

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Bermain dan Permainan

###### a. Pengertian

Permainan dan bermain adalah kata yang sering kita dengar bahkan kita praktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika mendengar kata permainan terkadang ada yang masih bias dengan arti kata tersebut misalnya dikaitkan dengan kata bermain maupun mainan. Ketiga kata tersebut memiliki arti yang berbeda. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk main atau alat dan permainan adalah kegiatan yang berisikan bermain dan mainan, sebagai contoh permainan bola sepak, ketika anda memainkannya disebut bermain dan bola merupakan mainannya/alatnya (Yuliantini, 2019: 201).

Mainan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah alat yang digunakan untuk bermain. Sedangkan istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, main adalah berbuat sesuatu yang dipertunjukkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 897). Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan juga menyenangkan bagi anak agar anak dapat berkreativitas sesuai imajinasinya. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak

dikenal sampai anak kenal dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Bermain memiliki arti yang berbeda dengan permainan namun merupakan satu kesatuan. Bermain adalah suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog, ahli filsafat dan banyak lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia Soemiarti dalam Yuliantini (2019:201). Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (Fadlillah, 2019: 6).

Bermain menurut Smith dan Pellegrini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku (Fitria et al., 2022: 4).

Dapat disimpulkan bahwa bermain, permainan, dan mainan merupakan tiga konsep yang berbeda namun saling berkaitan erat dalam konteks perkembangan anak. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan secara sukarela dan menyenangkan, tanpa tekanan hasil, yang bersifat fleksibel dan mendorong kreativitas. Permainan adalah aktivitas yang menggabungkan unsur bermain dan penggunaan alat (mainan) secara

terstruktur untuk mencapai pengalaman belajar tertentu. Sementara itu, mainan berperan sebagai alat pendukung dalam kegiatan bermain. Ketiganya menjadi bagian penting dalam proses tumbuh kembang anak usia dini karena mampu merangsang aspek kognitif, sosial, emosional, serta imajinasi anak secara alami dan menyenangkan.

## **b. Teori-teori Bermain**

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus karena kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah memahami aritmatika dengan cara membagi apel kepada anak-anak. Adapun teori-teori dalam bermain terbagi menjadi dua yaitu: (Fadlillah, 2019: 28-34).

### **1) Teori-teori Klasik**

Teori klasik adalah teori yang muncul dari abad ke-19 sampai perang dunia kesatu. Teori klasik dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu:

#### **a) Teori Surplus Energi**

Teori Surplus Energi dicetuskan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer seorang filsuf dari Inggris. Teori ini mengatakan bahwa alasan anak-anak bermain ialah karena ada surplus energi. Spencer berpendapat bahwa bermain terjadi akibat energi yang berlebihan dan ini berlaku pada manusia dan binatang dengan tingkat evolusi tinggi. Kelebihan tenaga yang berlebihan bila tidak disalurkan dapat mendorong anak kepada hal-hal yang negative. Kelebihan tenaga atau energi dalam arti kekuatan pada anak atau orang dewasa yang belum digunakan sebaiknya

disalurkan dalam bentuk kegiatan main. Berdasarkan teori Surplus Energi ini bermain dimaksudkan sebagai sarana anak-anak dalam menyalurkan energi yang berlebih, sehingga mereka tidak menyalurkannya pada hal-hal yang negative.

b) Teori Rekreasi

Teori Rekreasi dicetuskan oleh Moritz Lazarus, ia mengatakan salah satu tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja karena bekerja menguras dan menyebabkan berkurangnya tenaga. Bermain adalah lawan dari bekerja dan merupakan cara yang paling ideal untuk memulihkan tenaga. Jika energi sudah digunakan untuk pekerjaan anak-anak akan lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain anak-anak memperoleh kembali energi, sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat Kembali.

c) Teori Rekapitulasi

Teori ini dicetuskan oleh G. Stanley Hall, ia mengatakan bahwa anak merupakan mata rantai evolusi dari Binatang sampai menjadi manusia. Termasuk permainan anak merupakan ulangan daripada kehidupan nenek moyangnya. Jadi kegiatan bermain dimaksudkan sebagai peristiwa pengulangan kembali apa yang pernah dilakukan nenek moyangnya terdahulu misalnya, bermain air, tanah dan ayunan.

## 2) Teori-teori Modern

Teori Modern ialah teori yang muncul sesudah perang dunia kesatu sampai sekarang. Teori modern dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu:

### a) Teori J.Piaget

Dalam teori ini dijelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun dan dikembangkan dalam kegiatan bermain. Bermain bagi anak merupakan cerminan sikap pengetahuannya serta dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi anak. Piaget menjelaskan bahwa pada saat bermain anak-anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi ia belajar mempraktikkan dan mengonsolidasi keterampilan yang baru diperoleh. Anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi, informasi atau pengalaman yang didapatkan.

### b) Teori Lev Vygotsky

Teori Lev Vygotsky dikenal dengan istilah kognitif sosial. Maksudnya yaitu menekankan pada hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Vygotsky perkembangan anak bukan hanya dipengaruhi oleh kegiatan memainkan mainan, akan tetapi juga dipengaruhi oleh hubungan sosial anak dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih matang. Namun demikian, ia masih berkeyakinan bahwa bermain masih berperan penting terhadap kognitif anak. karena pada saat bermain anak secara tidak langsung telah berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Artinya telah terjadi hubungan komunikasi antara anak dengan orang dewasa atau teman sebayanya. Interaksi dalam bermain inilah yang

menurut Vygotsky sebagai proses mendapatkan pengetahuan baru.

c) Teori Psikoanalisis Sigmund Freud

Teori Psikoanalisis ialah sebuah teori yang berhubungan dengan emosi seseorang. Dalam teori ini bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melepaskan emosi yang ada pada diri anak. Seseorang anak yang merasa tertekan, bosan dan emosinya sedang kacau, maka bermain dapat dijadikan sebagai penawarnya. Dengan bermain segala kepenatan anak akan terobati. Anak bisa menyalurkan ekspresinya yang terpendam dengan maksimal dan tanpa tekanan dari siapapun serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak. Ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda dan jumlah keterampilan sosial.

d) Teori Erikson

Menurut Erikson, bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka dan memahami benda-benda serta belajar keterampilan sosial. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir serta menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial (Fitria, et. al., 2022: 15).

## **2. Permainan Tradisional**

### **a. Pengertian**

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak yang berasal dari budaya Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak secara bersamaan, berkelompok dan bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Tidak semua jenis permainan tradisional bisa dimainkan usia semua anak. Menurut Wardani, permainan tradisional memiliki karakteristik sendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat dan fasilitas yang ada di lingkungan tanpa membelinya. Kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relative banyak, tidak mengherankan kalau kita lihat hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud yang lebih pada pendalaman kemampuan sosial antar pemain (Wijayanti, 2014: 53-54).

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan. Sebagai anak bangsa yang sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional permainan tersebut. Permainan tradisional bukan semata-mata hanya permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat di dalamnya. Di seluruh penjuru Indonesia, setiap daerah memiliki permainan tradisional yang menjadi ciri khas daerah. Oleh karena itu, sosialisasi permainan tradisional harus sering dilakukan

secara berkelanjutan untuk mengantisipasi punahnya permainan tradisional yang ada di Indonesia (Anggita, et. aI., 2018: 56).

#### **b. Manfaat Permainan Tradisional**

Bermain bagi anak merupakan hal yang menyenangkan apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. manfaat permainan tradisional menurut Mulyani dalam (Purnamasari, 2024: 6-9).

- 1) Anak menjadi kreatif.
- 2) Mengembangkan kecerdasan logika.
- 3) Mengembangkan kecerdasan kinestetik.
- 4) Dapat digunakan sebagai alat terapi untuk anak.
- 5) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
- 6) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal bagi anak.
- 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak.
- 8) Mengembangkan kecerdasan musical anak.
- 9) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.
- 10) Mengembangkan kecerdasan spasial.

#### **c. Nilai Dalam Permainan Tradisional**

Permainan tradisional mengandung banyak nilai yang dapat ditanamkan kepada anak. Permainan tradisional memungkinkan anak untuk bertemu dengan teman sebayanya dan bersosialisasi.

Menurut misbach dalam Mulyani mengatakan bahwa dalam penelitiannya, permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, diantaranya aspek motoric, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologi dan nilai-nilai moral. Sementara menurut Nugroho dalam Susanti, banyak nilai

Pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional. Nilai tersebut diantaranya sebagai berikut (Purnamasari, 2024: 10-12).

1) Nilai Kejujuran

Permainan tradisional akan melatih kejujuran seseorang. Pemain tidak curang dalam permainan. Jika berbuat kesalahan, maka akan kalah dalam permainan.

2) Nilai Sportivitas

Dalam permainan tradisional, semua pemain akan mematuhi aturan permainan. Pemain harus mengikuti aturan yang disepakati Bersama. Jika mengikuti aturan yang telah ditetapkan, maka akan memenangkan permainan.

3) Nilai Kerja Sama

Nilai kerja sama akan terlihat dalam permainan tim. Kekompakkan tim akan menjadi kunci untuk memenangkan permainan. Hanya tim yang memiliki kerja sama baik yang akan memenangkan permainan.

4) Nilai Kecerdasan dan Ketangkasan

Nilai kecerdasan dan ketangkasan dapat dilihat dalam upaya untuk memenangkan permainan, yang tidak hanya diperlukan ketangkasan semata. Pemain juga harus memikirkan strategi berpikir untuk memperoleh kemenangan tanpa berbuat curang.

5) Nilai Kepemimpinan

Dalam permainan akan dipimpin oleh ketua dan yang lainnya adalah anggota. Pemain akan bertugas untuk mengatur anggotanya dan menyusun strategi untuk memenangkan

permainan. Kepemimpinan yang baik akan menghasilkan kerja sama yang baik.

6) Nilai Tenggang Rasa

Tenggang rasa merupakan sikap seseorang yang mampu menghargai dan menghormati orang lain baik secara lisan maupun perbuatan. Permainan tradisional mengajarkan tentang saling menghormati dan saling menghargai.

7) Nilai Solidaritas

Permainan tradisional akan menumbuhkan rasa solidaritas. Dimana kelompok yang menang akan menghibur kelompok yang kalah. Kelompok yang kalah akan belajar menerima kekalahannya.

**d. Jenis Permainan Tradisional**

Indonesia adalah negara yang kaya. Indonesia memiliki beraneka ragam jenis permainan tradisional. Permainan ini tersebar diseluruh pelosok nusantara. Permainan tersebut diantaranya: (Purnamasari, 2021: 13)

1) Permainan tanpa peralatan

Permainan ini akan tetap berlangsung dengan tidak menggunakan peralatan pendukung dalam permainan. Contoh permainan tradisional yang dimainkan tanpa peralatan yaitu, Petak umpet, ABC lima dasar, cublak-cublak suweng, domikado, engklek, kucing-kucingan, gobak sodor dan sebagainya.

2) Permainan dengan peralatan

Permainan ini memerlukan alat bantu dalam menjalankan permainan. Permainan tradisional yang menggunakan alat biasanya memanfaatkan sumber daya yang ada dilingkungan.

Contoh permainan dengan alat yaitu, bakiak, congklak, bola bekel, gasing, lompat tali dan lain-lain.

### **3. Permainan Petak Umpet**

#### **a. Pengertian**

Permainan petak umpet adalah sejenis permainan “cari dan sembunyi” yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang yang umumnya berada di luar ruang. Dalam permainan, ada dua peran yaitu, “si kucing” dan yang bersembunyi. Si kucing ini berperan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan selesai setelah setelah semua teman ditemukan dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi kucing berikutnya (Mulyani, 2016: 60-61).

#### **b. Alat Yang Digunakan**

Tidak ada alat khusus dalam permainan ini. Alat untuk menjadi menjadi “Markas” atau “Benteng”, biasanya berupa pohon, tembok dan lainnya.

#### **c. Tempat Bermain**

Petak umpet sangat cocok dimainkan anak-anak di lapangan atau halaman rumah. Akan lebih menarik jika permainan ini dilakukan di lapangan yang mempunyai banyak tempat untuk bersembunyi.

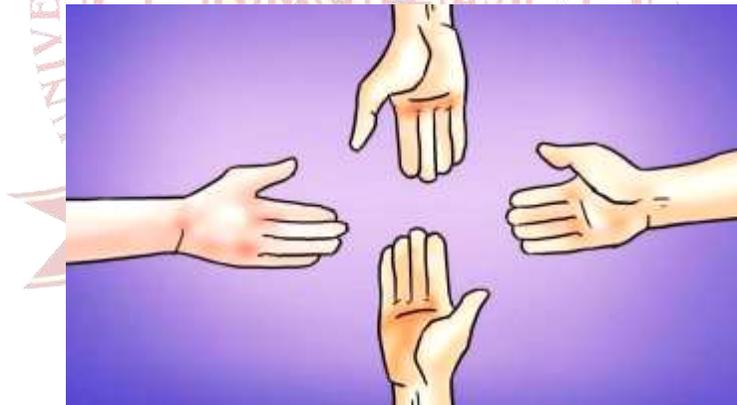
#### **d. Pemain**

Pada dasarnya, tidak ada aturan batas pemain dalam permainan ini. Namun, biasanya berjumlah tidak lebih dari 10 orang dan minimalnya permainan ini dilakukan oleh 2 atau 3 orang.

#### e. Cara Bermain

Sebuah permainan pasti memiliki sebuah peraturan dan alur permainan. Jalannya permainan petak umpet, yaitu: (Mulyani, 2016: 61-65).

- 1) Anak-anak terlebih dahulu memulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi “kucing” (berperan sebagai pencari teman-teman yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik badan sambil berhitung sampai 10, 20 atau sesuai dengan kesepakatan bersama. Ia juga harus menghadap tembok, pohon atau apapun yang menjadi benteng semabri menutup mata dengan kedua tangannya supaya tidak melihat teman-temannya bersembunyi. Setelah teman-temannya bersembunyi, mulailah si kucing mencari teman-temannya.



**Gambar 2.1. Hompimpa.**



**Gambar 2.2. Salah satu anak berjaga sementara anak lain mencari tempat persembunyian.**

- 2) Dalam permainan tersebut, konsentrasi si kucing terpecah menjadi dua. Di satu sisi ia harus mencari dan menemukan temannya yang bersembunyi, di sisi lain ia pun harus menjaga “benteng” supaya tidak diambil alih oleh teman yang bersembunyi si kucing harus mempunyai strategi yang jitu.
- 3) Jika si kucing menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari menuju “benteng” markas. Begitu juga dengan anak yang ketahuan. Bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng, maka pada tahap selanjutnya ia tidak akan jaga.



**Gambar 2.3. Salah satu anak diketahui tempat Persembunyiannya.**

- 4) Hal yang seru adalah, pada saat si kucing Bergerliya menemukan teman-temannya yang bersembunyi, salah satu anak (yang satunya masih sebagai target operasi atau belum ditemukan) dapat mengendap-ngendap menuju markas atau benteng jika berhasil menyentuhnya, maka semua teman-teman yang sebelumnya telah ditemukan oleh si kucing di bebaskan, alias sandera si kucing dianggap tidak pernah ditemukan, sehingga si kucing harus Kembali menghitung dan mengulang permainan dari awal.



**Gambar 2.4. Penyelamatan yang dilakukan anak lainnya.**

- 5) Permainan selesai setelah semua teman ditemukan. Orang yang pertama ditemukan yang menjadi kucing berikutnya.
- 6) Ada satu istilah lagi dalam permainan ini, yaitu “kebakaran” yang dimaksud di sini adalah bila teman kucing yang bersembunyi ketahuan oleh si kucing disebabkan diberi tahu oleh teman kucing yang telah ditemukan lebih dulu dari persembunyiannya.



**Gambar 2.5. Salah satu pemain membisiki tentang tempat persembunyian.**

#### **f. Manfaat Bermain**

Banyak permainan anak-anak yang bermanfaat bagi kecerdasan intelektual dan emosional. Permainan yang masih populer di kalangan anak-anak di berbagai daerah adalah petak umpet. Selain menyenangkan, permainan ini juga bermanfaat bagi anak-anak. Memperkenalkan tujuh manfaat permainan petak umpet bagi tumbuh kembang anak (Kurniawan, 2019: 46-47).

##### **1) Menjadikan Anak Lebih Aktif**

Petak umpet dapat membantu anak menjadi anak yang lebih aktif, anak aktif mengalami perkembangan yang lebih jelas dibandingkan anak pendiam. Dalam permainan ini anak berlari dan bersembunyi, sehingga secara tidak langsung anak sudah berolahraga. Anak-anak harus terlibat dalam aktivitas yang lebih bermakna daripada sekadar bermain game di handphone atau menonton TV.

##### **2) Menjadi Sarana Bersosialisasi Bagi Anak**

Sosialisasi bukan hanya untuk orang dewasa, bahkan anak kecil pun perlu membiasakannya pada saat mereka mencapai usia

dewasa. Game ini dimainkan bersama tanpa memandang ras atau latar belakang keluarga. Semua anak berpartisipasi aktif dalam permainan.

### 3) Mengajari Anak Berhitung

Permainan ini tidak hanya baik bagi pertumbuhan fisik anak-anak, tetapi juga bagi perkembangan kecerdasan anak. Anak-anak akan berlatih menghitung dalam permainan ini. Anak-anak yang bermain dibagi menjadi 2 peran yaitu berperan sebagai pencari dan yang akan dicari. Saat anak mendapatkan kesempatan menjadi pencari, tentu dia akan menyebutkan hitungan untuk memberikan kesempatan kepada yang bersembunyi.

### 4) Melatih Anak Taat Aturan

Kita perlu mendidik anak kita sejak dini untuk membiasakan mereka mentaati berbagai aturan dari lingkungan terkecil seperti rumah, sekolah, lingkungan masyarakat dan yang lebih besar seperti aturan Pemerintah. Belajar mendisiplinkan anak tidak harus melalui Pendidikan formal, hal ini dapat dilakukan melalui permainan. Dalam permainan ini, anak-anak bermain bersama sesuai dengan aturan yang mereka putuskan bersama, setiap anak harus dapat mengikuti peraturan yang telah ditetapkan dan disepakasti. Jika anak tetap berpegang pada aturan yang ditetapkan bersama, permainan akan berjalan dengan lancar dan sangat menyenangkan.

### 5) Mengajari Anak Diskusi Untuk Pemecahan Masalah

Permainan yang dimainkan bersama tentu membutuhkan kesepakatan bersama, permainan ini menuntut semua pemain

untuk dapat membuat, menyetujui dan menerapkan aturan main.

Hal ini agar tidak terjadi perkelahian.

#### 6) Melatih Sportivitas

Dalam permainan ini, pemain yang menang dan kalah harus bisa menerima dan melakukan tugasnya masing-masing. Anak-anak akan belajar bagaimana menerima kekalahan dengan tetap menikmati permainan tersebut.

**Tabel 2.1** Variabel, aspek dan indikator permainan petak umpet

Variabel	Aspek	Indikator
Permainan Petak Umpet	Kemampuan Bekerja Sama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu secara sadar menyesuaikan diri dengan teman sebaya nya saat bermain bersama.</li> <li>2. Anak mampu menunjukkan empati dengan memahami perasaan teman, misalnya menghibur teman yang sedih karena kalah.</li> </ol>
	Sportivitas dan Kejujuran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menerima hasil permainan dengan lapang dada dan bersikap jujur saat bermain, misalnya tidak berbohong saat ditemukan.</li> <li>2. Anak mampu mengendalikan emosi, seperti tidak marah saat kalah atau tidak menangis saat ditemukan.</li> </ol>
	Kemandirian dan Tanggung Jawab	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu bertanggung jawab terhadap perannya dalam permainan, baik sebagai penjaga maupun pemain yang bersembunyi.</li> <li>2. Anak mampu mengambil Keputusan sendiri, seperti memilih tempat bersembunyi tanpa bantuan orang lain.</li> <li>3. Anak mampu berkomunikasi dengan baik, seperti menyampaikan pendapat atau perasaan kepada teman saat bermain.</li> </ol>

## 1. Perilaku Sosial

### a. Pengertian

Perilaku adalah perbuatan atau Tindakan seorang individu yang merupakan cerminan dari sikapnya. Perilaku yang menyangkut Tindakan fisik, yaitu perilaku yang tampak (*over behavior*) atau berupa perbuatan yang dilakukan secara nyata sebagai respon atau interaksi seorang individu dengan lingkungannya yang dapat di amati. Sementara itu, perilaku yang menyangkut aktivitas mental, yaitu perilaku pada Tingkat pemikiran (*covert behavior*), yang tersembunyi di dalam diri seorang individu (Susanto, 2021:24). Sosial jika ditelusuri salah satunya berasal dari Bahasa latin yaitu “*socius*” yang berarti Bersama-sama, Bersatu, bersekutu, berteman atau “*socio*” yang mempunyai makna menyekutukan, berteman, mengikat dan mempertemukan (Khadijah & Nurul Zahriani, 2021:7).

Perilaku sosial merupakan perilaku yang dilakukan secara sukarela yang dapat menguntungkan/menyenangkan orang lain tanpa antisipasi *reward eksternal*. Perilaku sosial ini dilakukan dengan tujuan yang baik. Perilaku sosial termasuk di dalamnya menolong (*helping*), membantu (*aiding*), berbagi (*sharing*) dan menyumbang/menderma (*donating*). Perilaku sosial meliputi segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain tanpa memperdulikan motif-motif penolong (Susanto, 2021: 24).

Menurut James W. Vander Zanden dalam Damsar, perilaku sosial yang dilakukan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, sikap, nilai dan perilaku esensial untuk keikutsertaan (partisipatif) efektif masyarakat. Maka itu, dengan pengoptimalisasi

perkembangan sosial sejak dini akan menentukan pembentukan penyesuaian pribadi anak yang akan dipergunakannya untuk bersikap dalam menjalani kehidupan sosial mereka baik dalam lingkungan keluarga, budaya, bangsa dan seterusnya (Khadijah & Nurul Zahriani, 2021: 1-2).

#### **b. Pola Perilaku Sosial**

Pola perilaku sosial menurut Elizabeth B. Hurlock (dalam Susanto, 2021:27) yaitu: meniru, persaingan, kerja sama, simpati, empati, dukungan sosial, membagi dan perilaku akrab.

- 1) Meniru, artinya agar sama dengan kelompok lainnya. Anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat dikaguminya. Anak mau meniru orang tua atau guru yang diperagakan sesuai dengan tema pembelajaran.
- 2) Persaingan, artinya keinginan untuk mengalahkan orang lain sudah tampak pada usia empat tahun. Anak bersaing dengan teman untuk meraih prestasi seperti lomba-lomba untuk memperoleh juara dalam suatu permainan dan menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan sesuatu sendiri.
- 3) Kerja sama, artinya anak mampu kerja sama dengan orang lain, seperti ikut terlibat dalam kegiatan teman, berbagi tugas dalam melakukan kegiatan dengan teman, mengajak teman untuk bermain Bersama dalam suatu permainan, mengikuti permainan teman yang lain dan saling dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- 4) Simpati, artinya mampu menyapa dan membantu orang lain, seperti menyapa guru ketika masuk kelas, menegur temannya yang sudah tiba di sekolah, membantu guru membereskan meja dan

kursi, membantu guru membukakan pintu dan menolong teman yang jatuh.

- 5) Empati, artinya peka terhadap perasaan orang lain dan bersikap respek, seperti menghargai temannya dengan cara memuji, menghargai perasaan temannya dan peduli terhadap teman.
- 6) Dukungan sosial, artinya anak mampu menerima dukungan sosial dari teman sebayanya, seperti menuruti nasihat orang tua dan guru, mencari dukungan dari teman dan mengikuti pendapat teman dalam bermain.
- 7) Membagi, artinya anak mampu membagi miliknya sesama sebayanya, seperti mau berbagi alat-alat permainan dengan temannya, meminjamkan alat belajar kepada teman dan memberikan makanan kepada temannya.
- 8) Perilaku akrab, artinya anak mampu memberikan kasih sayang kepada orang tua, guru dan temannya, seperti memberikan senyum kepada orang tua, guru dan temannya, sering mengajak ngobrol orang tua, guru dan temannya, bercanda bersama teman dan berinisiatif bermain sama temannya.

Selain pola perilaku di atas, menurut Helm & Turner (dalam Kurniati, 2019:10). Pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi yaitu:

- 1) Anak dapat kerja sama (*cooperating*) dengan teman.
- 2) Anak mampu menghargai (*altruism*) teman, baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman atau kondisi-kondisi yang ada pada teman.
- 3) Anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman.
- 4) Anak mampu membantu (*helping other*) kepada orang lain.

### c. Aspek Perilaku Sosial

Berikut bentuk-bentuk perilaku sosial anak usia dini menurut Elizabeth B Hurlock (dalam Susanto, 2021:27) yaitu:

**Tabel 2.2** variabel, aspek dan indikator perilaku sosial

Variabel	Aspek	Indikator
Perilaku sosial	Perilaku Akrab dan Membagi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memberikan senyum kepada orang tua, guru dan temannya.</li><li>2. Sering mengajak ngobrol orang tua, guru dan temannya.</li><li>3. Bercanda Bersama teman dan berinisiatif bermain Bersama temannya.</li><li>4. Mau berbagi alat-alat permainan dengan temannya.</li><li>5. Meminjamkan alat belajar dengan teman.</li><li>6. Memberikan makanan kepada temannya.</li></ol>
	Simpati dan Empati	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyapa guru Ketika masuk kelas.</li><li>2. Menegur temannya yang sudah tiba di sekolah.</li><li>3. Membantu guru membersihkan meja dan kursi.</li><li>4. Membantu teman yang jatuh.</li><li>5. Menghargai temannya dengan cara memuji.</li><li>6. Menghargai temannya dan peduli terhadap perasaan teman.</li></ol>
	Kerja Sama	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ikut terlibat dalam kegiatan teman.</li><li>2. Berbagi tugas dalam melakukan kegiatan dengan teman.</li><li>3. Mengajak teman untuk bermain Bersama dalam suatu permainan.</li><li>4. Saling membantu dalam mengerjakan tugas kelompok.</li></ol>

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial**

Dalam perkembangannya perilaku sosial, anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: (Susanto, 2021:28-29).

##### **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 sosialisasi anak. Proses Pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan dan etika berinteraksi dengan orang lain banyak ditentukan oleh keluarga.

##### **2) Kematangan Diri**

Untuk bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan diri baik fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan yang intelektual dan emosional. Di samping itu kematangan dalam berbahasa juga menentukan.

##### **3) Status Sosial Ekonomi**

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam Masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

##### **4) Pendidikan**

Pendidikan merupakan proses sosialisasi yang terarah. Hakikat Pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, anak memberikan warna kehidupan sosial anak di dalam masyarakat dan kehidupan mereka di masa yang akan datang.

## 5) Kapasitas Emosi dan Inteligensi

Kemampuan berfikir mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu, apabila perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

## 7. Anak Usia Dini

### a. Pengertian

Anak usia dini adalah episode awal yang fundamental dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. Anak usia dini sebagai fase pembentukan dasar kepribadian yang menentukan pengalaman anak di kehidupan berikutnya. Anak usia dini sebagai individu yang mempunyai potensi dan bakat yang harus berkembang, individu yang memiliki karakteristik yang khas dan akan mengalami perkembangan menjadi individu yang utuh (Andi Fitriani Djollong, et.al, 2023: 1).

Definisi anak usia dini menurut *National Association for the Education Young Children (NAEYC)*, menyatakan bahwa anak usia dini atau “*early childhood*” merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa itu merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia (Susanto, 2021: 1). Menurut sujiono (dalam Nurlina, 2024: 3), mengatakan anak usia dini adalah individu yang berusia mulai dari kelahiran hingga mencapai 6 tahun. Rentang

usia ini dianggap sangat krusial dalam membentuk karakter, kepribadian dan kemampuan intelektual anak.

Menurut Bacharuddin Musthafa (dalam Susanto, 2021:1) menyatakan bahwa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-6 tahun dan masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berusia 6-12 tahun.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Sebagai individu, anak usia dini tentu memiliki karakteristik perkembangan dan hal tersebutlah yang membedakannya dengan individu lainnya. Beberapa karakteristik dirangkum menurut beberapa ahli psikologi adalah sebagai berikut: (Hamzah, 2015: 2-3).

##### **1) Anak usia dini memiliki sifat egosentris yang tinggi.**

Anak cenderung melakukan, melihat dan menilai dari sudut pandang mereka sendiri. Penilaian, moral dan subjektifitas masih sangat kental menguasai emosi mereka. Sifat egosentrisme biasanya muncul pada kehendak anak yang mesti terwujud. Anak kadang pada saat menginginkan sesuatu maka dengan cara apapun akan dilakukannya, termasuk meminta orang dewasa yang melakukannya. Jika yang menjadi kehendak anak tidak terpenuhi maka anak akan berontak dengan menangis, teriak, marah dan lain-lain. Agar egosentrisme ini tereliminir pada usia lanjut mereka, maka orang dewasa harus melakukan intervensi melalui Pendidikan dan pengajaran.

2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar dan dalam.

Apa saja yang dilihat, didengar, dirasakan dan dialami oleh anak, akan menyebabkan mereka menelisik terhadap hal tersebut. Mereka akan berusaha mencari tahu secara detail tentang kejadian tersebut yakni, apa, mengapa dan bagaimana. Dari sinilah kemudian terjadi proses *trial and error*. Anak selalu berusaha menjelajahi dunia sekitar mereka dan berinteraksi dengan hal tersebut. Untuk memenuhi rasa ingin tahu, anak sering mengajukan banyak pertanyaan dan tak jarang orang dewasa tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut.

3) Anak memiliki daya imajinasi dan fantasi yang sangat tinggi.

Bagi seorang anak, sebuah balok kayu dapat menjadi sebuah pesawat terbang, mobil atau rumah. Benda mati dibuat seolah bernyawa dan hidup. Dengan boneka anak dapat bermain, berinteraksi dan berdialog. Dengan benda pila kadang anak mengekspresikan emosinya seperti suka, senang, marah lain-lain.

## B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan, peneliti memperoleh beberapa kajian penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu:

No	Peneliti (Tahun)	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurdian Sari (2023)	Pengaruh Penerapan Permainan Petak Umpet Terhadap Perilaku Sosial Anak Di TK Mawar Kecamatan Somba Opu	Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak di TK Mawar Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Pengaruh ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang mengalami	Penelitian ini sama-sama menggunakan permainan tradisional petak umpet	Terletak pada Lokasi, penelitian sebelumnya dilakukan di TK Mawar Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa sedangkan

No	Peneliti (Tahun)	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		Kabupaten Gowa	<p>peningkatan antara nilai <i>pretest</i> yaitu sebesar 24, sedangkan <i>posttest</i> sebesar 41. Serta dengan melakukan uji hipotesis dengan analisis statistic inferensial menggunakan regresi linear sederhana dengan uji signifikansi uji t. Berdasarkan tabel <i>Pairedsamplet-test</i> nilai signifikansi (<i>2-tailed</i>) <math>0,000 &lt; 0,05</math> menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal (<i>pretest</i>) dengan variabel akhir (<i>posttest</i>), ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak di TK mawar kecamatan sumba opu kabupaten gowa.</p>		penelitian ini akan dilakukan di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.
2.	Novita Ambaryani, Ngadino Yustinus, dan Yudianto Sujana (2014)	Keefektifan Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Pada Anak TK kelompok B gugus IV Kec. Banjarsari Surakarta	menunjukkan perbedaan keterampilan sosial antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan permainan tradisional dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan permainan tradisional. Setelah diberi perlakuan terlihat skornya lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak mendapat perlakuan. Rata-rata nilai yang diperoleh lebih tinggi setelah diberi permainan	Penelitian ini sama-sama menggunakan permainan tradisional untuk mengukur keterampilan sosial anak.	Penelitian sebelumnya menggunakan empat jenis permainan yaitu, cublak-cublak suweng, ambah-ambah lemah, kucing-kucingan dan bakiak sedangkan penelitian ini hanya menggunakan satu permainan yaitu, petak umpet.

No	Peneliti (Tahun)	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			<p>tradisional daripada sebelum diberi permainan tradisional. Dengan demikian terdapat efektivitas permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial pada anak kelompok B TK se-gugus IV Kecamatan Banjarsari Surakarta.</p>		
3.	Salamiyah Nur Hakim Harahap (2022)	<p>Pengaruh Permainan Petak Umpet Dalam Mengembangkan Sosial Anak Usia Dini</p>	<p>Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktifitas permainan petak umpet terhadap perkembangan sosial anak yaitu sebesar 59,1% sedangkan 40,9% perkembangan sosial dipengaruhi oleh faktor lain. Terdapat penurunan frekuensi pada kategori belum berkembang sangat baik pada perkembangan sosial anak setelah diberi perlakuan melalui aktivitas permainan petak umpet. Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah desain yang digunakan adalah desain one group pretest-posttest Dimana metode tersebut hanya membandingkan kemampuan yang anak miliki sebelum dan sesudah diberi perlakuan hanya dengan satu kelompok saja tidak ada kelompok pembanding.</p>	<p>Penelitian ini sama-sama menggunakan permainan petak umpet untuk tercapainya penelitian.</p>	<p>Penelitian sebelumnya membahas pengaruh permainan petak umpet dan lebih focus dalam mengembangkan sosial anak usia dini sedangkan penelitian ini membahas pengaruh permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak.</p>

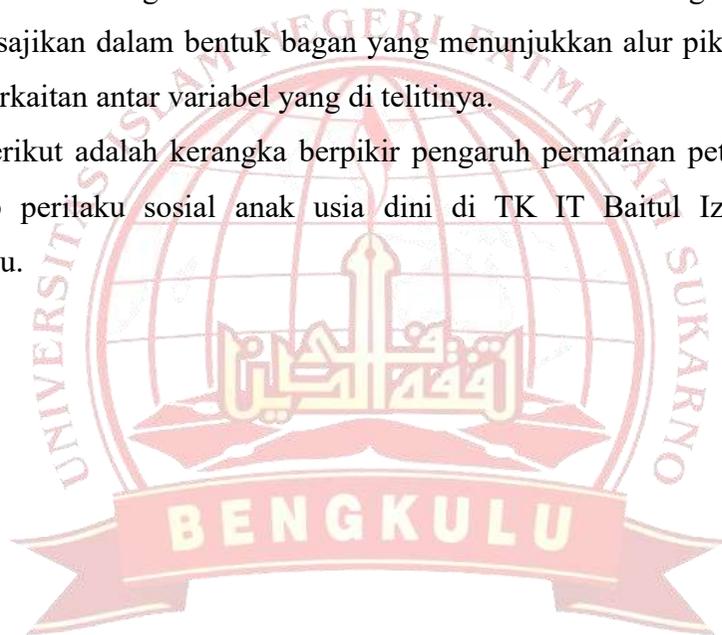
No	Peneliti (Tahun)	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
4.	Intan Zahra Anisa, Annisa Purwani & Yuwan Fajar Anugrah (2024)	Pengaruh penerapan Permainan Petak Umpet Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Azzahra.	Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran permainan petak umpet berpengaruh terhadap perkembangan perilaku sosial anak usia 4-5 tahun di KB azzahra. Dengan menggunakan desain <i>one group pretest-posttest</i> , penelitian ini melibatkan 20 anak sebagai subjek. Nilai rata-rata <i>pre-test</i> sebesar 71,65 menunjukkan bahwa sebelum mendapatkan perlakuan, Sebagian besar anak belum mencapai perkembangan sosial yang memadai. Anak-anak masih menunjukkan perilaku egosentris, sering mengganggu teman dan tidak memiliki kepercayaan diri yang cukup dalam situasi sosial, seperti tampil di depan kelas atau bekerja sama dalam tugas kelompok. Setelah pelaksanaan 4 sesi permainan petak umpet, nilai rata-rata <i>post-test</i> meningkat menjadi 107,70. Analisis statistic menggunakan SPSS menghasilkan nilai <i>t-test</i> sebesar 24,284 dengan $df = 19$ , standar deviasi = 38,050 dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000. Hasil ini	Penelitian ini sama-sama menggunakan permainan petak umpet untuk tujuh hasil penelitian.	Penelitian sebelumnya mencari pengaruh permainan petak terhadap perkembangan perilaku sosial dan subjek yang digunakan berjumlah 20 orang anak usia dini yang berusia 4-5 tahun sedangkan, penelitian ini mencari pengaruh permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak usia dini yang berusia 5-6 tahun dengan subjek sebanyak 22 orang.

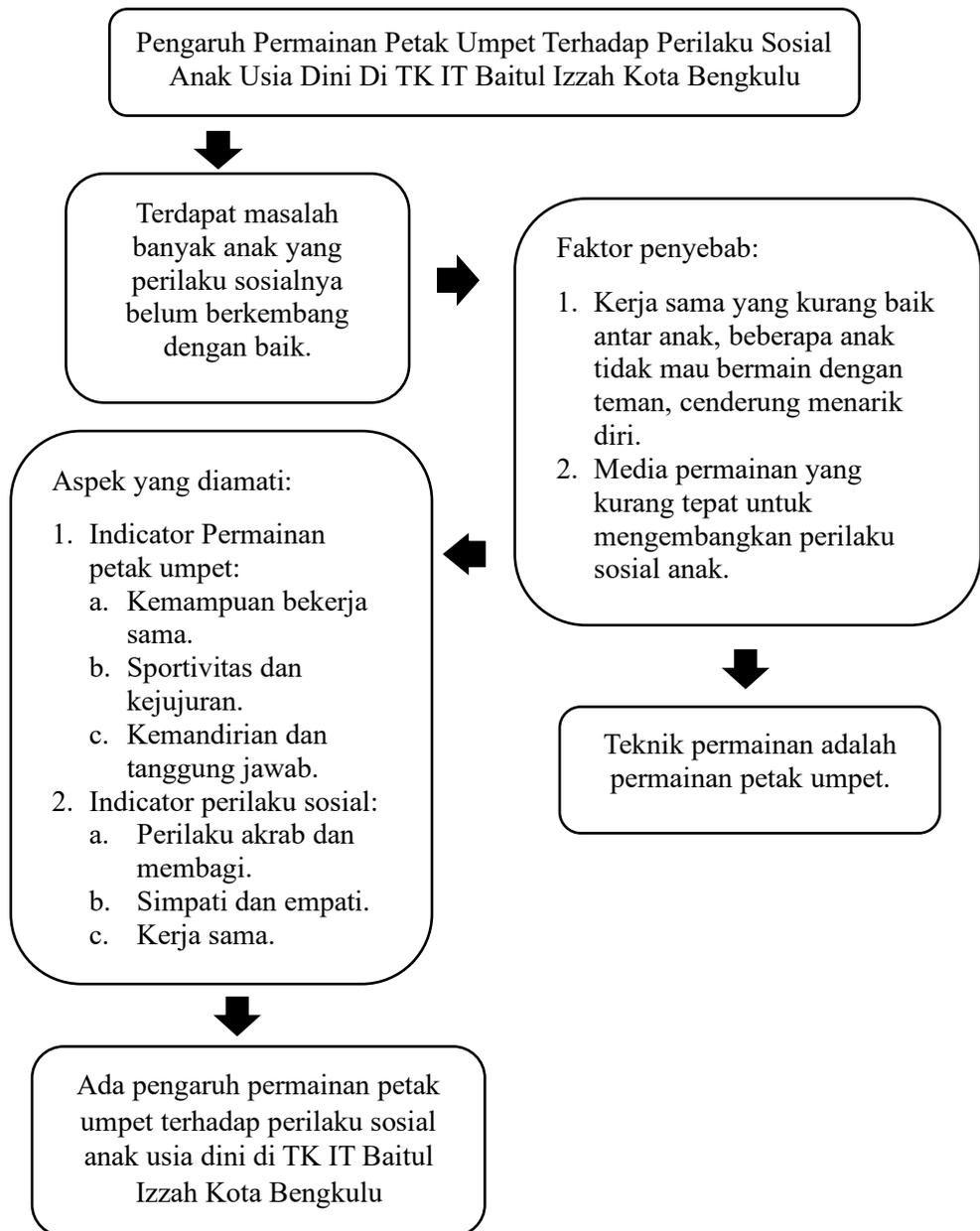
No	Peneliti (Tahun)	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam perkembangan sosial anak.		
5.	Ulpa Dwiyanti, (2023)	Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Kelompok B TK Semporoa DWP Kota Palu.	Dalam penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh permainan tradisional petak umpet terhadap perkembangan sosial emosional anak. Diperoleh setelah permainan tradisional petak umpet dilakukan pada aspek berinteraksi (33%) dalam kategori BSB, (42%) BSH, (25%) MB dan (0%) BB. Aspek menjaga lingkungan (8%) dalam kategori BSB, (25%) BSH, (50%) MB dan (17%) BB. Nilai rata-rata perkembangan sosial emosional anak terdapat (19%) dalam kategori BSB, (31%) BSH, (42%) MB dan (8%) BB. Hal ini didasari oleh uji t dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung sebesar -6.268 dengan taraf 0,000. Karena signifikansi <0.05, maka dapat disimpulkan H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh metode penerapan permainan tradisional petak umpet terhadap perkembangan sosial emosional anak di kelompok B TK Semporoa DWP Kota Palu.	Penelitian ini sama-sama menggunakan petak umpet dalam mengukur perkembangan sosial anak.	Penelitian sebelumnya menggunakan permainan petak umpet untuk melihat pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak dan penelitian tersebut di lakukan di kelompok B TK semporoa Kota Palu, sedangkan penelitian sekarang lebih fokus pada pengaruh permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak dan penelitian ini akan dilakukan di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.

### C. Kerangka Berpikir

Menurut sugiyono (2022:60), kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang diidentifikasi. Kerangka berpikir penelitian ialah dasar pemikiran dari penelitian yang diidentifikasi dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori atau dalil serta konsep-konsep yang menjadi dasar dalam penelitian. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. Kerangka berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan yang menunjukkan alur pikir peneliti dan keterkaitan antar variabel yang ditelitinya.

Berikut adalah kerangka berpikir pengaruh permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak usia dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.





#### D. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, di asumsikan permainan petak umpet dianggap dapat mempengaruhi perilaku sosial anak usia dini 5-6 tahun, karena interaksi dalam permainan kelompok diyakini dapat meningkatkan

keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi dan empati. Anak-anak di desa pulau panggung telah mengenal dan Sebagian masih sering bermain petak umpet, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam penelitian tanpa hambatan. Penelitian ini juga berasumsi bahwa perilaku sosial anak dapat diukur dengan instrument yang valid dan reliabel, seperti observasi atau kuesioner kepada orang tua dalam mempengaruhi perilaku sosial anak, sehingga perubahan yang terjadi dapat lebih dikaitkan dengan permainan petak umpet. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak usia dini.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis berasal dari kata “hipo” artinya “di bawah” dan “tesis” artinya “kebenaran”. secara keseluruhan “hipo” berarti “di bawah kebenaran”. Menurut sugiyono, (2022: 63) hipotesis yaitu, jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperbolehkan melalui pengumpulan data.

Berdasarkan gambaran di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak usia dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak usia dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.