

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Kemampuan Sosial Emosional

1. Pengertian Kemampuan Sosial Emosional

Menurut Syamsudin, emosi merupakan suatu suasana yang kompleks (*a complex feeling state*) dan getaran jiwa (*stid up state*) yang menyertai atau muncul sebelum dan sesudah terjadinya suatu perilaku. Dengan kata lain dikatakan bahwa emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang menyertai terjadinya suatu perilaku (Syamsuddin, 2000) dalam Sri Tatminingsi (2019:3). Hal ini dipertegas oleh (Tatminingsih, 2016) dalam Sri Tatminingsih (2019:3) yang menyatakan bahwa kemampuan emosional adalah kemampuan individu dalam merespon atau bereaksi terhadap suatu peristiwa dihadapinya. Kemampuan ini merupakan keadaan yang kompleks yang dapat berupa getaran atau perasaan jiwa yang ditandai dengan perubahan biologis yang bisa diamati secara langsung melalui perubahan tingkah laku. Reaksi emosi anak sangat kuat. Pada anak usia dini, kemampuan emosional muncul berupa karakteristik: munculnya reaksi emosi pada setiap peristiwa sesuai dengan keinginannya sendiri; mudah berubahnya reaksi emosi anak; reaksi emosinya bersifat individual dan keadaan emosi anak dapat dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditampilkannya. Meskipun kemampuan sosial dan emosi merupakan dua kemampuan yang terpisah namun keduanya merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi.

Hal ini disampaikan oleh Laura E Berk yang menyatakan bahwa emosi anak-anak adalah sinyal seperti tersenyum, menangis, penuh perhatian, diyakini sangat kuat mempengaruhi orang lain. Demikian pula sebaliknya, dimana reaksi emosional anak-anak juga dipengaruhi oleh perilaku orang lain (Berk, 2006:3). Kemampuan sosial dan emosional merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Emosi anak-anak adalah sinyal yang diyakini sangat kuat mempengaruhi orang lain. Demikian pula sebaliknya, dimana reaksi emosional anak-anak juga dipengaruhi oleh perilaku orang lain. Kemampuan sosial emosional yang baik merupakan suatu kemampuan yang perlu dimiliki anak sejak anak masih kecil karena perilaku ini akan sangat mempengaruhi dan menentukan kemampuan anak di kemudian hari. Rapuhnya kemampuan anak dalam berperilaku sosial di lingkungannya akan menghambat perkembangan anak untuk mengendalikan emosinya. Keberhasilan individu dalam kehidupannya juga diwarnai oleh keberhasilan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial emosional yang telah dikembangkan sejak anak masih kecil akan memberikan kontribusi positif pada proses perkembangan atau interaksi anak dengan orang lain di kemudian hari (Saodih, 2013:16)

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan sosial emosional adalah kemampuan anak dalam berperilaku positif dan berinteraksi dengan orang lain dengan memberikan kontribusi positif dalam proses menjali kehidupannya.

2. Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak

Menurut Wolfinger (Suyatno, 2005) dalam Ferdy Muzzamil dkk (2021:15) ada empat aspek utama dalam perkembangan sosial emosional, yaitu empati,

afiliasi dan resolusi konflik, dan kebiasaan positif. Aspek perkembangan sosial emosional, yakni:

- a) Empati meliputi penuh pengertian, tenggang rasa, dan kepedulian terhadap sesama,
- b) Aspek afiliasi meliputi komunikasi dua arah atau hubungan antar pribadi dan kerja sama.
- c) Resolusi konflik meliputi penyelesaian konflik.
- d) Aspek pengembangan kebiasaan positif meliputi tata krama, kesopanan, dan tanggung jawab.

Berdasarkan pendapat Wolfinger dapat dijelaskan bahwa indikator perkembangan sosial emosional, yaitu anak yang memiliki kemampuan perubahan tingkah laku dalam bentuk emosi yang positif saat berinteraksi sosial atau berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya/ orang dewasa, memiliki empati, bekerja sama, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan Lampiran I peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini Bab IV Standar Isi, Pasal 10 Ayat 4 meliputi:

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Sosial-Emosional Anak Usia Dini
	Usia 5-6 Tahun
A. Kesadaran Diri	1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan diri sendiri dan mengelola secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Tahu akan haknya 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C. Perilaku Prosocial	1. Bermain dengan teman sebaya

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleran 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb) 9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
--	--

Berdasarkan pendapat yang telah di jelaskan diatas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa aspek sosial emosional merupakan aspek pengembangan yang mengembangkan sesuatu yang berhubungan dengan kebiasaan positif yang dilakukan pada anak dalam berinteraksi dengan orang lain.

3. Tahap Perkembangan Sosial Emosional Anak

Erickson dalam Susianty Selaras Ndari dkk (2019:16) mengungkapkan mengenai pembelajaran sosial emosional. Tahapan perkembangan anak selama prasekolah diantaranya *Basic Trust Vs Mistrust, Autonomy vs Shame and Doubt, Industry Vs Inferiority, Initiative Vs Guilt*. Dalam teorinya Erickson membagi delapan tahapan perkembangan. Masing-masing tahapan terdiri dari tugas perkembangan yang khas yang menghadapkan individu dengan krisis yang harus dihadapi. Krisis disini bukan suatu bencana melainkan suatu titik balik peningkatan kerentanan dan peningkatan potensi.

a. *Basic Trust Vs Mistrust* (usia 0-1 tahun)

Tingkat pertama teori perkembangan psikososial Erickson terjadi antara kelahiran sampai usia satu tahun dan merupakan tingkat paling dasar dalam hidup. Oleh karena bayi sangat bergantung perkembangan

kepercayaan didasarkan pada ketergantungan dan kualitas dari pengasuh kepada anak. Jika anak berhasil membangun kepercayaan, dia akan merasa selamat dan aman dalam dunia. Pengasuh yang konsisten, tidak tersedia secara emosional, atau menolak, dapat mendorong perasaan tidak percaya diri pada anak yang diasuh. Kegagalan dalam mengembangkan kepercayaan akan menghasilkan ketakutan dan kepercayaan bahwa dunia tidak konsisten dan tidak dapat ditebak.

b. *Autonomy vs Shame and Doubt* (usia 2 tahun)

Tingkat ke dua dari teori perkembangan psikososial Erickson ini terjadi pada usia 2 tahun masa awal kanak-kanak dan berfokus pada perkembangan besar dari pengendalian diri. Erickson percaya bahwa belajar untuk mengontrol fungsi tubuh seseorang akan membawa kepada perasaan mengendalikan dan kemandirian. Kejadian-kejadian penting lain meliputi pemerolehan pengendalian lebih yakni atas pemilihan makanan, mainan yang disukai, dan juga pemilihan pakaian. Anak yang berhasil melewati tingkat ini akan merasa aman dan percaya diri, sementara yang tidak berhasil akan merasa tidak cukup dan ragu-ragu terhadap diri sendiri.

c. *Initiative Vs Guilt* (usia 3-5 tahun)

Terjadi pada usia 3 sampai 5 tahun. Selama masa usia prasekolah, anak mulai menunjukkan kekuatan dan kontrolnya akan dunia melalui permainan langsung dan interaksi sosial lainnya. Anak lebih tertantang karena menghadapi dunia sosial yang lebih luas, maka dituntut perilaku aktif dan bertujuan. Anak yang berhasil dalam tahap ini merasa mampu dan kompeten dalam memimpin orang lain. Mereka yang gagal mencapai

tahap ini akan merasakan perasaan bersalah, perasaan ragu-ragu, dan kurang inisiatif. Perasaan bersalah yang tidak menyenangkan dapat muncul apabila anak tidak diberi kepercayaan dan dibuat merasa sangat cemas.

d. *Industry Vs Inferiority* (usia 6-11 tahun)

Terjadi pada usia 6 sampai 11 tahun. Melalui interaksi sosial, anak mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap keberhasilan dan kemampuan mereka. Anak yang didukung dan diarahkan oleh orang tua dan guru membangun perasaan kompeten dan percaya dengan keterampilan yang dimilikinya. Anak yang menerima sedikit atau tidak sama sekali dukungan dari orang tua, guru, atau teman sebaya akan merasa ragu akan kemampuannya untuk berhasil. Ketika beralih ke masa pertengahan dan akhir kanak-kanak, anak mengarahkan energi mereka menuju penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Permasalahan yang dapat timbul pada tahun sekolah dasar adalah berkembangnya rasa rendah diri, perasaan tidak berkompoten dan tidak produktif.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Sosial Emosional Anak

Menurut Ardiwiyani (2014:44) faktor yang mempengaruhi sosial emosional anak yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Faktor hereditas adalah faktor yang mempengaruhi kapasitas intelektual, salah satunya dapat menentukan perkembangan sosial emosi anak. Ini dapat diartikan bahwa karakteristik seorang anak dipengaruhi oleh gen yang merupakan

karakteristik kongenital yang diwarisi oleh orang tua mereka. Faktor yang telah ditentukan yang dibawa sejak lahir, yang akan menentukan perkembangannya nanti. Dalam perspektif hereditas perkembangan anak-anak, itu akan dipengaruhi oleh hal-hal berikut:

- 1) Bakat Anak terlahir dengan bakatnya masing-masing. Anak memiliki bakat misalnya: seniman, olahragawan, pembawa acara dan lainnya. Dimana bakat ini diwariskan oleh ayah ibunya atau bahkan nenek moyangnya. Begitu juga kecerdasan sosial emosional yang diwariskan oleh orang tuanya.
- 2) Sifat-sifat keturunan. Warisan yang diperoleh dari orang tuanya dapat berupa fisik maupun psikis. Secara fisik berupa bentuk hidung, wajah postur dan lainnya. Sedangkan segi psikisnya seperti gemar berbicara, pandai bergaul, supel dan sebagainya.

Menurut Fitriyani (2015:19) pola asuh orang tua terhadap anak merupakan bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan anak serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat. Pola asuh orang tua sangat berperan dalam perkembangan, kualitas pendidikan serta kepribadian anak. Oleh karena itu, pola asuh yang diterapkan setiap orang tua perlu mendapat perhatian.

b. Faktor Lingkungan

Dapat disebut juga dengan faktor nature. Pengalaman sosial emosi dipengaruhi oleh susunan biologis dan pengalaman psikologis yang terjadi sebelum anak lahir dan setelah kelahiran.

- 1) Keluarga adalah yang terdekat, utama dan yang pertama untuk anak-anak. Ini berarti bahwa lingkungan keluarga adalah faktor dominan yang menentukan perkembangan sosial emosional anak-anak di masa depan. Pola asuh orang tua adalah pengaruh pada perkembangan sosial emosional anak.
- 2) Sekolah merupakan rumah kedua bagi anak. Disekolah anak berinteraksi dengan guru dan teman-temannya. Hubungan ini akan mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Stimulasi yang diberikan guru terhadap anak berpengaruh besar untuk mengoptimalkan kecerdasan sosial emosionalnya. Begitu pula perilaku yang ditampilkan oleh teman-teman sebayanya di sekolah akan turut andil dalam menentukan perkembangan sosial emosional anak. Interaksi dalam kelompok maupun dalam kegiatan permainan dapat menjadi salah satu stimulasi bagaimana anak dapat menempatkan dirinya sebagai individu di masyarakat.
- 3) Masyarakat

Secara sederhana, masyarakat ditafsirkan sebagai sekumpulan individu atau kumpulan yang terikat dalam perpaduan, budaya dan agama dan negara. Terdapat lima elemen yang berada dalam masyarakat, yaitu:

 - a) Hidup bersama-sama dua orang atau lebih.
 - b) Hidup bergaul dan bercampur baur cukup lama.
 - c) Hidup dalam suatu kesatuan yang utuh. Mereka sadar bahwa sistem kehidupan besama menimbulkan sebuah kebudayaan tersendiri sehingga merasa adanya keterikatan diantara mereka.

d) Terdapat aturan yang jelas dan disepakati bersama dalam kelompoknya.

Berdasarkan defenisi yang di kemukakan di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi sosial emosional anak seperti faktor hereditas/keturunan atau pola asuh orang tua. faktor lingkungan sosial seperti sekolah dasar serta lingkungan masyarakat umum. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa anak membutuhkan bimbingan orang dewasa dalam bersosial dan mematuhi norma sosial yang berlaku. Kebutuhan itu menegaskan bahwa anak menunjukkan sikap sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan dengan orang lain. Sehingga, anak dalam berinteraksi dan mematuhi aturan yang berlaku dilingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

B. Konsep Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Mukhlisa & Kurnia (2021:65) anak usia dini adalah anak yang berumur 0 sampai 6 tahun, yang dimana pada usia ini merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan dan pembentukan sikap, perilaku, dan karakter kepribadian pada anak tersebut, karena usia 0 sampai 6 tahun adalah usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau disebut dengan masa emas (*golden age*). Menurut Anggraini & Yeni (2019:3) anak usia dini merupakan sosok yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Pratiwi (2017:108) mengenai definisi anak usia dini, adalah sekelompok anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan sedang mengalami perkembangan pada berbagai aspek perkembangannya, serta memerlukan upaya pembinaan untuk mengoptimalkan perkembangannya.

Berdasarkan dari beberapa kutipan di atas penulis dapat simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik perkembangan sikap, perilaku, dan karakter kepribadian anak.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Khairi (2018:18) ada beberapa karakteristik anak usia dini yaitu dapat dilihat di bawah ini:

- a. Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu sama lainnya. Anak memiliki bawaan, minat kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- b. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- c. Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga dalam tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu, anak cenderung memperhatikan , membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.
- e. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.

- f. Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- g. Senang dan kaya dalam fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak hanya senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
- h. Masih mudah frustasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
- i. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang dapat membahayakan dirinya.
- j. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara instrinsik menarik dan menyenangkan.
- k. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri.
- l. Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak.

C. Konsep Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Wahyuni (2020:2) Permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa, oleh karena itu menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Menurut Buadanani (2022:3) Permainan tradisional pada anak usia dini merupakan wujud untuk mengimplementasikan budaya-budaya luhur bangsa dalam diri peserta didik sehingga literasi budaya tertanam sejak dini dan meminimalisir penggunaan permainan moderen ataupun game online. Menurut Kurniati (2016:3) Permainan tradisional merupakan satu diantara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar diberbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini kebudayaan sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan terutama bagi mereka yang tinggal di perkotaan, dipengaruhi juga dengan kurangnya peran orang tua dan masyarakat dalam memberdayakan permainan tradisional ini.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para peneliti di atas maka penulis mengambil kesimpulan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu budaya masyarakat yang sudah ada sejak lama, yang kini keberadaannya sudah sangat jarang di temukan dilingkungan masyarakat, karena mereka dipengaruhi permainan game online dan juga kurangnya peran orang tua dan masyarakat dalam pemberdayaan permainan tradisional dilingkungan masyarakat. Untuk itu agar permainan ini tetap lestari, permainan ini harus di

implementasikan pada masa anak usia dini sehingga budaya ini tertanam sejak dini.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Menurut Warohmah & Darisman (2020:9) permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini di latarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan kegiatan ini merasa terbebas dari berbagai tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*Peer Group*) maupun dengan teman seusianya lebih muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih anak manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Menurut Subagiyo dalam Mulyani (2016:128) berpendapat bahwa terdapat beberapa manfaat dari permainan tradisional, antara lain:

- a. Anak menjadi kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang, benda atau tumbuhan yang ada di sekitar. Hal ini mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka akan berteriak, tertawa, dan bergerak mengikuti suasana permainan.
- b. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Permainan tradisional membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab permainan tersebut menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.

- c. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok, anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain, nyaman dan terbiasa dalam kelompok.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain

Menurut Saputra, (2019:6) ada berbagai faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dan guru yaitu sebagai berikut:

- a. Kesehatan, Anak yang memiliki fisik sehat mengikuti kegiatan bermain dengan lebih aktif bila dibandingkan dengan anak yang tidak sehat. Energi yang dimiliki anak sangat banyak, sehingga perlu disalurkan dengan berbagai kegiatan permainan. Sehingga, mereka ingin menyalurkan energi tersebut melalui kegiatan permainan edukatif yang sesuai minat mereka.
- b. Penerimaan sosial dari kelompok bermain, Jika anak diterima oleh kelompok bermainnya maka ia cenderung akan menyukai permainan ini. Sebaliknya, bila ia tidak merasa tidak diterima, diacukan, bahkan dibenci oleh kelompok bermainnya, maka ia cenderung tidak mau bermain dan terlibat aktif.
- c. Tingkat kecerdasan setiap anak berbeda-beda, sehingga cenderung menikmati permainan yang sesuai dengan tingkat kecerdasannya. Tingkat kecerdasan itu juga bisa disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa, moral, kognitif, maupun fisik.
- d. Jenis kelamin, dalam suasana dalam kelas, umumnya guru membuat permainan yang dapat dimainkan secara bersama-sama, yaitu anak laki-laki dan anak perempuan secara bersamaan. Namun, terkadang ada sekolah yang membatasi perbedaan gender tersebut, terutama di sekolah berbasis

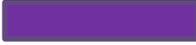
keagamaan. Maka, guru juga menyesuaikan hal itu dengan keadaan anak, asalkan masih berada dalam batas-batas yang sewajarnya.

- e. Alat permainan tidak semua alat permainan bisa didapatkan dengan mudah di lingkungan sekolah. Ketersediaan alat permainan juga penting agar kegiatan bermain berjalan lancar dan tepat sasaran. Oleh karena itu guru dapat memilih permainan yang perlengkapannya mudah diperoleh di lingkungan sekolah ataupun rumah.
- f. Lingkungan, sesuaikan dengan lingkungan yang akan digunakan bermain dengan lingkungan yang tersedia. Jika memang tidak memungkinkan untuk dilakukan maupun di modifikasi, sebaiknya guru tidak menggunakan permainan tersebut. Lingkungan yang mendukung membuat kegiatan bermain lebih menyenangkan dan maksimal

4. Pengertian Permainan Tradisional Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U

Permainan ini termasuk permainan tradisional khas sunda yang juga dimainkan oleh masyarakat sulawesi tenggara khususnya daerah Muna. Permainan ini adalah permainan yang dimainkan oleh sekelompok orang dengan maximum tujuh orang, masing-masing peserta dapat memilih satu warna dari warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Peserta tidak boleh memilih warna yang sama dengan peserta lainnya. Permainan ini akan dibantu menggunakan Media Roda Putar (*Spinning Wheel*) agar mengetahui hukuman apa yang anak akan lakukan. Menurut Hamzah & Zulkarnain (2020:78) Media pembelajaran roda putar merupakan salah satu alat yang berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti disalah satu bagian gambar.

Keterangan Warna :

Merah :		Biru :	
Jingga :		Nila :	
Kuning:		Ungu :	
Hijau :			

5. Langkah-Langkah Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U

Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U adalah permainan tradisional khas sunda yang juga di mainkan di daerah kabupaten muna, yang dapat menampung hingga tujuh orang. Setiap peserta dapat memilih satu. Merah, Orange, Kuning, Hijau, Biru, nila, dan ungu. Peserta tidak bisa memilih warna yang sama dengan peserta lainnya. Setelah memilih satu warna yang sesuai, peserta akan memulai permainan. Jika skor berakhir dengan “Me”, pemain yang memilih warna merah berhak keluar (lolos). Jika berakhir dengan “Ji”, maka pemain yang memilih warna jingga berhak keluar (lolos). Begitupun “Ku”, “Hi”, “Bi”, “Ni”, dan “U” maka para pemain berhak keluar jika berakhir pada suku kata tersebut, hingga tersisa 1 orang pemain. Jika tersisa satu orang, semua peserta melepas jari dengan bebas dengan hitungan “BOM-BAS-TER-WER-WIT”. “BOM” artinya hukuman dengan pukulan ditangan, “BAS” artinya hukuman bebas, “TER” adalah hukuman yang memutar lengan pemain yang kalah, “WER” yang berarti hukuman jeter, dan “WIT” adalah hukuman berupa cupit. Ramadhina L. A dkk (2021:2).

Setiap tahap dalam kedua permainan tersebut menggunakan jari-jari yang di ulurkan secara bebas tanpa ada ketentuan. Setelah semua pemain mengulurkan jari, maka permainan dimulai dengan menunjuk tiap jari yang diulurkan sambil

mengucapkan kata perkata. Tiapa suku kata mewakili satu jari. Suku kata pada jari terakhir menjadi acuan untuk mengeliminasi pemain Ramadhina L. A dkk (2021:2). Adapun media yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan media roda putar. Media roda putar ini digunakan agar memudahkan peserta ketika bermain dan tidak menyakiti peserta dengan jenis hukuman yang menarik dan tertera disetiap gambar kantong warna pada lingkaran roda putar. Langkah-langkah memainkan Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

a. Membuat Media Roda Putar (*Spinning Wheel*)

Menurut Khairunisa (2017:21) dalam Putri Angraini & Mallevi Agustin Ningrum (2018:2-3) roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Pengembangan media roda putar, media permainan roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran PAUD yang menyenangkan dan menarik. Roda putar merupakan pengembangan dari permainan roda keberuntungan. Menurut Ginnis media ini merupakan roda yang dibagi menjadi sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan. Ginnis mengatakan media ini adalah permainan dengan keunggulan yang menantang, seperti game show TV yang sangat familiar, dan memotivasi sebagai besar peserta didik (Simbolan, 2019) dalam Ahmad Iqbal HS & Wuni Mei Suriningsih (2021:4). Menurut Wahyuni meyakini bahwa media roda putar adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/ bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal (Wahyuni, 2017) dalam Maulya N. A dkk (2021:3)

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa peneliti diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa media roda putar merupakan sebuah media berbentuk lingkaran bergambar yang dapat diputar dan bergerak kemudian akan berhenti pada kantong gambar tertentu yang berisi berbagai jenis hal-hal menarik yang akan dilakukan oleh pemain . Media roda putar merupakan media yang dibuat menggunakan kardus membentuk lingkaran yang dibagi beberapa sektor gambar berwarna yang didalamnya terdapat jenis hukuman yang tidak memberatkan pemain sehingga menarik untuk dimainkan bersama. Adapun yang menjadi langkah-langkah membuat media roda putar dari kardus (Spinning Wheel) dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan seperti kardus, gunting, lem kertas, lem korea (lem ethyl cyanoacrylate) dan lem tembak, sedotan keras, kertas origami, tusukan bambu, pensil, terakhir penggaris. Kemudian bentuk kardus 1 berbentuk lingkaran dengan diameter = 20 cm. Lubangi bagian tengah lingkaran lalu masukkan sedotan ke bagian tengah yang telah dilubangi, rekatkan dengan lem korea pada bagian yang telah diberi sedotan tersebut.
- 2) Tahap selanjutnya buat lingkaran kecil sebagai penyangga pada sedotan tengah lingkaran.
- 3) Tahap selanjutnya membuat kembali lingkaran kecil yang kemudian pada tengah lingkaran kecil tersebut kembali dilubangi dan diberi sebuah tusukan bambu.
- 4) Selanjutnya lingkaran kecil yang telah diberi tusukan bambu tersebut dimasukkan kedalam lingkaran yang telah diberi sedotan.

- 5) Tahap selanjutnya buatlah persegitiga dengan sisi = 13 cm dan alas = 10 cm, lalu membuat persegi panjang dengan panjang = 24 cm dan lebar = 6 cm. Kedua persegi tersebut kemudian ditempel.
- 6) Tahap selanjutnya buat kembali persegi empat dengan panjang = 25 cm dan lebar = 12 cm, persegi ini sebagai penyangga bagian bawah kedua persegi yang telah di bentuk sebelumnya.
- 7) Tahap selanjutnya satukan semua bagian yang telah di bentuk, lalu buatlah segitiga kecil dengan sisi = 3 cm dan alas = 2 cm. Pada bagian sisi pada segitiga tersebut diberi tusukan bambu.
- 8) Tahap berikutnya bentuk kertas origami menjadi beberapa sektor, lalu tempelkan pada lingkaran yang telah dibuat sebelumnya



Gambar 1. Media Roda Putar (*Spinning Wheel*)

- b. Kemudian Peserta akan menyiapkan meja sebagai tempat bermain dan kemudian membentuk kelompok sebanyak 7 orang, dan setiap anak memilih 1 warna, agar anak tidak kebingungan dengan jenis warna yang anak pilih, peneliti bermaksud membagikan pensil warna sebagai penanda bahwa anak tersebut memilih warna yang ia inginkan, seperti misalnya anak memilih warna merah, maka sebagai penanda anak tersebut memilih warna merah peneliti akan memberikan pensil warna yang berwarna merah. Peserta tidak

bisa memilih warna yang sama dengan peserta lainnya. Setelah memilih warna yang sesuai peserta dapat memulai permainan.

- c. Kemudian peserta bebas mengulurkan jari tangan tanpa ada ketentuan, salah satu anak memimpin untuk menunjukk jari tangan pemain sambil mengucapkan kata perkata Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U yang terus menerus hingga semua jari terhitung, pemain/orang pertama yang disebutkan warnanya maka dialah pemenang pertama, pemain/orang kedua yang disebutkan warnanya maka dialah yang menjadi pemenang kedua, pemain/orang ketiga yang disebutkan warnanya maka dialah yang menjadi pemenang ketiga, kemudian pemain/orang keempat yang disebutkan warnanya maka dialah pemenang keempat, begitu seterusnya sampai menemukan pemenang keenam.
- d. kemudian pemain/orang ketujuh yang disebutkan warnanya berarti pemain/orang tersebut kalah, dan harus mendapat hukuman dengan memainkan media *Spinning wheel*.
- e. Selanjutnya pemain/orang yang menang pertama akan memutar *spinning wheel* yang kemudian hukumannya akan diberikan kepada pemain/orang ketujuh. Setelah itu, pemenang kedua juga akan memutar *spinning wheel* yang kemudian hukumannya akan diberikan kepada pemain/orang ketujuh, begitu seterusnya sampai pemenang keenam yang akan memutar *spinning wheel* yang kemudian hukumannya akan diberikan kepada pemain/orang ketujuh yang disebutkan warnanya.



Gambar 2. Cara memainkan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U

6. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U

a) Kelebihan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U

Adapun kelebihan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U menurut (Putri Novia Rizki, 2018) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak
- 2) Menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab, ketika bermain anak berteriak, dan tertawa. Tawa dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif.
- 3) Sebagai sarana melatih anak dalam bekerja sama melalui interaksi yang terjadi ketika bermain.
- 4) Anak akan lebih mengerti tentang bagaimana cara menghargai orang lain, merasakan kekalahan dan kemenangan.
- 5) Menyehatkan jiwa melalui pertemanan

b) Kekurangan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U

Adapun kekurangan dalam permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis hukuman yang terbilang ekstrim, karena menyakiti anak
- 2) Tidak adanya media/alat yang digunakan ketika bermain.

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang calon peneliti akan lakukan yaitu di bawah ini akan diuraikan dalam bentuk tabel nama beserta hasil riset penelitiannya dan mengungkapkan perbedaan dan persamaan dari peneliti yang terdahulu. Adapun tabelnya dapat diuraikan di bawah ini yaitu:

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

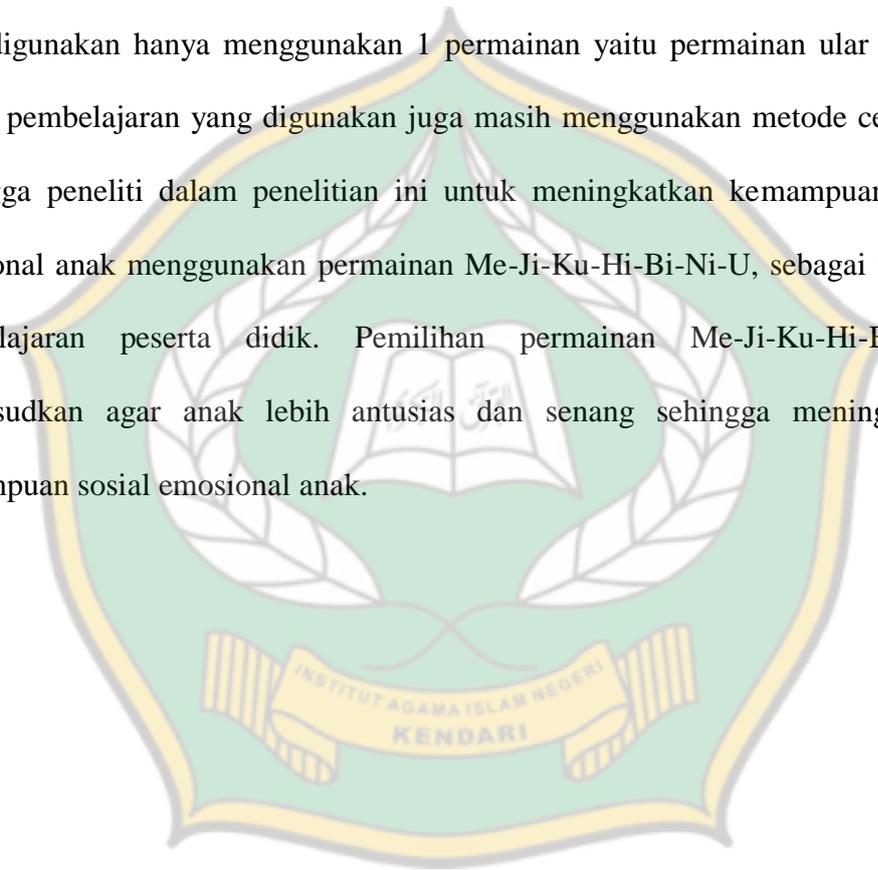
No	Penelitian Relevan	Perbedaan	Persamaan
1	Novi Ade Suryani. Judul Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Permainan Tradisional Raba-Raba Di PAUD IT Islamic Centre Bengkulu Tengah. Tahun Ajar 2019/2020. Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Kemampuan Sosial Emosional Yang Dikembangkan Pada Penelitian Ini Yaitu Sabar, Mandiri, Peduli, Menghargai, Tanggung Jawab, Dan Sosialisasi Mengalami Peningkatan. Peningkatan Terjadi Pada Setiap Pertemuan Pada Siklus I Dan II. Pada Siklus I 59,7% Mengalami Peningkatan 28,55% Pada Siklus II Menjadi 88,25%. Ini Berarti Menggunakan Metode Bermain Permainan Tradisional Raba-Raba Dapat Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A PAUD IT Islamic Centre Bengkulu Tengah.	Perbedaan penelitian yang dilakukan Novi Ade Suryani dengan yang peneliti lakukan. Fokus peneliti Novi Ade Suryani yaitu tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui bermain permainan tradisional raba-raba di PAUD IT Islamic centre Bengkulu tengah. Sedangkan yang peneliti lakukan tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-JI-KU-Hi-Bi-Ni-U di PAUD Fastabiqul Khairat desa kontumere, kecamatan kabawo. Jadi letak perbedaannya pada jenis permainan yang digunakan.	Persamaan penelitian yang digunakan novi ade suryani dengan peneliti yakni sama-sama ingin meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.
2	Siska Yulia Hermana, Nurhasanah, Ika Rachmayani, Fahrudin. Judul Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro Di Kelompok B PAUD Annisa Di Desa Surabaya Kecamatan Sakra Timur. Tahun 2022/2023 Hasil Dan Kesimpulan Pada Penelitian Menunjukkan Bahwa Terjadi Peningkatan Kemampuan Social Emosional Anak Pada Kelompok B2 PAUD Annisa	Perbedaan penelitian yang dilakukan rachmayani & fahrudin dengan yang peneliti lakukan. Fokus peneliti rachmayani & fahrudin yaitu tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran makro di kelompok B PAUD Annisa Di Desa Surabaya Kecamatan	Persamaan penelitian yang digunakan rachmayani & fahrudin dengan peneliti yakni sama-sama ingin meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

	<p>Dari Pra Siklus Hanya Mencapai 16,67% Meningkatkan Pada Siklus I Menjadi 41,67% Dan Siklus II Mencapai 83,33%, Dengan Demikian Dapat Disimpulkan Bahwa Melalui Metode Bermain Peran Makro Dapat Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Pada Kelompok B2 PAUD Annisa.</p>	<p>Sakra Timur. Sedangkan yang peneliti lakukan tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-JI-KU-Hi-Bi-Ni-U di PAUD Fastabiqul Khairat desa kontumere, kecamatan kabawo. Jadi letak perbedaannya pada jenis permainan yang digunakan.</p>	
3	<p>Tahtal Arsyi. Judul Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Lop-Lop Manok Pada Kelompok A TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie Kabupaten Pidie. Tahun Ajar 2019/2020. Penelitian Ini Dilaksanakan Dalam Dua Siklus. Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Pada Siklus I BB Sebesar 13,33% (2 Anak), MB 13,33% (2 Anak), BSH 20% (3 Anak), BSB 53,33% (8 Anak), Namun Belum Mencapai Indikator Yang Ditentukan Karena Masih Dibawah Kriteria Keberhasilan Dan Pada Siklus II BB 0% (0 Anak), MB 6,6% (1 Anak), BSH 13,33% (2 Anak), BSB 80% (12 Anak). Perolehan Persentase Pada Siklus II Menunjukkan Bahwa Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A Dengan Kriteria Sangat Baik Telah Mencapai Indikator Keberhasilan Sebesar 75% Bahkan Mencapai 80% Dan Telah Memenuhi Syarat Kriteria Ketuntasan Dan Pelaksanaan Penelitian Dihentikan.</p>	<p>Perbedaan penelitian yang dilakukan Tahtal Arsyi dengan peneliti lakukan. Fokus penelitian Tahtal Arsyi Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Lop-Lop Manok Pada Kelompok A TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie Kabupaten Pidie. Sedangkan yang dilakukan peneliti tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-JI-KU-Hi-Bi-Ni-U di PAUD Fastabiqul Khairat desa kontumere, kecamatan kabawo. Jadi letak perbedaannya pada jenis permainan yang digunakan.</p>	<p>Persamaan penelitian yang digunakan Tahtal Arsyi dengan peneliti yakni sama-sama ingin meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.</p>
	<p>Pudensia Ratnasari, Elizabeth Prima, Christiani Endah Poerwati. Judul Upaya meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Bakiak. Tahun ajar 2022/2023. Berdasarkan Hasil Penelitian Dapat Disimpulkan</p>	<p>Perbedaan penelitian yang dilakukan Pudensia Ratnasari, Elizabeth Prima & Christiani Endah Poerwati dengan yang peneliti lakukan. Fokus penelitian Pudensia</p>	<p>Persamaan penelitian yang digunakan Pudensia Ratnasari, Elizabeth Prima & Christiani Endah Poerwati dengan peneliti yakni sama-</p>

4	<p>Bahwa Permainan Tradisional Bakiak Dapat Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Peserta Didik Kelompok B1 PAUD Pelita Kasih. Hal Ini Dapat Dilihat Pada Kenaikan Persentase Ketuntasan Yang Terjadi Pada Kondisi Awal 18 Siswa Mencapai Ketuntasan Hanya 4 Anak (22,22%), Pada Siklus I Meningkat Menjadi 8 Anak (44,44%), Dan Pada Siklus II Meningkat Lagi Menjadi 15 Anak (83,33%). Maka Dapat Disimpulkan, Permainan Tradisional Bakiak Dapat Menjadi Salah Satu Alternative Stimulasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Kelompok B1 PAUD Pelita Kasih..</p>	<p>Ratnasari, Elizabeth Prima & Christiani Endah Poerwati Upaya meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Bakiak. Sedangkan yang dilakukan peneliti tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-JI-KU-Hi-Bi-Ni-U di PAUD Fastabiqul Khairat desa kontumere, kecamatan kabawo. kecamatan kabawo. Jadi letak perbedaannya pada jenis permainan yang di gunakan.</p>	<p>sama ingin meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.</p>
5	<p>Siti Nur Komariyah. Judul Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok A RA Al-Islam Pranggang Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri. Tahun Ajar 2015/2016. Hasil Penelitian Dapat Ditunjukkan Dengan Peningkatan Kemampuan Anak Yaitu Rata-Rata Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus I 51,66%, Siklus II 67,5% Dan Siklus III 85%. Saran Dari Peneliti Adalah Diharapkan Agar Guru Menerapkan Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A.</p>	<p>Perbedaan penelitian yang dilakukan Siti Nur Komariyah dengan peneliti lakukan. Fokus penelitian Siti Nur Komariyah Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Jamuran Kelompok A RA Al-Islam Pranggang Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri sedangkan peneliti tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-JI-KU-Hi-Bi-Ni-U di PAUD Fastabiqul Khairat desa kontumere, kecamatan kabawo. kecamatan kabawo. Jadi letak perbedaannya pada jenis permainan yang di gunakan.</p>	<p>Persamaan penelitian yang digunakan Siti Nur Komariyah dengan peneliti yakni sama-sama ingin meneliti tentang kemampuan sosial emosional anak.</p>

E. Kerangka Pikir

Salah satu masalah pembelajaran kemampuan anak dalam mengembangkan sosial emosional anak di PAUD Fastabiqul Khairat Desa Kontumere disebabkan oleh pembelajaran yang belum menggunakan metode bermain permainan tradisional Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U dan metode pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan 1 permainan yaitu permainan ular tangga. Model pembelajaran yang digunakan juga masih menggunakan metode ceramah. Sehingga peneliti dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak menggunakan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U, sebagai wahana pembelajaran peserta didik. Pemilihan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U dimaksudkan agar anak lebih antusias dan senang sehingga meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.



Untuk mempermudah kegiatan ini, maka dibuat kerangka berpikir sebagai berikut:

