

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia 4 atau 5 tahun mulai bermain bersama dalam kelompok dan berbicara satu sama lain. Di sini perkembangan sosial anak mulai terbentuk dan mulai memilih teman, dalam arti dengan siapa dia akan bermain. Akan tetapi lingkungannya masih terbatas, yaitu hanya pada anak yang memiliki kesamaan tertentu. Misalnya rumahnya masih dalam satu lingkungan, sama-sama satu sekolah, atau mempunyai mainan yang sama. Itu semua sebagai bentuk kerjasama pada anak yang kemunculannya ditentukan oleh faktor yang hampir memiliki kesamaan, sehingga antara anak yang satu cocok dengan anak yang lain, dan faktor yang tidak kalah pentingnya ditanamkan oleh guru melalui proses pembelajaran.

Pendidikan perlu diusahakan agar potensi dan kecerdasan yang dimiliki dapat berkembang secara optimal, sebab potensi dan kecerdasan yang dimiliki setiap manusia menjadi sebuah bekal, digunakan untuk menghadapi kehidupan sekarang dan di masa yang akan datang. Penyelenggaraan pendidikan dilakukan melalui berbagai jenjang pendidikan mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) atau PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), Taman Pendidikan Al-Qur'an, atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat.

Sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar, anak usia dini perlu mengikuti PAUD, karena pendidikan pada jenjang ini merupakan fondasi yang paling kuat bagi tegaknya karakter bangsa dimasa depan (Ambary, 2015: 15).

Memasukkan anak ke lembaga PAUD merupakan keputusan yang tepat untuk menyiapkan generasi penerus keluarga dan bangsa yang handal. PAUD memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan belajar dan bimbingan belajar yang tepat agar kemampuan anak berkembang dengan optimal sehingga mampu menghadapi kehidupan dimasa sekarang dan yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, disiplin, kemandirian, moral dan nilai-nilai agama. Pertumbuhan dan perkembangan kemampuan anak tercapai secara optimal apabila diberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Anak yang telah memasuki dunia pendidikan, khususnya TK akan berinteraksi dengan lingkungan anak itu berada, berinteraksi dengan teman sebayanya maupun dengan orang dewasa. Sebagaimana dijelaskan oleh Hurlock (2015: 33); bahwa anak umur 2 sampai 6 tahun belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang diluar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak-anak belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain. Melalui interaksi sosial anak akan memperoleh pengalaman sehingga dapat membangun pengetahuannya. Hal tersebut sesuai pendapat Vigostky dalam Masitoh (2017: 21); bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial dan kerjasama sebagai pembelajaran dari orang-orang dewasa di lingkungannya.

Pengalaman interaksi sosial sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam bekerjasama. Interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya baik dengan anak yang lain maupun dengan guru atau orang dewasa, pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh cukup berharga bagi anak, anak dapat belajar mengembangkan kemampuan berbahasa, berkomunikasi dan

bersosialisasi. Interaksi sosial anak dikatakan berhasil apabila anak dapat diterima dalam lingkungan sosialnya. Penerimaan sosial bisa didapatkan jika anak mempunyai kemampuan sosial emosional yang baik, kemampuan berkomunikasi, kemampuan menjalin kerjasama, kemampuan menghargai, mentaati peraturan, mau memberi dan menerima bantuan. Kemampuan sosial anak dapat berkembang dengan lebih baik apabila anak mengikuti PAUD sebagaimana dijelaskan oleh Hurlock (2015: 43); bahwa anak yang mengikuti pendidikan PAUD melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti pendidikan PAUD. Melalui kegiatan yang dirancang guru, anak dipersiapkan secara lebih baik untuk melakukan partisipasi yang aktif dalam kelompok dibandingkan dengan anak-anak yang aktifitas sosialnya terbatas dengan anggota keluarga dan anak-anak dari lingkungan tetangga terdekat.

Kemampuan kerjasama sangat diperlukan ketika seseorang berada dalam suatu lingkungan kerja yang mempunyai tujuan yang sama. Anak harus mempunyai kemampuan kerjasama bila berada dalam sebuah kelompok dengan kegiatan yang membutuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, ketika anak berada dalam kegiatan yang membutuhkan partisipasi dari suatu kelompok tersebut. Kegiatan semacam ini lebih sering ditemui anak, ketika anak berada di sekolah dasar, SLTP dan SMA, anak-anak akan diberi tugas kelompok, diminta untuk membentuk kelompok belajar dan kegiatan-kegiatan kelompok lainnya serta kelak ketika mereka berada dalam sebuah organisasi tertentu.

Sebagai guru PAUD sudah seharusnya untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak agar mampu menjalin kerjasama dalam kelompok. Kemampuan kerjasama perlu ditanamkan kepada anak usia dini sebagaimana dijelaskan oleh Mardikusumo (2019: 32) bahwa salah satu tujuan pendidikan PAUD diharapkan setelah lulus anak memiliki kemampuan menjalin kerjasama dalam kelompok. Kemampuan kerjasama yang ditunjukkan oleh anak PAUD adalah kemampuan anak dalam melakukan kerjasama dalam kelompok, berupa timbal balik dari individu atau kelompok secara keseluruhan, memberikan

kontribusi terhadap anak lainnya dengan cara saling membantu, memberikan dorongan, mengkritik dan menghargai pekerjaan orang lain (Aisyah, 2016: 22).

Kemampuan kerjasama anak dapat berkembang dengan baik apabila anak sering diajak untuk melakukan kegiatan-kegiatan kelompok yang memungkinkan anak untuk berpartisipasi dan menjalin kerjasama dengan anak lain, seperti bermain kereta api. Dalam kerjasama tersebut adanya saling pengertian, saling meminjamkan mainan, dan sebagainya, demikian halnya yang terjadi pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Bawang Kabupaten Batang. Begitu pentingnya kerjasama ini, maka kerjasama perlu dimiliki sejak dini, hal ini sesuai dengan motto pendidikan bagi anak usia dini, yaitu: “belajar sambil bermain, dan bermain seraya belajar”.

Bentuk kerjasama ini tidak ditampilkan secara tertulis, tetapi dikemukakan apa yang tersirat melalui permainan kereta api. Dalam bermain kereta api, kereta api akan dapat mengangkut beban yang banyak (gerbong) jika ada lokomotif (kepala = pimpinan) sebagai motor penggerak dan gerbong sebagai tempat mengangkut barang atau penumpang. Perlunya kerjasama ini seperti disinggung seorang psikolog industri bernama Peter Honey yang menyatakan: “ada beberapa alasan perlunya kerjasama dalam tim sangat penting baik dalam organisasi ataupun kelompok, yaitu individu dapat belajar dengan cepat dengan teman lain dari pada sebagai individu yang bekerja secara sendiri” (Supratiknya, 2015: 34).

Permainan (kereta api) juga dapat melatih kerjasama, dengan permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial anggota, belajar cara berkomunikasi, dan manajemen atau mengelola emosi. Selain itu juga memiliki manfaat yang dapat dicapai, yaitu *self esteem* sebagai peningkatan kohesivitas kelompok, penghargaan diri dan meneguhkan peran anggota dalam kelompok (Ambariy, 2018: 22), maka dalam pembelajaran guru dapat memberikan pentingnya kerjasama kelompok melalui permainan kereta api, salah satu bahannya dari balok.

Berdasarkan keanekaragaman Alat Permainan Edukatif (APE) yang sengaja dibuat oleh pabrik, misalnya: boneka, mobil-mobilan, pesawat terbang, kereta api,

dan sejenisnya, tetapi ada juga permainan yang alatnya disiapkan sendiri dari bahan-bahan di lingkungan sekitar anak, seperti: permainan mobil-mobilan dari kulit jeruk, senjata dari pelepah pisang, dan permainan lain yang aksesorisnya diambil daun-daunan, ranting maupun dahan kecil yang dapat dijadikan sebagai alat untuk bermain, termasuk juga di dalamnya balok sebagai bahan permainan kereta api. Misalnya digunakan untuk membentuk atau berkreasi dan menghasilkan suatu karya, yang terpenting adalah terjadinya proses dalam diri anak bahwa anak bisa berkarya dan yakin kemampuan karyanya (Aisyah, 2015: 42).

Uraian di atas menggambarkan bahwa APE merupakan sarana pendidikan yang memiliki peran penting, sebab tanpa alat permainan edukatif yang memadai dimungkinkan pendidikan anak usia dini tidak berfungsi sebagai tempat pendidikan yang baik, bahkan dikatakan bahwa APE yang sesuai perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang imajinasi anak, sehingga daya pikir serta daya cipta untuk melakukan kegiatan pada anak akan berkembang. Hal ini bisa terjadi, sebab anak merasa betah dan tidak bosan berada di lingkungan kelas tempat dia belajar, tetapi dalam bentuk bermain (Moeslichanatoen, 2015: 37). Pada kajian ini, permainan yang dimaksud adalah permainan balok dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan social emosional anak dalam bentuk kerjasama.

Kaitannya dengan kerjasama, anak selalu membutuhkan hubungan kerjasama antara anak satu dengan anak yang lain, tetapi pada umumnya masih sangat kurang, karea belum diarahkan dengan bai dan maksimal. Mengingat hubungan kerjasama tersebut merupakan tuntutan dalam kehidupan sosial, maka amal yang mempunyai hubungan interpersonal kerjasama kurang baik akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik itu di rumah, di sekolah apalagi di dalam masyarakat. Hubungan kerjasama yang baik akan tercipta dengan baik bila ada komunikasi yang baik, komunikasi yang baik dapat terlaksana jika ada pemahaman terhadap etika kerjasama. Untuk menumbuhkan hubungan kerjasama yang baik, anak perlu bersikap terbuka dan

sebagai pengganti sikap dogmatis. “Anak perlu memiliki sikap percaya diri, sikap mendukung, dan terbuka yang mendorong timbulnya sikap saling memahami, menghargai dan saling menghormati pada materi yang hendak dibicarakan dan menjadi objek kerjasama melalui komunikasi” (Daeng, 2015: 42).

Kondisi yang terjadi di lapangan, yaitu pada anak di TK Negeri Pembina Bawang Kabupaten Batang sebagai observasi awal (Data Sekolah, 2024); menunjukkan bahwa masih ada sebagian anak yang memperoleh penilaian dengan kategori kurang baik. Hal tersebut menggambarkan bahwa anak belum mau berbagi kepada teman, belum memiliki jiwa suka menolong, dan belum mau membantu teman serta cenderung mementingkan kepentingan pribadi. Hal tersebut sangat bertentangan dengan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah yang menyebutkan bahwa kemampuan kerjasama pada anak usia dini (AUD) termasuk dalam lingkungan perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dengan indikator memiliki ciri: “1) menjaga diri sendiri dari lingkungannya; 2) menghargai keunggulan orang lain; dan 3) mau berbagi, menolong, serta membantu teman”.

Satu sisi anak yang ada pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Bawang Kabupaten Batang (Data sekolah, 2024); anak memiliki kecenderungan lebih bersifat individu, memikirkan diri sendiri dan kurang mempunyai rasa empati pada kegiatan bermain dalam bentuk kerjasama dan saling tolong-menolong, sisi lainnya saling tolong-menolong, memahami apa yang dirasakan teman berkaitan dengan penderitaan (empati), peningkatan komunikasi sosial merupakan ciri dan karakter bangsa Indonesia, dan harus ditanamkan dan dimiliki sejak dini kepada anak, maka bila anak masih memiliki pemikiran yang bersifat individu dan tak acuh terhadap lingkungan, dikhawatirkan akan terbiasa dengan kepribadian yang kaku, mau menang sendiri dan tidak menghiraukan lingkungan. Hal tersebut akan berakibat pada munculnya individualistik pada anak, dan ini sangat bertentangan dengan kondisi sosial budaya dalam masyarakat yang selalu

membutuhkan orang lain, bahkan sebagai ciri khas bangsa Indonesia. Oleh sebab itu perlu ada suatu tindakan dari guru agar anak memiliki perilaku kerjasama dengan teman lain secara baik dan maksimal.

Membantu meningkatkan hubungan kerjasama pada anak perlu adanya pemahaman terhadap etika pergaulan, sedang tindakan yang perlu dilakukan guru adalah mengangkat masalah tersebut agar tidak terlanjur lebih jauh. Diharapkan guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran perlu menerapkan metode dan media yang sesuai dengan materi dan kondisi lingkungan anak, salah satunya adalah permainan kereta api. Bermain kereta api ini dapat memberikan pesan moral pada anak dalam peningkatan perilaku kerjasama, sebab dengan bermain kereta api ada lokomotif sebagai penggerak/kepala dengan filosofi sebagai motivasi atau pimpinan dan juga ada rangkaian gerbong sebagai pengikut. Dalam gerbong terdapat penumpang yang saling menghargai hak orang lain, memerlukan komunikasi, butuh kerjasama dan sebagainya. Pentingnya bermain kereta api bagi peningkatan kerjasama pada anak ini didasarkan pendapat Padmonodewo (2015: 23) yang menyatakan bahwa diantara metode yang dianggap baik untuk pengembangan kemampuan kerjasama anak usia prasekolah adalah penerapan metode bermain dan menggambar kereta api, sehingga banyak para guru yang menyebutnya sebagai “permainan kereta api pintar”.

Melalui kegiatan bermain kereta api diharapkan anak mampu mengembangkan kerjasamanya, sebab dengan bermain kereta api diperoleh nilai positif. Respon anak tersebut pada permainan kereta api dapat menyenangkan perasaan serta memberi kepuasan pada diri anak sebagai bentuk pengembangan imajinasinya. Namun apakah kerjasama anak ini dapat ditingkat melalui bermain kereta api? Hal inilah yang menjadikan alasan dipilihnya judul penelitian: “Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional dalam Kerjasama melalui Permainan Kereta Api Balok pada Anak TK Negeri Pembina Bawang Kabupaten Batang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Masih ada sebagian anak di TK Negeri Pembina Bawang Kabupaten Batang yang menunjukkan kemampuan kerjasamanya dengan teman kurang maksimal.
2. Kurangnya pendampingan dan perhatian orang tua dalam hal peningkatan kerjasama pada anak.
3. Belum maksimalnya guru dalam proses pembelajaran menggunakan alat peraga yang disesuaikan dengan materi dan kondisi serta lingkungan anak.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: bagaimana melalui permainan kereta api balok dapat meningkatkan sosial emosional dalam kerjasama pada anak TK Negeri Pembina Bawang Kabupaten Batang?

## **D. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: mengetahui dan mendeskripsikan permainan kereta api balok dalam meningkatkan sosial emosional dalam kerjasama pada anak TK Negeri Pembina Bawang Kabupaten Batang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoretis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi/masukan pada teori yang telah ada, berkaitan dengan literatur yang mengkaji masalah kerjasama pada pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis ini adalah bagi anak, bagi guru, bagi peneliti, dan bagi orang tua, seperti dikemukakan berikut ini.

- a. Untuk anak

Diharapkan anak dapat mengembangkan kerjasamanya dengan teman dan sebagai bentuk peningkatan perkembangan serta pertumbuhan bersosialisasi baik di rumah, di sekolah (TK) maupun dalam masyarakat.

- b. Untuk guru

Dapat meningkatkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran di TK, terutama dalam pengembangan APE melalui berbagai jenis kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara efektif dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang disesuaikan dengan lingkungan anak berada.

- c. Untuk sekolah

Dapat memberikan informasi terkait dengan temuan di lapangan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan langkah dan kebijakan terkait dengan pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan proses pembelajaran.

- d. Untuk orang tua

Dapat dijadikan sebagai masukan orang tua untuk mendidik anaknya, terutama pada dalam pengembangan kerjasama baik dengan sesama anak maupun dengan masyarakat yang disesuaikan dengan kemampuan anak.

**BAB II**  
**KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORETIS,**  
**KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

**A. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka penelitian ini disajikan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya dan ada kaitannya dengan judul penelitian yang peneliti lakukan, secara lengkap dapat dikemukakan sebagai berikut.

Tabel 2.1: Penelitian Relevan

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Model Penelitian	Hasil Penelitian
1	Aryanti (2018): ”Peningkatan Kerjasama Anak Melalui Mewarnai Gambar Binatang pada Anak TK Insan Cendekia Sragen”	PTK	Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa melalui mewarnai gambar binatang kerjasama anak dapat meningkat sebesar 92,21% dengan kriteria sangat tinggi, hal ini diperoleh setelah dilakukan siklus II. Hasil tersebut lebih besar dari indikator kinerja 75% untuk skor anak secara individu dan 85% secara klasikal; $75\% < 92,21\% > 85\%$ , sehingga hipotesis tindakan diterima.
2	Elminingtyas (2019): ”Peningkatan Sosial Emosional melalui APE Kereta Api pada Anak TK Cita Bunda Wonosobo”.	PTK	Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa kegiatan bermain APE kereta api dapat meningkatkan sosial emosional anak sebesar 89% setelah tindakan pada siklus II, hasil tersebut lebih besar dari patokan keberhasilan 75%, karena: $89\% > 75\%$ , maka hipotesis kerja diterima.
3	Suhartini (2017): ”Peningkatan Kerjasama Anak Melalui Permainan Bakiak pada Anak TK Trisula Grobogan”	PTK	Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa melalui permainan bakiak dapat meningkatkan kerjasama anak meningkat sebesar 87,23% dengan kriteria sangat tinggi, hal ini diperoleh setelah dilakukan siklus II. Hasil tersebut lebih besar dari indikator kinerja 75% untuk skor anak secara individu dan 85% secara klasikal; $75\% < 87,23\% > 85\%$ , sehingga hipotesis tindakan diterima.

4	Widyaningsih : ”Peningkatan Kerjasama Anak Melalui Permainan Kereta Api Lego pada Anak TK As-sshifa Solo”	PTK	Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa melalui permainan kereta api berbahan lego dapat meningkatkan kerjasama anak meningkat sebesar 88,25% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB), hal ini diperoleh setelah dilakukan siklus II. Hasil tersebut lebih besar dari indikator kinerja 75% untuk skor anak secara individu dan 85% secara klasikal; $75\% < 88,25\% > 85\%$ , sehingga hipotesis tindakan diterima.
5	Falentina Dwi Haryanti (2019): ”Peningkatan Sosial Emosional melalui Permainan Sunda Manda pada Anak TK Tri Sula Sragen”.	PTK	Hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa kegiatan bermain Sunda Manda dapat meningkatkan sosial emosional anak sebesar 91% setelah tindakan pada siklus II, hasil tersebut lebih besar dari patokan keberhasilan 75%, karena: $91\% > 75\%$ , maka hipotesis kerja diterima.

Berdasarkan sajian di atas, penelitian peneliti mengkombinasikan dari ketiga variabel sehingga muncul judul baru terkait dengan peningkatan kemampuan sosial emosional dalam kerjasama melalui permainan kereta api balok pada anak TK Negeri Pembina Bawang Kabupaten Batang.

## B. Kajian Teoretis

### 1. Sosial Emosional

#### a. Pengertian Sosial Emosional

Sosial emosional terdiri dari dua kata yaitu sosial dan emosional. Menurut Plato secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial atau *zoon politicon* (Miller, 2021: 79). Musriyati (2020: 95) mengungkapkan bahwa sosialisasi adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial, sedangkan menurut Loree dalam (Nurmalitasari, 2020: 66);

sosialisasi merupakan suatu proses yaitu individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial pada tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya. Hal tersebut senada pendapat Utami (2020: 85) yang menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.

Goleman dalam (Desiningrum, 2019: 15) mengemukakan bahwa sosial emosional merupakan satu unsur kecerdasan yang terbagi menjadi dua kecakapan, yaitu: kecakapan pribadi dan kecakapan sosial. Kecakapan pribadi meliputi kesadaran diri, yaitu kemampuan merasakan emosi tepat pada waktunya dan kemampuan dalam memahami kecenderungan dalam situasi tersebut. Pengaturan diri adalah memahaminya, kemudian menggunakan pemahaman tersebut untuk menghadapi situasi secara produktif. Adapun kecakapan sosial meliputi empati yang merupakan pengenalan emosi orang lain dibangun berdasarkan pada kesadaran diri dan keterampilan sosial, yaitu merupakan aspek penting dalam emosional *intelligence* (kemampuan).

American Akademi of Padiatrics (dalam Efendi, 2019: 33) menjelaskan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun negatif. Anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya atau orang dewasa di sekitarnya secara aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungannya. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan oran-orang di lingkungannya yang diperoleh dengan cara mendengar, mengamati, dan meniru hal-hal yang dilihatnya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nurjannah (2020: 55) yang menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan proses belajar dari diri sendiri pada diri anak tentang cara berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya yang sesuai dengan aturan sosial, sehingga anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaan sesuai dengan kemampuan dalam mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaannya yang diperoleh secara bertahap melalui proses penguatan modeling.

Berdasarkan beberapa pengertian sosial emosional di atas dapat disimpulkan sosial emosional anak adalah proses perkembangan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kepada orang tua, teman sebaya, dan orang dewasa, serta proses perkembangan kondisi jiwa anak dalam memberikan respon terhadap keadaan di lingkungan yang sesuai dengan aturan sosial dan diperoleh melalui proses mendengar, mengamati, meniru, dan diberi stimulasi melalui penguatan dan modeling atau contoh.

#### b. Proses Sosial Emosional

Sosial emosional merupakan suatu proses individu (peserta didik) melatih kepekaan dirinya terhadap lingkungan di sekitarnya dan kepekaan terhadap orang-orang yang ada di sekitar dirinya, terutama tekanan dan tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti kebanyakan orang yang ada di dalam lingkungan sosialnya. Bersosialisasi sangat penting bagi anak usia dini, karena di masa sosial anak usia dini diajarkan untuk saling terbuka dengan dunia luar yang ada di sekitarnya sehingga anak akan memahami antara yang satu dengan yang lain.

Helton (2020: 97) mengemukakan bahwa untuk mencapai perkembangan sosial dan kemampuan dalam bermasyarakat, seseorang harus melalui 3 (tiga) proses yang saling berkaitan dan apabila terjadi kegagalan dalam satu proses dari tiga proses tersebut, maka akan menurunkan kadar sosialisasi individu tersebut. Ketiga proses tersebut adalah: 1) berperilaku yang dapat diterima secara sosial dan setiap kelompok

masyarakat memiliki standar perilaku tersebut; 2) belajar memainkan peran sosial; dan 3) perkembangan proses sosial yaitu menyukai orang lain dan kegiatannya. Adapun menurut Santoso (2018: 67); proses perkembangan sosial anak dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu proses belajar dan pembentukan loyalitas sosial.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses sosial emosional dapat dikembangkan dengan cara mengajak peserta didik secara langsung berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga secara perlahan kemampuan bersosial dalam diri anak akan terus berkembang sesuai proses perkembangan emosi pada anak tersebut.

#### c. Aspek Sosial Emosional

Lebih lanjut Beaty dalam (Istiqomah, Latnif dan Khutobah, 2019: 62) menyatakan bahwa perkembangan sosial anak berkaitan dengan perilaku prososial dan bermain sosial emosionalnya. Menurut Beaty; aspek sosial emosional meliputi: 1) empati; kemurahan hati; 3) kerja sama; dan 4) kepedulian, seperti dijelaskan berikut ini.

- 1) Empati; yaitu menunjukkan perhatian kepada orang lain yang kesusahan atau menceritakan perasaan orang lain yang mengalami konflik.
- 2) Kemurahan hati; yaitu berbagi sesuatu dengan yang lain atau memberikan barang miliknya.
- 3) Kerja sama; yaitu bergantian menggunakan barang, melakukan sesuatu dengan gembira.
- 4) Kepedulian; yaitu membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan.

Berdasarkan keempat aspek di atas dapat dikemukakan bahwa secara psikologis, pada tahap ini kemampuan anak baik secara interpersonal maupun personal satu sama lainnya saling mempengaruhi. Sedangkan emosional AUD yang terdiri dari kata dasar “emosi” adalah perasaan yang ada dalam diri anak, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang,

perasaan baik atau buruk. Adapun menurut Putra dan Dwilestari (2021: 89); aspek sosial emosional meliputi: 1) meniru; 2) persaingan; 3) kerjasama; 4) simpati; 5) empati; 6) dukungan sosial; 7) berbagi; dan 8) perilaku akrab, seperti dijelaskan berikut.

- 1) Meniru; yaitu melakukan perilaku orang dewasa di sekitarnya.
- 2) Persaingan; yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain (secara positif).
- 3) Kerjasama; yaitu bermain kooperatif bersama teman.
- 4) Simpati; yaitu menggambarkan perasaan belas kasih atas kesedihan orang lain.
- 5) Empati; yaitu menempatkan diri pada posisi kesedihan orang tersebut.
- 6) Dukungan sosial; yaitu dukungan dari orang sekitar.
- 7) Berbagi; yaitu memberikan miliknya kepada teman atau orang dewasa sebagai bentuk kepedulian.
- 8) Perilaku akrab; yaitu hubungan erat dan personal dengan orang lain.

#### d. Karakteristik Sosial Emosional

Steinberg (dalam Trianto, 2018: 49) menjelaskan tentang karakter perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun sebagai berikut.

- 1) Anak lebih suka bekerjasama dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri atau berpasangan;
- 2) Mulai mengikuti dan memahami aturan;
- 3) Bertanggung jawab membereskan mainan/pekerjaan;
- 4) Memiliki rasa ingin tahu yang besar;
- 5) Mampu mengendalikan emosi; dan
- 6) Mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri dan berinisiatif.

Adapun menurut Mansur (2020: 55); ciri perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut.

- 1) Anak mulai mengetahui aturan-aturan yang ada di sekitarnya;
- 2) Anak mulai menyadari pentingnya hak orang lain;

- 3) Anak mulai berbagi dengan teman sebayanya;
  - 4) Anak mulai bersikap kooperatif dengan teman; dan
  - 5) Anak mulai memiliki kemampuan secara mandiri.
- e. Faktor yang Mempengaruhi Sosial Emosional

Berkaitan dengan hubungan interaksi antara anak satu dengan anak yang lain, maka seseorang termasuk anak saling membutuhkan orang lain. Lazarus (dalam Trianto, 2018: 51) menyebutkan bahwa setidaknya kemampuan sosial emosional anak dipengaruhi 5 (lima) faktor seperti dijelaskan berikut.

1) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosial anak-anak

2) Kematangan

Bersosialisasi memerlukan kematangan fisikis. Untuk mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional

3) Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan keluarga dalam lingkungan masyarakat. Sehubungan hal itu, dalam kehidupan anak senantiasa “ menjaga “ status sosial anak dan ekonomi keluarganya. Dalam hal tertentu, maksud “ menjaga status keluarganya” itu mengakibatkan menempatkan dirinya dalam pergaulan yang tidak tepat.

4) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Pendidikan dalam arti luas harus di artikan bahwa perkembangan anak di pengaruhi oleh kehidupan keluarga, masyarakat dan kelembagaan.

### 5) Kepastian mental “ emosi dan intelegensi“

Kemampuan berfikir mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar dan memecahkan masalah Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan memiliki kemampuan sosial emosional dengan baik

## 2. Kemampuan Kerjasama

### a. Pengertian Kerjasama

Kerjasama merupakan pemahaman terhadap proses komunikasi interpersonal yang menuntut pemahaman hubungan simbiolis antara komunikan dengan perkembangan relasional lawan komunikasi (Jalaluddin, 2015: 39). Menurut Monks (2017: 21); kerjasama adalah cara bergaul dan berinter-aksi melalui pertemuan antarorang secara bertatap muka dan setiap peserta menangkap reaksi dari orang lain secara verbal dan non verbal.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa kerjasama adalah proses komunikasi antar pribadi yang menuntut pemahaman hubungan simbiolis antara komunikan(orang yang memberi informasi) dengan perkembangan relasional lawan komunikasi (penerima informasi).

### b. Ciri/indikator kerjasama

Selain pendapat di atas, Hurlock (2015: 49) menyebutnya kerjasama pada anak disebut sebagai kelompok sosial, dengan beberapa ciri berikut.

- (1) “geng” atau kelompok anak-anak merupakan kelompokbermain;
- (2) untuk menjadi anggota, anak harus diajak;
- (3) anggota terdiri dari jenis kelamin yang sama;
- (4) pada mulanya anggota terdiri dari tiga atau empat anak, tetapi jumlah tersebut meningkat dengan bertambah besarnya anak dan bertambah minat pada olah raga;
- (5) kelompk laki-laki lebih sering terlibat dalam perilaku sosial buruk daripada kelompok anak-anak perempuan;
- (6) kegiatan kelompok yang populer meliputi bermain dan olah raga atau sekedar berkumpul;
- (7) kelompok memiliki pusat tempat pertemuan;
- (8) sebagian besar kelompok mempunyai tanda keanggotaan atau kesepakatan sebagai persetujuan; dan
- (9) pimpinan kelompok mewakili ideal kelompok dan hampir dalam segala hal lebih unggul daripada anggota yang lain”.

Adapun menurut Patmonodewo (2015: 51); ada tiga (3) ciri yang terkandung dalam kerjasama: 1) adanya dua orang atau lebih yang melakukan kerjasama, artinya kerjasama akan ada kalau ada minimal dua orang atau lebih yang melakukan aktivitas bersama; 2) terjadinya interaksi pada orang-orang yang melakukan kerjasama tersebut; dan 3) adanya tujuan yang sama yang ingin dicapai oleh orang-orang yang melakukan kerjasama tersebut. Sedangkan menurut Liliweri (2017: 31); ciri-ciri anak yang mampu bekerjasama dengan baik adalah:

- 1) Anak mau berbagi dengan menolong dan membantu teman;
- 2) Anak saling berinteraksi;
- 3) Anak memiliki tujuan yang sama;
- 4) Anak mentaati aturan yang berlaku/disepakati dalam bermain; dan
- 5) Anak bekerjasama pada kegiatan yang dilakukan.

#### c. Tahapan Kerjasama

Jalaluddin (2015: 43) mengemukakan bahwa untuk dapat melakukan hubungan interpersonal yang diperlukan dalam kerjasama setidaknya melewati 3 (tiga) tahapan, yaitu: “1) pembentukan kerjasama; 2) peneguhan kerjasama; dan 3) pemutusan hubungan kerjasama”, dijelaskan berikut.

##### 1) Pembentukan kerjasama

Tahap ini sering disebut sebagai tahap perkenalan. Fase pertama dalam tahap ini adalah “fase kontak permulaan” (*initial contact phase*) ditandai adanya usaha kedua belah pihak untuk menangkap informasi dari reaksi lawan kerjasamanya. Apabila diantara keduanya terdapat kesamaan, maka akan dilakukan proses pengungkapan diri. Pada tahap ini, informasi yang dicari dan disampaikan umumnya berkisar mengenai data demografis, usia, pekerjaan, tempat tinggal, keadaan keluarga, dan identitas umumnya lainnya.

## 2) Peneguhan kerjasama

Ada 4 (empat) faktor yang amat penting dalam memelihara keseimbangan ini, faktor tersebut adalah: 1) keakraban; 2) kontrol; 3) respons yang tepat; dan 4) nada emosional yang tepat (Monks, 2017: 41).

### a) Keakraban

Hubungan interpersonal kerjasama akan terpelihara bila kedua belah pihak sepakat tentang tingkat keakraban yang diperlukan baginya.

### b) Kontrol

Jika dua orang mempunyai pendapat yang berbeda sebelum mengambil kesimpulan, siapakah yang harus berbicara lebih banyak, siapa yang menentukan, siapakah yang dominan. Konflik terjadi umumnya bila masing-masing ingin berkuasa dalam materi pembicaraan, atau tidak ada pihak yang mau mengalah.

### c) Respon yang tepat

Respons ini bukan hanya berkenaan dengan pesan-pesan verbal tetapi juga pesan-pesan nonverbal. Jika pembicaraan serius dijawab dengan main-main, bisa mengakibatkan hubungan interpersonal mengalami keretakan. Hal yang harus diperhatikan adalah, respons yang diberikan harus tepat dan melihat situasi serta kondisi pada saat bekerjasama.

### d) Nada emosional yang tepat

Keserasian suasana emosional yang terjadi ketika berlangsungnya kerjasama merupakan faktor yang memelihara hubungan interpersonal. Besar kemungkinan salah satu pihak mengakhiri interaksi atau mengubah suasana emosi sehingga kerjasama terhambat.

## 3) Model dan Faktor yang Mempengaruhi Kerjasama

Ada sejumlah model untuk menganalisa hubungan interpersonal yang perlu adanya etika dalam kerjasama, diantaranya dengan cara mengikuti ikhtisar dari Coleman dan Hammen (Latipun, 2018: 42) yaitu

model: 1) pertukaran sosial; 2) peranan; 3) permainan; dan 4) interaksional; seperti dijelaskan satu per satu sebagai berikut.

a) Model pertukaran sosial

Model ini memandang hubungan interpersonal dalam kerjasama sebagai suatu transaksi dagang. Orang berhubungan dengan orang lain karena mengharapkan sesuatu yang memenuhi kebutuhannya.

b) Model peranan

Model peranan memandang hubungan kerjasama sebagai panggung sandiwara, disini setiap orang harus memainkan peranannya sesuai dengan naskah yang telah dibuat dalam skenario.

c) Model permainan

Model ini, orang-orang berhubungan dalam bermacam-macam permainan. Mendasari permainan ini adalah tiga bagian kepribadian manusia antara lain orang tua, orang dewasa, dan anak.

d) Model interaksional

Model ini memandang hubungan kerjasama sebagai suatu sistem. Setiap sistem memiliki sifat-sifat struktural, integratif, dan medan yang berbeda. Semua sistem terdiri dari subsistem-subsistem yang saling tergantung dan bertindak bersama sebagai satu kesatuan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan kerjasama dalam komunikasi interpersonal pada etika pergaulan, menurut Liliweri (2017: 44) adalah sebagai berikut.

- 1) Percaya/*trust*; bila seseorang punya perasaan bahwa dirinya tidak akan dirugikan, tidak akan dikhianati, maka orang itu pasti akan lebih mudah membuka dirinya;
- 2) Perilaku suportif akan meningkatkan komunikasi; dan
- 3) Sikap terbuka; kemampuan menilai secara objektif, kemampuan membedakan dengan mudah, kemampuan melihat nuansa, orientasi ke

isi, pencarian informasi dari berbagai sumber, kesediaan mengubah keyakinannya, profesional dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan kerjasama, baik di lembaga pendidikan maupun dalam masyarakat, namun yang terpentingnya adalah memahami latar belakang lawan bergaul sebagai bentuk kerjasama, sehingga dalam berbicara dan membicarakan materi tidak bersinggungan dengan lawan komunikasi dan akibatnya dapat diterima di seluruh tingkatan pergaulan.

### **3. Metode Bermain**

#### **a. Pengertian Metode**

Pada proses pembelajaran, guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik terkait dengan mata pelajaran maupun hubungan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti: diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik, penemuan dan inkuiri, diskusi, bermain peran, permainan (games), latihan (*drill*), dan sebagainya. Oleh sebab itu dalam penyampaian materi diperlukan suatu cara atau metode agar penyampaian materi tersebut tepat sasaran dan diperoleh capaian pembelajaran secara maksimal sebagai tujuan pada akhir pokok bahasan materi tertentu.

Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Metode latihan merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa latihan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, metode latihan diarahkan untuk pemecahan masalah terkait hubungan

antar manusia, terutama yang menyangkut proses pembelajaran di sekolah antara aktivitas guru dan kegiatan peserta didik.

Sebelum dibahas lebih jauh tentang metode bermain, maka perlu dikemukakan pengertian metode itu sendiri. Metode adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu sebagai pesan atau isi dari guru kepada peserta didik (Ambary, 2018: 42). Metode mengajar yang tidak sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru akan menjadi penghambat lancarnya proses pembelajaran, akibatnya banyak waktu dan tenaga yang terbuang dan sia-sia. Oleh karena itu metode yang diterapkan oleh guru akan memberikan suatu keberhasilan jika dapat digunakan untuk mencapai tujuan sesuai capaian pembelajaran.

Aisyah (2015: 39) memberikan pengertian metode sebagai suatu cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu, sehingga metode memerlukan pemikiran dan trik-trik tertentu. Berdasarkan kedua ahli tersebut disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan dalam menyampaikan sesuatu sebagai pesan atau isi materi dari guru kepada peserta didik. Metode mengajar sangat penting, sebab jika tidak digunakan metode yang tepat maka pelaksanaan pembelajaran tidak akan berhasil secara maksimal dan ini memberikan arti bahwa capaian pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal pula.

**b. Pengertian Metode Bermain**

Istilah bermain diartikan oleh banyak ahli. Secara khusus Monks (2018: 51) mengutip pendapat beberapa ahli seperti dikemukakan berikut.

- 1) Menurut Schiller dan Spencer, bahwa anak mempunyai kelebihan energi, dan energi itu dapat diungkapkan melalui aktifitas bermain.
- 2) Menurut Karl Groos, melalui kegiatan bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk kehidupannya kelak jika telah dewasa.

- 3) Menurut Tanley, melalui bermain anak melewati tahap perkembangan yang sama dari perkembangan sejarah umat manusia (teori rekapitulasi).
- 4) Menurut Lazarus, bahwa anak bermain untuk membangun kembali energi yang hilang.

Dikemukakan lebih lanjut oleh Sunarya (2018: 32) bahwa arti dari metode bermain atau permainan adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran dengan metode bermain adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat, tetapi memerlukan waktu lama.
- 2) Metode permainan adalah cara mengajar yang dilakukan betuk bermain.
- 3) Metode permainan dalam pembelajaran adalah cara untuk menyam-paikan pelajaran matematika dengan sarana bermain. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap materi yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode permainan atau bermain adalah metode mengajar dengan cara penyajian materi dengan permainan, sehingga dengan permainan tanpa disadari oleh anak/peserta didik bahwa anak telah disuguhi pelajaran untuk memahami suatu materi tertentu. Selain itu, untuk lebih merangsang minat anak-anak dalam belajar, maka perlu digunakan bahasa yang sederhana yang mudah dimengerti, sehingga anak-anak lebih mudah belajar dan menerima penjelasan dari pendidiknya maupun dari orang tuanya.

Metode permainan (*games*), terkenal dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan (*ice-breaker*) atau penyegaran (*energizer*). Arti harfiah *ice-breaker* adalah ‘pemecah es’. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik peserta didik. Permainan

juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme (Supratiknya, 2015: 53). Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan serta serius tapi santai (sersan). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar).

c. Tujuan dan Prosedur Bermain

Hastuti (2017: 42) mengemukakan bahwa tujuan dari pemanfaatan situasi anak dalam bermain sambil belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Agar peserta didik senang dalam mengerjakan suatu bahan pelajaran yang mampu meningkatkan dan memahami materi.
- 2) Agar peserta didik terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari materi pelajaran secara sukarela.
- 3) Adanya suatu semangat bertanding dalam suatu permainan dan berusaha untuk menjadi pemenang dan dapat mendorong anak untuk memusatkan perhatian pada permainan yang dihadapinya.
- 4) Jika peserta didik terlibat pada kegiatan dan keaktifan sendiri, akan betul-betul memahami dan mengerti.
- 5) Ketegangan-ketegangan dalam pikiran peserta didik setelah belajar dengan bermain dapat berkurang.
- 6) Agar peserta didik dapat memanfaatkan waktu yang luang.

Langkah-langkah pelaksanaan atau prosedur penerapan metode bermain, menurut Monks (2017: 44) adalah sebagai berikut.

- 1) Merumuskan tujuan instruksional.
- 2) Memilih topik (sub topik) yang akan dipakai sebagai permainan.
- 3) Merinci kegiatan belajar-mengajar.
- 4) Menyiapkan alat-alat atau sarana yang akan dipakai sebagai alat permainan.

#### d. Tujuan dan Prosedur Metode Bermain

Dalam metode bermain terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan-kelebihan dari penerapan metode bermain tersebut, menurut Sunarya (2018: 47) adalah sebagai berikut.

- 1) Keterampilan peserta didik dalam bidang yang dipelajari untuk memahami dan menganalisis akan semakin meningkat.
- 2) Konsep-konsep yang dipelajari akan lebih mantap dan meningkat.
- 3) Kemampuan menemukan dan memecahkan masalah akan meningkat.
- 4) Anak didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih maju.

Adapun kelemahan atau kekurangan dari penggunaan metode bermain, menurut Supratiknya (2015: 53) adalah sebagai berikut.

- 1) Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan, semakin tinggi tingkatnya semakin sukar disajikan, disamping itu permainan pun harus dibuat sendiri (tidak dalam bentuk siap pakai) oleh guru sehingga butuh pemikiran yang sesuai.
- 2) Memakan banyak waktu.
- 3) Permainan mungkin akan mengganggu ketenangan kelas-kelas disekitarnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu 'aksi' atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta didik, kemudian ditarik pada proses refleksi untuk menjadi hikmah mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran) dengan wilayah perubahan yang dipengaruhi adalah ranah sikap dan nilai.

#### 4. Kereta Api

##### a. Konsep Kereta Api

Alat Pembelajaran Edukatif (APE) merupakan segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak (Hastuti, 2017: 61). Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat permainan disebut edukatif jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak. Salah satu tema APE dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak (TK) adalah alat transportasi yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhan. Bahan ajar penunjang dalam pembelajaran tema tersebut diperlukan sebuah media atau alat peraga yang mampu mendukung berhasilnya proses pembelajaran, dalam hal ini kereta api. Kereta Api (bahasa Inggris: *Train*) merupakan bentuk atau alat transportasi rel yang terdiri dari serangkaian kendaraan yang ditarik sepanjang jalur kereta api untuk mengangkut kargo atau penumpang (Hastuti, 2017: 51). Keberadaan TK sebagai tempat penelitian ini secara geografis merupakan wilayah perkotaan, tempat ini tidak terlewat lintasan kereta api, sehingga pengenalan alat transportasi kereta api ini tepat jika diberikan melalui demontarasi atau gambar. Begitu jauhnya jarak tempuh untuk dapat melihat secara nyata bentuk kereta api, mengilhami pula bagi guru pada terbentuknya sebuah alat permainan kereta api yang diberi nama “kereta api pintar”. Selain itu, pemanfaatan sumber daya alam yang begitu melimpah di lingkungan sekolah, melengkapi pemanfaatan hasil dari lingkungan sebagai media dalam pembuatan APE kereta api ini. Secara lengkap sketsa gambar kereta api tersebut dapat disajikan sebagai berikut.



Gambar 2.1: Sketsa dan Kereta Api.

b. Syarat Penggunaan Kereta Api

Kemampuan menciptakan karya yang orisinal berupa alat permainan edukatif sangat diperlukan, karena guru adalah pemegang kendali dalam kegiatan pendidikan anak usia dini dan dengan alat permainan edukatif yang memadai pengembangan aspek kemampuan anak usia dini akan cepat berkembang. Adapun pembuatan gambar kereta api tersebut harus memenuhi syarat-syarat sebagai alat pembelajaran edukasi (APE), baik syarat edukatif, syarat teknis, maupun syarat estetika (Sagala, 2015: 54), yaitu:

1) Syarat edukatif, yaitu:

- a) APE kereta api disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan;
- b) APE kereta api dapat membantu mendorong aktifitas dan kreatifitas anak sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangan anak.

2) Syarat teknis, yaitu:

- a) APE kereta api dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana;
- b) APE kereta api multi guna, walau ditujukan untuk kebutuhan tertentu tetapi juga dapat digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain;
- c) APE kereta api dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah di dapat dilingkungan sekitar, murah karena bisa dibuat dari bahan bekas;
- d) APE kereta api aman bagi anak;

- e) APE kereta api pintar mudah dalam pemakaiannya, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi; dan
  - f) APE kereta api dapat digunakan individual dan kelompok/klasikal.
- 3) Syarat estetika, diantaranya adalah sebagai berikut.
- a) APE kereta api ringan sehingga mudah dibawa oleh anak;
  - b) APE kereta api ukurannya serasi, yaitu tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil sehingga sesuai dengan badan/kondisi anak;
  - c) APE kereta api terdiri dari kombinasi warnanya serasi, sehingga menarik bagi anak.

c. Aspek APE Kereta Api

Manfaat APE Kereta Api sangat membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak. Syamsuddin (2018: 23) mengemukakan bahwa manfaat dari penggunaan APE kereta api setidaknya meliputi 6 (enam) aspek bagi perkembangan anak, yaitu: 1) moral dan nilai agama, 2) bahasa; 3) kognitif; 4) sosial emosional; 5) fisi motorik; dan 6) seni, seperti dijelaskan secara rinci berikut.

1) Moral dan nilai agama

Moral dan agama dapat diajarkan kepada anak ketika guru mengenalkan bagian kereta yang paling utama, yaitu lokomotif. Anak dikenalkan bahwa sebelum naik kendaraan maka anak dipersilahkan untuk membaca doa.

2) Bahasa

Bahasa dapat dikenalkan dengan bermain menggunakan gerbong yang pertama, anak dapat diajak bercerita tentang kereta api, mengenal huruf-huruf dalam kata kereta api.

3) Kognitif

Kognitif dapat diterapkan dengan menggunakan gerbong yang kedua, anak dapat diajak untuk menghitung roda, menyebutkan macam-macam bentuk geometri, membedakan warna-warna, dan juga menyebutkan serta membedakan ukuran benda.

4) Sosial emosional

Anak akan diajak untuk belajar kerja sama dengan teman dan saling menghargai serta berbagi saat bermain dengan menggunakan kereta pintar.

5) Fisik motorik

Anak akan diajak untuk memperagakan cara kereta berjalan untuk motorik kasarnya, dan motorik halusnya ketika anak memindahkan dan menyusun gerbong-gerbong menjadi satu rangkaian kereta yang utuh.

6) Seni

Anak akan diajak untuk bermain kolase, menggambar bentuk, membedakan warna-warna dan juga bernyanyi bersama lagu kereta api.

Selain 6 (enam) aspek perkembangan yang sudah disebutkan diatas, ada 8 (delapan) kecerdasan dasar yang juga bisa didapatkan ketika guru menggunakan APE seperti halnya permainan kereta api. Menurut Solehuddin (2015: 38), kedelapan kecerdasan tersebut adalah: 1) kecerdasan linguistik; 2) kecerdasan logika-matematika; 3) kecerdasan spasial; 4) kecerdasan kinestetis-tubuh; 5) kecerdasan musik; 6) kecerdasan interpersonal; 7) kecerdasan intrapersonal; dan 8) kecerdasan natural.

d. Cara Penggunaan APE Kereta Api

Kegiatan yang dilakukan guru atau tutor diutamakan mengacu pada kemampuan yang akan dicapai dikaitkan dengan tema yang sedang dibicarakan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan APE kereta api dapat dilaksanakan untuk tema: pekerjaan, kendaraan, rekreasi, kehidupan di kota, dan keluarga. Menurut Sunarya (2018: 62), langkah-langkah dalam menggunakan APE kereta api pintar adalah sebagai berikut.

- 1) Guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan, dan anak-anak diajak untuk duduk melingkar;
- 2) Perkenalkan satu persatu bagian dari rangkaian APE kereta api pintar kepada anak-anak;

- 3) Sebisa mungkin melibatkan anak dalam proses penyusunan agar pembelajaran tentang kerja sama dapat terbentuk pada diri anak; dan
- 4) Setelah semua anak terkumpul dan anak dipastikan untuk dapat melihatnya semua, maka pembelajaran bisa dimulai.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan APE kereta api, ada beberapa aspek yang diperoleh (Solehuddin, 2017: 51) diantaranya adalah: (1) pengembangan kognitif, dalam pengembangan kognitif ini anak akan mengenal bentuk geometri, misal: persegi, lingkaran, dan sebagainya; (2) pengembangan ketelitian, dan motorik halus: dalam pengembangan ketelitian, anak belajar dari cara menyusun gerbong, teliti atau tidaknya anak mengurutkan angka yang tergambar dari jumlahnya roda sehingga guru akan dapat menyimpulkan dari apa yang sedang dilakukan anak, sedangkan pengembangan motorik halusnya adalah ketika anak memindahkan gerbong-gerbong dan mengkaitkannya antara gerbong satu dengan gerbong yang lainnya; (3) pengembangan aspek seni, daya fantasi, bahasa, moral dan budi pekerti; hal ini dapat dilihat dari: (a) dalam pengembangan aspek seni anak belajar mengenal warna, membedakan bunyi atau suara dan menyanyi sesuai dengan tema; (b) dalam pengembangan daya fantasi anak akan dapat membayangkan bentuk kereta yang sebenarnya dengan membandingkan dengan APE yang sedang diperagakan; (c) dalam pengembangan bahasa, anak belajar mengenai kejadian yang sudah di alaminya dan menceritakannya kepada teman temanya; dan (d) pengembangan moral, agama dan budi pekerti anak akan belajar bagaimana cara naik kendaraan dengan membaca doa, mengucapkan salam dan juga terima kasih.

Berdasar beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan APE kereta api yang menyenangkan dan menarik akan membuat anak merasa gembira saat beraktifitas fisik sesuai dengan motto PAUD, yaitu: “Sehat, Cerdas, Ceria Berakhlak Mulia”.

### C. Kerangka Pikir

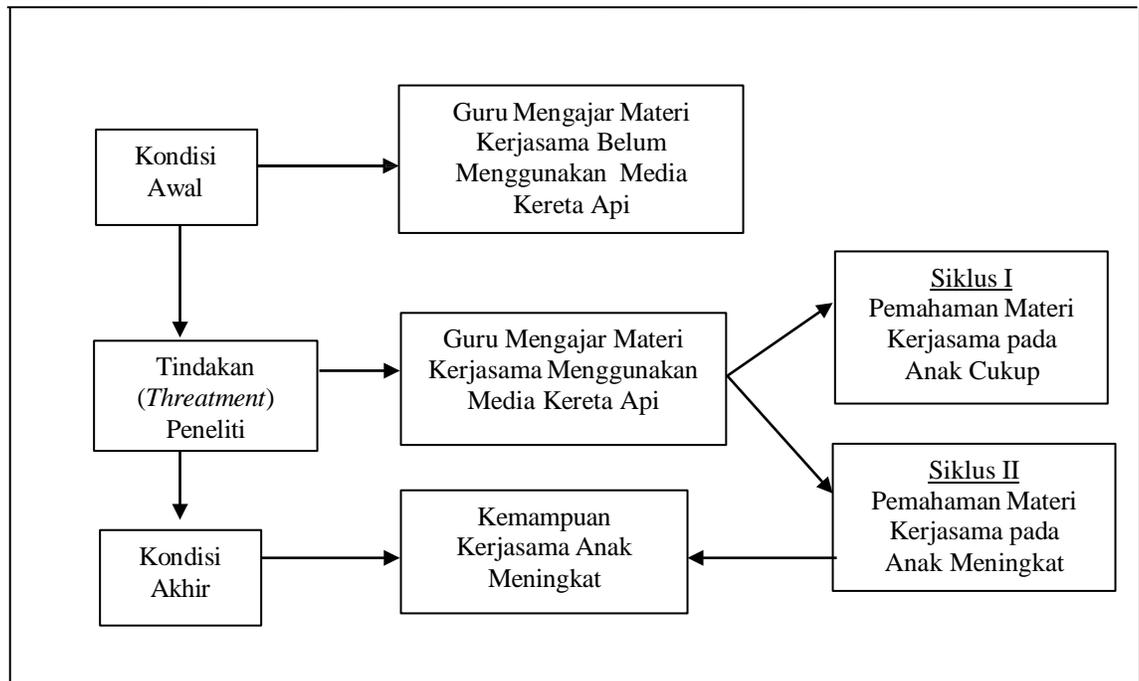
Pendidikan di TK merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa setiap anak memiliki latar belakang yang berbeda, baik terkait kondisi orang tua maupun dalam lingkungan pergaulan sebagai bentuk kerjasama, sehingga etika dan kesopanan serta perilaku anak juga berbeda. Melihat berbagai latar belakang tersebut, setiap anak memiliki cara dan strategi agar dalam bergaul dan berkomunikasi dalam komunitasnya bisa diterima di setiap lapisan. Namun kondisi nyata menunjukkan bahwa tidak semua anak memiliki keahlian dalam pergaulan sebagai bentuk kerjasama, sehingga diperlukan cara yang tepat agar anak bisa diterima di kelompoknya.

Melalui kegiatan bermain kereta api diharapkan anak akan mendapatkan informasi atau pengalaman yang diperoleh dari kegiatan bermain kereta api tersebut. Hal ini sebagai gambaran bahwa gerbong karena kereta api tidak akan dapat berjalan jika tanpa ada lokomotif sebagai pemimpin atau penariknya, sebaliknya lokomotif tidak akan berjalan tanpa bersamaan (mengangkut) gerbong yang berisi kebutuhan-kebutuhan masyarakat. Di sini diperoleh gambaran bahwa antara individu satu dengan individu yang lain, antara anak yang satu dengan anak yang lain saling membutuhkan, bahkan merasa tidak dapat hidup dan berdiri sendiri jika tidak adanya kerjasama dengan teman lain.

Penyelenggaraan layanan pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan memanfaatkan dinamika kelompok atau klasikal yang terjadi untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Di sisi lain, guru kelas yang melakukan proses pembelajaran serba terbatas, oleh sebab itu agar penyampaian informasi tersebut sampai pada pemahaman anak diperlukan strategi tertentu, salah satunya melalui pemanfaatan permainan kereta api, yang diharapkan anak memiliki

kesadaran dengan mencontoh kereta api tersebut untuk dapat bekerjasama dengan teman. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diperjelas dengan bentuk bagan seperti ditampilkan berikut.



Gambar 2.2: Bagan Alur Kerangka Pikir.

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah pendapat sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya (Hadi, 2018: 89). Sedangkan menurut Arikunto (2015: 85), hipotesis adalah dugaan jawaban yang belum tentu benar dan juga belum tentu salah. Berdasar kedua pendapat tersebut dapat dikemukakan hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Melalui permainan kereta api balok dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam kerjasama pada anak TK Negeri Pembina Bawang Kabupaten Batang”.