

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Anak Prasekolah

1. Pengertian Anak Prasekolah

Menurut Biehler dan Snowman (dalam Patmonodewo, 2000: 19) bahwa yang dimaksud dengan anak prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan *kinderganten*. Sedangkan di Indonesia umumnya mereka mengikuti program Tempat Penitipan Anak (3 bulan-5 tahun) dan Kelompok Bermain (usia 3 tahun) sedangkan 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak (TK).

2. Karakteristik Anak Prasekolah

Snowman (dalam Patmonodewo, 2000: 32) mengemukakan karakteristik anak prasekolah (4-6 tahun) yang biasanya ada di TK, antara lain:

a. Fisik Anak Prasekolah atau TK

Penampilan maupun gerak-gerik anak prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahap sebelumnya. Adapun ciri fisik dari anak prasekolah antara lain: (1) anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Berikan kesempatan kepada anak untuk berlari, memanjat, dan

melompat. Usahakan kegiatan-kegiatan tersebut di atas sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan anak dan selalu di bawah pengawasan guru; (2) otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan. Oleh karena itu biasanya anak belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti mengikat tali sepatu; dan (3) walaupun anak laki-laki lebih besar, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaliknya jangan mengeritik anak lelaki apabila ia terampil. Jauhkanlah sikap membanding-bandingkan antara laki-laki dan perempuan, juga dalam kompetisi keterampilan seperti apa yang tersebut di atas.

b. Sosial Anak Prasekolah atau TK

Anak prasekolah biasanya mudah bersosialisasi dengan orang lain di sekitarnya. Adapun ciri-cirinya adalah sebagai berikut: (1) umumnya pada tahap ini memiliki satu atau dua sahabat, tapi sahabat tersebut cepat berganti; dan (2) kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti.

c. Emosional Anak Prasekolah atau TK

Anak TK cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Selain itu sifat iri hati pada anak prasekolah sering terjadi. Mereka seringkali memperebutkan mainan atau perhatian guru.

d. Kognitif Anak Prasekolah atau TK

Anak prasekolah umumnya telah terampil berbahasa. Sebagian besar dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak diberikan kesempatan berbicara. Sebagian dari mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik. Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi, dan kasih sayang.

Dapat peneliti simpulkan dari karakteristik anak prasekolah di atas, diharapkan sejak dini anak harus dikembangkan kemampuannya baik secara fisik, sosial, emosi, dan kognitif, sehingga pada perkembangan yang akan datang anak dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik.

3. Tugas Perkembangan Anak Prasekolah atau Taman Kanak-kanak

Menurut Carolyn Triyon dan J. W. Lilienthal (dalam Moeslichatoen, 2004: 04) mengemukakan tugas-tugas perkembangan masa kanak-kanak awal yang harus dijalani anak Taman Kanak-kanak antara lain: (1) *berkembang menjadi pribadi yang mandiri*, yakni berkembang menjadi pribadi yang bertanggung jawab untuk melayani dan memenuhi kebutuhan sendiri pada tingkat kemandirian yang sesuai dengan tingkat usia Taman Kanak-kanak; (2) *belajar memberi, berbagi, dan memperoleh kasih sayang*, yakni kemampuan saling memberi dan berbagi kasih sayang antara anak yang satu dengan anak yang lain untuk dapat hidup bermasyarakat secara aman dan bahagia dalam lingkungan baru di

sekolah; (3) *belajar bergaul dengan anak lain*, yakni belajar mengembangkan hubungan dengan anak lain yang dapat menghasilkan dampak tanggapan positif dari anak lain dalam lingkungan sekolah yang lebih luas dari pada lingkungan keluarga; (4) *mengembangkan pengendalian diri*, yakni belajar untuk bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakatnya, sehingga dengan demikian anak bisa belajar untuk memahami setiap perbuatan dan tau konsekuensi dan akibat dari perbuatan tersebut; (5) *belajar untuk mengenal tubuh masing-masing*, yakni mengenal panca indra yang dimiliki, anggota tubuh yang dimiliki dan kegunaannya dalam memperoleh pengetahuan dan dalam kaitan kegiatan makan, melakukan kebersihan, dan memelihara kesehatan serta kegiatan-kegiatan yang lain; (6) *belajar menguasai keterampilan motorik halus dan kasar*, maksudnya anak belajar mengorganisasikan otot-otot halus untuk melakukan pekerjaan menggambar, melipat, menggunting, membentuk, dan sebagainya. Sedangkan kegiatan yang memerlukan koordinasi otot kasar misalnya berlari, melompat, menendang, menangkap bola, dan sebagainya; (7) *belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikannya* adalah merupakan pengenalan terhadap ciri-ciri benda yang ada di sekitarnya, membandingkan ciri benda satu dengan yang lain, menggolong-golongkan benda itu, menggunakannya secara tepat, dan menyesuaikan diri dengan benda-benda tersebut. Contoh mengenal ciri-ciri benda; mengenal bentuk ukuran dan warnanya, membandingkan bentuk benda yang satu dengan yang lain berdasarkan bentuk, ukuran dan

warnannya; (8) *belajar menguasai kata-kata baru untuk memahami anak/orang lain*, maksudnya belajar kata-kata baru dalam kaitan benda-benda yang ada di sekitarnya; namanya, ciri-cirinya, kegunaannya, dan sebagainya dari percakapan dengan anak atau orang lain; dan (9) *mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan*, yakni mengembangkan perasaan kasih sayang terhadap benda-benda yang ada disekitarnya atau dengan anak-anak atau orang-orang di sekitarnya.

B. Pendidikan Anak Prasekolah

1. Pengertian Pendidikan Anak Prasekolah

Seringkali apa yang dimaksudkan dengan pendidikan prasekolah sangat simpang siur. Masing-masing orang mempunyai pengertian tidak sama, sehingga akan mengaburkan arah pembicaraannya.

Batasan yang dipergunakan oleh *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dan para ahli pada umumnya adalah sebagai berikut: (a) *early Childhood* (anak masa awal) adalah anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun; (b) *early Childhood Setting* (tatanan anak masa awal) menunjukkan pelayanan untuk anak sejak lahir sampai dengan delapan tahun disuatu pusat penyelenggaraan, rumah, atau institusi, seperti *kindergarten*, Sekolah Dasar dan program rekreasi yang menggunakan sebagian waktu atau penuh; dan (c) *early Childhood Education* (pendidikan awal masa anak) terdiri dari pelayanan yang diberikan dalam tatanan awal masa anak.

Istilah lain yang sering digunakan untuk diskusi tentang pendidikan anak usia dini adalah “*nurse school*” atau “*preschool*” (prasekolah). *Nurse school* adalah program untuk pendidikan anak usia dua, tiga, dan empat tahun.

Pada PP RI No. 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, Bab I Pasal 1 Ayat (2) dinyatakan bahwa yang dimaksud dengan Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki Sekolah Dasar (SD). Lebih lanjut dijelaskan bahwa satuan pendidikan prasekolah meliputi Taman Kanak-kanak, Kelompok Bermain, dan Penitipan Anak. Taman Kanak-kanak terdapat di jalur pendidikan sekolah sedangkan Kelompok Bermain dan Penitipan Anak terdapat di jalur pendidikan luar sekolah. Selanjutnya di dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0486/U/1992 Bab I Pasal 2 Ayat (1) telah dinyatakan bahwa; “Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alami anak.

2. Lingkungan Pendidikan Anak Prasekolah

Menurut Patmonodewo (2000: 45) lingkungan pendidikan anak Taman Kanak-kanak (TK) terdiri dari tiga lapisan yang masing-masing mengandung lingkungan ekologi yang berorientasi pada: (a) lingkungan fisik, yang terdiri dari objek, materi dan ruang. Lingkungan fisik yang

berbeda akan mempengaruhi anak. Misalnya anak yang dibesarkan dalam lingkungan dengan obyek yang serba mewah, alat mainan yang bervariasi serta ruang gerak yang luas, akan lebih memungkinkan berkembang secara optimal bila dibandingkan dengan mereka yang serba kekurangan dan tinggal di rumah yang sempit; (b) lingkungan yang bersifat aktivitas, terdiri dari kegiatan, bermain, kebiasaan sehari-hari, dan upacara yang bersifat keagamaan. Misalnya anak yang aktivitas sehari-hari diisi dengan kegiatan yang bermakna misalnya bermain bersama dengan ibu, hasilnya akan lebih berkualitas dibandingkan bila bermain sendiri; (c) berbagai orang yang ada di sekitar anak dapat dibedakan dalam usia, jenis kelamin, pekerjaan, status kesehatan, dan tingkat pendidikan. Lingkungan anak akan lebih baik bila orang-orang di sekitarnya berpendidikan dibandingkan bila lingkungannya terdiri dari orang yang tidak pernah mengikuti pendidikan formal; (d) sistem nilai, sikap, dan norma. Ekologi anak akan lebih baik apabila diasuh dalam lingkungan yang menanamkan disiplin yang konsisten, dibandingkan bila mereka tinggal dalam lingkungan yang tidak menentu aturannya; dan (e) komunikasi antaranak dan orang disekelilingnya akan menentukan perkembangan sosial dan emosi anak. Hubungan yang hangat dan anak merasa kebutuhannya terpenuhi oleh lingkungannya, akan menghasilkan perkembangan kepribadian yang lebih mantap dibandingkan apabila hubungannya lebih banyak mendatangkan kecemasan.

Lingkungan untuk anak prasekolah harusnya diperhatikan oleh orang tua atau pendidik, karena dengan lingkungan yang baik serta mendukung, anak dapat mengeksplor kemampuannya sehingga ia akan menghasilkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan teman-temannya yang lingkungannya tidak mendukung dan kondusif.

3. Metode Pendidikan Anak Prasekolah atau Taman Kanak-kanak

Seorang guru Taman Kanak-kanak (TK) sebelum melaksanakan program kegiatan belajar terlebih dahulu perlu memperhatikan tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak (TK) dan ruang lingkup program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak (TK).

Berbagai hal dapat dilaksanakan oleh guru sebagai metode mendidik anak TK yang bertujuan untuk mengembangkan agar anak dapat berkembang menjadi pribadi yang mandiri, guru dapat melakukan hal-hal sebagai berikut: (1) membina masing-masing anak berkembang pada tingkat kemandirian yang sesuai usia tingkat TK; (2) membantu agar masing-masing anak dapat merasa aman dan bahagia dalam lingkungan baru di sekolah, karen masing-masing anak dibantu dalm menumbuhkan kemampuan saling memberi dan berbagi kasih sayang atau dengan orang lain; (3) membantu mengantarkan anak memasuki lingkungan sekolah yang lebih luas dari pada lingkungan keluarga untuk memperoleh pengalaman positif dan menyenangkan, serta mengembangkan cara-cara berhubungan antarpribadi yang dapat menghasilkan dampak dari anak atau orang lain; (4) membantu anak untuk memahami bahwa setiap perbuatan

itu memiliki konsekuensi atau akibat, bila anak memahami itu maka ia akan mendasarkan tingkah lakunya pada konsekuensi yang menyenangkan; (5) membimbing dan mendorong anak untuk mengembangkan bakat dan aspek-aspek kepribadiannya yang mengacu pada bermacam peran seseorang dalam masyarakat; (6) merancang kegiatan yang dapat membantu anak untuk mengenali kondisi tubuh masing-masing dan menanamkan kebiasaan makan, menjaga kebersihan, dan kesehatan agar memiliki kondisi tubuh yang sehat; (7) membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar melalui perencanaan pembimbingan dan penyediaan sarana penunjang yang memadai; (8) membantu mengembangkan kemampuan dalam kaitan pemahaman lingkungan fisik dan mengendalikannya dengan cara membangkitkan rasa ingin tahu, berfikir, menalar, mengumpulkan, dan menggunakan informasi tentang lingkungan fisik yang diperoleh; (9) tiap kesempatan perlu dimanfaatkan oleh guru untuk membantu perkembangan penggunaan bahasa dan pemahaman bicara anak atau orang lain; dan (10) membantu anak untuk merasakan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan yang baik bagi diri mereka.

Setiap guru akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun yang harus diingat Taman Kanak-kanak (TK) mempunyai cara yang khas. Oleh karena itu ada metode-metode yang sesuai bagi anak TK dibandingkan dengan metode lain. Misalnya metode bermain sambil belajar, tebak-tebakan, permainan yang membutuhkan

kerjasama, dan sebagainya. Metode tersebut membuat anak tidak lebih rileks dan tidak terlalu serius terhadap suatu materi yang akan diberikan, karena pada dasarnya masa prasekolah merupakan masa anak menyukai kegiatan bermain.

C. Konsep Keterampilan Sosial

1. Pengertian Keterampilan Sosial

Menurut Plato secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial, artinya manusia tidak bisa hidup tanpa berinteraksi dan bantuan orang lain. Oleh karena itu untuk berinteraksi yang baik seseorang harus mempunyai keterampilan sosial yang baik, keterampilan tersebut sebaiknya dilatih sejak dini. Keterampilan sosial merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh anak sejak dini, karena keterampilan tersebut akan digunakan sebagai bekal untuk kehidupannya dimasa yang akan datang.

Herawati (2006) berpendapat bahwa perkembangan keterampilan sosial yang baik merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi serta bekerjasama.

Ahmad (dalam Suherlan, 2004) mengemukakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk bereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan prasyarat bagi

penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat.

Merrel (dalam Satria, 2008) memberi pengertian bahwa keterampilan sosial (*social skill*) sebagai perilaku spesifik, inisiatif, mengarah pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang. Begitu pula dengan Irfan (2012), yang menyebutkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus, dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain.

Hurlock (2008) menyebutkan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sedangkan menurut Gordon & Browne (dalam Moeslichatoen, 2004:21) bahwa, keterampilan sosial yang perlu dipelajari anak di Taman Kanak-kanak meliputi; (1) keterampilan dalam membina hubungan dengan orang dewasa; (2) keterampilan dalam membina hubungan dengan anak lain; (3) keterampilan membina dengan kelompok; dan (4) keterampilan dalam membina diri sebagai individu.

Sedangkan Beaty (dalam Maslihah 2008:9) menyebutkan perkembangan sosial anak-anak prasekolah dapat dilihat dari bagaimana mereka terlibat dan bergabung dengan teman-teman sebayanya. Seringkali kita berpikir bahwa perilaku sosial menunjukkan tatakrma dan sopan santun. Tetapi berdasarkan studi pada anak-anak prasekolah, tingkah laku

sosial lebih menunjukkan bagaimana mereka belajar untuk terlibat dengan kelompok teman sebayanya. Keterlibatan sosial pada usia ini jarang melibatkan tatakrama dan biasanya juga tidak santun. Meskipun demikian, pada kenyataannya anak-anak pada periode ini terus-menerus berusaha untuk mengembangkan sejumlah keterampilan sosial.

Menurut Beaty (dalam Maslihah 2008:13) terdapat empat keterampilan sosial yang perlu dikembangkan dalam kegiatan bermain anak, antara lain; (1) inisiatif untuk beraktivitas bersama teman sebayanya, misalnya dengan memulai percakapan dengan anak, bisa berupa pertanyaan ataupun ajakan; (2) bergabung dalam permainan teman sebayanya. Dalam hal ini keterampilan berkomunikasi memegang peranan yang penting untuk mendapat penerimaan kelompok bermain; (3) memelihara peran selama kegiatan bermain berjalan. Selain diperlukan kemampuan dalam melakukan percakapan (keterampilan berbicara) sehingga dapat dipahami anak lain, anak juga diharapkan memiliki keterampilan untuk mendengarkan, berbagi dan bekerja sama dengan orang lain; dan (4) mengatasi konflik interpersonal pada saat bermain berlangsung. Konflik antaranak yang sering terjadi dalam kegiatan bermain biasanya karena rebutan mainan, peran ataupun giliran.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan anak dalam berinteraksi dan membina hubungan dengan orang lain yang disertai

dengan aturan dan norma yang berlaku, sehingga anak tersebut dapat diterima dengan baik oleh lingkungan.

2. Karakteristik Keterampilan Sosial Anak Prasekolah

Hubungan pertemanan yang seimbang dapat diperoleh jika anak memiliki rasa percaya diri dan bisa menghadapi berbagai masalah serta mencari solusinya. Keterampilan sosial juga membuatnya mudah diterima oleh anak lain karena mampu berperilaku sesuai harapan lingkungannya secara tepat.

Begitu pula anak-anak yang diberi banyak kesempatan untuk bermain dan bergaul cenderung akan memiliki keterampilan sosial yang tinggi ketimbang anak yang sehari-harinya di rumah saja. Perkembangan sosial anak ditandai oleh pola perilaku anak. Yusuf (2007) menjelaskan perkembangan keterampilan sosial ditandai oleh anak mampu mengetahui aturan-aturan, baik dilingkungan keluarga maupun lingkungan bermain, sedikit demi sedikit anak akan tunduk pada peraturan, anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain, anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain atau teman sebaya. Sependapat dengan Hurlock (1997: 262) yang menyebutkan bahwa pola perilaku sosial anak diantaranya meliputi; (1) kerja sama, sejumlah kecil anak belajar bermain atau bekerja secara bersama dengan anak lain sampai mereka berumur 4 tahun; (2) persaingan, jika persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu menambah sosialisasi mereka; (3) kemurahan hati, sebagaimana terlihat pada kesediaan untuk berbagi

sesuatu dengan anak lain serta sikap mementingkan diri sendiri akan berkurang; (4) hasrat dan penerimaan sosial, jika hasrat untuk diterima kuat, hal itu akan mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial; (5) simpati, anak kecil tidak mampu berperilaku simpatik sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita; (6) empati, hal ini hanya berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain; (7) ketergantungan, ketergantungan yang dimaksud merupakan ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial; (8) sikap ramah, anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk atau bersama anak/orang lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka; (9) sikap tidak mementingkan diri sendiri, anak yang mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki, ia akan belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain serta tidak hanya mementingkan dirinya sendiri; (10) meniru, dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka; dan (11) perilaku kelekatan (*attachment behavior*), anak belajar dekat dan membina persahabatan dengan anak lain.

Menurut Savitri (2010), keterampilan sosial yang harus dimiliki seorang anak prasekolah dan bagaimana cara menstimulasinya adalah

sebagai berikut: (1) *kenal diri*, merupakan bagian dari kecerdasan diri/intrapersonal yang diperlukan anak miliki dengan tujuan untuk bisa menjalin hubungan sosial yang baik dengan orang lain. Kenal diri tak hanya sebatas mengenal identitas, siapa namanya, siapa nama orang tuanya, di mana tempat tinggalnya, apakah jenis kelaminnya; lelaki atau perempuan, dan identitas lainnya, tetapi juga mencakup apa kesukaannya, harapan dan keinginannya, maupun perilaku dirinya seperti apa dalam menghadapi lingkungan. Jadi, anak memiliki kesadaran akan dirinya sendiri (*awareness*). Keterampilan kenal diri akan membantu anak untuk bisa memilih sendiri kegiatan yang ingin dilakukan, dengan teman/orang seperti apa dia akan bermain, serta bagaimana ia bisa bersikap menghadapi situasi sosial yang ditemuinya dan bisa mencari alternatif lain. Contoh, anak sudah mengenal identitas dirinya sebagai anak perempuan dan ia ingin bermain dengan teman perempuannya untuk bermain boneka. Ketika temannya tidak mau bermain, dia bisa melakukan alternatif lain dengan bermain peran bersama anak lainnya. Jadi, anak sudah tahu apa yang menjadi keinginan dirinya. Ia tidak bersikap marah pada temannya yang tidak mau main boneka dengannya; (2) *kenal emosi*, Pengenalan aneka emosi seharusnya sudah lebih baik lagi di usia prasekolah. Anak yang mengenal emosinya dengan baik akan belajar mengatur dan mengendalikan emosinya sehingga bisa bersikap dan berperilaku sesuai tuntutan lingkungan. Contoh, saat marah, si kecil bisa mengendalikan amarahnya dengan tidak memukul atau mengamuk, melainkan dengan

mengungkapkannya baik-baik secara verbal. Bisa juga anak memberikan isyarat pada lingkungannya, semisal, “Jangan berisik dong, aku sedang pusing. Nanti aku bisa marah nih.” Anak yang tak bisa mengendalikan emosinya dapat mengalami hambatan dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Ia bisa dijauhi teman-temannya lantaran sikapnya yang tidak disukai, selain juga bisa timbul konflik dalam berinteraksi; (3) *empati*, Anak harus memiliki keterampilan untuk mengerti dan merasakan emosi orang lain serta mampu untuk merasakan dan membayangkan dirinya berada di posisi orang tersebut. Keterampilan sosial ini diperlukan dalam melakukan hubungan sosial untuk menumbuhkan rasa saling menghargai, menghindari dari kesalahpahaman, juga melatih kepedulian dan kepekaan sosial anak; (4) *simpati*, Keterampilan untuk mengerti perasaan dan emosi orang lain ini, biasanya dipengaruhi oleh emosi iba atau belas kasihan dan ada suatu tindakan yang ingin dilakukan. Berbeda pada orang dewasa, semisal kalau ada teman yang dimarahi bos maka teman lainnya bersimpati dengan membelanya, maka pada anak ketika ada temannya diganggu oleh teman lainnya, dia menunjukkan simpatinya dengan memberitahukan hal itu kepada gurunya. Jadi, dengan memiliki simpati, anak dapat menghayati perasaan orang lain, memiliki kepekaan sosial yang tinggi, tak bersikap semena-mena pada orang lain, memunculkan sikap pemurah. Semua nilai ini amat dibutuhkan dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain; (5) *berbagi*, Keterampilan sosial ini diperlukan anak untuk memperoleh persetujuan sosial dengan

membagi apa yang jadi miliknya. Anak dituntut untuk merasakan kebersamaan dengan berbagi kepunyaannya. Keterampilan sosial ini mengajarkan pada anak untuk tidak mementingkan dirinya sendiri, bisa menghargai milik dirinya maupun orang lain, juga menimbulkan sifat pemurah; (6) *negosiasi*, Pada usia prasekolah anak masih negativistik sehingga perlu diajarkan keterampilan bernegosiasi agar ia bisa mengungkapkan pendapat dan keinginannya dengan cara yang diterima, serta membantu anak menyelesaikan masalah yang dihadapi, dan bagaimana anak bersikap dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang ada dan mungkin tak menyenangkan. Selain juga dapat menghindari timbulnya konflik. Biasanya sekitar usia 5 tahunan anak sudah percaya diri untuk melakukan negosiasi; (7) *menolong*, Keterampilan sosial ini terkait dengan keterampilan sosial lain seperti simpati dan empati. Menolong menumbuhkan kesadaran diri pada anak untuk membantu orang lain, dapat mengembangkan sikap kepedulian sosial anak sehingga anak pun bisa diterima dalam lingkungan kelompok pertemanan maupun lingkungan sosial lain yang lebih luas; (8) *kerja sama*, Pada usia ini anak sudah bermain secara berkelompok dan bersama-sama. Keterampilan bekerja sama dibutuhkan untuk anak belajar saling menghargai dan menghormati, tidak mementingkan diri sendiri, merasakan kebersamaan dengan lingkungan sosialnya; dan (9) *bersaing*, Keterampilan untuk mengungguli dan mengalahkan anak lain ini, akan membantu anak untuk mengetahui kelemahan maupun kelebihan dirinya, bersikap fleksibel dalam

menghadapi tantangan, kemenangan maupun kekalahan yang akan ditemui nantinya dalam kehidupan sosial.

Selanjutnya Snowman (dalam Patmonodewo, 2000:33) mengemukakan beberapa karakteristik perilaku sosial anak usia prasekolah diantaranya; (1) pada umumnya anak pada usia ini memiliki satu sahabat atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti; (2) kelompok bermain cenderung kelompok kecil, tidak terlalu terorganisir secara baku sehingga kelompok tersebut cepat berganti-ganti; (3) anak yang lebih kecil seringkali mengamati anak yang lebih besar; (4) pola permainan anak prasekolah lebih bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender. Anak dari kelas menengah lebih banyak bermain asosiatif, kooperatif, dan konstruktif, sedangkan anak perempuan lebih banyak bermain soliter, konstruktif, paralel, dan dramatik. Anak laki-laki lebih banyak bermain fungsional soliter dan asosiatif dramatik; (5) perselisihan sering terjadi, tetapi sebentar kemudian akan mereka memperbaiki kembali. Anak laki-laki banyak melakukan tindakan agresif dan menantang; dan (6) setelah masuk TK, umumnya kesadaran mereka terhadap jenis kelamin telah berkembang.

Berdasarkan paparan para tokoh di atas bahwa karakteristik keterampilan sosial anak prasekolah merupakan perilaku sosial yang dimiliki oleh anak secara unik dan berkarakter sesuai dengan diri anak yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial anak. Karakteristik tersebut sangat penting bagi perkembangan anak karena dengan berinteraksi secara

intens anak akan bisa belajar berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mengikuti aturan yang ada, sehingga hal tersebut bisa digunakan anak untuk bekal di kehidupan yang akan datang.

Jadi dapat peneliti simpulkan dari beberapa keterampilan sosial di atas, tentunya orang tua atau guru di sekolah haruslah memahami dan mengerti kebutuhan anak prasekolah, bahwa keterampilan sosial sejak dini itu penting dan harus diajarkan. Diharapkan dengan kematangan keterampilan sosial yang baik saat masa prasekolah, anak dapat bergaul dengan baik dan bisa diterima secara baik pula dengan lingkungan barunya dimasa-masa selanjutnya.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial anak tidak terbentuk secara tiba-tiba, akan tetapi keterampilan sosial anak terbentuk dari beberapa faktor. Soeartono (dalam Nugraha,dkk, 2008:4), menyatakan bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak diantaranya: (1) faktor lingkungan keluarga, keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial. Dalam lingkungan keluarga yang interaksi sosialnya berdasarkan simpati inilah manusia pertama kali belajar memperhatikan keinginan-keinginan orang lain, belajar bekerja sama, belajar membantu orang lain. Bila interaksi sosial didalam keluarga tidak lancar atau tidak wajar, maka interaksinya dengan masyarakat juga berlangsung tidak wajar atau akan mengalami gangguan. Diantara faktor yang terkait dengan keluarga dan yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial

anak adalah status sosial ekonomi keluarga, keutuhan serta sikap dan kebiasaan orang tua; (2) faktor dari luar rumah, yakni pengalaman bersosialisasi di luar rumah merupakan penentu bagi sikap sosial dan perilaku anak pada umumnya. Jika hubungan mereka dengan teman sebaya dan orang dewasa di luar rumah menyenangkan, mereka akan menikmati hubungan tersebut dan ingin mengulangnya. Bila anak senang berhubungan dengan orang luar, anak akan terdorong untuk berperilaku dengan cara yang dapat diterima orang luar tersebut. Namun sebaliknya, jika hubungan itu tidak menyenangkan atau menakutkan, anak akan menghindarinya dan kembali kepada anggota keluarganya untuk memenuhi kebutuhan sosialnya; dan (3) faktor pengaruh pengalaman sosial awal, yakni pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya. Banyaknya bahagia yang diperoleh sebelumnya akan mendorong anak mencari pengalaman semacam itu lagi pada perkembangan sosial selanjutnya. Oleh karena itu, pola sikap perilaku cenderung menetap maka hendaknya untuk meletakkan dasar yang baik pada tahap awal perilaku sosial pada setiap anak. Jadi guru serta orang tua atau orang dewasa lainnya bertanggung jawab terhadap lingkungan sosialisasi yang baik jangan sampai menggelincirkan anak pada lingkungan sosial yang keliru, semua itu mengakibatkan kerusakan pada penyesuaian diri dan perilaku dalam kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Hasil studi Davis dan Forsythe (dalam Mu'tadin, 2006), terdapat 4 aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial antara lain: (1) *keluarga*, keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan ketrampilan sosialnya. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga anak dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudara-saudaranya. Adanya komunikasi timbal balik antara anak dan orang tua maka segala konflik yang timbul akan mudah diatasi. Sebaliknya komunikasi yang kaku, dingin, terbatas, menekan, dan penuh otoritas hanya akan memunculkan berbagai konflik yang berkepanjangan sehingga suasana menjadi tegang, panas, dan emosional, sehingga dapat menyebabkan hubungan sosial antara satu sama lain menjadi rusak; (2) *lingkungan*, sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Pengenalan lingkungan sejak dini akan memberikan pembelajaran kepada anak, sehingga anak mengetahui bahwa

dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara, atau kakek dan nenek saja, (3) *kepribadian*, secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi remaja untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Di sinilah pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan; dan (4) *meningkatkan kemampuan penyesuaian diri*, untuk membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri, maka sejak awal sebaiknya anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Agar anak mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas orang tua dan pendidik adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan mau mengakui kesalahannya. Dengan cara ini, anak tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari orang lain/kelompok, mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain/ kelompok.

Berdasarkan beberapa faktor yang telah dibahas di atas, faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak adalah faktor lingkungan keluarga, lingkungan luar, diri sendiri (*intrinsik*), dan pengalaman sosial anak. Jika anak ditempatkan pada lingkungan sosial yang baik serta keluarga yang baik maka, anak akan memiliki keterampilan sosial yang baik pula. Dengan memiliki keterampilan sosial yang baik, anak akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, menambah hubungan pertemanan, mudah bergaul, dan bisa cepat beradaptasi dengan lingkungan yang baru.

D. Konsep Bermain dan Permainan

1. Hakikat Bermain dan Permainan

Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog, dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Bermain itu sendiri bukan hanya pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan pula bukan hanya pada manusia, akan tetapi pada penelitian ini dikhususkan pada bermain anak prasekolah.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi setiap orang dan tidak memandang batasan usia, karena dengan bermain kita bisa mengeluarkan ekspresi, menghilangkan kejenuhan, dan membuat kita

menjadi senang dan bahagia. Siapapun bisa bermain, karena permainan bisa kita desain sendiri dengan fasilitas modern atau sederhana.

Bermain lebih sering kita jumpai pada kalangan anak-anak. Boleh dikatakan aktivitas satu-satunya bagi anak-anak adalah bermain. Anak-anak mengenal dunia dengan bermain, anak-anak belajar dengan bermain, serta anak-anak berinteraksi dan mengenal lingkungannya dengan bermain. Dengan bermain anak-anak dapat mengakomodasi dirinya ke lingkungan sekitarnya, teman-teman, benda-benda, dan melatih mematuhi peraturan yang terkadang di dalam permainan terdapat peraturan yang harus di lakukan (Larasati, 2010:24).

Santrock (2002: 275) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang. Bermain memberikan sumbangan yang berarti bagi perkembangan anak serta dengan bermain anak akan mendapatkan pengalaman yang berharga bagi dirinya (Hurlock, 2008).

Melalui bermain anak mendapatkan bermacam-macam pengalaman yang menyenangkan sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalaman lewat bermain-main akan memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian hari (Kartono, 1990: 122).

Bruner (dalam Hurlock, 2008: 121) menyatakan bahwa bermain dalam masa kanak-kanak adalah “kegiatan yang serius”, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Permainan merupakan aktivitas yang serius, bahkan merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak (prasekolah). Bermain merupakan sarana untuk improvisasi dan kombinasi, sarana anak mengenal teman, mengenali budaya dan situasi lingkungan, dan melatih anak bersifat lebih matang dan tidak kekanak-kanakan karena pengaruh lingkungan tersebut.

Selain itu Yusuf (2005: 172) mengatakan bahwa usia anak prasekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktunya diisi dengan kegiatan bermain. Yang dimaksud dengan kegiatan bermain disini adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan.

Dapat diketahui bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak dan tidak dipisahkan dengan permainan dan alat serta aturan yang digunakan. Menurut Kartono (1994: 02) permainan (*game*) adalah suatu bentuk persaingan antara dua orang/pihak atau antara dua kelompok/grup yang saling berhadapan dan menggunakan aturan-aturan yang diketahui oleh kedua belah pihak yang saling berhadapan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 698) menyatakan bahwa permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau

suatu yang dipergunakan; mainan. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan, sedangkan permainan merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Sesuai dengan alasan paparan di awal bahwasannya bermain dalam penelitian ini dikhususkan untuk anak prasekolah atau tatanan sekolah.

2. Ciri-ciri Kegiatan Bermain

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al (Tedjasaputra, 2001: 16) diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut: (1) dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri; (2) perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif; (3) fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain; (4) lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, saat bermain, perhatikan anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan dengan tujuan yang ingin dicapai; (5) bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil; dan (6) bermain mempunyai kualitas pura-pura, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

Sedangkan Fatimah (2010:45) mengemukakan bahwa karakteristik bermain adalah sebagai berikut; (1) bermain dilakukan secara sukarela, jadi bukan karena paksaan; (2) bermain merupakan kegiatan yang

dinikmati, itu sebabnya bermain selalu menyenangkan dan mengasikkan; (3) bermain dilakukan tanpa mengharapkan imbalan atau hadiah; (4) dalam bermain aktivitas lebih penting dari pada tujuan; (5) bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental; (6) bermain bersifat bebas, sehingga tidak harus sesuai dengan kenyataan; (7) dalam bermain anak bertingkah laku secara spontan sesuai yang diinginkan keadaan saat itu; dan (8) makna dan kesenangan sepenuhnya ditentukan anak itu sendiri.

Dari pemaparan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang bebas, aktif dan beraktifitas, serta bermain dapat membuat seseorang menjadi senang dan bahagia.

3. Macam-macam Bentuk Bermain dan Permainan

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapatkan gambaran tentang tahapan perkembangan dan kemampuan umum anak didiknya. Menurut Patmonodewo (2000:103) bentuk-bentuk bermain meliputi; *bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosio dramatis*, yang akan dibahas sebagai berikut; (1) bermain Sosial, Peran guru yang mengamati cara bermain anak, akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Parten (dalam Patmonodewo, 2000:103) menjelaskan berbagai derajat partisipasi anak dalam kegiatan bermain antara lain: (a) *bermain soliteran*, kegiatan bermain dimana anak tanpa memperhatikan apa yang dilakukan anak lain

yang ada di dekatnya. Mungkin anak sedang membuat menara dari balok-balok dan anak sama sekali tidak memperhatikan apa yang dikerjakan anak lain yang berada di sekitarnya; (b) *bermain sebagai penonton (onlooker)*, yakni kegiatan bermain anak yang sedang bermain sendirian, sekaligus melakukan pengamatan apa yang terjadi dalam ruangan di mana ia berada. Setelah anak mengamati anak lain yang juga sedang bermain, melihat apa yang telah ia lakukan sendiri dengan hasil yang telah ia buat. Selama anak bermain sebagai penonton ia mungkin kelihatan pasif, sementara anak lain disekitarnya bermain, tetapi mereka sangat peduli dengan tingkah laku anak-anak yang berada dalam ruangan tersebut; (c) *bermain paralel*, dimana beberapa anak bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing bekerja sendiri. Apa yang dilakukan anak tidak tergantung pada sesuatu yang dikerjakan anak lain. Anak-anak mengerjakan “*puzzle*” biasanya merupakan contoh bermain paralel. Masing-masing anak biasanya bicara satu sama lain tetapi apabila seseorang meninggalkan ruang, yang lain akan tetap bermain dengan mainannya; dan (d) *bermain asosiatif*, dimana beberapa anak bermain bersama-sama, tetapi tanpa suatu organisasi. Mungkin beberapa anak menghendaki bermain sebagai binatang buas yang mengejar anak-anak lain di halaman sekolah, tetapi tidak ditentukan peran masing-masing anak, jadi apabila salah seorang anak tidak lari, yang lain tetap memainkan kegiatan tersebut; dan (e) *bermain kooperatif*, yakni masing-masing anak menerima peran yang diberikan, dan dalam mencapai tujuan bermain,

mereka masing-masing melakukan perannya secara tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan bermain. Misalnya anak ingin bermain toko-tokoan. Seorang anak harus berperan sebagai pelayan dan yang lain sebagai pembeli. Apabila anak yang diberikan peran sebagai pelayan tersebut menolak atau berhenti bermain, maka kegiatan bermain tersebut akan berakhir; (2) bermain dengan Benda, Piaget (dalam Patmonodewo, 2000:106), mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi; (a) *bermain praktis*, merupakan bentuk bermain dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan. Misalnya anak bermain kartu, kartu-kartu tersebut diletakkan berdiri seakan menjadi pagar atau dinding; (b) *bermain simbolik*, dalam bermain simbolik, anak menggunakan daya imajinasinya, seperti batu disimbolkan menjadi menara; dan (c) *permainan dengan peraturan*, permainan ini bisa dimainkan dengan suatu peraturan yang dibuat sendiri maupun disepakati bersama yang disebut permainan dengan peraturan. Bila anak sering dikenalkan dengan permainan-permainan di atas maka lambat laun anak akan semakin matang dan makin meningkat keterampilan sosialnya, karena permainan tersebut sejatinya selalu bersentuhan dan berinteraksi dengan orang lain; (3) *bermain Sosio-Dramatik*, bermain sosio-dramatik banyak diminati oleh para peneliti. Smilansky (dalam Patmonodewo, 2000:107), mengamati bahwa bermain sosio-dramatik memiliki beberapa elemen, antara lain; (a) bermain dengan melakukan imitasi, anak bermain pura-pura dengan melakukan peran

orang di sekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya; (b) bermain pura-pura seperti suatu objek, anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya anak pura-pura menjadi mobil sambil lari dan menirukan suara mobil; (c) bermain peran dengan menirukan gerakan, misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak; (d) persisten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit; (e) interaksi, paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan; dan (f) komunikasi verbal, bermain sosio-dramatik sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial. Tidak semua anak memiliki pengalaman bermain sosio-dramatik. Oleh karena itu para guru diharapkan memberikan pengalaman dalam bermain sosio-dramatik tersebut.

Sedangkan menurut Ahmadi (2005: 106) permainan sangatlah bermacam, akan tetapi menurut sifatnya permainan dibedakan menjadi empat antara lain: (1) permainan gerak atau disebut juga permainan fungsi, yakni permainan yang dilaksanakan anak dengan gerakan-gerakan, dengan tujuan untuk melatih fungsi organ tubuh melatih panca indra. Contoh, anak melempar-lempar benda, menggerak-gerakkan kaki serta meremas-remas benda; (2) permainan fantasi atau peran, yakni seorang anak melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasinya. Ia akan memerankan suatu kegiatan seolah-olah sungguhan. Contohnya, bermain mobil-mobilan dengan membalikkan kursi berperan sebagai ABRI, sebagai ayah, Ibu, dan

lain-lain; (3) permainan receptif (menerima), yakni anak mengadakan permainan berdasarkan atas rangsangan yang diterima dari luar baik melalui cerita atau gambar serta kegiatan lain yang sangat dilihat anak. Contoh; asyik melihat gambar/TV, tidak mau mandi seperti cerita yang ia terima; dan (4) permainan bentuk, yakni anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada, karena ingin tahu atau ingin mengubahnya.

Artikel yang ditulis oleh Elgisha (2011) menyebutkan terdapat 2 macam permainan, antara lain: (1) *permainan perorangan*, permainan ini lebih menonjolkan kegiatan individu atau perorangan. Permainan yang sifatnya perorangan/individu ini sering kita jumpai dalam permainan modern seperti sekarang, misalnya *Play Station*, *Puzzel*, dan *Menata Balok*. Permainan ini pada dasarnya hanya menonjolkan kemampuan individu belaka tanpa memberikan pembelajaran pada anak tentang berinteraksi kepada teman dan orang lain. Sehingga anak bebas mengekspresikan apa yang ia inginkan tanpa menghiraukan orang-orang disekelilingnya; dan (2) *permainan beregu/kelompok*, permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok dan terdiri dari beberapa anak, selain meningkatkan gerak motorik anak, anak dapat belajar membina kekompakkan dengan teman, rasa saling memiliki, menjalin keakraban, dan memupuk rasa kebersamaan. Jenis permainan ini sangat baik untuk diterapkan pada anak prasekolah, karena permainan beregu/kelompok dapat membangkitkan kepekaan dan solidaritas anak kepada anggota

kelompok lainnya, sehingga secara tidak langsung anak akan berpartisipasi dalam permainan dalam rangka mencapai tujuan bersama.

Permainan yang baik akan memberikan manfaat bagi anak, jangan hanya mementingkan seberapa mahal permainan tersebut akan tetapi seberapa bermanfaatnya permainan tersebut bagi perkembangan anak. Oleh karena itu orang tua atau guru sebaiknya lebih kompetitif dalam memilih jenis permainan bagi anak-anaknya, karena dimasa globalisasi yang serba instan ini, banyak permainan yang diperjualbelikan, akan tetapi permainan tersebut tidak memberikan manfaat kepada anak melainkan memberikan dampak yang negatif kepada anak.

4. Manfaat Permainan bagi Perkembangan Aspek Sosial Anak

Menurut Zulkifli (1995: 41) bahwa masih ada orang tua anak yang beranggapan permainan untuk anak-anak tidak ada gunanya, lebih baik anak-anak dilatih untuk melakukan pekerjaan yang lebih bermanfaat selain bermain yang hanya membuang waktu saja. Oleh karena itu Zulkifli merumuskan beberapa manfaat/faedah permainan untuk anak-anak, antara lain; (a) sebagai sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial; (b) mampu mengenal kekuatan sendiri, anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan; (c)

mendapatkan kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya, jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), gunting, tampaknya mereka akan membantu sesuatu yang berbeda bentuk-bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan; (d) berlatih menempa perasaannya. Dalam keadaan bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, sebaliknya sementara anak yang lain merasa kecewa, hal ini diumpamakan dengan seniman yang sedang menikmati hasil-hasil seninya sendiri; (e) memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, iri hati, dan sebagainya; dan (f) melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainannya tetap tinggi.

Mengingat pentingnya manfaat/faedah bermain seperti yang telah dikemukakan di atas, maka pendidik hendaknya membimbing dan memimpin jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi anak. Anak tidak membutuhkan alat-alat permainan yang lengkap, melainkan yang dibutuhkan anak adalah tempat dan kesempatan untuk bermain.

Tedjasaputra (dalam Maslihah, dkk, 2008:12) mengemukakan bahwa melalui bermain dengan teman sebaya, anak akan belajar berbagi

hak milik, menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara menyelesaikan masalah yang dihadapi teman mainnya, seperti bagaimana anak membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari. Selain itu Tedjasaputra (dalam Maslihah, dkk, 2008:12) menjelaskan bahwa melalui bermain, anak juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Bermain juga merupakan media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin yang berlangsung dalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini anak akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya.

Dari pemaparan dari berbagai tokoh tentang manfaat bermain/permainan bagi perkembangan aspek sosial di atas, dapat kita ketahui bahwa bermain dalam usia pra sekolah sangatlah penting untuk melatih anak mengenal lingkungan, berinteraksi, memahami norma-norma yang ada dalam lingkungan, serta melatih anak menerima keadaan lingkungan yang ada. Oleh karena itu dalam tatanan sekolah guru sebagai pendidik harus tetap menjaga slogan “Belajar sambil bermain”, artinya anak tidak diharuskan selalu belajar secara serius, karena pada masa

kanak-kanak, hal yang paling ia sukai adalah bermain, akan tetapi seorang guru tidak harus mengesampingkan tentang pentingnya belajar bagi anak.

E. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Kurniati (2008:1) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu unsur budaya bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Permainan tradisional sudah hampir punah terlupakan dan tergantikan dengan permainan modern terutama dikota-kota besar. Sebaiknya ada upaya dari orang tua atau dewasa yang pernah mengalami fase bermain, untuk memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan-permainan tersebut, karena permainan tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak.

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat (Yunus, 1998). Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Alvianni (2010) mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak Indonesia dengan alat-alat yang sederhana tanpa mesin, bahkan ada yang bermodal *awak waras*

(badan sehat), maksudnya asalkan anak tersebut sehat, maka bisa ikut bermain. Sedangkan

Kurniati (2008:1) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan proses kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan dengan mempergunakan alat sederhana yang sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya seperti gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.

Sedangkan Danandjaja (2002:171), mengemukakan bahwa Permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. Dapat peneliti simpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang sudah turun temurun dari nenek moyang yang dilakukan untuk menyenangkan hati anak dengan cara mempergunakan alat sederhana yang sesuai dengan keadaan budaya serta didalamnya terdapat aturan yang jelas dan disepakati bersama.

2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Menurut Seriati (2010:7), bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari kajian ilmiah dan diskusi dengan narasumber terdapat kurang lebih 57 macam permainan tradisional yang berkembang pada masyarakat khususnya di daerah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa

Yogyakarta. Permainan-permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak antara lain perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, dan khususnya aspek-aspek keterampilan sosial. Permainan tradisional yang telah berkembang di masyarakat sebelumnya saat ini mulai kurang dikenal anak-anak sebagai generasi muda. Hasil penelitian tentang permainan-permainan tradisional tersebut justru memiliki kekayaan nilai yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. 57 permainan tradisional yang telah teridentifikasi di atas dikelompokkan menjadi 3 yaitu: (1) permainan lagu, (2) permainan gerak/fisik, dan (3) permainan gerak dan lagu (gerak yang disertai lagu).

Sedangkan Direktorat Nilai Budaya (dalam Kurniati, 2006:3) menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari tiga kelompok, yaitu: (1) permainan yang bersifat strategis (*game of strategy*) seperti galah asin; (2) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (*game of physical skill*) seperti permainan bakiak; (3) permainan yang bersifat untung-untungan (*game of change*).

Dharmamulya (2005:35) menyebutkan banyak permainan tradisional yang tersebar di Daerah Istimewa Yogyakarta, baik itu permainan yang masih sering dimainkan maupun yang sudah jarang dimainkan, bahkan banyak sudah tidak dikenal lagi. Jenis-jenis permainan tradisional tersebut ditampilkan sesuai dengan kategorisasi menurut pola permainan, antara lain: (1) bermain dan bernyanyi dan atau dialog, artinya pada waktu permainan itu dimainkan diawali atau diselingi dengan

nyanyian, dialog, atau keduanya, nyanyian dan dialog menjadi inti dalam permainan tersebut, contohnya; bibi tumbas timun, cublek-cublek sueng, dan gowokan; (2) bermain dan olah pikir, artinya jenis permainan yang membutuhkan konsentrasi, berfikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi, contohnya: bas-basan sepur, dakon, macanan, dan mul-mulan; (3) bermain dan adu ketangkasan, jenis permainan ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan walaupun sederhana dan tempat bermain yang relatif luas, contohnya: boy-boyan, engklek, kucing-kucingan, dan dhul-dhulan, (Dharmamulya, 2005:139).

Dari beberapa jenis yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis permainan tradisional yang bermain dan adu ketangkasan atau permainan yang lebih mengutamakan gerak dan kemampuan fisik (*game of physical skill*).

3. Manfaat Permainan Tradisional

Pada dasarnya permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan maksimal oleh dua atau tiga orang, dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Banyak sekali nilai-nilai melalui permainan ini, dalam beberapa kriteria dari sudut penggunaan bahasa, berkelompok, secara bersosialisasi,

aktivitas fisik, kekompakan dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang anak-anak mainkan tentu saja membuat anak merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin ketika anak sedang memainkannya.

Menurut Seriati (2010:7) Permainan tradisional yang teridentifikasi dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan sosial. Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka anak belajar bertanggung jawab, anak belajar tertib terhadap peraturan serta belajar menghargai orang lain.

Direktorat Budaya (dalam Kurniati, 2006:4) mengatakan bahwa setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan, juga dapat memupuk kerjasama, kedisiplinan, dan kejujuran.

4. Macam-macam Permainan Tradisional

Di bawah ini merupakan macam permainan tradisional yang digunakan oleh peneliti sebagai perlakuan (*tratmen*) pada kelompok eksperimen, antara lain:

a. *Boy-boyan*

1) Tahap Awal

- a) Menyiapkan alat yang digunakan untuk permainan

Alat permainan yang digunakan dalam permainan *boy-boy* meliputi: bola dan beberapa keping pecahan genting (*kereweng*) yang nantinya akan disusun seperti menara.

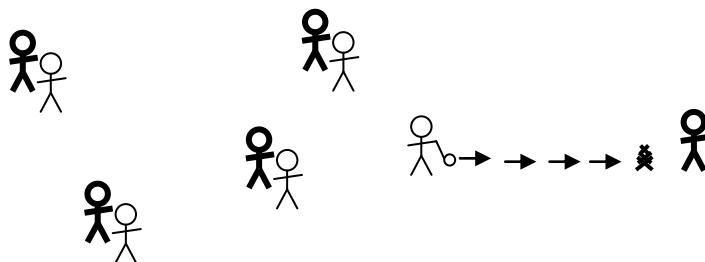
- b) Tempat dan waktu, untuk permainan *boy-boy* ini diperlukan tempat yang agak luas, biasanya di halaman rumah atau halaman sekolah. Adapun permainan pada eksperimen penelitian ini dilakukan di halaman sekolah. Sedangkan waktu yang diperlukan kira-kira 25-30 menit
- c) Pemain
 - a. Jenis kelamin: permainan ini biasanya dimainkan oleh laki-laki, anak perempuan saja, ataupun campuran antara laki-laki dan perempuan. Pada penelitian ini permainan dilakukan oleh laki-laki dan perempuan yaitu siswa yang telah ditentukan menjadi subyek eksperimen.
 - b. Usia: antara 4-6 tahun
- d) Sebelum permainan dilakukan
 - a. Siswa yang akan melakukan permainan *Boy-boy* berkumpul mendengarkan arahan materi tentang jalannya permainan.
 - b. Melakukan *hompimpa* untuk menentukan kelompok lawan.
 - c. Setelah terbagi dua kelompok, setiap kelompok berdiskusi menentukan kapten team.

- d. Kapten team melakukan *sut* untuk menentukan kelompok mana yang menjaga dan kelompok mana yang menyerang.

2) Tahap Inti (Cara bermain)

- a) Kelompok penjaga menyusun pecahan genting, sedang kelompok penyerang menyiapkan urutan anggotanya untuk melempar bola ke arah tumpukan genting.
- b) Dengan jarak 3 meter kelompok penyerang melemparkan bola (sesuai dengan urutan giliran melempar) ke arah tumpukan genting. Kelompok penjaga bersiap-siap untuk menangkap bola.

Gambar 2.1: Skema Permainan Tradisional *Boy-boyan*

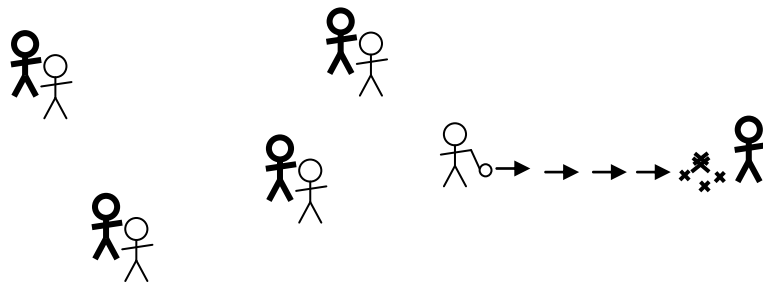


- c) Apabila lemparan pertama tidak mengenai sasaran tumpukan genting atau kenanya bola tidak membuat tumpukan genting berserakan, lemparan dapat diulangi oleh pelempar ke dua, jika tidak mengenai sasaran lagi, di ulang pelempar selanjutnya sampai mengenai sasaran dan tumpukan pecahan genting berserakan. Apabila tidak seorangpun seorangpun dari kelompok penyerang berhasil membuat tumpukan pecahan genting tersebut rubuh sampai berserakan, kelompok ini harus

menyerah dan permainan berganti ke kelompok yang menjadi penjaga tadi, sehingga kelompok penjaga tersebut menjadi kelompok penyerang.

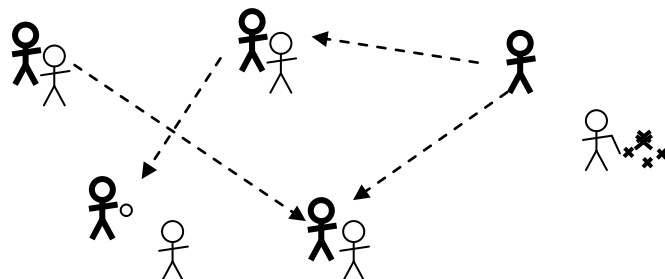
- d) Apabila tumpukan pecahan genting tersebut berhasil dirobuhkan oleh si penyerang, maka kelompok penjaga memainkan bola dengan cara dioper-oper kepada kawannya untuk dipukulkan atau dilempar ke pihak penyerang sampai bola mengenai tubuhnya kecuali kepala.

Gambar 2.2: Skema Permainan Tradisional *Boy-boyan*



- e) Anggota kelompok penyerang yang tidak sedang dikejar oleh kelompok penjaga harus berusaha menumpuk dan menyusun kembali pecahan genting seperti semula.

Gambar 2.3: Skema Permainan Tradisional *Boy-boyan*



- f) Apabila usaha tersebut berhasil dan si anggota penyerang tidak terkena pukulan atau lemparan yang mengenai tubuhnya oleh si

penjaga, maka yang berhasil menyusun berteriak “boy”, sebagai tanda berhasil dan kelompok tersebut dinyatakan menang dan memulai permainan kembali dengan kemenangan 1 (satu).

- g) Apabila pada saat dikejar-kejar oleh penjaga dan anggota penyerang berhasil kena lemparan dan pecahan genting yang berserakan tidak bisa disusun kembali seperti semula, maka kelompok penyerang dinyatakan kalah, dan pemenangnya adalah kelompok penjaga, sehingga kelompok penjaga akan bertukar menjadi kelompok penyerang. Demikian permainan ini dilakukan saling bergantian menyerang dan bertahan sampai waktu sudah tidak mengijinkan atau anak-anak sudah mengalami kelelahan.

3) Manfaat Permainan *Boy-boyan*

Adapun manfaat permainan *boy-boyan* bagi anak prasekolah adalah sebagai berikut: (a) melatih anak untuk menunggu giliran, (b) melatih anak bekerjasama, (c) melatih anak berperan dalam kelompok, (d) melatih anak menerima kekalahan, (e) bertoleransi, (f) menahan emosi, dan (g) mengkoordinasikan suatu kelompok.

b. *Kucing-kucingan*

1) Tahap Awal

- a) Menyiapkan alat yang digunakan untuk permainan

Permainan ini tidak menggunakan alat apapun hanya membutuhkan tempat yang luas sebagai arena bermain.

b) Tempat dan waktu

1. Tempat bermain: untuk permainan *kucing-kucingan* ini diperlukan tempat yang agak luas, biasanya di halaman rumah atau halaman sekolah. Adapun permainan pada eksperimen penelitian ini dilakukan di halaman sekolah.
2. Waktu bermain: waktu permainan tidak ada batasnya tergantung kemampuan si kucing menangkap ayam

c) Pemain

1. Jenis kelamin: permainan ini biasanya dimainkan oleh laki-laki, anak perempuan saja, ataupun campuran antara laki-laki dan perempuan. Pada penelitian ini permainan dilakukan oleh laki-laki dan perempuan yaitu siswa yang telah ditentukan menjadi subyek eksperimen.
2. Usia: antara 4-6 tahun

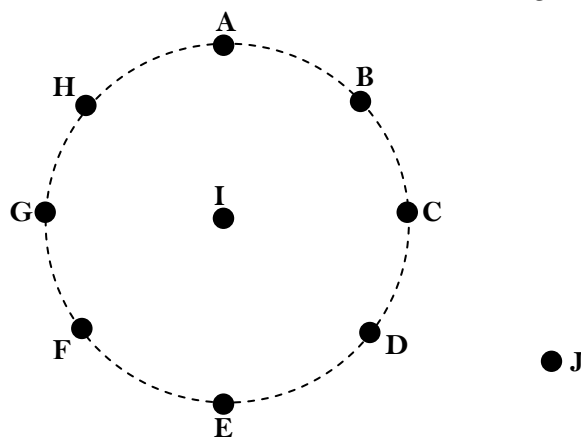
d) Sebelum permainan dilakukan

1. Siswa yang akan melakukan permainan *kucing-kucingan* berkumpul mendengarkan arahan materi tentang jalannya permainan.
2. Melakukan *hompimpa* untuk menentukan anak yang menjadi kucing dan ayam (tikus). Setelah *hompimpa* dan

tinggal 2 anak, maka dilakukan *sut*, siapa yang menjadi kucing dan ayam.

3. Berdasarkan undian dari 10 anak (A, B, C, D, E, F, G, H, I, dan J) ternyata yang menjadi kucing adalah I dan yang menjadi ayam adalah J
4. Setelah diketahui siapa yang menjadi kucing dan ayam, siswa yang lain (A, B, C, D, E, F, G, dan H) membentuk lingkaran dengan cara bergandengan yang nantrinya digunakan sebagai tembok untuk melindungi ayam dari tangkapan si anak yang menjadi kucing.

Gambar 2.4: Skema Permainan Tradisional *kucing-kucingan*

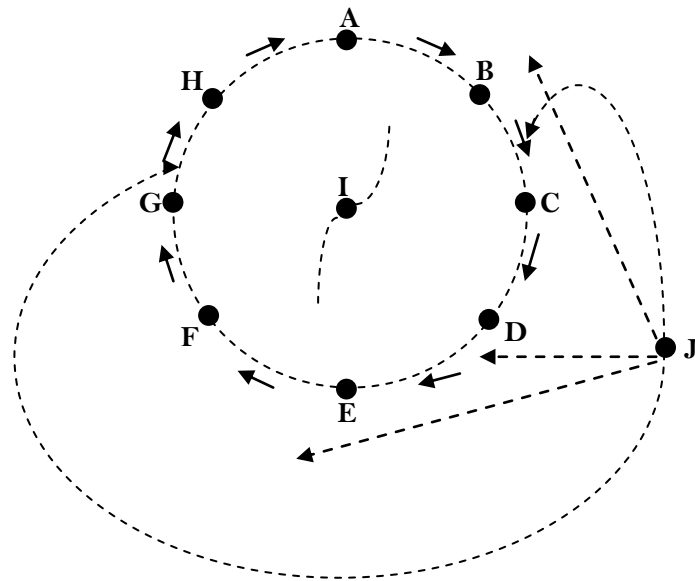


2) Tahap Inti (Cara bermain)

1. Siswa (A, B, C, D, E, F, G, dan H) bergandengan tangan membuat lingkaran seolah-olah sebuah **sangkar**. I Sebagai (ayam) berada dilingkaran (**sangkar**), sedang J sebagai kucing berada di luar lingkaran (**sangkar**).

2. Kemudian lingkaran (**sangkar**) tersebut bergerak berputar dan para pemainnya berusaha menghadang J (Kucing) agar tidak masuk ke dalam lingkaran menangkap I (Ayam), serta berputar sebagai langkah menghalau pandangan J dan melindungi I.

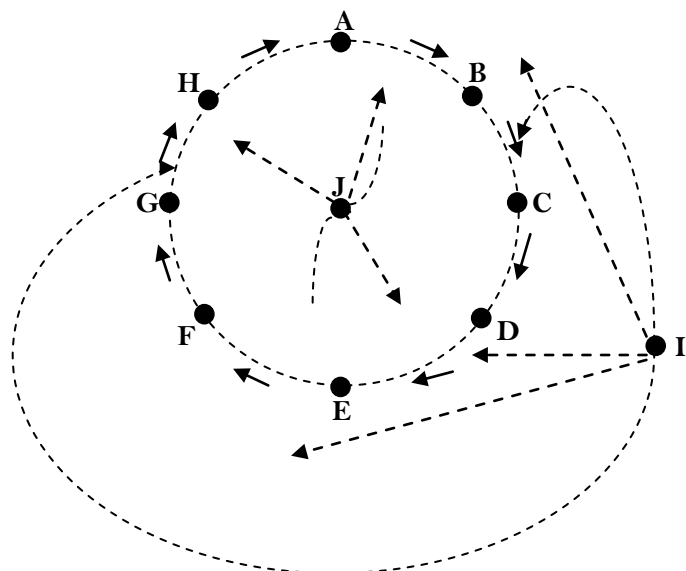
Gambar 2.5: Skema Permainan Tradisional *kucing-kucingan*



3. J (kucing) berusaha menerobos lingkaran (**sangkar**), pada saat yang sama pemain yang berperan sebagai **sangkar** selalu berusaha menghalang-halangi usaha J (kucing) dengan cara bergandengan yang kuat, agar J (kucing) tidak mampu menerobos dan masuk ke dalam sangkar dan menangkap I (Ayam).
4. Dilain pihak I (Ayam) juga harus bersiap-siap agar tidak diterkam/tangkap oleh J (kucing) dengan cara

- bergerak menjauh dari J (kucing) di dalam lingkaran (**sangkar**).
5. J (kucing) berusaha sekuat tenaga untuk masuk ke dalam **sangkar** dan akhirnya berhasil masuk ke dalam **sangkar**, I (ayam) langsung keluar **sangkar**. Bagi I (ayam) keluar **sangkar** tidak mengalami kesulitan karena I (ayam) mendapat bantuan dari **sangkar** **dengan** membukakan pintu untuk keluar.
 6. Saat J (kucing) berada di dalam **sangkar**, **sangkar** menghalang-halangnya dan berusaha agar tidak keluar untuk menangkap I (ayam) yang berada di luar **sangkar**.
 7. Jika J (kucing) berhasil keluar I (ayam) harus bergegas berlari dan berusaha masuk lagi ke dalam **sangkar**, sehingga I (ayam) bisa dilindungi oleh **sangkar** seperti semula.

Gambar 2.6: Skema Permainan Tradisional *kucing-kucingan*



8. Permainan ini berhenti apabila I (ayam) berhasil ditangkap oleh J (kucing). Selanjutnya terserah kepada anak mau bermain lagi apa tidak, jika ingin bermain lagi mereka harus kembali seperti langkah pertama *hompimpa* dan *sut* menentukan anak yang menjadi kucing dan ayam.

3) Manfaat Permainan *Kucing-kucingan*

Adapun manfaat permainan *kucing-kucingan* bagi anak prasekolah adalah sebagai berikut: (a) melatih anak untuk saling melindungi teman, (b) melatih anak bekerjasama, (c) melatih anak bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan, (d) melatih anak dalam hal tolong menolong, dan (e) permainan ini melatih anak

c. *Angklek*

1) Tahap Awal

a) Menyiapkan alat yang digunakan untuk permainan

Permainan ini menggunakan alat yang sederhana yaitu pecahan genting yang digunakan sebagai *gacu* dan membuat bidang *engklek*

b) Tempat dan waktu

1. Tempat bermain: untuk permainan ini tidak terlalu membutuhkan halaman yang luas yang penting cukup

untuk membuat bidang *engklek*. Adapun permainan pada eksperimen penelitian ini dilakukan di halaman sekolah.

2. Waktu bermain: waktu permainan ini tidak mengikat, namun biasanya selesai setelah ada pihak yang telah banyak mendapatkan hasil (*sawah* atau *rumah*) pada petak engklek. Akan tetapi meskipun belum ada pihak memiliki sawah ataupun omah, permainanpun dapat dibubarkan, asal sesuai dengan kesepakatan bersama.
3. Usia: antara 4-6 tahun

c) Pemain

Engklek dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan, tetapi lebih banyak oleh anak perempuan. Dalam penelitian ini permainan di bagi 2 kelompok baik laki-laki maupun perempuan dengan jumlah 5 anak per kelompok.

d) Sebelum permainan dilakukan

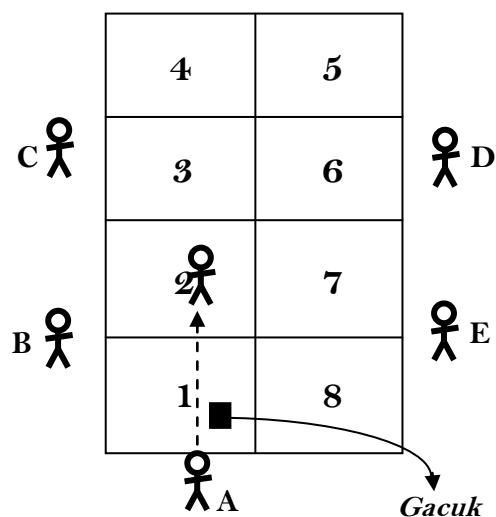
1. Siswa yang akan melakukan permainan *engklek* berkumpul mendengarkan arahan materi tentang jalannya permainan. Permainan ini dilakukan oleh 5 anak (A, B, C, D, dan E)
2. Melakukan *hompimpa* untuk menentukan giliran anak yang melakukan *engklek* secara berurutan.

Gambar 2.7: Bidang Permainan Tradisional *Engklek*

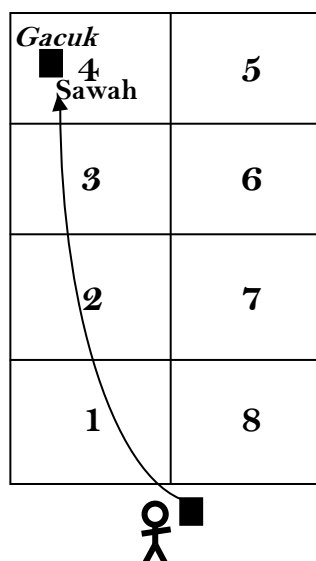
4	5
3	6
2	7
1	8

2) Tahap Inti (Cara bermain)

- a) Pemain yang mendapatkan giliran pertama akan memulai permainan. Pemain A melempar *gacuk* pada petak 1 kemudian A melakukan engklek menuju petak 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dengan satu kaki. Saat melakukan engklek pada petak 5 pemain harus meletakkan dua kaki, sedangkan pada petak disebelah *gancuk*, pemain harus jongkok dengan satu kaki dan mengambil *gancuk*. Teman yang lain yang menunggu giliran *engklek* melingkari bidang engklek untuk mengamati anak yang sedang melakukan *engklek*, ketika anak yang sedang engklek melanggar anak yang mengamati harus bilang mati.

Gambar 2.8: Skema Permainan Tradisional *Engklek*

- b) Apabila pemain melempar *gancuk* pada petak yang diinginkan, akan tetapi *gancuk* berhentinya dipetak yang lain, keluar petak, atau menyentuh garis, maka pemain tidak boleh melanjutkan permainan dan diganti oleh pemain selanjutnya.
- c) Jika saat engklek pemain kakinya menyentuh garis atau keluar petak maka pemain tersebut dinyatakan *mati*, dan diganti pemain yang lainnya.
- d) Setelah bisa engklek sampai petak 8, kemudian pemain melemparkan *gancuk* ke petak 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dan melakukan engklek dan peraturan yang telah ditentukan di atas, maka pemain akan melakukan proses *golek omah*.
- e) *Golek omah* dilakukan dengan cara: pertama, meletakkan *gancuk* pada telapak tangan dan melakukan engklek, meletakkan *gancuk* ditangan bagian luar dan melakukan engklek, menaruh *gancuk* dikaki sambil melakukan engklek mulai petak 1 s.d petak 8.
- f) Jika proses tersebut dilakukan dengan sempurna maka pemain akan *golek sawah* (mencari sawah/omah) dengan cara membalikkan badan tidak melihat bidang engklek kemudian melempar *gancuk* pada bidang engklek, jika *ganjuk* tersebut jatuh disuatu petak, maka petak tersebut jadi *sawah* pemain tersebut. Demikian permainan ini dilakukan saling bergantian sampai petak engklek sudah habis menjadi sawah/omah.

Gambar 2.9: Skema Permainan Tradisional *Engklek*

3) Manfaat Permainan *Kucing-kucingan*

Menurut Winiarti (dalam Cahyono, 2012) manfaat dari permainan tradisional *engklek* antara lain; (a) melatih anak bersabar menunggu giliran, (b) melatih anak dalam penyesuaian diri dengan lingkungannya, (c) membantu mengkomunikasikan perasaannya secara efektif, (d) mengurangi kecemasan, (e) melatih anak berkonsentrasi, (f) melatih anak jujur dan menaati peraturan, (g) melatih anak menyelesaikan sumber masalah/konflik baik dengan dirinya sendiri maupun dengan teman, dan (h) melatih anak berkomunikasi dengan teman sebayanya.

d. *Dhul-dhulan*

1) Tahap Awal

- a) Menyiapkan alat yang digunakan untuk permainan

Permainan ini tidak menggunakan alat apapun hanya membutuhkan tempat yang luas sebagai arena bermain

b) Tempat dan waktu

g) Tempat bermain: untuk permainan ini tidak terlalu membutuhkan halaman yang luas yang penting cukup untuk membuat bidang *permainan dhul-dhulan*. Adapun permainan pada eksperimen penelitian ini dilakukan di halaman sekolah.

h) Waktu bermain: tidak ada batasan waktu, karena permainan ini hanya bersifat mencari hiburan, jadi permainan akan berakhir jika anak sudah merasa kelelahan

c) Pemain

1. Jenis kelamin: permainan ini biasanya dimainkan oleh laki-laki, anak perempuan saja, ataupun campuran antara laki-laki dan perempuan. Pada penelitian ini permainan dilakukan oleh laki-laki dan perempuan yaitu siswa yang telah ditentukan menjadi subyek eksperimen.

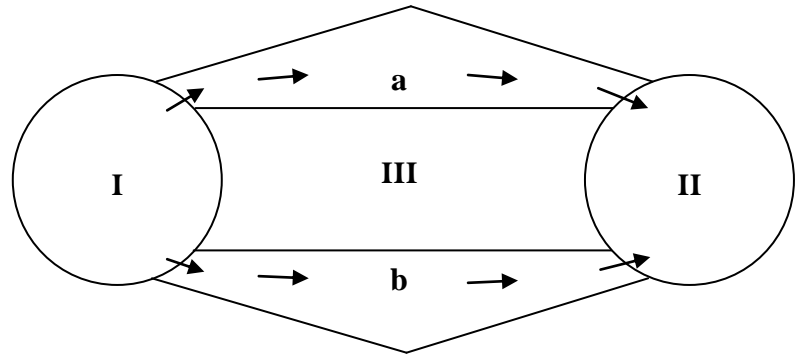
2. Pemain permainan ini terdiri dari 10 anak yang menjadi subyek penelitian yaitu (A, B, C, D, E, F, G, H, I, dan J)

3. Usia: antara 4-6 tahun.

d) Sebelum permainan dilakukan

1. Siswa yang akan melakukan permainan *dhul-dhulan* berkumpul mendengarkan arahan materi tentang jalannya permainan.
2. Melakukan *hompimpa* untuk menentukan anak yang *dadi*
3. Melihat skema permainan *dhul-dhulan*

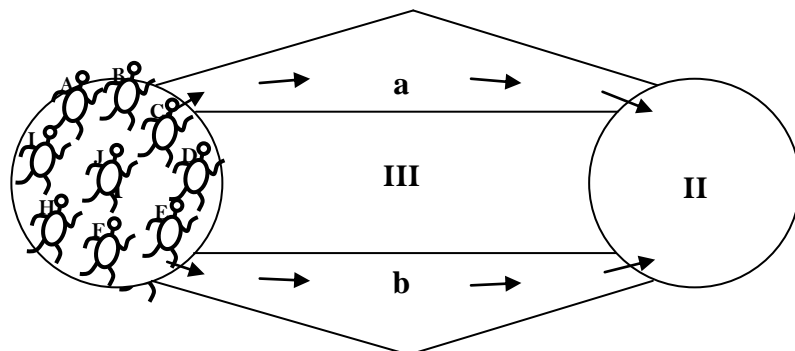
Gambar 2.10: Bidang Permainan Tradisional *Dhul-dhulan*



2) Tahap Inti (Cara bermain)

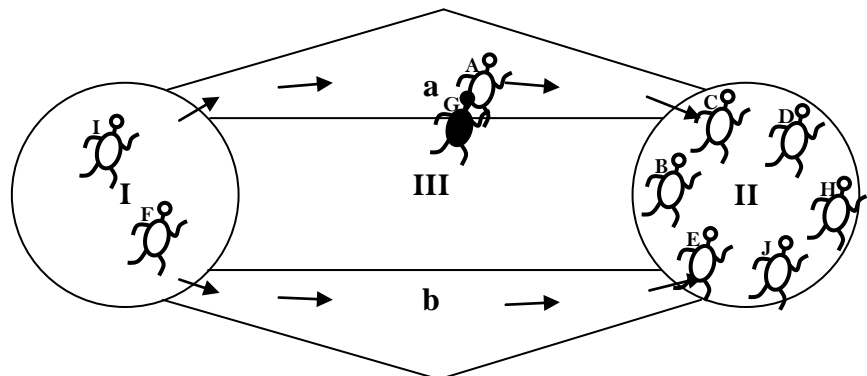
- a) Para pemain (A, B, C, D, E, F, G, H, I, dan J) setelah melakukan *hompimpa* dan ternyata G yang *dadi*. Kemudian masuklah pemain yang *mentas* ke dalam lingkaran I, sedang G sebagai pemain *dadi* masuk ke wilayah III (wilayah di antara kedua lingkaran).

Gambar 2.11: Skema Permainan Tradisional *Dhul-dhulan*

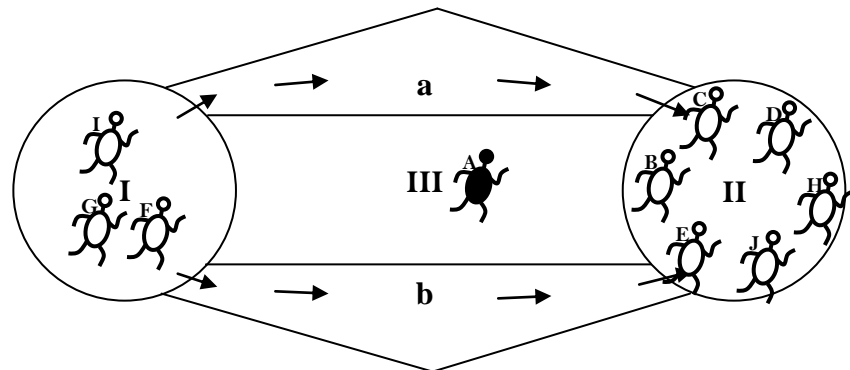


- b) Pemain yang *mentas* (A, B, C, D, E, F, G, H, I, dan J) wajib berpidah ke lingkaran II melalui lintasan a dan b, Agar tidak tertangkap oleh G, maka pemain yang *mentas* mengganggu perhatian G dengan berlari barsamaan atau yang lain, sehingga perhatian G akan terpecah dan bingung untuk menangkap pemain yang berpindah ke lingkaran II. Apabila pemain *mentas* tidak bisa mengatur strategi pindah ke lingkaran II dengan baik atau sedikit lengah, maka yang menyeberang ke lingkaran II akan tertangkap G.
- c) Misalkan pada saat terjadi penyeberangan tadi terdapat salah seorang pemain *mentas* yang dapat disentuh oleh G (misalnya A), maka matilah A.

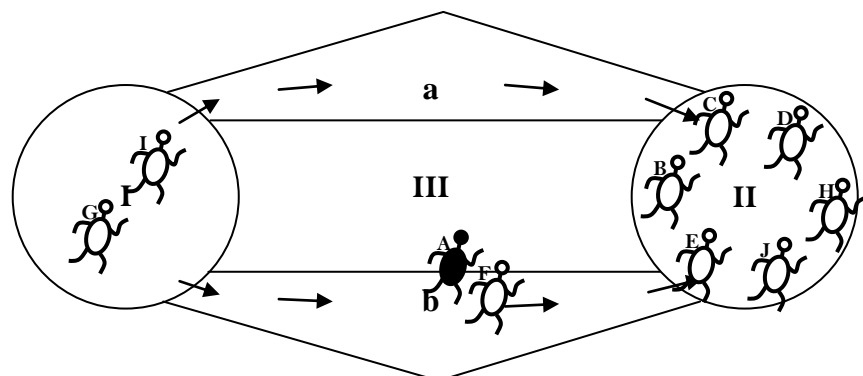
Gambar 2.12: Skema Bidang Permainan Tradisional *Dhul-dhulan*



- d) Sekarang yang menjadi *dadi* adalah A, dan sebaliknya G menjadi pemain *mentas* dan masuk ke lingkaran I.

Gambar 2.13: Skema Permainan Tradisional *Dhul-dhulan*

- e) Misalkan sewaktu F berusaha ke lingkaran II, tetapi sewaktu melewati lintasan b dapat disentuh A, maka F mati (*dadi*) dan A masuk ke lingkaran I (*mentas*).

Gambar 2.14: Skema Permainan Tradisional *Dhul-dhulan*

- f) Demikian permainan berjalan terus sampai merasa lelah dan kesepakatan bersama untuk mengakhiri.

3) Manfaat Permainan *Dhul-dhulan*

Pada penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional *dhul-dhulan* sangat bermanfaat bagi perkembangan sosial anak prasekolah, antara lain: (a) anak belajar berperan dalam lingkungannya, (b) anak dapat bekerjasama, (c) melatih anak mengompromikan sesuatu terhadap temannya, (d) belajar

mematuhi aturan, (e) melatih anak mengabaikan sumber konflik dan berusaha fokus terhadap permainan, dan (f) melatih anak berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

F. Hubungan antara Permainan Tradisional dengan Keterampilan Sosial

Permainan tradisioanal tidak sekedar member persaaan senang, fungsi kognitif, dan sosial. Lebih lanjut Iswinarti (2008), menjelaskan bahwa permainan tredisional itu dilakukan secara berkelompok, maka secara otomatis dapat meningkatkan *afiliasi* dengan teman sebaya, kontak sosial, konservasi, dan keterampilan sosial.

Permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat meningkatkan keterampilan sosial anak seperti yang diungkapkan oleh Iswinarti (2008) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional erat kaitannya dengan fungsi psikologis perkembangan anak. Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dalah permainan yang banyak melibatkan anak-anak atau permainan yang memerlukan banyak anak, seperti: *boyboyan*, *kucing-kucingan*, *engklek*, dan *dhul-dhulan*. Permainan tersebut dimainkan dengan cara bekerjasama secara otomatis anak-anak akan saling berinteraksi antara satu dengan yang lain, sehingga dengan interaksi tersebut anak-anak akan belajar bagaimana berinteraksi yang baik, dengan adanya proses tersebut keterampilan sosial akan terbentuk dengan sendirinya.

Oleh karena itu permainan tradisional sangat membantu anak mengenal dan berinteraksi dengan orang lain sehingga proses pembentukan dan peningkatan keterampilan sosial akan lebih mudah dicapai.

G. Kerangka Teoritik

Masa anak-anak merupakan masa keemasan (*golden age*), dimana pada masa ini anak harus dikenalkan dengan kemampuan bersosialisasi, jika sosial anak baik pada masa ini, diusia selanjutnya anak akan mudah menjalankan tugas perkembangan selanjutnya, salah satunya adalah keterampilan sosial.

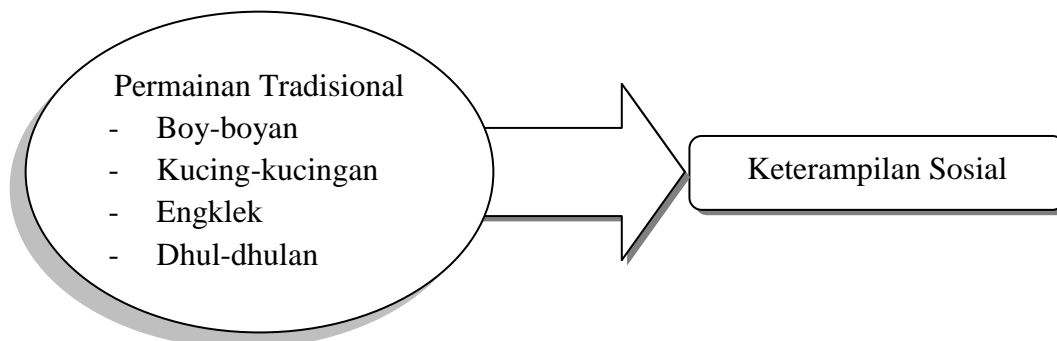
Keterampilan sosial sejak dini harus diajarkan kepada anak-anak, karena keterampilan sosial sangatlah penting untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan. Keterampilan sosial anak dikatakan baik, jika anak tersebut mampu beradaptasi dan peka terhadap lingkungan di sekitar mereka. Keterampilan sosial anak berbeda-beda, dikarenakan oleh faktor yang beragam, akan tetapi yang pasti mempengaruhi adalah faktor intern anak dan ekstern (lingkungan).

Keterampilan sosial anak bisa dilatih dan ditingkatkan dengan berbagai cara, salah satunya dengan cara bermain. Bermain disini juga sangat beragam, ketika di TK kebanyakan guru memberikan permainan modern seperti sekarang ini dan permainan yang bersifat kerjasama, seperti permainan tradisional yang berada di luar kelas jarang dilakukan. Hal tersebut dilakukan seorang guru karena alasan yang beragam pula. Padahal permainan yang

modern dan dilakukan di dalam kelas terkadang hasilnya kurang efektif untuk perkembangan sosial anak.

Subyek penelitian ini terdiri dari 10 anak yang memiliki keterampilan sosial rendah hasil. Subyek tersebut diperoleh dari hasil *preetest* dan rekomendasi dari guru yang bersangkutan, karena pada dasarnya gurulah yang mengetahui keadaan subyek. Selama 4 minggu peneliti memberikan perlakuan berupa permainan tradisional kepada subyek sebanyak 4 kali, dengan permainan tradisional yang berbeda. Desain tersebut nantinya akan memudahkan peneliti mengetahui efektif tidaknya permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Dari uraian di atas dapat ditunjukkan skema sebagai berikut:

Gambar 2.14 Skema Kerangka Teoritik



H. Hipotesis

Berdasarkan uraian teoritik yang dikemukakan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial anak prasekolah.