) dengan bermain bisa memunculkan gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognitif, ketajaman penginderaan, keterampilan olah raga, dan memori. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain:

1) Manfaat Fisik

Bermain aktif seperti berlari, melompat, melempar, memanjat dan sebagainya. Membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya. Bermain juga bermanfaat sebagai penyaluran energi anak yang berlebih. Semakin anak tumbuh dan berkembang, semakin besar kecendrungan anak mengarah dari bermain aktif ke pasif.

2) Manfaat Terapi

Bermain mengandung terapi. Dalam hal ini bermain membantu anak mengungkapkan perasaan-perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosial.

3) Manfaat Edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat, anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur benda. Semakin besar anak, ia akan mengembangkan banyak keterampilan baru dalam permainan dan olahraga dimana kesempatan tersebut sangat membantu pengembangan diri anak yang tidak bisa diperoleh melalui buku-buku disekolah.

4) Manfaat Kreatif

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya, baik dengan menggunakan alat maupun tidak. Sekali anak mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, anak akan melakukan kembali dalam situasi lain.

5) Pembentukan Konsep Diri

Melalui bermain, anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistis.

6) Manfaat Sosial

Bermain bersama teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut. Melalui bermain kooperatif, anak belajar memberi dan menerima. Selain itu, anak belajar mengenal peran-peran gender yang dituntut oleh lingkungan sosial.

7) Manfaat Moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral pada anak. Dirumah maupun disekolah anak belajar mengenai norma-norma kelompok, tentang benar atau salah, bagaimana bersikap adil, jujur, penyayang, ramah, dan sebagainya.

Berdasarkan manfaat bermain di atas disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi anak karena dengan bermain anak dapat mempelajari dirinya sendiri, anak akan memiliki potensi yang berlebih pada dirinya, anak juga mendapatkan pengaruh dari lingkungan. Dalam bermain anak juga mendapatkan kodrat dan juga dapat memberikan kenikmatan sehingga bermain itu menyenangkan bagi anak. Bermain juga suatu kesenangan tanpa pertimbangan hasil akhir, bermain menumbuhkan pemikiran yang berdaya bagi anak, bermain juga akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan dimana anak belajar tentang diri sendiri dengan orang lain serta lingkungannya.

Melalui bermain juga bisa memunculkan suatu manfaat pada anak tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain dalam hal mengembangkan aspek

pertumbuhan dan perkembangannya, serta dalam bermain anak dapat juga mengetahui berbagai macam kebutuhan dan keinginannya. Jadi, bermain lebih menekankan pengalaman seorang guru untuk menarik perhatian anak dan sangat penting mengembangkan pengetahuannya.

2. Karakteristik Bermain

Ada beberapa karakteristik bermain menurut Soefandi, (2009:18) adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental.
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan mengarahkan. Karena itu, si pelaku sangat menikmati dalam melakukan kegiatan bermain.
- 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan, melainkan karena keinginan sendiri.
- 4) Dalam bermain, individu bertindak laku secara spontan sesuai dengan keinginannya.
- 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku.
- 6) Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antarpelaku.
- 7) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku.

Bermain merupakan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial, agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. *Malone* dalam Musfiroh, (2008:33) menandai tiga karakteristik bermain, yaitu:

- 1) Kriteria pertama adalah tantangan. Dengan adanya tantangan, permainan menjadi lebih efektif, aturan permainan harus jelas bagi anak dan hasil permainan itu tidak dapat dipastikan.

- 2) Kriteria kedua untuk memotifasi anak terlihat dalam permainan adalah fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan konteks untuk bermain mental dengan kaidah dan strategi.
- 3) Kriteria ketiga adalah keingintahuan. Keingintahuan ini mendorong anak untuk terus bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, suara dan gerakan untuk melihat pola-pola apakah yang dibentuk oleh tindakan mereka. Rasa ingin tahu anak akan mendorong mereka bagaimana harus memecahkan suatu pertentangan dalam logika permainan.

Menurut Musfiroh, (2005) karakteristik bermain anak adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain adalah sukarela
Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.
- 2) Bermain adalah pilihan anak
Anak memilih bermain secara bebas sehingga apabila seseorang anak dengan paksa untuk bermain, maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau *nonplay*.
- 3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
Anak-anak akan merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegas atau stress

4) Bermain adalah simbolik

Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi tau imajinasi mereka.

5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Beberapa karakteristik bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasyikkan, menggairahkan, dengan tanpa adanya paksaan. Sehingga anak itu bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya sendiri yang mana sangat bermakna dan memberikan kesan tersendiri bagi anak. Dengan bermain seorang anak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal dan melalui bermain anak bisa menghasilkan ide-ide serta berbagai gagasan baru. Bermain bagi anak adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain dan bagi anak bermain merupakan sesuatu hal yang menggembirakan.

3. Fungsi Bermain

Bermain memiliki banyak fungsi berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Beberapa fungsi bermain menurut Soefandi, (2009:18-21) adalah:

- 1) Latihan Pengambilan Keputusan, sebelum melakukan permainan anak harus mengambil keputusan tentang permainan apa yang akan dimainkannya.

- 2) Memilih, setelah mengambil keputusan untuk bermain, anak harus dapat memilih jenis permainan tersebut.
- 3) Mandiri, dalam melakukan kegiatan bermain anak harus dapat berdiri sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.
- 4) Tuntas, dalam melakukan kegiatan bermain anak harus mentuntaskan permainan itu sampai selesai.
- 5) Kreativitas, bermain dapat meningkatkan kreativitas didalam diri anak.
- 6) Percaya Diri, dalam bermain anak dapat meningkatkan kepercayaan dirinya dalam segala hal.
- 7) Pengembangan Intelektual, bermain membantu anak memahami dunia sekitar. Anak dapat menyelidiki dan memahami sesuatu, mencoba hubungan sebab akibat, dan belajar tentang banyak hal.
- 8) Pengembangan Bahasa, peran bermain cukup besar dalam mengembangkan imajinasi anak untuk bercakap-cakap. Bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kata-kata baru sehingga memperkaya perbendaharaan kata serta keterampilan pemahamannya.
- 9) Bermain untuk Pengembangan Kecakapan Sosial, peran bermain cukup besar dalam mengembangkan kecakapan social anak, karena dalam bermain anak belajar berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, anak juga akan belajar menghargai dan menghormati orang lain, belajar makna sebuah perbedaan, belajar bagaimana harus melakukan kesepakatan-kesepakatan dengan orang lain.

- 10) Bermain untuk Pengembangan Emosi, dalam bermain anak dapat menumpahkan luapan emosinya, seperti rasa marah, takut, sedih, atau gembira. Dengan begitu bermain merupakan momen yang baik untuk mengembangkan emosi anak.
- 11) Bermain untuk Pengembangan Fisik, bermain dapat mengembangkan motorik kasar dan halus serta koorninasi mata dan tangan.
- 12) Bermain untuk Pengembangan Kreativitas, dengan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas dengan imajinasinya sendiri, seperti membuat senapan dari batang pohon pisang.
- 13) Bermain sebagai Terapi, anak yang mengalami masalah psikologi bisa diberikan berbagai permainan sebagai terapi. Terapi ini harus dilakukan oleh orang ahli dan terlatih dalam menangani anak bermasalah. Dalam terapi ini, orang tua juga harus terlibat mengetahui bagaimana suatu kegiatan bermain bisa dijadikan sebagai suatu terapi bagi anaknya.

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK menurut *Harley, Frank, dan Goldosen* dalam Moeslichatoen, (2004:33) ada delapan fungsi bermain bagi anak:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur. Dokter sedang mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan lain sebagainya.
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan

yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan sebagainya. 6) Untuk ikhlas balik peran-peran yang bisa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan lain-lain. 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat. 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut *Parke* dalam Moeslichatoen, (2004:34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Sejalan dengan *Hetherington & Parke* di atas, *Dworezky* dalam Moeslichatoen, (2004:34) juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.

Berdasarkan fungsi bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa sangat berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintis dari kreativitas, dan dapat mengembangkan cara berpikir anak. Bermain juga dapat memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial, yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat umum. Sehingga dalam melakukan suatu permainan anak akan mendapatkan fungsi/kegunaan pada saat melakukan permainan tersebut.

E. Permainan Puzzle Binatang Ternak

Menurut *Hurlock* dalam Musfiroh, (2005:2) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa paksaan

atau tekanan dari pihak luar. Peneliti tertarik meneliti suatu alat permainan puzzle pada binatang darat yaitu pada binatang ternak. Dalam permainan ini diharapkan dapat memberi kesempatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu melalui permainan ini dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat anak hidup. Disini anak juga akan mengenal konsep warna.

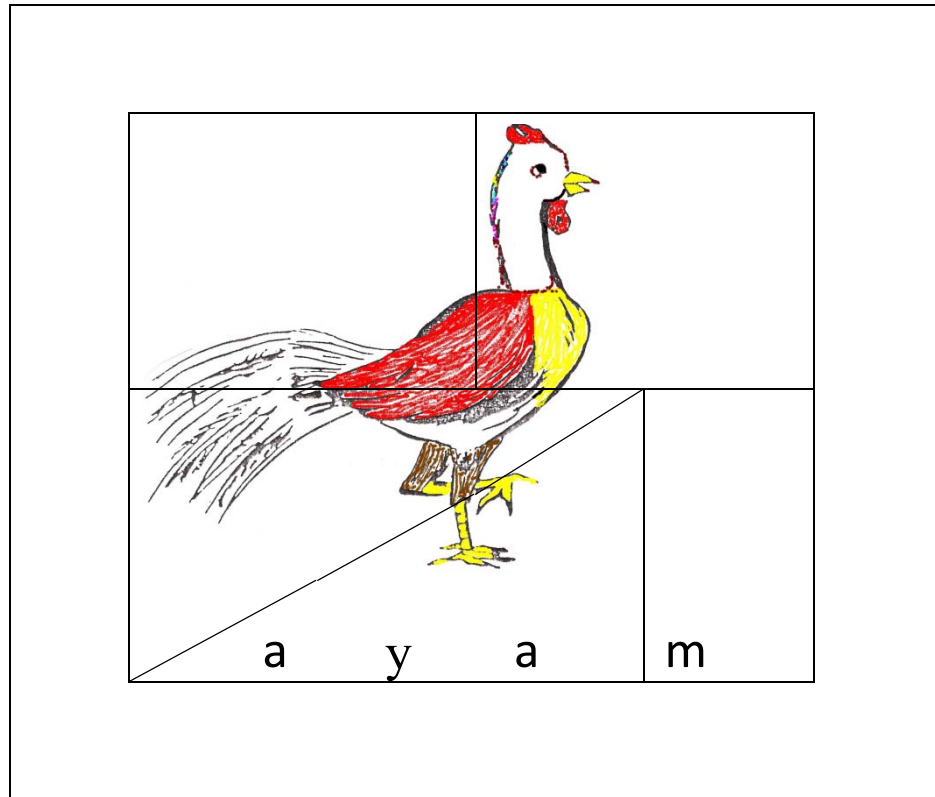
Dalam konsepnya mengenai keindahan warna, anak memasukkan arti warna yang berasal dari pengamatannya sendiri dan kebanyakan anak menyukai warna merah, kuning, hijau, biru, hitam, putih dan jingga. Anak kecil menyukai warna mencolok. Konsep anak tentang warna menyatakan bahwa warna kuning sebagai warna cerah, warna merah menggembirakan, warna putih suci, warna hitam dan coklat merupakan warna sedih. Warna dan bentuk benda merupakan konsep bagi anak untuk lancar membaca dan menulis dikemudian hari. Oleh karena itu alangkah baiknya kita harus memberikan konsep warna dan bentuk benda dengan benar agar anak dapat membangun pilihan dan sikapnya terhadap warna.

Dengan penelitian permainan puzzle binatang darat yaitu pada binatang ternak seperti: ayam, bebek, domba, kambing, kerbau dan sapi. Menurut Eliyawati, (2005:85) puzzle yang akan dibuat adalah puzzle untuk anak usia 4-6 tahun dimana untuk melatih daya pengamatan dan konsentrasi, mengenal bentuk serta melatih keterampilan jari-jari. Bahan yang diperlukan dalam pembuatan

puzzle binatang ternak ini adalah triplek/kayu yang ringan berukuran 18x24cm, terdiri dari 2 bagian dengan ukuran yang sama, dimana dipotong menjadi 10-12 kepingan, cat kayu aneka warna, kuas dan lem kayu.

Dalam permainan ini menggunakan beberapa warna hijau, merah, kuning, putih, coklat, sehingga anak bersemangat dalam bermain dan dapat memperkaya pengetahuan anak tentang warna. Dalam permainan puzzle binatang ternak ini yang diteliti warna hijau untuk rumput atau makanannya, warna coklat dan kuning untuk tubuhnya, warna putih dan merah untuk matanya.

Contoh gambar puzzle binatang ternak (ayam):



a	y	a	m
---	---	---	---

F. Peranan Media

Menurut *Heinich, Molenda, dan Rusell* dalam *Eliyawati*, (2005:104) media merupakan alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima (*a*

receiver). Para ahli tersebut mencontohkan media itu seperti: film, televisi, diagram, bahan pencetak (*printed materials*), computer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pendidikan jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Pada saat ini masih banyak guru yang menganggap bahwa peran media dalam proses pendidikan itu hanya terbatas sebagai alat bantu semata dan boleh diabaikan manakala media itu tersedia disekolah atau lembaga pendidikan setempat. Kita sebagai calon seorang guru untuk pendidikan anak usia dini yang professional harus memiliki pandangan sebaliknya, yaitu bahwa media itu merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan. Media pendidikan merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Tanpa media maka proses pendidikan tidak akan berjalan dengan efektif.

Keefektifan proses pendidikan akan terjadi apabila ada komunikasi antara sumber atau penyalur pesan (dalam hal ini guru) dengan penerima pesan (dalam hal ini anak). Komunikasi tersebut efektif, menurut *Berlo* dalam *Eliyawati*, (2005:109) ditandai dengan adanya “*area of experience*” atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan. Dalam proses pendidikan, kita sudah mulai merasakan begitu besarnya nilai dan manfaat dari media dalam rangka mengoptimalkan hasil pendidikan untuk anak usia dini.

Nilai-nilai media pendidikan diantaranya:

1. Mengkongkritkan konsep-konsep yang abstrak

Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak usia dini bisa dikongkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pendidikan.

2. Menghadirkan objek-objek yang diterlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar.

3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil

Media dapat membantu guru ketika akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi dsb. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, kupu-kupu dsb.

4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat

Selain keempat nilai media pendidikan di atas, masih terdapat pula nilai-nilai yang lainnya berdasarkan pemanfaatan media pendidikan untuk anak usia dini secara khusus yaitu:

1. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya
2. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak
3. Membangkitkan motivasi belajar
4. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan

5. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak
6. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang
7. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak

Dengan demikian, media pendidikan juga mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak usia dini seperti yang diharapkan. Dengan memahami uraian mengenai pengertian dan manfaat media dalam pendidikan untuk anak usia dini, mudah-mudahan guru dapat menyadari bahwa betapa pentingnya media pendidikan tersebut. Pemahaman ini akan menjadi landasan bagi guru untuk dapat melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini yang bermakna dan berkualitas.

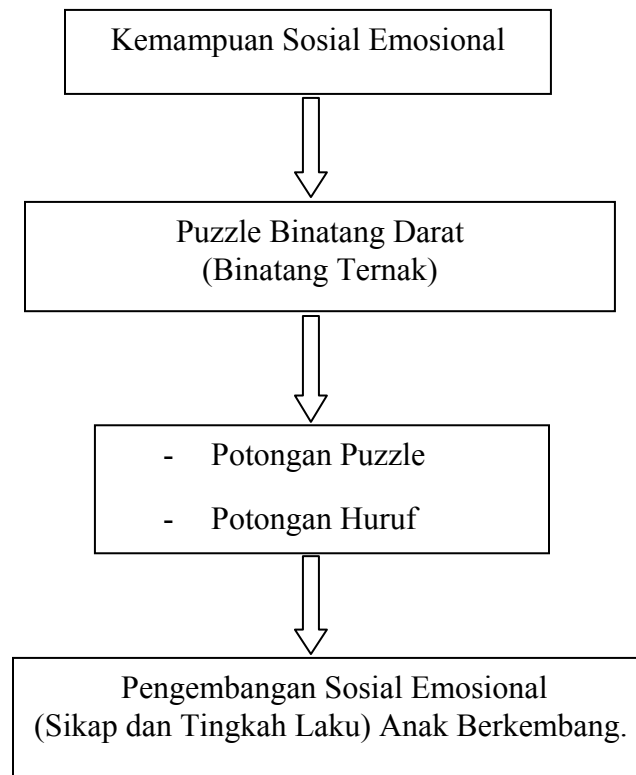
G. Kerangka Konseptual

Dalam hal ini penulis sedikit dapat menjelaskan bahwa untuk pengembangan sosial emosional anak dimulai sejak dini karena membutuhkan tahapan atau proses. Hal ini sangat baik pada anak usia dini, karena usia dini merupakan usia yang paling tepat dan sangat penting dalam mengembangkan sosial emosional anak atau sikap dan tingkah lakunya. Namun begitu, peningkatan kemampuan ini harus dilakukan secara terencana dan sistematis. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan disebuah lembaga khusus yang dapat menunjang perkembangan sosial emosional anak semacam Taman Kanak-kanak atau Kelompok Bermain.

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sosial emosional atau sikap dan tingkah laku anak, salah satunya melalui kegiatan bermain Puzzle Binatang Darat yaitu pada binatang ternak. Dalam permainan ini anak diminta untuk menyusun kepingan-kepingan puzzle yang berbentuk macam-macam geometri menjadi bentuk utuh membentuk gambar seekor binatang ternak dan menyusun potongan-potongan huruf menjadi sebuah kata nama binatang tersebut.

Disinilah kita dapat melihat apakah anak sudah dapat mengembangkan sikap dan tingkah lakunya dengan baik dan benar antara sesama teman. Anak juga dapat menyebutkan warna binatang ternak tersebut. Selain itu kita dapat melihat kemampuan sosial emosional anak dalam menyusun kepingan puzzle dan potongan huruf. Melalui bimbingan guru apakah anak dapat menyelesaikan puzzle tersebut menjadi sebuah gambar binatang ternak.

Dengan demikian, anak dapat memperoleh pengetahuan tentang macam-macam binatang ternak yang ada dilingkungan sekitar hidupnya. Apabila anak selesai menyusun satu puzzle binatang ternak, anak dapat menyusun puzzle binatang yang lainnya secara bergantian dengan teman yang lainnya. Melalui kegiatan ini anak juga dapat mengetahui fungsi, manfaat/kegunaan binatang ternak tersebut dalam kehidupan kita sebagai makhluk hidup yang dilaksanakan pada anak lokal B2.



Bagan Kerangka Konseptual

H. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan puzzle binatang darat dengan menggunakan bahan yang terbuat dari triplek/kayu ringan yang berukuran 18x24 cm, terdiri dari 2 bagian dengan ukuran yang sama, cat kayu aneka warna, kuas, dan lem kayu. Dimana puzzle ini dipotong berbentuk potongan-potongan geometri. Sehingga dalam permainan ini dapat mengembangkan kemampuan sosial dan emosional (sikap dan tingkah laku) anak meningkat dan berkembang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang upaya pengembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan puzzle binatang darat sebagai berikut:

1. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, pendidikan ini ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun.
2. Upaya dalam meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini dilaksanakannya penelitian melalui permainan puzzle binatang darat sebagai sumber belajar di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang pada kelompok B2.
3. Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat mengatakan, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal.
4. Perkembangan sosial dan emosional pada anak-anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain.

5. Melalui permainan puzzle binatang darat dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan perkembangan sosial dan emosionalnya. Dengan permainan ini juga, anak dapat mengenal bentuk huruf dan bentuk geometri serta hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari Siklus I ke Siklus II.
6. Kemampuan perkembangan sosial dan emosional anak TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang setelah dilaksanakan kegiatan melalui permainan puzzle binatang darat menunjukkan hasil yang baik. Dengan demikian, permainan puzzle ini merupakan salah satu strategi untuk dapat meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak.
7. Pelaksanaan permainan puzzle binatang darat ini dapat meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada Siklus I ke Siklus II yaitu pada Siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang sangat tinggi dengan persentase 29% dan pada Siklus II dengan persentase 90%.
8. Setelah dilakukannya Siklus II melalui permainan puzzle binatang darat terlihat meningkatnya keberhasilan pada tiap-tiap aspek dibandingkan dengan Siklus I.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
2. Kepada guru TK diharapkan dapat menggunakan permainan puzzle binatang darat dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak.
3. Guru harus memahami anak dan dapat memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak untuk dapat meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan perkembangan sosial dan

emosional anak dalam pembelajaran, maka hendaknya guru mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan.

6. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan sosial dan emosional anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Davidof, Linda L. (1991). *Psikologi Suatu Pengantar Edisi ke-2 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Dewi, Rosmala. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Eliyawati, Cucu. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Goleman, Daniel. (1996). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hariyadi, Muhammad. (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hurlock, Elizabeth. (1991). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi ke-6*. Jakarta: Erlangga.
- _____. (1997). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- _____. (1998). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty, Eka Rita. (2005). *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Roneka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dikti.
- _____. (2008). *Cerdas Melalui Bermain Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Nugraha, Ali & Rachmawati Yeni. (2005). *Metode Pengembangan Sosial Emosional Edisi Ke-2*. Jakarta: Universitas Terbuka.