

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Permainan

2.1.1 Denifisi Bermain

Bruner dalam Hurlock (1999) Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang didominasi pada anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan waktunya lebih banyak diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lain. Karena itu kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan.

Hetherington dan Parke dalam Hurlock (1999) mendefinisikan permainan sebagai “*A nonserious and self-contained activity angaget in for the sheer satisfaction it brings*”. Jadi permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Hal ini adalah karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang akan didapatkannya.

Menurut Piaget (dalam ismail, 2006) bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang untuk kesenangan. Ahli lain berpendapat, tidak hanya kesenangan, namun ada sasaran lain yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu.

2.1.2 Ciri-Ciri Bermain

Menurut Isenberg dan Jolongo (1993) ada 5 elemen penting yang memberikan ciri bermain: Bermain adalah kegiatan yang muncul berdasarkan motivasi dari dalam diri anak. Anak-anak bebas memilih permainan dan arah kegiatan. Bermain tersebut memberikan kepuasan pada anak karena tidak ada tuntutan dari luar.

Bermain adalah simbolik dan bermakna. Bermain memungkinkan anak-anak menghubungkan pengalaman sebelumnya dengan kegiatan sekarang. Misalnya bila anak-anak berpura-pura menjadi peran tertentu dalam bermain drama, maka sebenarnya ia memiliki pengetahuan tentang peran tersebut. Demikian pula bila anak dapat membuat bangunan tertentu, dapat diduga bahwa ia memiliki pengetahuan tentang bangunan hasil kreasinya tersebut. Anak-anak dapat menggunakan obyek, situasi dan aktifitas sebagai simbol yang menggambarkan pengalaman dan pengetahuannya.

Bermain adalah aktivitas yang aktif, dalam bermain anak mengeksplorasi, mencoba (bereksperimen) menyelidiki, menggali sesuatu mengenai orang, obyek atau kejadian.

Bermain mempunyai aturan yang mengikat, artinya dalam bermain anak-anak diarahkan oleh aturan baik secara eksplisit dan implisit. Anak-anak menciptakan dan mengubah aturan selama bermain yang diterapkan untuk menyesuaikan peran perilaku (role behavior) dan obyek yang digunakan. Anak-anak yang lebih besar menerima aturan yang ditentukan terlebih dahulu dalam mengarahkan permainannya. Misalnya bila seorang anak berperan menjadi kakak yang berusia remaja, maka seorang kakak harus bisa mengendarai sepeda motor untuk membonceng adik-adiknya.

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, dalam bermain anak-anak mencari kesenangan dirinya, bukan untuk mendapatkan hadiah dari luar dirinya (eksternal reward).

2.1.3 Syarat-Syarat Permainan

Secara singkat menurut zulkifli (1992:43) permainan yang baik memiliki beberapa syarat diantaranya :

1. Mudah dibongkar pasang

Alat permainan yang mudah dibongkar-pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal daripada mobil mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat permainan yang diproduksi di pabrik itu.

2. Mengembangkan daya fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan di uba-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya.

3. Tidak berbahaya

Para ahli yang telah meneliti alat-alat permainan sependapat dengan alat permainan yang suka mendatangkan bahaya bagi anak-anak, yaitu tangga, sepeda beroda tiga, dan jungkit-jungkitan. Selain itu masih ada lagi alat-alat yang tergolong bahaya, seperti gunting yang meruncing ujungnya, pisau yang tajam, kompor, dan sebagainya.

2.1.4 Jenis Permainan

Parten dan Monks, Knoers dan Haditono (1998:142) meninjau jenis permainan anak-anak dari sudut tingkah laku sosial. Berdasarkan observasinya terhadap anak-anak usia 2 hingga 5 tahun, Parten menemukan 6 katagori permainan anak- anak yaitu:

1. Permainan Unoccupied (Bermain tidak sibuk)

Anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.

2. Permainan Solitary (Bermain sendiri)

Anak dalam sebuah kelompok asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain yang tidak peduli terhadap apapun yang sedang terjadi.

3. Permainan Onlooker (Penonton / Pengamat)

Anak melihat dan memperhatikan anak-anak lain bermain. Anak-anak ikut berbicara dengan anak-anak lain itu dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, tetapi tidak ikut terlibat dalam aktivitas permainan tersebut.

4. Permainan Parallel (Bermain parallel)

Anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat permainan.

5. Permainan Assosiative (Bermain bersama)

Anak bermain bermain bersama-sama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peranan dan pembagian alat-alat permainan.

6. Permainan Cooperative (Permainan kerjasama)

Anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai peranan sendiri-sendiri. Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok.

2.1.5 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Permainan

Menurut Hurlock (1991) ada 8 faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu:

1. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Dengan demikian, anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

2. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anakterlibat dalam permainan aktif.

3. Inteligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan pertambahannya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatis, konstruktif dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga ketimbang berbagai jenis permainan lain. Pada masa-masa awal, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan. Tetapi sebaliknya, pada anak perempuan terjadi pada akhir masa anak-anak.

5. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya. Hal ini disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang yang memadai. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6. Status Sosial Ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik dan bermain sepatu roda. Sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan renang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang di baca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

7. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung kepada status ekonomi keluarga, apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

2.1.6 Macam-Macam Permainan

1. Permainan Aktif

a. Bermain bebas dan spontan

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.

b. Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi atau memainkan alat musik.

c. Sandiwara

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam masa media.

d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-tamannya. Di samping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerjasama, dan bersaing.

e. Permainan olah raga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisik. Di samping itu kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dan sportif.

2. Bermain Pasif

a. Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat membaca akan memperluas wawasan dan mengetahui anak, sehingga anakpun berkembang kreatifitas dan kecerdasannya.

b. Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

c. Menonton televisi

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

2.1.7 Manfaat Bermain

Freeman dan Munandar (1996) menyebutkan bahwa beberapa ahli psikologi dan sosiologi mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain, yang di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.
2. Untuk mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.
3. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. Jika anak laki-laki dan perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas perca (sisir kain), gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berebeda bentuk-bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan.
4. Dapat melatih untuk menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada yang dapat menikmati suasana permainan ini, namun sebaliknya, ada anak lain yang merasa kecewa. Hal ini diumpamakan seperti halnya seniman yang sedang menikmati hasil –hasil karya sendiri.
5. Untuk memperoleh kegembiraan, ketenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misal perasaan dengki, rasa iri hati dan sebagainya.

6. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi . (Zulkifli,L2001).

Mengingat pentingnya faedah bermain seperti yang telah dikemukakan di atas, pendidik hendaknya membimbing dan memimpin jalannya permainan itu, agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi. Anak-anak tidak hanya membutuhkan alat-alat permainan yang lengkap, melainkan tempat dan kesempatan untuk bermain itu. Khususnya di kota besar, anak-anak perlu mendapatkan tempat-tempat bermain yang terhindar dari bahaya lalu lintas atau tidak mengganggu kepentingan umum.

2.2 Perkembangan Sosial

2.2.1. Pengertian Perkembangan Sosial

Pekembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial anak. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi. Meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama.

Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia enam bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain. Seperti marah (tidak senang mendengar suara keras) dan kasih sayang.

Zulkifli, (1992:45) mengemukakan bahwa : perkembangan sosial merupakan interaksi dikalangan manusia; interaksi adalah komunikasi dengan manusia lain, hubungan yang menimbulkan perasan

sosial yaitu perasaan yang mengikatkan individu dengan manusia, perasaan hidup bermasyarakat seperti saling tolong menolong, saling memberi dan menerima, simpati dan antipati, rasa setia kawan, dan sebagainya.

2.2.2. Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak diawali dengan bermain secara paralel, dimana terlihat anak bermain seolah-olah bermain dengan temannya namun ternyata asyik dengan permainannya sendiri. Dengan bertambahnya usia, anak sudah mampu mengikatkan diri bermain dengan anak lain dalam kelompok.

Permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.

Hubungan orang tua dan pengasuhnya merupakan dasar bagi perkembangan sosial anak. Kasih sayang orang tua atau pengasuh selama beberapa tahun pertama kehidupan merupakan kunci utama perkembangan sosial anak. Meningkatkan kemungkinan anak memiliki kompetensi secara sosial dan penyesuaian diri yang baik pada tahun-tahun prasekolah dan sesudahnya.

Gender merupakan salah satu aspek penting yang mempengaruhi perkembangan sosial pada masa awal anak-anak. Istilah gender dimaksudkan dengan tingkah laku dan sikap yang diasosiasikan dengan laki-laki dan perempuan. Sheperd-lock dalam sinolungan (2001) mengemukakan bahwa kebanyakan anak mengalami sekurang-kurangnya tiga tahap perkembangan gender. Pertama, anak mengembangkan kepercayaan tentang identitas gender, yaitu rasa laki-laki atau perempuan. Kedua, anak mengembangkan keistimewaan gender, sikap tentang jenis kelamin mana yang mereka kehendaki.

Ketiga, mereka memperoleh ketetapan gender, satu kepercayaan bahwa jenis kelamin seseorang ditentukan secara biologis, permanen, dan tak berubah-ubah.

2.2.3. Keterampilan Sosial Yang Perlu Dipelajari Anak Usia TK Dan Kelompok Bermain

Menurut Moeslichatoen (1999 :21 – 23), Keterampilan sosial yang perlu dipelajari anak usia TK dan Kelompok bermain adalah:

1. Membina hubungan dengan orang dewasa, antara lain:
 - a. Membina hubungan keluarga, lingkungan disekitar rumah dan sekolah untuk belajar menikmati serta menanggapi hubungan antara pribadi dengan anak lain secara memuaskan. Misalnya, anak ingin saling membantu, berbagi mainan, tidak suka bertengkar, dan tidak ingin menang sendiri.
 - b. Membantu mempelajari tata cara hidup bermasyarakat dan menjaga anak agar tidak menyakiti dan disakiti anak lain. Misalnya, belajar meminta maaf, cara berterima kasih, menghormati guru dan menghormati yang lebih tua.
 - c. Mendampingi anak agar bekerja sama dengan anak lain dalam memecahkan masalah yang memerlukan pertolongan. Misalnya, memasang kancing baju.
 - d. Membantu setiap anak agar mempunyai hak untuk memperoleh pengalaman hidup bermasyarakat yang memuaskan. Misalnya, merasa aman dan nyaman tinggal di sekolah, di rumah, atau di lingkungan sekitar rumah.
2. Membina hubungan dengan anak lain, antara lain dengan :

- a. Belajar mengkomunikasikan keinginan dengan cara yang dapat diterima kelompok, misalnya, mempertahankan barang miliknya, meminta untuk menggunakan alat permainan dan menanti giliran.
- b. Belajar untuk mendapat memberi informasi dan contoh cara menggunakan atau melakukan sesuatu kepada anak lain. Misalnya, dimana membeli buku tulis yang dimilikinya, dan memberi contoh cara menggunakan alat permainan yang dimilikinya.
- c. Belajar untuk mengantisipasi apa yang bakal terjadi atau menghindari permasalahan berdasarkan pengharapan yang realitas, misalnya, membayangkan apa yang terjadi jika air dipanaskan.

3. Membina diri sebagai kelompok :

- a. Belajar untuk mengikuti jadwal dan pola kegiatan rutin di sekolah, misalnya, kegiatan paket, bekerja sama melaksanakan tugas pekerjaan di rumah dan tugas di sekolah.
- b. Belajar menghargai hak, perasaan dan benda milik orang lain, serta belajar untuk bersabar menunda atau mengganti giliran melakukan sesuatu, misalnya giliran menggunakan mainan sekolah dan menggunakan alat-alat permainan di rumah.

4. Membina diri sebagai individu

- a. Belajar mandiri, bertanggung jawab membantu diri sendiri, menjaga diri sendiri, berprakasa untuk melakukan kegiatan yang dipilihnya. Misalnya alat tulis, menyiapkan bekal makanan, meletakkan piring setelah makan dan menyimpan bajunya sendiri.

- b. Belajar bekerja berdekatan dengan anak lain di rumah tanpa mengganggu, mengadakan kesepakatan, berkomunikasi secara verbal dan non verbal. Selain itu anak belajar menerima penolakan, perasaan menyakitkan, atau kekecewaan dengan cara yang dapat diterima di lingkungan rumah dan kelompok di sekolah. Misalnya tidak merebut mainan milik orang lain, mengadakan kesepakatan dalam berbagai alat permainan, menyuruh diam dengan bahasa non verbal, dengan menempatkan jari telunjuk pada mulutnya, berbagi dengan adik / kakaknya di rumah.
- c. Belajar mengenal keterbatasan kondisi adik / kakaknya di rumah dan anak lain di sekolah sehingga dapat memahami bantuan apa yang bisa diberikan kepada saudaranya dan anak lain di sekolah tersebut.
- d. Belajar mengekspresikan perasaan dengan cara yang dapat diterima di lingkungan rumah dan teman-temannya di sekolah.

2.2.4. Karakteristik Perkembangan Sosial Yang Baik

Biasanya keinginan untuk diterima secara sosial cukup kuat untuk menjadi pendorong bagi peningkatan perilaku sosial. Usaha ke arah ini mula-mula dipusatkan pada pembetulan pola perilaku yang tidak baik dan kemudian memperkuat pola perilaku sosial yang baik . sebagai contoh, anak- anak biasanya kurang menuntut serta lebih kooperatif dan lebih menerima perilaku sosial dengan meningkatnya usia mereka. Sebaliknya, prasangka dan sikap membedakan seringkali meningkat dan jarak antara dua jenis kelamin semakin melebar.

Adapun karakteristik perkembangan sosial anak yang baik dikemukakan oleh Sinulungan (2001) adalah :

1. Kerjasama. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat belajar melakukannya dengan cara bekerjasama.
2. Persaingan. Jika persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka.
3. Kemurahan hati. Kemurahan hati, sebagaimana terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain, meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.
4. Hasrat akan penerimaan sosial. Jika hasrat untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebayanya.
5. Simpati. Anak kecil tidak mampu berperilaku simpatik sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Mereka mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
6. Empati. Empati kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.
7. Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial. Anak yang berjiwa bebas kekurangan motivasi ini.

8. Sikap ramah. Anak kecil memperhatikan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk atau bersama anak / orang lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.
9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri. Anak yang mempunyai kesempatan dan mendorong untuk membagi apa yang mereka miliki dan yang tidak terus menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain dan bukannya hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dan miliki mereka sendiri.
10. Meniru. Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
11. Perilaku pelekatan (Attachment behaviour) . Dari landasan yang diletakkan pada masa bayi, yaitu tatkala bayi mengembangkan suatu kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak / orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.

2.2.5. Bentuk – Bentuk Prilaku Sosial

Dalam perkembangan menuju kematangan sosial, Anak mewujudkan dalam bentuk-bentuk perilaku sosial diantaranya :

1. Pembangkangan (Negativisme)

Bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Tingkah laku ini mulai muncul pada usia 18 bulan dan mencapai pada usia 3 tahun dan mulai menurun pada usia 4 – 6 tahun.

2. Agresi (Aggression)

Yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap rasa frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya). Biasanya bentuk ini diwujudkan dengan menyerang seperti mencubit, menggigit, menendang, dan lain sebagainya.

3. Berselisih (bertengkar)

Sikap ini terjadi jika anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap perilaku orang lain.

4. Menggoda

Menggoda merupakan bentuk lain dari agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal yang menimbulkan rasa marah pada orang yang digodanya.

5. Persaingan

Yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap ini mulai terlihat pada usia 4 tahun dan 6 tahun semangat bersaing ini akan semakin baik.

6. Kerjasama

Yaitu sikap mau bekerjasama dengan orang lain. Sikap ini mulai tampak pada usia 3 tahun atau awal 4 tahun. Pada usia 6 – 7 tahun ini semakin berkembang dengan baik.

7. Tingkah laku berkuasa

Yaitu tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap bossinis. Wujud dari sikap ini adalah memaksa, meminta, menyuruh, mengancam, dan lain sebagainya.

8. mementingkan diri sendiri

Yaitu sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya.

9. Simpati (perhatian)

Yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerjasama dengan dirinya.

Bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Tingkah laku ini mulai muncul pada usia 18 bulan dan mencapai pada usia 3 tahun dan mulai menurun pada usia 4 – 6 tahun.

2.3 Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah kesimpulan, tetapi kesimpulan yang belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya (Winarno Surachman, 1980 :109). Hipotesis juga merupakan rumusan yang menyatakan harapan adanya hubungan tertentu antara 2 fakta atau lebih (Koentjoroningrat, 1983 : 43).

Dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis kerja yang rumusannya sebagai berikut :

Hipotesis kerja :

Ada pengaruh permainan ular naga terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelompok B TK Bunga Hati Kramat Kedungdung Sampang Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berhubung dalam analisis daa pada penelitian ini menggunakan metode statistik dengan rumus chi-kuadrat maka hipotesa alternatif / hipotesis kerja (h_a) tersebut di atas diubah menjadi hipotesis Nihil (h_0).

Hipotesis Nihil

Tidak ada pengaruh permainan ular naga terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelompok B TK Bunga Hati Kramat Kedungdung Sampang Tahun Pelajaran 2018/2019.