

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Sosial Emosi

Dalam pandangan tradisional, sebagian manusia dilahirkan dengan sifat sosial dan sebagian lagi tidak. Sebagai makhluk yang memiliki sifat sosial, maka manusia memiliki kemampuan bergaul dengan orang lain. Kemampuan sosial akan berkembang seiring dengan pengalaman bergaul dengan lingkungan sekitar, baik dengan orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Menurut Yusuf (2011: 122) mengemukakan bahwa Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi yang melaburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama. Sedangkan menurut Ambron (dalam Yusuf, 2011: 123) mengartikan sosialisasi itu sebagai proses belajar yang membimbing anak kearah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggungjawab dan efektif.

Adapun menurut Hurlock (1978: 250) Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozio lized*).

Perkembangan sosial mengandung makna pencapaian suatu kemampuan untuk berperilaku sesuai dengan harapan sosial yang ada. Proses menuju kesesuaian tersebut mencakup tiga komponen yaitu (a) belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, (b) memainkan peran sosial yang dapat di terima, (c) perkembangan sikap sosial.

Sedangkan menurut Suyanto (2005: 69-70), berpendapat bahwa Perkembangan sosial anak dimulai dari sifat egosentris, individual ke arah, komunal. Pada mulanya anak bersifat egosentris, yaitu hanya dapat memandang dari satu sisi yaitu dirinya sendiri. Ia tidak mengerti bahwa orang lain bisa berpandangan beberapa dengan dirinya. Perkembangan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya secara afektif. Sedangkan tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan oleh komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya, dan mampu menjalankan fungsinya sebagai warga negara yang baik. Misanya guru memberi tugas kelompok masing-masing berpasangan dan anak mau melaksanakan tugas yang diberikan guru. Tentu saja perkembangan sosial tersebut berjalan secara bertahap.

Dalam Yusuf (2011: 114-115) dikatatakan bahwa emosi adalah suatu keadaan perasaan yang kompleks yang disertai karakteristik kegiatan kelenjar dan motoris, Sedangkan Sarlito Mirawan Sarwono berpendapat bahwa emosi merupakan “ setiap keadaan pada diri

seseorang yang disertai warna afektif baik pada tingkat lemah (dangkal) maupun pada tingkat yang luas (mendalam). Dalam pengertian tersebut dikemukakan bahwa emosi itu merupakan warna afektif yang menyertai setiap keadaan atau perilaku individu. Yang dimaksud warna afektif ini adalah perasaan-perasaan tertentu yang dialami pada saat menghadapi (menghayati) suatu situasi tertentu. Contohnya, gembira, bahagia, putus asa, terkejut, benci, (tidak senang), dan sebagainya.

Menurut LeDux (dalam Beaty, 2013: 92) emosi merupakan pengalaman subjektif, invasi kesadaran yang bersemangat, sebuah perasaan. Perkembangan emosional memang memiliki dasar fisik dan kognitif bagi perkembangannya, tetapi begitu kemampuan dasar manusia terbentuk, emosi jauh lebih situasional. Adapun Izard berpendapat emosi memiliki tiga dimensi yang saling berinteraksi internal :

- a. Perasaan sadar atau pengalaaman emosional
- b. Proses di otak dan sistem syaraf
- c. Pola atau reaksi ekspresif yang bisa di amati.
- d. Rasa dan perasaan merupakan salah satu potensi yang khusus dimiliki oleh manusia.

Dalam hidup atau dalam proses perkembangan manusia, banyak hal yang dibutuhkan. Jika kebutuhan tersebut terpenuhi, akan timbul rasa kecewa. Kecewa, senang, puas, merupakan gejala perasaan yang mengandung unsur senang, dan tidak senang. Emosi merupakan gejala

perasaan disertai dengan perubahan atau perilaku fisik seperti marah yang ditunjukkan dengan teriakan suara keras atau tingkah laku yang lain.

Menurut Suyadi (2010: 108-109), Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Sementara perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan para pakar di atas maka, dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosi adalah mereka yang mampu bersosialisasi dengan orang lain, baik dengan orang tua, teman sebaya dan masyarakat secara luas yang saling berkomunikasi dan bekerjasama. Berdasarkan pengertian diatas, dapat dipahami bahwa perkembangan sosial-emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak. Demikian sebaliknya, membahas sosial harus melibatkan emosional. Sebab, keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosi Anak

Menurut Hurlock (dalam Ulfah & Suyadi, 2013: 55-57) faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dipengaruhi oleh tiga faktor, yakni faktor perkembangan awal, faktor penghambat, dan faktor pengembang.

a. Perkembangan awal

Perkembangan awal (0-5 tahun) adalah masa-masa kritis yang akan menentukan perkembangan adanya perbedaan tumbuh-kembang antara anak yang satu dengan anak yang lainnya dipengaruhi oleh hal-hal sebagai berikut;

1) Faktor lingkungan sosial yang menyenangkan anak

Hubungan anak dengan masyarakat yang menyenangkan, terutama dengan anggota keluarga akan mendorong anak mengembangkan kecenderungan menjadi terbuka dan menjadi lebih berorientasi kepada orang lain karakteristik yang mengarah ke penyesuaian pribadi dan sosial yang lebih baik.

2) Faktor Emosi

Tidak adanya hubungan atau ikatan emosional akibat penolakan anggota keluarga, dapat menimbulkan gangguan kepribadian pada anak. Sebaliknya pemuasan emosional mendorong perkembangan kepribadian anak semakin stabil.

3) Metode mendidik anak

Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga permisif, cenderung kehilangan rasa tanggung jawab, mempunyai kendari emosional yang rendah dan sering berprestasi rendah dalam melakukan sesuatu, sedangkan mereka anak-anak yang dibesarkan oleh orang tua secara demokratis penyesuain pribadi dan sosialnya lebih baik.

4) Beban tanggung jawab yang berlebihan

Anak yang dari kecil diberikan tanggung jawab terhadap rumah, termasuk menjaga adiknya yang lebih kecil, dalam hal ini ia berpotensi memiliki kecenderungan untuk mengembangkan kebiasaan memrintahkan sepanjang hidupnya, artinya, anak terlalu dini untuk diberi tanggung jawab atas adik-adiknya.

5) Faktor keluarga

Anak yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah keluarga besar akan bersikap dan berperilaku otoriter. Pula dengan anak yang tumbuh dan berkembang di tengah keluarga yang cerai kemungkinan anak menjadi anak yang cemas, tidak mudah percaya, dan sedikit kaku.

6) Faktor rangsangan lingkungan

Lingkungan yang merangsang merupakan salah satu pendorong tumbuh-kembang anak, lingkungan yang

merangsang dapat mendorong perkembangan fisik dan mental anak secara baik, sedangkan lingkungan yang tidak merangsang dapat menyebabkan perkembangan anak berada dibawah kemampuannya.

b. Faktor penghambat perkembangan anak usia dini

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini yaitu faktor penghambat yaitu terdiri dari, (a) gizi buruk yang mengakibatkan energi dan tingkat kekuatan menjadi rendah, (b) cacat tubuh yang mengganggu perkembangan anak, (c) tidak adanya kesempatan untuk belajar apa yang diharapkan kelompok sosial diman anak tersebut tinggal, (d) tidak adanya bimbingan dalam belajar (PAUD), (e) rendahnya motivasi dalam belajar, (f) rasa takut dan minder untuk berbeda dengan temannya dan tidak berhasil.

Menurut Hurlock (1978: 251-252) anak belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat bergantung pada empat faktor yaitu (1) kesempatan yang penuh untuk sosialisasi adalah penting karena anak-anak tidak dapat belajar hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktu mereka dipergunakan seorang diri. Tahun demi tahun mereka semakin membutuhkan kesempatan untuk bergaul tidak hanya dengan anak yang umur dan tingkat perkembangannya sama, tetapi juga dengan orang dewasa yang umur

dan lingkungannya berbeda. (2) dalam keadaan bersama-sama anak-anak tidak hanya harus mampu berkomunikasi dalam kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, tetapi juga harus mampu berbicara tentang topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain. (3) anak akan belajar sosialisasi hanya apa bila mereka mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi sebagian besar bergantung pada tingkat kepuasan yang dapat diberikan oleh aktivitas sosial kepada anak. Jika mereka memperoleh kesenangan melalui hubungan dengan orang lain mereka akan mengulanginya, begitu sebaliknya. (4) metode belajar yang efektif dengan bimbingan adalah penting. Dengan metode coba ralat anak mempelajari beberapa pola perilaku yang penting bagi penyesuaian yang baik mereka juga belajar dengan mempraktekan peran, yaitu dengan menirukan orang yang dijadikan tujuan identifikasi dirinya. Akan tetapi mereka akan lebih cepat dengan hasil akhir yang lebih baik jika mereka diajar oleh seorang yang dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar dan memilihkan teman sejawat sehingga mereka akan mempunyai contoh yang baik untuk ditiru.

Sedangkan menurut Soetarno (dalam Nugraha & Rachmawati, 2008: 4.15-4.21), terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi Perkembangan sosial anak prasekolah TK, perkembangan sosial anak dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, faktor dari luar rumah dan faktor dari pengaruh

pengalaman sosial awal. Di antara faktor yang terkait dengan lingkungan keluarga dan banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak yaitu: status sosial ekonomi keluarga, keutuhan keluarga, sikap dan kebiasaan orang tua. Adapun faktor dari luar rumah, Jika hubungan mereka dengan teman sebaya dan orang dewasa di luar rumah menyenangkan, mereka akan menikmati hubungan sosial tersebut dan ingin mengulangnya. Demikian pula hal yang sebaliknya. Begitu juga dengan Faktor pengaruh pengalaman sosial awal, Pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi Perkembangan emosi menurut Setiawan (dalam Nugraha & Rachmawati, 2008: 8.13-8.20), pada anak usia dini yaitu meliputi :

a. Keadaan di dalam individu.

Keadaan individu seperti usia, keadaan fisik, intelegensi, peran seks dan lain-lain, dapat mempengaruhi perkembangan individu. Hal yang cukup menonjol terutama berupa cacat tubuh atau apapun yang dianggap oleh diri anak sebagai kekurangan akan sangat mempengaruhi perkembangan emosinya.

b. Konflik-konflik dalam proses perkembangan

Di dalam menjalani fase-fase perkembangan, tiap anak harus melalui beberapa macam konflik yang pada umumnya

dapat dilalui dengan sukses, tetapi ada juga anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam menghadapi konflik-konflik ini. Anak yang tidak dapat mengatasi konflik-konflik tersebut biasanya mengalami gangguan emosi.

c. Sebab-sebab yang bersumber dari lingkungan

Anak-anak hidup dalam 3 macam lingkungan yang mempengaruhi perkembangan emosinya dan kepribadiannya. Ketiga faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan tersebut adalah:

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga sangat berperan dalam menanamkan dasar-dasar pengalaman emosi. Jika secara umum ekspresi emosi cenderung ditolak oleh lingkungan keluarga maka hal tersebut memberi isyarat bahwa emotional security yang ia dapatkan dari keluarga kurang memadai. Dalam kondisi seperti ini anak mudah marah, cepat menangis, dsb, sehingga ia sukar bergaul. Gaya pengasuhan yang diperoleh anak dari keluarga akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak.

2) lingkungan sekitarnya

Kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi emosi anak yaitu: daerah yang terlalu padat, daerah yang memiliki angka kejahatan tinggi, kurangnya fasilitas

rekreasi, tidak adanya aktivitas-aktivitas yang diorganisasi dengan baik untuk anak.

3) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah yang dapat menimbulkan gangguan emosi dan menyebabkan terjadinya tingkah laku pada anak yaitu hubungan yang kurang harmonis antara anak dan guru, hubungan yang kurang harmonis dengan teman-teman.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosi anak dapat dipengaruhi dari faktor perkembangan awal yaitu dari faktor lingkungan, antara lain dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Melalui faktor lingkungan mereka dapat bersosialisasi dengan orang lain, jika hubungan mereka dengan orang tua, orang lain, dan teman sebaya menyenangkan mereka akan menikmati hubungan sosial dan anak akan mengulanginya, begitu sebaliknya. Adapun faktor penghambat dalam perkembangan sosial emosi yaitu kurangnya pola makan yang baik, sehingga dapat mengganggu perkembangan anak, tidak adanya bimbingan belajar (PAUD), rendahnya motivasi belajar, dan rasa takut dan minder untuk berada dengan temannya.

3. Tahap-Tahap Perkembangan Sosial Emosi

Hartati (2005: 18-23) tugas perkembangan meliputi berbagai karakteristik perilaku kemampuan sosial emosi anak, berikut tahapan dan karakteristik kemampuan sosial emosi anak yaitu: (a) usia 0-2 tahun. Pada usia ini anak mampu memberikan reaksi suara yang berbeda pada suara yang berbeda, anak mampu membalas senyuman pada orang lain atau senyum sosial, anak mampu tertawa dan menjerit karena gembira diajak bermain. (b) usia 2-4 tahun, pada usia ini anak mulai senang bergaul dengan teman, meniru kegiatan orang dewasa, memperlihatkan rasa cemburu, mulai menunjukkan perasaan berharga, menunjukkan rasa sayang kepada saudara-saudaranya, dan anak mulai mandiri dalam mengerjakan tugas. (c) usia 4-6 tahun, pada usia ini kemampuan sosial emosi anak terlihat bahwa anak dapat melepaskan ikatan emosional, anak tidak suka mengganggu teman, anak tidak menunjukkan sifat/sikap marah dalam kondisi yang wajar, tidak suka menyerang teman, senang bermain dengan anak lain, anak mampu bermain dan bekerjasama dengan temannya dalam kelompok, tidak suka menyendiri, anak mampu menolong dan membela teman, dapat bertindak sopan, dapat menunjukkan sikap yang ramah. (d) usia 6-8 tahun, pada usia ini kemampuan sosial emosi anak terlihat bahwa anak mampu belajar membina persahabatan, menunjukkan rasa setia kawan yang kuat terhadap sesama teman, berkomunikasi dengan orang dewasa, mengurangi pengaruh orang tua dan mengikuti temannya, berminat hidup rukun dalam keluarga, emosi cepat meninggi pada saat sedang sakit atau lelah.

Suyanto (2005: 71-72) Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Setiap orang akan mempunyai emosi rasa. Rasa senang, marah, jengkel dalam menghadapi lingkungannya sehari-hari. Pada tahapan ini emosi anak prasekolah lebih rinci, bernuansa atau disebut terdiferensiasi. Dalam perkembangan emosional ada delapan tahap perkembangan psikososial menurut Ericson:

a. Tahap 1 : *basic trust vs mistrust* (0-1 tahun)

Anak mendapat rangsangan dari lingkungan. Bila dalam merespon rangsangan anak mendapat pengalaman yang menyenangkan akan tumbuh rasa percaya, sebaliknya menimbulkan rasa curiga.

b. Tahap 2 : *Autonomy vs Shame & Doubt* (2-3 tahun)

Anak sudah harus mampu menguasai kegiatan meregang atau melemaskan seluruh otot-otot tubuhnya. Bila sudah merasa mampu menguasai anggota tubuh bisa menimbulkan rasa atonomi, sebaliknya bila lingkungan tidak memberi kepercayaan atau terlalu banyak bertindak untuk anak akan menumbuhkan rasa malu dan ragu-ragu

c. Tahap 3 : *Intiative vs guilt*. (4-5 tahun)

Pada masa ini anak harus dapat menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orang tua, anak harus dapat bergerak bebas berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinsiatif, sebaliknya menimbulkan rasa bersalah

d. Tahap 4 : *Industry us Inferiority*. (6 tahun- pubertas)

Anak harus melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri memasuki masa dewasa. Perlu memiliki suatu ketrampilan tertentu.

e. Tahap 5 : *identity & repudiation us Identity Diffusion*. (masa remaja)

Masa remaja adalah masa mencari identitas diri, masa mencari dan mendapatkan peran dalam masyarakat.

f. Tahap 6 : *Intimacy & Solidarity us Isolation* (masa dewasa muda)

Orang yang berhasil mencapai integritas identitas diri akan mampu menjalin keintiman dengan orang lain maupun diri sendiri.

g. Tahap 7: *Generativity us Stagnation* (masa dewasa)

Berperan sebagai orang dewasa yang produktif, yang mampu menyumbangkan tenaga dan pikirannya bagi masyarakat.

h. Tahap 8 : *Integrity us Despair* (masa tua)

Seseorang harus hidup dengan apa yang telah dijalannya selama ini. Secara ideal seyogyanya ia telah mencapai integritas diri.

Dari tahapan yang dikemukakan para pakar, dapat disimpulkan bahwa perkembangan belajar pada anak usia dini memiliki tahapan dan karakteristik perkembangan anak usia dini yaitu tahap 0-2 tahun pada tahap ini anak mampu merespon terhadap senyuman orang lain. Tahap 2-4 tahun anak biasanya senang bergul dengan teman lainnya, meniru kegiatan orang dewasa. Tahap 4-5 tahun pada tahap ini anak mulai lepas dari orang tua, anak sudah mampu bermain dengan teman, anak tidak

suka menyendiri, anak sudah mampu bertindak sopan. Tahap usia 6 tahun pada tahap ini anak sudah harus melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri memasuki masa dewasa.

Adapun tugas-tugas perkembangan menurut Robert Havighust, (dalam Yusuf, 2011: 66-71) yang berpendapat bahwa periode yang beragam dalam kehidupan individu menuntut untuk menuntaskan tugas-tugas perkembangan yang khusus. Tugas-tugas ini berkaitan erat dengan perubahan kematangan, persekolahan, pekerjaan, pengalaman beragama, dan hal lainnya sebagai masyarakat untuk pemenuhan dan kebahagiaan hidupnya. Selanjutnya Havighrust mengartikan bahwa tugas-tugas perkembangan itu merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal, maka akan menyebabkan ketidakbahagiaan pada diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya. Beberapa tugas-tugas perkembangan sosial emosi pada usia bayi sampai dengan usia prasekolah sebagai berikut: (a) belajar mengadakan hubungan emosional dengan orang tua, saudara, dan orang lain. (b) belajar mengadakan hubungan baik dan buruk, yang berarti mengembangkan kata hati. (c) belajar bergaul dengan teman sebaya (d) mengembangkan sikap yang positif terhadap kelompok sosial dan lembaga-lembaga, seperti

mengembangkan sikap tolong menolong, sikap tenggang rasa, mau bekerjasama dengan orang lain.

B. Metode Pengembangan Sosial Emosi di Taman Kanak-kanak

1. Metode pembelajaran yang Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosi di Taman Kanak-Kanak

Menurut Nugraha & Rachmawati (2008: 9.17-9.20) Beberapa metode pengembangan sosial yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak antara lain : (a) Pengelompokan anak, Pengembangan sosialisasi dengan cara mengelompokan anak di TK dirasakan sangat efektif. Melalui pengelompokan, anak akan saling mengenal berinteraksi secara intensif dengan anak lain. (b) *Modelling* dan *imitating* adalah peniruan sikap, tingkah laku, serta cara pandang orang lain yang dilakukan secara sengaja. Sejak usia dua sampai tiga tahun anak mulai senang meniru tingkah laku orang lain yang ada di sekelilingnya.(c) Bermain *kooperatif* adalah permainan yang melibatkan sekelompok anak, di mana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. (d) Belajar berbagi (*sharing*) merupakan latihan keterampilan sosial yang sangat baik bagi anak. Melalui kegiatan ini anak akan belajar berempati terhadap anak lain, belajar bermurah hati, bersikap sosial serta berlatih meninggalkan sifat egosentris.

Sedangkan untuk membantu proses perkembangan emosi anak usia TK, menurut Nugraha & Rachmawati (2008: 8.13-8.20) seseorang

guru dapat melakukan beberapa metode pembelajaran diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Bernyanyi dan bermain musik

Musik memberikan dampak nyata pada perkembangan emosional manusia. Oleh karena itu bermain musik bagi anak sangat penting dan memberikan pengaruh yang cukup kuat dalam pengembangan emosinya.

b. Bermain peran

Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memberikan tokoh-toko, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada disekitar anak. Dalam pemaianan ini anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional. Anak dapat mengekspresikan berbagai macam emosinya tanpa takut, malu ataupun ditolak oleh lingkungannya.

c. Permainan *hand puppet*

Hand puppet permaiann dengan menggunakan boneka tangan, merupakan salah satu permainan yang digemari anak usia TK. Melalui permainan ini anak akan belajar berkomunikasi, berimajinasi, mengekspresikan perasaannya, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

d. Relaksasi dan meditasi dengan musik

Proses relaksasi yang dilakukan pada anak, cukup efektif untuk latihan pengenalan emosi diri mereka sendiri atau terbentuknya ketrampilan *emotional awarene*.

e. Bercerita

Bercerita bagi anak adalah suatu yang menyenangkan. Melalui cerita anak dapat mengembangkan imajinasinya menjadi apapun yang dia inginkan. Dalam cerita anak dapat memperoleh nilai yang banyak dan berarti bagi proses pembelajaran dan perkembangannya, termasuk didalamnya perkembangan emosi dan sosialnya.

f. Permainan gerak dan lagu

Permainan gerak dan lagu merupakan aktivitas bermain musik sambil menari. Anak anak sangat menyukai permainan ini terutama jika memodifikasi lagu-lagu yang diperdengarkan. Semakin beraneka macam irama musik, kegiatan akan semakin menyenangkan, dan emosi anak semakin terekspresikan.

g. Permainan *felling hand*.

Permainan *felling band* adalah suatu permainan yang menyembunyikan instrumen musik sesuai dengan ekspresi perasaan. Dalam permainan ini guru bereperan sebagai konduktor. Ia dapat meminta anak untuk menyembunyikan alat musiknya dengan ekspresi “marah, sedih, gembira dan lain sebagainya”. Permainan ini

sangat membantu anak untuk melakukan proses katarisis, menyadari perasaannya sendiri dan bersenang-senang.

h. Demonstrasi

Demonstrasi adalah kegiatan memberi contoh atau memperlihatkan secara langsung dalam melakukan suatu perbuatan atau perilaku. Dalam demonstrasi terkandung unsur *showing, dowing, and telling*, yaitu perlihatkan lakukan, dan katakan

i. Permainan personifikasi

Permainan personifikasi adalah permainan yang dilakukan dengan cara meniru gerakan binatang atau tumbuhan seolah-olah mereka hidup dengan cara hidup manusia. Dalam permainan ini, kepercayaan diri, kebebasan berekspresi, kreativitas, dan imajinasi anak ikut berkembang.

Suyadi (2010: 114-115), beberapa materi pokok yang bisa diajarkan kepada anak usia dini untuk meningkatkan kecerdasan sosial-emisionalnya baik di rumah maupun di sekolah yaitu sebagai berikut:

- a. Mengembangkan empati dan kepedulian, Materi utama untuk menstimulasi anak agar aspek sosial-emosionalnya berkembang dengan baik adalah dengan menanamkan empati dan kepedulian anak yang mempunyai kemampuan empati cenderung lebih sosial dan tidak terlalu agresif.
- b. Optimisme. Optimisme adalah hasil dari kebiasaan berfikir positif. Optimisme juga bisa diartikan sebagai kecenderungan untuk

memandang segala sesuatu dari sisi dan kondisi baiknya serta mengharapkan hasil yang optimal.

- c. Pemecahan masalah. Orang tua maupun guru harus mengajarkan bagaimana anak mengatasi masalah dunianya sendiri. Orang tua cukup membimbingnya dengan kode-kode atau bahasa yang mudah dipahami anak. Selain itu perkenalkan anak pada permainan yang sedikit menantang, jika ia mampu memenangkan permainan tersebut, berilah reward atau hadiah. Dengan demikian anak akan berkeyakinan yang kuat bahwa dirinya mampu melakukan apapun.
- d. Motivasi diri. Motivasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan atau tindakan guna mencapai harapan tertentu

Dari beberapa metode yang dikemukakan oleh para pakar, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan sosial emosi pada anak adalah melalui berbagi permainan seperti permainan yang melibatkan anak untuk bekerja sama / berkelompok, mengajarkan anak untuk mengembangkan empati dan kepedulian kepada orang lain, mengajrakan anak untuk memecahkan masalah secara berkelompok, dan mengembangkan motivasi pada anak agar anak mampu melakukan tindakan yang akan dicapai.

2. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia

lakukan. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seseorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Menurut Hidayatullah (2008: 4), berpendapat bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, serius, dan sukarela, dimana anak berada dalam dunia yang tidak nyata atau sesungguhnya. Bermain bersifat menyenangkan karena anak diikat oleh sesuatu yang menyenangkan, dengan tidak banyak memerlukan pemikiran. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Musfiroh 2005: 2) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Adapun Moeslichatoen (2004: 31) mengemukakan bahwa Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain. Namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa arti yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek aspek tingkah laku yang berada dalam bermain. Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain yaitu:

- a. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubu.

- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d. Cara/tujuan cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuan anak tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.
- e. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku setiap situasi

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak, bermain bagi anak adalah suatu kebutuhan karena dunia anak adalah bermain. Melalui bermain anak dapat berinteraksi dengan orang lain dan anak mengekspresikan perasaan sedih, senang, gembira ketika berada dalam suatu permainan.

3. Tahap Perkembangan Permainan

Hartati (2005: 92) Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak pada dasarnya mencerminkan tingkat perkembangan mereka. Berikut akan diuraikan tentang tahapan bermain dari beberapa ahli. Sesuai dengan tingkat usia seseorang anak, tahapan bermain dibagi menjadi 3 tiga tahap yaitu:

a. *Exploration play* (0-2 tahun)

Dalam tahapan bermain ini anak sudah mulai timbul rasa ingin tahunya untuk menjelajahi dunia sekitar dan dirinya sendiri. Anak akan bergerak kesana dan kemari hanya untuk memuaskan rasa ingin tahunya dilakuakn tanpa aturan serta tujuan yang jelas.

b. *Competency play* (3-6 tahun) terdiri dari:

Adalah tahap anak melakuakn aktivitas dengan cara meniru orang lain yang dilihatnya. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu untuk mencapai tingkat ketrampilan tertentu, misanya cara memegang crayon dan pensil.

c. *Achievement play* (7-10 tahun)

Adalah permainan dimana anak sudah mulai melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kompetitif. Kegiatan ini dilakuakn karena anak sudah menunjukkan prestasinya.

Menurut Mildred Parten (dalam Tedjasaputra, 2005: 21), tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak sebagai berikut :

Unoccupied Play (permainan tidak kentara) diamana Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak.

Solitary Play (Bermain Sendiri) Anak sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Anak

lain baru dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat permainannya,

Onlooker Play (Pengamatan), Kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan bermain sehingga timbul minat terhadap permainan tersebut.

Paralel Play (Bermain Paralel), Bermain dengan melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan, misalnya anak yang sedang bermain mobil-mobilan. Anak belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain.

Associative Play (Bermain Asosiatif), Adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan tetapi bila diamati akan tampak masing masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama, misalnya anak yang sedang menggambar, saling berbagi pensil berwarna, saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, namun sebenarnya kegiatan menggambar dilakukan sendiri-sendiri.

Cooperative Play (Bermain bersama) Adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama.

Adapun tahapan permainan sosial emosional menurut Hartati (2005 : 144) antara lain (a) bermain *soliter* (sendiri) yaitu bermain sendiri dengan menggunakan berbagai macam benda, (b) bermain paralel

yaitu bermain dengan mainan atau melibatkan kegiatan yang sama dengan anak yang lain, (c) bermain dengan kelompok yaitu bermain dengan anak lain.

Dari tahapan perkembangan permainan yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan permainan terdiri dari usia 0-10 tahun. Dalam usia ini anak yang hanya mempunyai rasa ingin tahu, kemudian anak mampu mencapai tingkat kematangan, sampai anak mampu melakukan kegiatan. Adapun dalam tahapan perkembangan sosial, dalam tahapan ini anak melakukan permainan melalui permainan yang melibatkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain.

4. Manfaat Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain, menurut Isenbreg dan Jalongo (dalam Hartati, 2005: 95-96), permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak diantaranya (1) Untuk perkembangan kognitif. Anak mulai untuk mengerti dunia, Anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda, Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya. (2) Untuk perkembangan sosial dan emosional. a) Anak dapat mengembangkan keahlian berkomunikasi secara verbal melalui negosiasi peran, mencoba untuk memperoleh akses untuk permainan yang berkelanjutan untuk menghargai perasaan orang lain, b) Anak dapat merespon perasaan teman sebaya sambil menanti

giliran bermain dan berbagi materi dan pengalaman, c) Anak bereksperimen dengan peran-peran orang dirumah, di sekolah, dan masyarakat, disekitarnya melalui hubungan langsung dengan kebutuhan kebutuhan dan harapan (keinginan) orang –orang sekitarnya, d) Anak belajar menguasai perasaan ketika marah, sedih, atau khawatir, dalam keadaan terkontrol. (3) Untuk perkembangan bahasa. Dalam permainan dramatik, anak menggunakan pernyataan-pernyataan peran, infleksi (perubahan nada/ suara), dan bahasa komunikasi yang tepat. Selama bermain, anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan dan dalam situasi yang berbeda dengan orang yang berbeda pula. Anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau mengadakan dan meneruskan permainan, melalui bermain, anak bereksperimen dengan kata-kata, suku kata bunyi, dan struktur bahasa. (4) Untuk perkembangan fisik (jasmani), anak terlihat dalam permainan yang aktif menggunakan keahlian-keahlian motorik kasar, anak mampu memungut dan menghitung benda-benda kecil menggunakan motorik halusnya. (5) Untuk perkembangan pengenalan huruf (*literacy*), Proses membaca dan menulis anak seringkali pada saat anak sedang bermain permainan dramatik, ketika ia membaca huruf cetak yang terter, membuat daftar belanja atau bermain sekolah-sekolahan, Permainan dramatik membantu anak belajar memahami cerita dan struktur cerita, dalam permainan dramatik, anak

memasuki dunia bermain seolah-olah mereka adalah (karakter atau benda lain. Permainan ini membantu mereka memasuki dunia karakter buku.

Bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan. Menurut Mutiah (2010 :113), permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Permainan ini sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak.

5. Bermain Mencari Harta Karun secara Berkelompok

Permainan berburu harta karun menurut Fad (2014: 116) mengatakan bahwa permainan berburu harta karun sangat baik untuk menjaga kekompakan. Akan tetapi nilai permainan kekompakan sebaiknya lebih ditingkatkan dalam permainan berkelompok, sehingga perebutan harta karun tidak hanya dilakukn masing-masing individu melainkan kelompok.

Menurut Van Hoorn ET AL.(dalam Beaty, 2013:145) bahwa Permainan kooperatif melibatkan usaha gigih untuk merundingkan tema permainan dan kostruksi bersama dengan teman sebaya, dan bericikan anak-anak yang keluar masuk permainan mereka untuk menetapkan peran atau kejadian. Permainan kelompok merupakan kegiatan utama

bagi banyak anak selama waktu permainan bebas, sementara anak lain belum mempelajari kemampuan sosial yang penting untuk memasuki permainan atau pertahanan peran mereka. Merekalah anak-anak yang sering kali terlibat dalam permainan paralel di sebelah para pemain kelompok. Beberapa anak sangat puas bermain disamping anak lain tanpa bergabung, sementara anak lain mungkin butuh bantuan untuk turut menikmati kesenangan bermain.

Bermain kelompok atau disebut juga *dengan Cooperative Play* merupakan permainan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama.

Langkah-langkah metode bermain mencari harta karun secara berkelompok adalah meliputi persiapan dan pelaksanaan kegiatan. Tahap persiapan permainan mencari harta karun secara berkelompok meliputi: persiapan dengan menggunakan 2 media yaitu menggunakan bola atau potongan puzzle sebagai harta karun, 20 bola dengan dua warna yang berbeda misal merah dan hijau (10 merah dan 10 hijau), kemudian siapkan wadah/kanjang sebagai tempat hasil pencarian harta karun (bola), dan potongan puzzle gambar pelangi, matahari dan bintang

Tahap pelaksanaan permainan mencari harta karun secara berkelompok adalah (1) Sebelum dimulai permainan guru harus

menyiapkan 20 bola atau potongan puzzle yang disembunyikan diruangan kelas, setiap bola atau potongan puzzle di letakan dengan menyebar di tempat yang berbeda tanpa sepengetahuan anak. (2) kondisikan dan motivasi untuk mengikuti permainan, beri reward dengan memberi bintang dan acungkan jempol ketika anak dapat mengikuti permainan. (3) Pada awal permainan guru membagi 2 atau 3 kelompok dalam 1 kelas. (4) kemudian guru memperkenalkan apa yang harus dicari harta karun (bola) atau potongan puzzle. (5) ketika akan di mulai permainan, guru memberi batasan waktu dalam permainan mencari, dan harus tepat mengambil warna bola atau potongan puzzle sesuai dengan kelompoknya, kemudian anak mempraktekan permainan mencari harta karun secara berkelompok dengan dilakukan secara kerjasama (6) Setiap kelompok meletakkan di wadah/ kranjang dengan hasil yang didapat atau memasang puzzle secara tepat. (7) permainan dilakukakan sampai selesai, (8) anak bersama sama menghitung jumlah bola yang telah didapat, yang paling banyak mendapatkan 10 bola, atau memasang puzzle paling tercepat kelompok menjadi pemenang. (8) berikan reward dan motivasi pada anak yang sudah mengikuti permainan ini dengan memberi bintang.

C. Kriteria keberhasilan perkembangan sosial Emosi

1. Pedoman penilaian

Menurut Depdiknas (2010: 11) pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut :

- a. Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberikan satu bintang (★).
- b. Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH tanda dua bintang (★★).
- c. Anak yang sudah berkembang sesuai dengan harapan (BSH) pada indicator dalam RKH mendapatkan tanda bintang tiga (★★★)
- d. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda bintang empat (★★★★)

Sesuai dengan ketentuan Kemendiknas peneliti akan menggunakan simbol sebagai berikut :

- ★ = Anak yang belum berkembang
- ★★ = Anak yang sudah mulai berkembang
- ★★★ = Anak yang sudah mulai berkembang sesuai harapan
- ★★★★ = Anak yang berkembang sangat baik

Kriteria penilaian menurut Yus (2005: 212). Penilaian dapat dilakukan dengan memfokuskan perhatian pada anak yang kemampuannya diatas rata-rata temannya dalam kelas tersebut dan anak-anak yang kemampuannya dibawah rata-rata kelas itu. Untuk mengenali anak-anak yang kemampuannya berada di atas rata-rata kelas/kelompok itu dapat digunakan dalam sekelompok orang yang terkumpul secara acak dan rondom dan paling sedikit 30 orang akan menyebar membntuk

distribusi kurva normal. Dengan demikian orang berada pada kutub negatif sampai positif dengan presentase sama atau hampir sama. Dengan cara itu dapat diperkirakan sebesar 5% diatas dan 15% di bawah. Kalau banyak anak dalam satu kelas 30 orang, maka 15 % sama dengan 4 sampai 5 orang. Dengan cara tersebut dapat diketahui bahwa dalam kelas tersebut ada sekitar 8 sampai 10 anak yang harus diperhatikan dalam penilaian. Anak-anak tersebut diberi nilai baik dan kurang. Anak yang berada pada kutub positif diberi nilai baik dan anak yang berada pada kutub negatif diberi nilai kurang.

Anak lain yang tidak termasuk dalam 15% di atas dan 15% dibawah perhatian juga. Hal ini dilakukan terutama jika ada perilaku atau prestasi yang spesial/ khusus itu dicatat dalam bentuk deskripsi atau urian. Kalau tidak ada hal yang istimewa anak-anak tersebut diberi nilai sedang atau cukup.

2. Indikator Keberhasilan

Tabel 2.1

Indikator keberhasilan dalam pengembangan bidang sosial emosi.

NO	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN				KET
		★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	
1.	Bersedia bermain dengan teman sebaya					
2.	Melakukan permainan sesuai dengan peraturan					
3.	Bekerjasama dalam menyelesaikan permainan					
4	Tidak berebutan harta karun dengan kelompoknya					

Keterangan Indikator 1.

- ★ : Anak tidak bersedia bermain dengan teman sebaya, (misal: anak lebih memilih teman untuk bermain sendiri)
- ★ ★ : Anak mampu bersedia bermain dengan teman sebaya dengan motivasi guru
- ★ ★ ★ : Anak mampu bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa motivasi guru
- ★ ★ ★ ★ : Anak mampu bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa motivasi guru dan memberi semangat kepada teman lainnya untuk tidak memilih teman.

Keterangan Indikator 2

- ★ : Anak belum mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan. (Anak bermain sendiri tanpa aturan)
- ★ ★ : Anak mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan tetapi masih ada anak yang tidak jujur dalam peraturan permainan.
- ★ ★ ★ : anak mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan.
- ★ ★ ★ ★ : anak mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan tanpa arahan guru serta mampu mengingatkan teman lainnya untuk ikut aturan bermain.

Keterangan Indikator 3.

- ★ : anak belum mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan, (misalnya: anak tidak mau bergabung dengan teman sekelompoknya).
- ★ ★ : anak mampu bekerjasama dengan teman tertentu
- ★ ★ ★ : anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan
- ★ ★ ★ ★ : anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan dan dapat memotivasi teman yang lain.

Keterangan Indikator 4.

- ★ : anak masih berebutan harta karun dengan kelompoknya
- ★ ★ : anak tidak berebutan harta karun dengan kelompoknya
★ namun masih dimotivasi oleh guru
- ★ ★ ★ : anak sudah tidak berebutan harta karun dengan kelompoknya tanpa motivasi guru
- ★ ★ ★ ★ : anak sudah tidak berebutan harta karun dengan kelompoknya dan mampu mengingatkan teman lainnya agar tidak berebut harta karun

D. Kerangka Berfikir

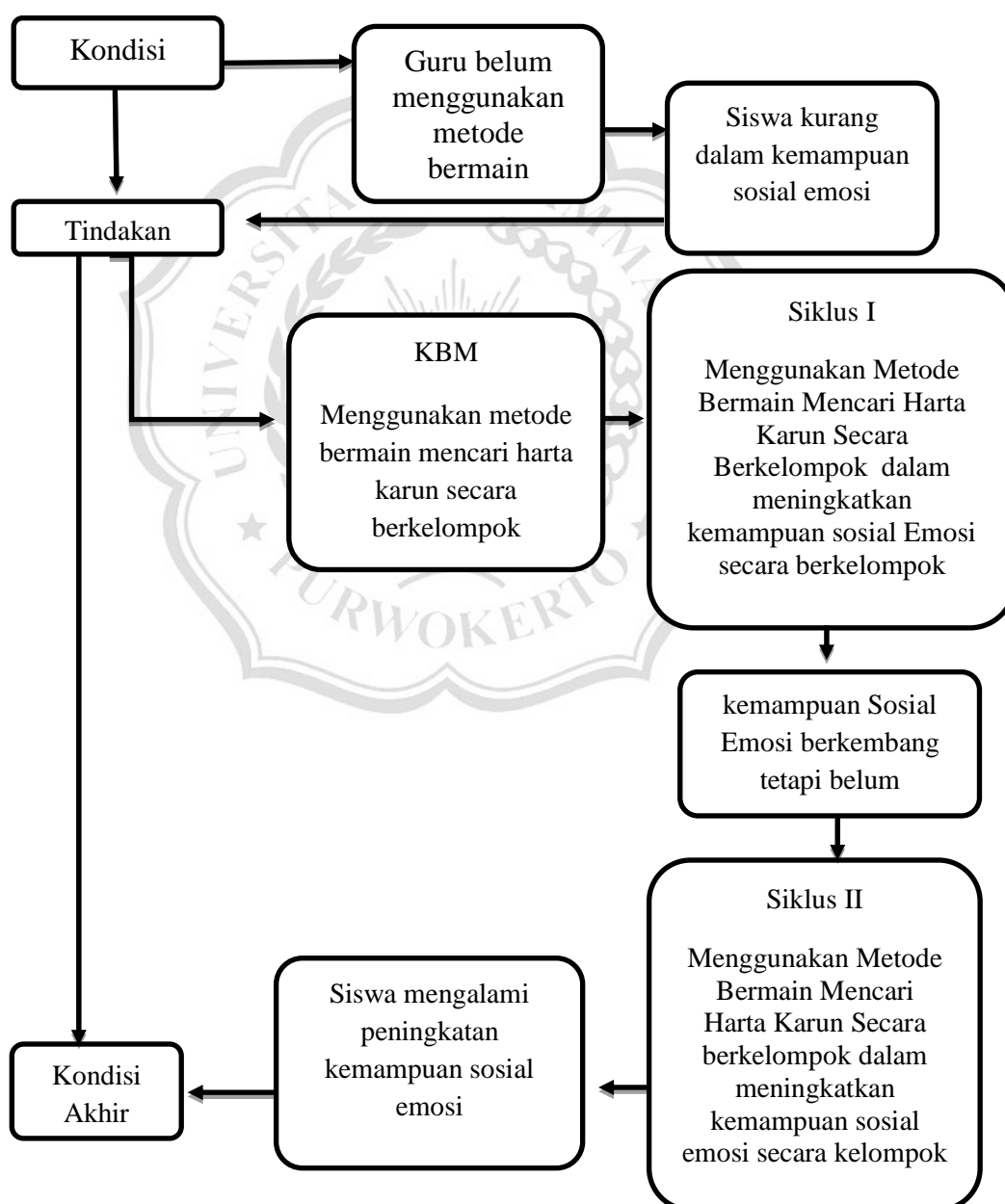
Pada hakekatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebayanya, maupun dengan orang lain yang lebih dewasa. Bentuk bermainnya pun beragam. Berdasarkan fenomena tersebut para ahli PAUD mentukan bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran, dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Di usia 4 tahun, ketika masuk TK, kehidupan sosial anak mulai mengarah ke luar. Ini ditandai dengan tumbuhnya minat untuk bermain bersama teman. Masa ini disebut tahap perkembangan bermain, yaitu bermain bersama teman dan terjadi interaksi ketika bermain. Memang di usia 4-5 tahun ini anak memasuki rentang bermain sosial (*cooperative play*).

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Dalam bermain kelompok, Mereka bisa mengembangkan kepekaan terhadap kebutuhan orang lain, juga dapat mengendalikan kecenderungan untuk mendominasi, mengelola emosi, belajar mengendalikan diri dan membuka ruang pribadi dan pemikirannya pada orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hubungan bermain mencari harta karun secara berkelompok dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, karena guru sudah menggunakan metode bermain mencari harta karun secara berkelompok dengan baik, dengan demikian perkembangan sosial emosional anak didik akan meningkat. Maka dapat dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan bagan kerangka berfikir penelitian tindakan diatas, peneliti berpendapat, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosi melalui metode bermain mencari harta karun secara berkelompok pada anak kelompok B2 TK Aisyiyah XV Teluk Desa Teluk kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2014-2015.

