

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya menggunakan media pembelajaran dalam bentuk benda kongkrit dan berperan langsung dalam pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk (dalam Latif, dkk, 2013:151) mengungkapkan kata media berasal dari bahasa latin medius, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Menurut Arsyad (2014:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai, selain itu media pembelajaran juga digunakan untuk merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014:28) dalam proses belajar anak yaitu:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami oleh anak dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan oleh guru sehingga anak tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Anak dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain yang seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain .

Menurut Latif dkk (2013:166) mengemukakan beberapa manfaat media, yaitu:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
7. Sikap positif anak terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peranan guru kearah yang positif.

Jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran diantaranya (dalam Latif dkk, 2013:152-154) :

1. Media visual/ grafis adalah media yang hanya dapat pembelajaran diantaranya: gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/ chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin.
2. Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Contoh media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.
3. Media audio-visual mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Contoh media audio-visual : film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, televisi, video, permainan (game).

Menurut Hartati (2005:85) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaanya, tangganya atau seluruh anggota tubuhnya.

Selanjutnya menurut Sujiono (2013:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain

merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang terjadi secara spontan yang dilakukan seorang anak bersama dengan orang lain dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya dan juga dapat memberikan rasa puas dan senang pada diri anak dan juga sebagai sarana yang akan memperoleh pengetahuan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak secara optimal.

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak. Oleh karena itu kegiatan bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut (Hartati, 2005:91)

1. Menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun psikis.
2. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
3. Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
4. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Hartati (2005:92) mengemukakan karakteristik-karakteristik bermain sebagai berikut:

1. Bermain adalah interaktif.

2. Bermain adalah kebebasan, spontanitas, dan tanpa paksaan.
3. Bermain adalah hal yang menarik, dan
4. Bermain adalah terbuka (tidak terbatas), imajinatif, perkembanganf, kreatif dan berbeda (berlainan).

Berdasarkan karakteristik di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain muncul dari dalam diri anak dan atas dasar kesenangan bukan karena paksaan dan tuntutan. Bukan jenis kegiatannya melainkan bagaimana sikap anak dalam melakukannya.

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia dini, menurut Moeslichatoen (2004:33) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas.

6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan emosi anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga mengembangkan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

Fungsi bermain tidak hanya dapat mengembangkan emosi anak saja, tetapi seluruh aspek perkembangan pada anak juga akan meningkat. Aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, dan aspek perkembangan nilai dan moral agama.

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

1. *Ekploration 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 dilakukan tanpa aturan serta tujuan yang jelas.
2. *Competency Play* (3-6 tahun) Adalah tahap anak melakukan aktivitas dengan cara meniru orang lain yang dilihatnya. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu untuk mencapai tingkat keterampilan tertentu, misalnya cara memegang crayon atau pensil.
3. *Achievement Play* (7-10 tahun) Adalah tahap permainan dimana anak sudah mulai melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kompetitif. Kegiatan ini dilakukan karena anak sudah ingin menunjukkan prestasinya.

Apabila ditinjau dari dimensi perkembangan kognitif anak, maka tahapan bermain terdiri dari (dalam Hartati, 2005:93)

1. Bermain praktis, yaitu suatu tahapan kegiatan bermain dimana anak melakukan kegiatan tersebut hanya mengeksplorasi suatu alat permainan. Contoh: anak yang bermain dengan boneka kainnya hanya dengan cara meraba, mencium, melepas hingga mencoba menegakkannya di atas lantai.
2. Bermain simbolik, yaitu tahap dimana anak sudah mulai menggunakan makna simbolis dari benda-benda.
3. Bermain dengan aturan, yaitu pada tahap ini anak mulai menggunakan aturan (*rules*) yang dibuat sendiri oleh mereka. Contoh: anak yang bermain petak umpet dengan temantemannya, mereka akan menetapkan aturan terlebih dahulu.

Walaupun aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, tetapi bermain sendiri banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu (dalam Hartati,2005:94)

- a. Bagi perkembangan aspek fisik.
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar.
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian.
- d. Bagi perkembangan alat pengindraan.
- e. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari,
- f. Sebagai media terapi,
- g. Sebagai media intervensi.

Manfaat bermain tersebut dapat disimpulkan bahwa, bermain memiliki manfaat terhadap aspek perkembangan anak, dan keterampilan. Yaitu aspek perkembangan fisik-motorik, aspek emosi dan kepribadian, aspek kognisi, alat pengindraan, keterampilan olah raga dan menari, media terapi dan media intervensi.

## **2. Permainan Ular tangga**

Salah satu permainan yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan emosi anak adalah permainan ular tangga. Peran media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak. Selain itu teknik permainan

ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.

Permainan ular tangga sudah banyak dimainkan oleh anak Indonesia sejak zaman dahulu. Permainan ini merupakan permainan yang populer di masyarakat. Seiring berkembangnya zaman permainan ular tangga ini sekarang sudah hampir menghilang. Ular tangga pada umumnya terdiri atas satu petak permainan yang berisi kotak-kotak yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu.

Permainan ini sangat mudah untuk dimainkan, mendidik dan menghibur anak-anak. Menurut Sriningsih (2009:98) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 4-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. perkembangan kognitif yang terstimulasi.

Andang Ismail (2006: 119) mengungkapkan bahwa permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau

alat permainan yang bersifat mendidik pula. Permainan ular tangga yang diterapkan untuk penelitian ini adalah permainan dengan menggunakan media yang didesain khusus serta dibuat semenarik mungkin berupa gambar dan warna yang dapat menarik perhatian anak. Permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian memiliki kekhasan di banding dengan permainan ular tangga pada umumnya. Permainan ular tangga yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu berupa papan permainan beryang terdiri atas kotak-kotak. Tiap kotak diberi nomer urut 1 sampai 10. Kotak-kotak tertentu ada yang berisi gambar berupa penugasan yaitu bernyanyi, bercerita, membaca surat pendek, menebak suara binatang, menyebutkan alat-alat transportasi, menirukan gerakan binatang dan menari. Selain itu, ada beberapa kotak yang berisi gambar ujung tangga dan kepala ular. Pemain yang berhenti di kotak gambar kepala ular maka pemain menuruni kotak sesuai dengan lintasan, namun jika berhenti dikotak yang ada gambar ujung tangga berarti menaiki kotak sesuai dengan lintasan.



Gambar 2.1 Media Permainan Ular Tangga Emosi

Melalui permainan ular tangga yang berisikan gambar berbagai emosi diharapkan agar anak usia dini mampu mengenal emosinya dan bisa mengkomunikasikan emosinya dengan baik. Emosi yang ada pada anak-anak pada umumnya adalah, amarah, takut, cemburu, Ingin tahu, Iri hati, gembira, sedih, kasih sayang. Menurut Andang Ismail (2006: 119) emosi pada anak terdiri dari :

#### 1. Amarah

Rasa marah adalah perkembangan yang lebih sering diungkapkan pada masa anak – anak karena rangsangan yang menimbulkan rasa marah lebih banyak. penyebab amarah yang paling umum adalah pertengkaran mengenai mainan, tidak tercapainya keinginan dan serangan hebat dari anak lain. Anak mengungkapkan rasa marah dengan ledakan amarah yang ditandai dengan menangis, berteriak, menggertak, menendang, melompat lompat, dan memukul. frekuensi dan intensitas kemarahan yang dialami setiap anak berbeda-beda. Sebagian dapat melawan rangsangan yang menimbulkan kemarahan secara lebih baik dibandingkan dengan anak yang lainnya.

#### 2. Takut

Rangsangan yang umumnya menimbulkan rasa takut ialah suara keras, binatang, kamar yang gelap, tempat yang tinggi, berada seorang diri, rasa sakit, orang yang tidak dikenal, tempat atau obyek yang tidak dikenal. Dikalangan anak yang lebih tua, rasa takut berpusat pada bahaya yang fantastis, supernatural dan samar – samar, pada gelap dan makhluk imajinatif yang diasosiasikan dengan gelap, pada kematian atau luka, pada berbagai

elemen utama guntur dan kilat, serta pada karakter dongeng, film, buku komik dan televisi. Anak yang lebih tua mempunyai berbagai ketakutan yang berhubungan dengan diri atau status, mereka takut gagal, takut dicemoohkan dan takut berbeda dg anak – anak yang lainnnya. Terlepas dari usia anak, ciri khad yang penting pada semua rangsangan takut ialah bahwa hal itu terjadi secara mendadak dan tidak diduga duga dan anak hanya mempunyai kesempatan yang kecil sekali untuk menyesuaikan diri dengan situasi tersebut. Pada mulanya reaksi anak terhadap rasa takut adalah panik, kemudian menjadi lebih khusus seperti lari, menghindar, dan bersembunyi, menangis , dan menghindari situasi yang menakutkan.

### 3. Cemburu

Anak menjadi cemburu bila ia mengira bahwa minat dan perhatian orang tua beralih kepada orang lain di dalam keluarga, biasanya adik yang baru lahir. Anak yang lebih muda dapat mengungkapkan kecemburuannya secara terbuka atau menunjukkannya dengan kembali berperilaku seperti anak kecil, seperti mengompol, pura – pura sakit atau menjadi anak nakal. Perilaku ini semua bertujuan untuk menarik perhatian.

### 4. Ingin tahu

Anak yang mempunyai rasa ingin tahu terhadap hal – hal yang baru dilihatnya, juga mengenai tubuhnya sendiri dan tubuh orang lain. Reaksi pertama adalah dalam bentuk penjelajahan sensori motorik, kemudian sebagai akibat dari tekanan sosial dan hukuman, ia bereaksi dengan bertanya. Anak yang penuh keingintahuan menunjukkan perilaku : (a ) bereaksi secara positif

terhadap unsur – unsur yang baru, aneh, tidak layak atau misterius dalam lingkungannya dengan bergerak kearah benda tersebut, memeriksanya atau memperlakukannya, (b) memperhatikan kebutuhan atau keinginan untuk lebih banyak mengetahui tentang dirinya sendiri dan / atau lingkungannya, (c) mengamati lingkungannya untuk mencari pengalaman baru, ( d) bertekun dalam memeriksa dan / atau menyelidiki rangsangan dengan maksud untuk lebih banyak mengetahui seluk beluk unsur tersebut.

#### 5. Iri Hati

Anak – anak sering kali iri hati dengan kemampuan atau barang yang dimiliki orang lain.iri hati ini diungkapkan dalam bermacam macam cara, yang paling umum adalah mengeluh tentang barangnya sendiri, dengan mengungkapkan keinginan untuk memiliki barang seperti yang dimiliki orang lain atau dengan mengambil benda – benda yang menimbulkan iri hati.

#### 6. Gembira

Gembira adalah emosi yang menyenangkan. Rasa senang umumnya timbul dari aktivitas yang menyertakan anak lain, terutams teman sebaya, dan rasa senang sangat kuat apabila prestasi yang mereka miliki melebihi teman sebaya.Anak mengungkapkan kegembiraannya dengan tersenyum,tertawa, melompat – lompat, atau memeluk benda atau orang yang membuatnya bahagia.Pada anak yang lebih tua rangsangan yang menimbulkan emosi yang menyenangkan pada umur yang lebih muda masih tetap memberikan kesenangan.Keadaan fisik yang sehat, situasi yang ganjil,permainan kata – kata, malapetaka yang ringan, suara yang datangnya tiba – tiba atau tidak

diduga tetap mampu menimbulkan senyum dan tawa mereka. Mungkin sebab yang paling umum dari kegembiraan dan keriangannya pada diri mereka sendiri. Semakin keras mereka berusaha untuk mencapai tujuan, semakin besar kegembiraan mereka jika akhirnya mereka berhasil.

#### 7. Sedih

Anak merasa sedih karena kehilangan segala sesuatu yang dicintainya atau yang dianggap penting bagi dirinya, apakah itu orang, binatang, benda mati, seperti mainan. Secara khas anak mengungkapkan kesedihannya dengan menangis dan dengan kehilangan minat terhadap kegiatan normalnya, termasuk makan.

#### 8. Kasih sayang.

Anak – anak belajar mencintai orang, binatang, atau benda yang menyenangkannya. Ia mengungkapkan kasih sayang secara lisan bila sudah besar tetapi ketika masih kecil anak menyatakannya secara fisik dengan memeluk, menepuk dan mencium obyek kasih sayangnya. Rasa kasih sayang diperlihatkan dengan perilaku yang ramah tamah, penuh perhatian dan akrab.

Permainan ular tangga ini dipilih dalam penelitian karena melalui permainan edukatif dapat mengembangkan aspek emosi atau kepribadian terutama emosi anak. Hal ini senada dengan pendapat Andang Ismail (2006: 144) yang menyatakan bahwa dengan permainan edukatif anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dimiliki, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa emosi dan harga diri, karena merasa mempunyai kompetensi tertentu.

Banyak manfaat yang dapat diambil dari sebuah permainan. Bagi anak, permainan yang dilakukan dengan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan dan kepribadian anak. Andang Ismail (2006: 119) mengungkapkan bahwa, permainan edukatif bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik dan menyalurkan kegiatan anak didik. Disadari atau tidak, permainan edukatif ini memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri seutuhnya.

Sementara itu, Muhyidin, dkk (2014: 153) menyebutkan bahwa manfaat dari alat permainan edukatif dapat menumbuhkan rasa emosi dan membentuk citra diri yang positif, karena ketika mengikuti kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif anak dalam suasana yang menyenangkan. Sriningsih (2008: 95) mengungkapkan secara umum bahwa media permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 4 - 6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial.

Permainan ular tangga dalam penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu mengembangkan kepribadian anak, membentuk citra diri yang positif, menumbuhkan emosi, menambah kosa kata, anak dapat belajar menaati peraturan, sabar menunggu giliran, serta dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu motorik, bahasa, kognitif, dan sosial emosional anak.

Menurut Sriningsih (2008: 96) langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

a. Pra permainan

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan untuk permainan ular tangga.
- 2) Guru membagi kelompok menjadi beberapa 4 kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 6-7 anak.
- 3) Guru menjelaskan peraturan dan cara bermain permainan ular tangga, sementara itu anak-anak harus memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.
- 4) Guru memberikan intruksi bagaimana cara memainkannya dengan dipraktikkan langsung dan dibantu beberapa anak sebagai contohnya.

b. Pelaksanaan permainan ular tangga

Anak-anak mulai memainkan permainan ular tangga sesuai dengan kelompok masing-masing. Permainan dimainkan secara bergantian, yaitu apabila kelompok pertama dan kedua memainkan ular tangga maka kelompok lain memperhatikan jalannya permainan serta menyemangati, dan memberikan tepuk tangan serta beberapa komentar ketika berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Menurut Sriningsih (2008: 84) dalam bermain ular tangga menggunakan cara sebagai berikut:

- 1) Guru memilih 2 kelompok yang menjadi pemain terlebih dahulu.
- 2) Anak-anak yang menjadi pemain atau penonton berkumpul dalam satu kelompok.
- 3) Anak yang menjadi bidak pertama berdiri di kotak “star”, kemudian melempar dadu dan menghitung jumlah mata dadu yang muncul.

- 4) Anak bergerak ke kotak berikutnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul dengan melompat.
- 5) Setelah sampai pada kotak sesuai jumlah mata dadu, anak harus menyelesaikan tugas yang ada di kotak tersebut. Misal gambar anak bernyanyi, maka anak akan bernyanyi.
- 6) Bila anak yang menjadi bidak pertama sudah berhasil menyelesaikan tugas, anak kembali ke kelompoknya.
- 7) Anak yang menjadi bidak kedua memulai permainan tidak dari kotak star tetapi dari kotak yang di dapat bidak sebelumnya.
- 8) Bila anak berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka anak naik ke atas tetapi jika anak berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka anak turun ke bawah.

Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu yang menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan emosi anak.

### **3. Perkembangan Emosi Anak**

Sudah lama diketahui bahwa emosi merupakan salah satu aspek berperan besar terhadap sikap manusia. Emosi atau yang sering disebut aspek afektif, merupakan penentu sikap, salah satu predisposisi perilaku manusia. Emosi

merupakan getaran-getaran perasaan pada anak yang diperkembangkan pada perubahan perilaku yang nampak seperti perasaan takut senang dan marah.

Menurut Djamarah (2006;64) emosi adalah keadaan dan perasaan yang berwujud pada diri individu yang disadari dan di ungkapkan melalui wajah atau tindakan. Sedangkan Mashar. (2011;29) mengatakan “emosi merupakan tujuan dan ketertarikan serta minat individu, emosi terlihat dari reaksi fisiologi, perasaan dan perubahan perilaku yang nampak”.

Emosi pada prinsipnya menggambarkan perasaan manusia menghadapi berbagai situasi yang berbeda. Oleh karena emosi merupakan reaksi manusiawi terhadap berbagai situasi nyata maka sebenarnya tidak ada emosi baik atau emosi buruk. Emosi sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa emosi merujuk kepada suatu perasaan dan pikiran-pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa emosi adalah suatu keadaan yang kompleks dapat berupa perasaan/pikiran yang di tandai oleh perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang.

Menurut Mashar. (2011;38) mengemukakan lima aspek emosi, terdiri dari :

- 1) Mengenal Emosi Diri

Mengenal emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi.

- 2) Mengelola Emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu.

### 3) Memotivasi Diri Sendiri

Prestasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengembangkan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis dan keyakinan diri.

### 4) Mengenali Emosi Orang Lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati.

### 5) Membina Hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi.

Dalam kecerdasan emosi menurut Susanto (2011;53) mengemukakan lima aspek yaitu:

- 1) Kesadaran diri. Mengetahui apa yang kita rasakan pada suatu saat dan menggunakannya untuk memandu pengambilan keputusan untuk diri sendiri memiliki tolak ukur realitas atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang kuat.
- 2) Mengelola emosi. Menangani emosi kita sedemikian rupa sehingga berdampak positif kepada pelaksanaan tugas, peka terhadap kata hati dan sanggup untuk menunda kenikmatan sebelum tercapainya suatu sasaran, mampu pulih kembali dari tekanan emosi.

- 3) Motivasi. Kemampuan menggunakan hasrat yang paling dalam untuk menggerakkan dan menuntut kita menuju sasaran, membantu kita mengambil inisiatif dan bertindak sangat efektif dan untuk bertahan menghadapi kegagalan dan frustrasi.
- 4) Empati. Merasakan yang dirasakan orang lain, mampu memahami prespektif mereka, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan bermacam-macam individu.
- 5) Ketrampilan sosial. Menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan cermat membaca situasi dan jaringan sosial, berinteraksi dengan lancar menggunakan keterampilan keterampilan ini mempengaruhi dan memimpin, bermusyawarah dan menyelesaikan perselisihan dan untuk bekerja dalam tim.

Menurut Susanto (2011;42) bentuk-bentuk reaksi emosi banyak sejali jenisnya, terdiri dari reaksi amarah, reaksi takut, reaksi kebahagiaan, reaksi perasaan cinta/ kasih sayang, reaksi terkejut, reaksi perasaan jijik, dan reaksi perasaan sedih. Kemudian reaksi tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Reaksi amarah : hormon adrenalin meningkat, menyebabkan gelombang energi yang cukup kuat untuk bertindak dahsyat, maka tangan menjadi mudah menghantam lawan, detak jantung meningkat.
2. Reaksi takut : kaki akan lebih mudah diajak mengambil langkah seribu dan wajah menjadi pucat. Hal ini disebabkan karena di pusat-pusat emosi, otak memicu terproduksinya hormon seperti adrenalin, yang membuat tubuh waspada dan siap bertindak.

3. Reaksi kebahagiaan: perubahan utama akibat timbulnya kebahagiaan adalah meningkatnya kegiatan di pusat otak yang menghambat perasaan negatif dan meningkatkan energi yang ada, dan menenangkan perasaan yang menimbulkan kerisauan.
4. Reaksi perasaan cinta/ kasih sayang, dan kepuasan seksual, mencakup rangsangan para simpatik (secara fisiologis lawan/ antagonik dari aktivitas simpatik), secara fisiologis adalah lawan mobilisasi "*fight or flight*" yang sama-sama dimiliki oleh rasa takut, maupun amarah. Pola para simpatik, yang disebut "respon relaksasi", adalah serangkaian reaksi di seluruh tubuh yang membangkitkan keadaan menenangkan dan puas, sehingga mempermudah kerja sama.
5. Reaksi terkejut : naiknya alis mata ketika terkejut memungkinkan diterimanya bidang penglihatan yang lebar dan juga cahaya yang masuk ke retina. Reaksi ini membuka kemungkinan lebih banyak informasi tentang peristiwa tak terduga, sehingga memudahkan memahami apa yang sebenarnya terjadi dan menyusun rencana tindakan yang terbaik.
6. Reaksi perasaan jijik : ungkapan ini tampak sama, dan memberi pesan yang sama ; sesuatu yang menyengat rasa atau bau. Ungkapan wajah rasa jijik ; bibir atas mengerut ke samping sewaktu hidung sedikit berkerut.
7. Reaksi perasaan sedih : kesedihan menurunkan energi dan semangat hidup untuk melakukan kegiatan sehari-hari, terutama kegiatan penghambat waktu dan kesenangan. Bila kesedihan semakin mendalam dan mendekati depresi, kesedihan akan memperlambat metabolisme tubuh, sehingga mengakibatkan

kehilangan energi. Fungsi pokok rasa sedih adalah untuk menolong menyesuaikan diri akibat kehilangan yang menyedihkan, seperti kematian orang-orang dekat atau kekecewaan besar.

Kecerdasan emosi menurut Susanto (2011;49) adalah pengendalian diri, semangat, dan ketekunan, serta kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, kesanggupan untuk mengembangkan dorongan hati dan emosi, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stress tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, untuk membaca perasaan terdalam orang lain (empati) dan berdoa, untuk memelihara hubungan dengan sebaik-baiknya, kemampuan untuk menyelesaikan konflik, serta untuk memimpin diri dan lingkungan sekitarnya. Ketrampilan ini dapat diajarkan kepada anak-anak. Orang-orang yang dikuasai dorongan hati yang kurang memiliki kendali diri, menderita kekurangmampuan pengendalian moral.

Susanto (2011;54), mengatakan bahwa koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik, apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain atau dapat berempati, orang tersebut akan memiliki tingkat emositas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya.

Lebih lanjut Susanto (2011;39) mengemukakan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengembangkan emosi dan menunda kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa. Dengan kecerdasan emosi tersebut

seseorang dapat menempatkan emosinya pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati.

Sementara Purwanto (2006;62) mengatakan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara selektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi dan pengaruh yang manusiawi. Kecerdasan emosi menuntut penilaian perasaan, untuk belajar mengakui, menghargai perasaan pada diri dan orang lain serta menanggapi dengan tepat, menerapkan secara efektif energi emosi dalam kehidupan sehari-hari.

Gottman dkk. (2003;47) mengatakan bahwa pada intinya kecerdasan emosi merupakan komponen yang membuat seseorang menjadi pintar menggunakan emosi. Lebih lanjut dijelaskan bahwa emosi manusia berada di wilayah dari perasaan lubuk hati, naluri yang tersembunyi, dan sensasi emosi yang apabila diakui dan dihormati, kecerdasan emosi menyediakan pemahaman yang lebih mendalam dan lebih utuh tentang diri sendiri dan orang lain.

Menurut Ibrahim. (2006;52) Kecerdasan emosi dapat diartikan kemampuan untuk mengenali, mengelola, dan mengperkembangkan dengan tepat, termasuk untuk memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, serta membina hubungan dengan orang lain. Jelas bila seorang individu mempunyai kecerdasan emosi tinggi, dapat hidup lebih bahagia dan sukses karena emosi serta mampu menguasai emosi atau mempunyai kesehatan mental yang baik.

Sedangkan menurut Etty (2003;58), dalam konteks pekerjaan, pengertian kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengetahui yang orang lain rasakan, termasuk cara tepat untuk menangani masalah. Orang lain yang dimaksudkan disini bisa meliputi atasan, rekan sejawat, bawahan atau juga pelanggan. Realitas menunjukkan seringkali individu tidak mampu menangani masalah-masalah emosi di tempat kerja secara memuaskan. Bukan saja tidak mampu memahami perasaan diri sendiri, melainkan juga perasaan orang lain yang berinteraksi dengan kita. Akibatnya sering terjadi kesalahpahaman dan konflik antar pribadi.

Berbeda dengan pemahaman negatif masyarakat tentang emosi yang lebih mengarah pada emositas sebaiknya pengertian emosi dalam lingkup kecerdasan emosi lebih mengarah pada kemampuan yang bersifat positif. Didukung pendapat yang dikemukakan oleh Harmoko (2005;61) bahwa kecerdasan emosi memungkinkan individu untuk dapat merasakan dan memahami dengan benar, selanjutnya mampu menggunakan daya dan kepekaan emosinya sebagai energi informasi dan pengaruh yang manusiawi. Sebaliknya bila individu tidak memiliki kematangan emosi maka akan sulit mengelola emosinya secara baik dalam bekerja. Disamping itu individu akan menjadi pekerja yang tidak mampu beradaptasi terhadap perubahan, tidak mampu bersikap terbuka dalam menerima perbedaan pendapat, kurang gigih dan sulit berkembang.

Dari beberapa pendapat diatas dapatlah dikatakan bahwa kecerdasan emosi menuntut diri untuk belajar mengakui dan menghargai perasaan diri sendiri dan orang lain dan untuk menanggapi dengan tepat, menerapkan dengan efektif energi emosi dalam kehidupan dan pekerjaan sehari-hari. 3 (tiga) unsur penting

kecerdasan emosi terdiri dari : kecakapan pribadi (mengelola diri sendiri); kecakapan sosial (menangani suatu hubungan) dan keterampilan sosial (kepandaian menggugah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain).

Menurut Ibrahim. (2006;43) fungsi dan peranan emosi pada perkembangan anak yang dimaksud adalah :

- a. Merupakan bentuk komunikasi.
- b. Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya.
- c. Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan.
- d. Tingkah laku yang sama dan dimenunjukkan perkembangan emosikan secara berulang dapat menjadi satu kebiasaan.
- e. Ketegangan emosi yang di miliki anak dapat menghambat aktivitas motorik dan mental anak.

Menurut Mashar (2011;67) Pola Emosi dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu emosi sensoris dan emosi kejiwaan (psikis).

- a. Emosi Sensoris, yaitu emosi yang ditimbulkan oleh rangsangan dari luar terhadap tubuh, seperti rasa dingin, manis, sakit, lelah, kenyang dan lapar.
- b. Emosi Psikis, yaitu emosi yang mempunyai alasan – alasan kejiwaan.

Menurut Etty (2003;49) emosi jenis ini diantaranya adalah :

- 1) Perasaan Intelektual, yaitu yang mempunyai sangkut paut dengan ruang lingkup kebenaran. Perasaan ini diwujudkan dalam bentuk :
  - a) Rasa yakin dan tidak yakin terhadap suatu hasil karya ilmiah
  - b) Rasa gembira karena mendapat suatu kebenaran

- c) Rasa puas karena dapat menyelesaikan persoalan – persoalan ilmiah yang harus dipecahkan
- 2) Perasaan Sosial, yaitu perasaan yang menyangkut hubungan dengan orang lain, baik bersifat perorangan maupun kelompok. Wujud perasaan ini seperti :
- a) Rasa solidaritas
  - b) Persaudaraan (ukhuwah)
  - c) Simpati
  - d) Kasih sayang, dan sebagainya
- 3) Perasaan Susila, yaitu perasaan yang berhubungan dengan nilai – nilai baik dan buruk atau etika (moral). Contohnya :
- a) Rasa tanggung jawab (*responsibility*)
  - b) Rasa bersalah apabila melanggar norma
  - c) Rasa tentram dalam mentaati norma
- 4) Perasaan Keindahan (*estetis*), yaitu perasaan yang berkaitan erat dengan keindahan dari sesuatu, baik bersifat kebendaan ataupun kerohanian
- 5) Perasaan Ketuhanan, yaitu merupakan kelebihan manusia sebagai makhluk Tuhan, dianugrahi fitrah (kemampuan atau perasaan) untuk mengenal Tuhannya. Dengan kata lain, manusia dianugerahi insting religius (naluri beragama). Karena memiliki fitrah ini, maka manusia di juluki sebagai “*Homo Divinans*” dan “*Homo Religius*” atau makhluk yang berke-Tuhan-an atau makhluk beragama (Syamsu, 2008;37).

Anak mempunyai ciri khas emosi yang berbeda dengan orang dewasa. Perbedaan ini di karenakan, emosi berkembang sesuai dengan perkembangan usia kronologis. Semakin bertambah umur, semakin berkembang dengan sangat kompleks emosi individu.

Dibawah ini akan di jelaskan ciri khas emosi pada anak. Ciri khas emosi pada anak menurut Harmoko (2005;45) antara lain:

1. Emosi yang kuat
2. Emosi seringkali tampak
3. Emosi bersifat sementara
4. Reaksi mencerminkan individualitas
5. Emosi berubah kekuatannya
6. Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku

Adapun ciri emosi anak-anak dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pada masa anak-anak, respon emosi menunjukkan intensitas yang sama terhadap semua kejadian, belum terdeferensi dalam hal intensitas.
2. Pada masa anak-anak, respon emosi menunjukkan frekuensi yang tinggi karena anak belum mampu menyesuaikan diri terhadap situasi yang menimbulkan emosi.
3. Pada masa anak-anak, respon emosional bersifat sementara, sangat mudah beralih dari satu respon ke respon lain yang sangat berbeda.
4. Emosi berubah dalam kekuatannya, emosi tertentu menunjukkan perubahan kekuatan dengan bertambahnya usia anak, ada yang bertambah lemah dan ada

juga yang bertambah kuat. perubahan ini dipengaruhi oleh perkembangan intelektual dan dipengaruhi juga oleh perubahan minat dan nilai.

5. Emosi dapat diketahui melalui gejala tingkah laku. Anak-anak tidak menunjukkan emosi secara langsung, melainkan secara tidak langsung melalui tingkah laku tertentu.

Emosi mendapatkan perlakuan istimewa dalam sistem ingatan otak kita. Penelitian bahwa peningkatan ingatan tentang suatu kejadian terkait dengan peningkatan emosi. Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa emosi anak adalah suatu keadaan yang kompleks pada anak dapat berupa perasaan/pikiran yang di tandai oleh perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang.

Emosi pada anak menurut Susanto (2011;51) dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu emosi sensoris dan emosi kejiwaan (psikis).

1. Emosi Sensoris, yaitu emosi yang ditimbulkan oleh rangsangan dari luar terhadap tubuh, seperti rasa dingin, manis, sakit, lelah, kenyang dan lapar.
2. Emosi Psikis, yaitu emosi yang mempunyai alasan – alasan kejiwaan.

Yang termasuk emosi jenis ini diantaranya adalah :

- a) Perasaan Intelektual, yaitu yang mempunyai sangkut paut dengan ruang lingkup kebenaran. Perasaan ini diwujudkan dalam bentuk :
  - 1) Rasa yakin dan tidak yakin terhadap suatu hasil karya ilmiah
  - 2) Rasa gembira karena mendapat suatu kebenaran
  - 3) Rasa puas karena dapat menyelesaikan persoalan – persoalan ilmiah yang harus dipecahkan

- b) Perasaan Sosial, yaitu perasaan yang menyangkut hubungan dengan orang lain, baik bersifat perorangan maupun kelompok. Wujud perasaan ini seperti :
- 1) Rasa solidaritas
  - 2) Persaudaraan (ukhuwah)
  - 3) Simpati
  - 4) Kasih sayang, dan sebagainya
- c) Perasaan Susila, yaitu perasaan yang berhubungan dengan nilai – nilai baik dan buruk atau etika (moral). Contohnya :
- 1) Rasa tanggung jawab (*responsibility*)
  - 2) Rasa bersalah apabila melanggar norma
  - 3) Rasa tentram dalam mentaati norma
- d) Perasaan Keindahan (estetis), yaitu perasaan yang berkaitan erat dengan keindahan dari sesuatu, baik bersifat kebendaan ataupun kerohanian
- e) Perasaan Ketuhanan, yaitu merupakan kelebihan manusia sebagai makhluk Tuhan, dianugrahi fitrah (kemampuan atau perasaan) untuk mengenal Tuhannya.

Emosi anak akan berbeda dengan orang dewasa, hal ini karena adanya perbedaan taraf pematangan dan kesempatan belajar yang berbeda. Aisyah (2007;62) mengungkapkan bahwa emosi anak akan berbeda dengan emosi orang dewasa. Adapun ciri kas perkembangan emosi pada anak adalah :

- a. Emosi yang khas, bereaksi dengan intensitas yang sama, baik terhadap situasi yang remeh maupun yang serius

- b. Emosi yang seringkali tampak, anak-anak sering memperlihatkan emosi mereka meningkat dan mereka menjumpai bahwa ledakan emosi seringkali mengakibatkan hukuman, mereka belajar untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang membangkitkan emosi.
- c. Emosi bersifat sementara, peralihan yang cepat pada anak dari tertawa kemudian menangis, atau dari marah ke senyum, atau dari cemburu ke rasa sayang merupakan akibat dari 3 faktor: membersihkan system emosi yang terpendam dengan perkembangan terus terang, kurang paham, terhadap situasi karena kematangan, dan rentang perhatian yang pendek.
- d. Reaksi mencerminkan individualitas, secara bertahap, dengan adanya pengaruh faktor belajar dan lingkungan, perilaku yang menyertai berbagai macam emosi semakin diindividualisasikan.
- e. Emosi berubah kekuatannya, dengan meningkatnya usia anak, pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya, sedangkan emosi lain yang tadinya lemah berubah menjadi kuat. Variasi ini sebagian disebabkan oleh perubahan dorongan, sebagian lagi oleh perkembangan intelektual dan sebagian lagi oleh perubahan minat dan nilai.

Lebih lanjut Syamsu (2011;42), mengutarakan bahwa emosi sebagai peristiwa psikologis yang mengandung ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Lebih bersifat subjektif daripada peristiwa psikologis lainnya, seperti: pengamatan dan berfikir.
- b. Bersifat fluktuatif (tidak tetap)
- c. Banyak bersangkut paut dengan peristiwa pengenalan panca indera.

Emosi anak merupakan peristiwa psikologis yang memiliki karakteristik berbeda dengan orang dewasa. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka kesimpulan dari ciri-ciri emosi anak cenderung berbeda dengan yang lain atau bersifat subyektif, cepat berubah serta berkaitan erat dengan panca indera atau aspek fisik.

Dalam perkembangan emosi anak-anak kita bisa melihat faktor-faktor yang mempengaruhinya menurut Mashar (2011;43) antara lain :

1. Pengaruh Keadaan Individu Sendiri
2. Konflik-konflik dalam Proses Perkembangan
3. Sebab-sebab yang Bersumber dari Lingkungan
4. Pengaruh Orang Tua dalam Membentuk Perkembangan Emosi Anak

Menurut Nugraha (2007;11) beberapa faktor yang dapat menyebabkan permasalahan emosi adalah sebagai berikut:

- a. Latar belakang keluarga yang kasar, di mana kebiasaan kehidupan keluarga ini selalu menggunakan cara-cara kasar dalam menyelesaikan masalahnya, seperti menendang, mencaci, memukul, berkelahi, dan lain sebagainya.
- b. Perasaan tertolak secara fisik ataupun emosi oleh pihak orang tua. Anak yang tidak diinginkan biasanya merasakan perasaan ini.
- c. Orang dewasa yang belum dewasa dan memiliki kematangan yang cukup untuk melakukan pengasuhan anak.
- d. Kehilangan terlalu dini untuk merasakan kedekatan dengan orang yang disayangi. Misalnya, perceraian orang tua atau yatim piatu sejak kecil dan tidak memiliki orang tua pengganti yang mengasuhnya.

- e. Orang tua yang tidak mampu mencintai anaknya, disebabkan orang tuanya pun tidak pernah merasakan kasih sayang.
- f. Perasaan cemburu yang berlebihan dan tidak ditangani dengan baik, pada waktu anak mendapatkan adik baru dan merasa kehilangan kasih sayang dan perhatian dari orang tuanya.
- g. Situasi baru di mana anak belum siap dalam menghadapi dan tidak menemukan pasangan yang cocok untuk menemaninya.
- h. Mendapat gertakan, gangguan dan ketidakramahan dari anak yang lain.
- i. Cacat fisik atau memiliki postur tubuh yang berbeda dengan anak lain, jika tidak ditangani dengan baik dapat menjadi gangguan emosi.

Dengan demikian dapat disadari bahwa betapa pentingnya pengaruh keluarga dalam membentuk perkembangan emosi anak terutama orang tua. Orang tua harus memberikan perhatian dan kasih sayangnya kepada anak supaya emosi anak berkembang dengan baik. Nugraha (2007;56) menjelaskan pengembangan emosi adalah pengalaman atau keadaan jiwa seseorang pada suatu saat yang ditandai adanya perasaan kuat dan mendalam akibat rangsangan dari dalam atau dari luar.

Harmoko (2005;49) menyatakan bahwa perkembangan emosi anak-anak mengikuti pola yang dapat diramalkan, tetapi terdapat keanekaragaman dalam pola ini, karena tingkat kecerdasan, jenis kelamin, besarnya keluarga, pendidikan anak dan kondisi-kondisi lain. Nugraha (2007;32) menjelaskan bahwa yang penting dalam perkembangan emosi anak usia dini adalah:

- (1) kemampuan memahami perasaan dengan cara menyebutkan nama perasaan, menerima perasaan, mengperkembangkan secara tepat, memahami perasaan orang lain,
- (2) kemampuan berlatih membuat pertimbangan,
- (3) kemampuan memahami perubahan,
- (4) menyenangkan diri sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kecerdasan emosi meliputi mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan dengan orang lain. Kelima aspek kecerdasan emosi tersebut akan dijadikan indikator alat ukur kecerdasan emosi dalam penelitian ini dengan pertimbangan bahwa aspek-aspek tersebut sudah cukup mewakili untuk mengungkap sejauh mana kecerdasan emosi subjek penelitian.

### **3. Hubungan Antara Permainan Ular Tangga Dengan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini**

Dalam kegiatan belajar di sekolah Paud menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan permainan. Bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan yang paling mendasar dan sebagai sarana yang digunakan untuk belajar dan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Bermain dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan pada anak.

Manfaat permainan ular tangga yaitu sebagai pengasah otak kiri dan kanan. Kaitannya dengan otak kiri, ada banyak hal yang bisa diambil positifnya dari

game ini, mulai dari papan permainan, aneka gambar yang disuguhkan, hingga jumlah mata dadu yang muncul. Pada saat permainan anak akan menggunakan otak kirinya untuk menghitung langkahnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, memperkirakan angka untuk mendapatkan posisi yang baik. Pada intinya; dengan bermain ular tangga, otak kiri anak akan diasah untuk menghafal nomor, berlatih penjumlahan, mengenali angka, dan mengurutkan langkah. Kaitannya dengan otak kanan, dalam game ini anak akan diajari untuk mengenal dan memahami arti simbol dan warna. Sebagaimana dalam permainan ular tangga ini terdapat simbol ular, tangga, serta aneka gambar dan warna. Bahkan, didalamnya juga ada unsur persaingan sekaligus pengasahan emosi. Sehingga anak akan berusaha untuk memenangkannya, dari sini anak akan belajar berbagai hal, sehingga otak kanannya dapat terasah.

Menurut Purwanto (2006;46) dalam metode pembelajaran yang diberikan guru untuk menunjang pengembangan emosi dengan bertujuan:

- a. Memperkuat semangat, apabila orang merasa senang atau puas atas hasil yang telah dicapai.
- b. Melemahkan semangat, apabila timbul rasa kecewa karena kegagalan dan sebagai puncak dari keadaan ini ialah timbulnya rasa putus asa (*frustasi*).
- c. Menghambat atau mengganggu konsentrasi belajar, apabila sedang mengalami ketegangan emosi dan bisa juga menimbulkan sikap gugup (*nervous*) dan gagap dalam berbicara.
- d. Terganggu penyesuaian sosial, apabila terjadi rasa cemburu dan iri hati.

- e. Suasana emosi yang diterima dan dialami individu semasa kecilnya akan mempengaruhi sikapnya dikemudian hari, baik terhadap dirinya sendiri maupun terhadap orang lain.

Dalam mempelajari pengembangan emosi Sarwono (2006;57) menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut :

1. Belajar secara coba dan ralat

Belajar secara coba dan ralat (*trial and error learning*) terutama melibatkan aspek reaksi. Anak belajar secara coba-coba untuk mengperkembangkan emosi dalam bentuk perilaku yang memberikan pemuasan terbesar kepadanya dan menolak perilaku yang memberikan pemuasan sedikit atau sama sekali tidak memberikan pemuasan.

2. Belajar dengan cara meniru

Belajar dengan cara meniru (*learning by imitation*) sekaligus mempengaruhi aspek rangsangan dan aspek reaksi.

3. Belajar dengan cara mempersamakan diri

Belajar dengan cara mempersamakan diri (*learning by identification*) sama dengan belajar secara menirukan, yaitu anak menirukan reaksi emosi orang lain dan tergugah oleh rangsangan yang sama dengan rangsangan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru.

4. Belajar melalui pengkondisian

Pengkondisian (*conditioning*) berarti belajar dengan cara asosiasi.

5. Pelatihan

Pelatihan (*training*) atau belajar di bawah bimbingan dan pengawasan, terbatas pada aspek reaksi.

Perkembangan emosi pada anak menurut Susanto (2011;51) melalui beberapa fase yaitu :

- a. Pada bayi hingga 18 bulan
- b. 18 bulan sampai 3 tahun
- c. Usia antara 3 sampai 5 tahun
- d. Usia antara 5 sampai 12 tahun

Untuk mengembangkan emosi anak, metode-metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Menurut Susanto (2011;58) “dalam mengembangkan emosi anak metode yang dipergunakan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru”.

Dalam pengembangan reaksi emosi yang paling kuat adalah rasa marah, kaku, dan takut, yang terjadi akibat dari peristiwa – peristiwa eksternal maupun proses tak langsung. Reaksi tersebut dapat tercermin dalam individu yang meningkatkan aktivitas kelenjar tertentu dan mengubah temperatur tubuh. Reaksi umumnya berkurang sesuai proporsi kematangan individu. Hal ini disebabkan oleh perbedaan jenis reaksi emosi, misalnya dengan penyebab ketakutan pada diri seseorang anak mungkin disebabkan oleh jenis emosi yang berbeda sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Terdapat kecenderungan yang sama di seluruh dunia, yaitu generasi sekarang lebih banyak memiliki kesulitan emosi dari pada generasi sebelumnya sehingga berdampak pada kemampuan sosialisasinya. Dengan demikian, perlu ada upaya penilaian pengembangan kecerdasan emosi, yaitu usaha-usaha yang diarahkan pada pengembangan dan peningkatan kualitas emosi anak sehingga mampu mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, mampu memotivasi diri sendiri serta mampu mengelola emosi dan perilaku sosial menjadi lebih baik. Penilaian pengembangan emosi menurut Susanto (2011;62) tersebut meliputi:

1. kualitas empati (melibatkan perasaan orang lain)
2. kualitas dalam mengungkapkan dan memahami perasaan
3. kualitas dalam mengalokasikan rasa marah
4. kualitas kemandirian
5. kualitas dalam kemampuan menyesuaikan diri
6. kualitas disukai atau tidak
7. kualitas dalam kemampuan memecahkan masalah antarpribadi
8. kualitas ketekunan
9. kualitas kesetiakawanan

Tugas terpenting bagi para guru dalam pembelajaran permainan ular tangga terhadap perkembangan emosi anak adalah ia harus memahami rambu-rambunya dan kekhasan kecerdasan emosi agar tidak tergelincir pada penyediaan lingkungan belajar yang kurang sesuai atau bahkan keliru. Menurut

Zain (2002;71) hendaklah guru menguasai tindakan-tindakan prinsip, di antaranya:

1. Menjadi contoh yang baik
2. Mengajarkan pengenalan emosi
3. Menanggapi perasaan anak
4. Melatih pengendalian diri
5. Melatih pengelolaan emosi
6. Menerapkan disiplin dengan konsep empati
7. Melatih keterampilan komunikasi
8. Mengungkapkan emosi dengan kata-kata
9. Memperbanyak permainan dinamis

Melihat peran guru dalam pengembangan atau pembelajaran emosi pada anak usia dini, menurut Purwanto (2006;57) terdapat lima cara/ strategi pengembangan emosi, yaitu:

- a. Kemampuan untuk mengenali emosi diri

Untuk membantu mengenali emosi anak, dapat dilakukan dengan cara mengajarkan anak untuk memahami perasaan-perasaan yang dialaminya.

Orang tua ataupun guru dapat mengajak anak untuk mendiskusikan mengenai berbagai emosi yang dirasakan berdasarkan pengalamannya. Misalnya mengarahkan rasa amarah anak dengan suatu kegiatan bermain.

- b. Kemampuan untuk mengelola dan mengperkembangkan emosi secara tepat

Anak dapat dibiasakan untuk berfikir realiatas sehingga anak dapat menanggapi suatu kejadian dengan perilaku yang tepat. Anak diajak untuk

meredakan emosi marah atau kecewa dengan cara mengalihkan emosi itu pada kegiatan lain yang berarti, misalnya menggambar.

c. Kemampuan untuk memotivasi diri

Pengembangan kemampuan untuk memotivasi diri didorong oleh kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Oleh sebab itu, orang tua dan guru diharapkan tidak mengabaikan kemampuan anak untuk belajar banyak dan orang tua dan guru perlu menanamkan optimisme pada anak.

d. Kemampuan untuk memahami perasaan orang lain

Untuk mengembangkan keterampilan anak dalam memahami perasaan orang lain maka upaya pengembangan empati dan kepedulian terhadap orang lain menjadi sangat penting. Anak sebaiknya mendapatkan pengalaman langsung dalam kehidupan nyata untuk merasakan perasaan tersebut.

e. Kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain

Latihlah anak untuk bergabung dengan anak yang lain, bermain kelompok, dan melakukan kerjasama.

Peran guru terhadap perkembangan emosi anak sangat penting setelah orang tua, sehingga peran guru juga sangat menentukan dalam perkembangan anak. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dalam rangka mengembangkan emosi, guru dapat melakukan pengembangan emosi melalui pembiasaan sejak dini.

Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik anak-anaknya di rumah. Orang tua bertanggung jawab untuk mendidik atau mengasuh anak-anaknya agar menjadi dewasa, berkelakuan baik, memahami nilai-nilai yang berlaku di

masyarakat dan memiliki wawasan yang luas. Di samping itu orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik anak agar anak mampu menjalani kehidupan. Sedangkan sekolah memiliki tanggung jawab untuk melindungi dan membimbing anak-anak di sekolah, memberikan pengajaran dan pendidikan kepada anak sesuai dengan kurikulum. Orang tua dan guru merupakan orang-orang yang paling penting dalam menunjang perkembangan anak.

Guru sangat berperan penting dalam menunjang perkembangan anak selain orang tua. Begitu pun dalam mengembangkan emosi peran guru sangat dibutuhkan. Peran orang tua digantikan oleh guru dalam menangani emosi anak apabila anak sudah masuk dalam lingkungan sekolah. Seorang guru menjadi pendidik yang berarti, sekaligus menjadi pembimbing dalam hal menuntun anak didiknya dalam perkembangan yang sesuai dengan apa yang dicita-citakan.

Emosi yang pada umumnya terjadi pada anak yaitu emosi takut, marah, gembira, sedih, dan cemburu. Menurut Purwanto (2006;37) Guru dapat melakukan beberapa cara untuk mengembangkan emosi tersebut.

1. Cara Guru Mengembangkan Emosi Takut pada Anak
2. Cara Guru Mengembangkan Emosi Marah pada Anak
3. Cara Guru Mengembangkan Emosi Gembira Pada Anak
4. Cara Guru Mengembangkan Emosi Sedih pada Anak
5. Cara Guru Mengembangkan Emosi Cemburu pada Anak

Dari uraian di atas maka diketahui bahwa peran guru dalam mengembangkan emosi anak sangatlah penting sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari semua faktor yang mempengaruhi emosi anak, keluargalah yang paling penting. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi perkembangan emosi anak. Jika emosi anak tumbuh dengan baik melalui pembelajaran yang baik dalam keluarganya maka di lingkungan berikutnya anak akan tumbuh dengan baik pula dan anak dapat diterima di lingkungan barunya itu, sehingga betapa besar pengaruh keluarga pada perkembangan emosi anak.
2. Dengan memperoleh kasih sayang, perasaan terlindung dan penerimaan, maka anak akan bertumbuh dengan stabil dan memiliki keberanian membuka diri keluar pada orang lain. Sedangkan anak yang tidak memperoleh kasih sayang akan mengalami ketidakstabilan emosi, sehingga kasih sayang dari orang tua sangat dibutuhkan demi perkembangan emosi anak.
3. Sekolah memiliki tanggung jawab untuk melindungi dan membimbing anak-anak di sekolah. Peran guru juga sangat menentukan dalam perkembangan anak selain orang tua, terutama dalam mengembangkan emosi, karena orang tua menyerahkan sepenuhnya pendidikan anak kepada guru. Peran guru dalam mengembangkan emosi anak akan maksimal apabila guru dan orang tua dapat bekerjasama dalam perkembangan emosi anak.

Perkembangan sosial dan emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Perkembangan sosial mempengaruhi perkembangan emosional anak, demikian pula sebaliknya perkembangan emosional mempengaruhi perkembangan sosial anak. Muhyidin, dkk (2014: 177) menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua,

saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Sedangkan perkembangan emosional adalah perkembangan ungkapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain.

Pendapat di atas diperkuat oleh Fadlillah dkk (2013: 64) yang menyatakan bahwa, perkembangan emosi pada diri seorang anak akan muncul manakala ia mengalami interaksi dengan lingkungan. Pada anak usia dini, ungkapan perasaan ini ditunjukkan melalui berbagai respon yang dilakukan. Respon ini bisa mengarah pada emosi yang positif maupun emosi yang negatif. Mashar (2011: 33) mengungkapkan bahwa individu memiliki sejumlah emosi negatif seperti marah, cemas, depresi dan lainnya, sedangkan emosi positif terdiri dari kegembiraan (*enjoyment*), perasaan lega (*relief*), dan emosi (*self confidence*).

Sementara itu, Syamsu (2006: 167), mengungkapkan bahwa perkembangan emosi anak pada fase pra sekolah (4-6 tahun) yaitu anak mulai menyadari dirinya, bahwa dirinya berbeda dengan bukan dirinya (orang lain atau benda). Bersama dengan itu, berkembang pula perasaan harga diri yang menuntut pengakuan dari lingkungannya. Jika lingkungannya (terutama orang tuanya) tidak mengakui harga diri anak, seperti memperlakukan anak secara keras atau kurang menyayangi maka pada diri anak akan muncul sikap keras kepala atau menentang, menyerah jadi penurut sehingga diliputi rasa emosi yang kurang dengan sifat pemalu.

Christiana (2012: 213) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional anak berkaitan dengan kapasitas anak untuk mengembangkan kepercayaan diri (*self-confidence*), percaya (*trust*), dan empati (*empathy*). Aspek perkembangan

sosial emosional anak menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 adalah menunjukkan sikap mandiri, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan, mengembangkan perasaan, mentaati peraturan, menunjukkan rasa emosi, menjaga diri dari orang lain dan menghargai orang lain.

Selanjutnya, Susanto (2011: 144) mengungkapkan bahwa anak usia empat tahun menunjukkan perilaku sosial emosional yaitu agresif, mengolok-olok, menentang orang tua, tidak peka untuk memuji orang lain, mandiri, dan emosi sepenuhnya pada kemampuannya sendiri untuk melakukan segalanya.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional saling berkaitan satu sama lain dan merupakan ungkapan perasaan yang ditunjukan melalui berbagai respon yang mengarah pada emosi positif maupun emosi negatif dan ungkapan perasaan tersebut dimunculkan anak ketika berinteraksi dengan lingkungan. Perkembangan emosi dan sosial pada masa awal kanak-kanak adalah mulai menyadari dirinya berbeda dengan orang lain, mandiri, mengembangkan kepercayaan diri (*self confidence*), percaya (*trust*), dan empati (*empathy*).

Beberapa cara yang bisa diajarkan kepada anak usia dini untuk mengembangkan sosial emosional menurut Muhyidin, dkk (2014: 184-188) adalah sebagai berikut:

a. Mengembangkan empati dan kepedulian

Anak yang mempunyai kemampuan empati dan kepedulian cenderung lebih sosial. Hal ini akan menjadikan pribadi anak lebih mudah bergaul dengan teman temannya dan memberikan kemudahan dalam menjalin hubungan

dengan siapapun. Pengembangan empati ini dapat dilakukan melalui bermain peran.

b. Optimisme

Optimisme diartikan sebagai kecenderungan untuk memandang segala sesuatu dari sisi dan kondisi baiknya serta mengharapkan hasil yang optimal. Cara mengajarkan sikap optimis kepada anak, seorang pendidik harus membedakan terlebih dahulu mana sikap yang optimis dan mana sikap yang pesimis.

c. Pemecahan masalah

Sering kali orang tua tidak memberi kebebasan terhadap anak untuk menyelesaikan masalahnya sendiri, terlalu memanjakan, dan selalu khawatir dengan tindakan yang dilakukan anak. Akibatnya, anak akan manja, tidak mandiri dan kurang emosi dalam melakukan berbagai kegiatan. Untuk mengatasinya pendidik dan orang tua harus mengajarkan dan membiasakan anak untuk mengatasi masalah sendiri dengan memperkenalkan permainan yang menantang. Jika anak mampu menyelesaikan permainan, berilah reward dalam bentuk benda maupun pujian-pujian. Keberhasilan anak dalam melewati permainan yang menantang akan direkam dalam pikiran bawah sadarnya, sehingga anak akan mempunyai keyakinan yang kuat bahwa dirinya mampu melakukan apapun.

#### d. Motivasi diri

Sebagian dari diri anak yang bisa merasakan suatu keberhasilan adalah emosinya. Bagian terpenting dari emosi tersebut adalah motivasi diri. Motivasi yang akan menumbuhkan sikap optimisme, antusiasme, emosi dan tidak mudah menyerah. Motivasi yang diberikan kepada anak bisa berupa pujian, acungan jempol, dan sebagainya.

Berdasarkan pada beberapa pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan sosial emosional anak usia dini yaitu melalui mengembangkan empati dan kepedulian, optimisme, pemecahan masalah, dan motivasi diri. Permainan dapat menjadi stimulasi perkembangan sosial emosional anak dan stimulasi edukatif bagi pemecahan masalah anak. Permainan yang penuh tantangan dan penugasan dapat mendorong peningkatan emosi.

### **B. Kajian Penelitian yang Relevan/ Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu tentang analisis permainan ular tangga terhadap peningkatan perkembangan emosi anak usia dini sudah banyak dilakukan, meskipun demikian penelitian ini tetap masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Tiara Raysia (2016) yang berjudul : “Peran Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Melati Bandar Lampung”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peran media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/ 2016, sehingga dapat diartikan bahwa kemampuan membilang dan mengurutkan benda, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, serta operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana yang mengalami peningkatan.

Penelitian kedua dilakukan oleh Astriyani Nur Fadilah (2016) yang berjudul: “Peningkatan Emosi Melalui Permainan Ular tangga Pada Anak Kelompok B Raudhatul Athfal (RA), Krapyak, Triharjo Sleman Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan emosi melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B RA Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta. Emosi dibutuhkan anak untuk mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. Penelitian menunjukkan bahwa emosi dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga dengan cara anak dibiasakan menunjukkan perkembangan emosi di depan kelas mengerjakan tugas dan menunjukkan kemampuannya di hadapan guru serta teman-temannya. Reward atau penguatan diberikan kepada anak yang berhasil menyelesaikan tugas. Dengan demikian emosi anak dapat meningkat.

Penelitian ketiga terdahulu yang dilakukan Betty Zubaidah (2014), dengan judul : “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui permainan ular tangga di Taman Kanak-kanak Pembina Padang Ulak Tanding. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus

dilaksanakan dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 22 Maret sampai 3 April 2014. Teknik pengumpulan data dari hasil observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan ular tangga melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dan terbukti efektif.

Dalam kajian penelitian terdahulu sebagai pembanding dari hasil penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sekarang. Dalam kajian ini peran permainan ular tangga dalam upaya untuk mengembangkan emosi anak PPT Permata Bunda Kecamatan Semampir Surabaya. Dalam kegiatan belajar anak cenderung diberikan materi yang kurang bervariasi, sehingga membosankan bagi anak. Hal ini yang menjadikan kurang dapat meningkatkan perkembangan emosi anak usia dini secara optimal. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu anak agar aktif mengikuti kegiatan belajar sehingga menumbuhkan perkembangan emosi khususnya anak di PPT Permata Bunda Kecamatan Semampir Surabaya.