

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan makna leksial dapat berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru menyediakan fasilitas bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Pembelajaran berpusat pada peserta didik (Agus Supriyono, 2023).

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan di antara anak akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar. Vygotsky (2022) berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak. Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Greeberg

melukiskan bahwa pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya.

Menurut Syaiful Sagala (2021) bahwa pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Suyadi (2020:16) bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Menurut Sujiono & Sujiono dalam Yuliani Nurani Sujiono (2021) bahwa kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya pengembangan kurikulum secara konkret yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Komponen pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri khusus. Menurut Novan Ardy Wiyani & Barnawi (2021), pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak belajar melalui bermain, 2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) anak belajar secara ilmiah, 4) anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Menurut Suyadi (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar. Materi belajar anak usia dini dibagi menjadi 2 kelompok usia, yaitu materi usia lahir sampai 3 tahun dan materi usia anak 3-6 tahun. Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara ilmiah, anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

3. Prinsip pembelajaran AUD (berbasis bermain, kontekstual, menyenangkan).

Menurut Sujiono menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetik dan siap untuk ditumbuh kembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Menurut Gibran melukiskan istilah bagi anak dengan kalimat, “anakmu bukanlah anakmu, melainkan anak zamannya”. Banyak aspek-aspek perkembangan Anak Usia Dini AUD. Secara internasional sebenarnya aspek-aspek perkembangan AUD adalah:

- a. Perkembangan Fisik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Yang termasuk motorik halus dalam hal ini adalah gerakan tangan dan yang termasuk dalam motorik kasar

adalah gerakan si anak saat naik-turun tangga ataupun memanjat.

- b. Perkembangan emosional dan sosial. Emosional dalam hal ini menyangkut segala sesuatu yang berhubungan dengan perasaan si anak, baik itu perasaan, sedih, senang, kesal, gembira, dll. Sedangkan perkembangan sosial dalam hal ini adalah interaksi si anak dengan lingkungan, terutama orang-orang yang ada di sekitar si anak.
- c. Perkembangan kognitif/intelektual. Perkembangan kognitif disini contohnya adalah perkembangan kemampuan si anak untuk menggunakan bahasa.

B. Implementasi Pembelajaran di PAUD

1. Pengertian Implementasi Pembelajaran

Istilah implementasi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pelaksanaan, penerapan. Secara sederhana implementasi bias diartikan pelaksanaan atau penerapan. Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan suatu kegiatan yang disusun secara terencana dengan mekanisme tertentu dan memerlukan keterampilan, kepemimpinan dan motivasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Unang Wahidin Et Al, 2021).

Pengertian implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan (I Ketut Gunarta, 2017

Pembelajaran adalah proses interaksi dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun (Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, 2017).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran adalah proses penerapan dalam pembelajaran untuk melaksanakan ide, program, atau seperangkat aktivitas baru dengan mengharapkan adanya perubahan dari seseorang yang diajarkan.

2. Aspek Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Evaluasi Pembelajaran

a. Perencanaan

Perencanaan berarti menyusun langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu (Maskiah and Muhammad Qasim, 2019).

Menurut Maria dan Sediyo, perencanaan pembelajaran merupakan seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran. Selain itu perencanaan pembelajaran juga sebagai upaya guru dalam menyiapkan desain pembelajaran yang berisi tujuan, materi, dan bahan,

alat dan media, pendekatan, strategi, serta evaluasi yang akan dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Rayuni menyebutkan bahwa perencanaan pembelajaran sangat penting karena menjadi pedoman dan standar dalam usaha pencapaian tujuan (Putu Widyanto, 2020).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran adalah upaya guru dalam membimbing peserta didik agar mempunyai pengalaman dengan prosedur langkah-langkah penyusunan materi, penggunaan media, metode, dan penilaian yang akan dilaksanakan dalam waktu tertentu.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkat tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Hikmatu Ruwaida, 2019) Dalam pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa tahap diantaranya adalah:

- a. Membuka pelajaran. Kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa siap secara mental untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Penyampaian materi pembelajaran merupakan inti dari suatu program pelaksanaan pembelajaran. Guru menyampaikan materi dari yang mudah dahulu. Materi yang disampaikan guru menggunakan metode mengajar

yang sesuai dengan materi dan menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran.

- c. Menutup pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru melakukan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan

c. Evaluasi Pembelajaran

Secara harfiah kata evaluasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu evaluation, dalam Bahasa Indonesia artinya adalah penilaian. Akar dari katanya yaitu value dari Bahasa Indonesia. Menurut istilah evaluasi merupakan suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan suatu instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur tertentu guna memperoleh kesimpulan.

Pengertian evaluasi adalah suatu proses yang sistematis, bersifat komprehensif yang meliputi pengukuran, penilaian, analisis dan intepretasi informasi/data untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sesuatu program pendidikan (Joko Widiyanto, 2018).

Pendapat lain dipaparkan oleh thoha, bahwa tujuan evaluasi adalah mengetahui kemajuan belajar siswa setelah ia menyadari pendidikan selama jangka waktu tertentu dan untuk mengetahui tingkat efisien metode-metode

pendidikan yang dipergunakan pendidikan selama jarak waktu tertentu.

Fungsi evaluasi dijelaskan oleh Thoha sebagai berikut:

1) Bagi guru

Untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, mengetahui kedudukan masing-masing individu siswa dalam kelompoknya, mengetahui kelemahan-kelemahan dalam cara belajar-mengajar, dan memperbaiki proses belajar mengajar.

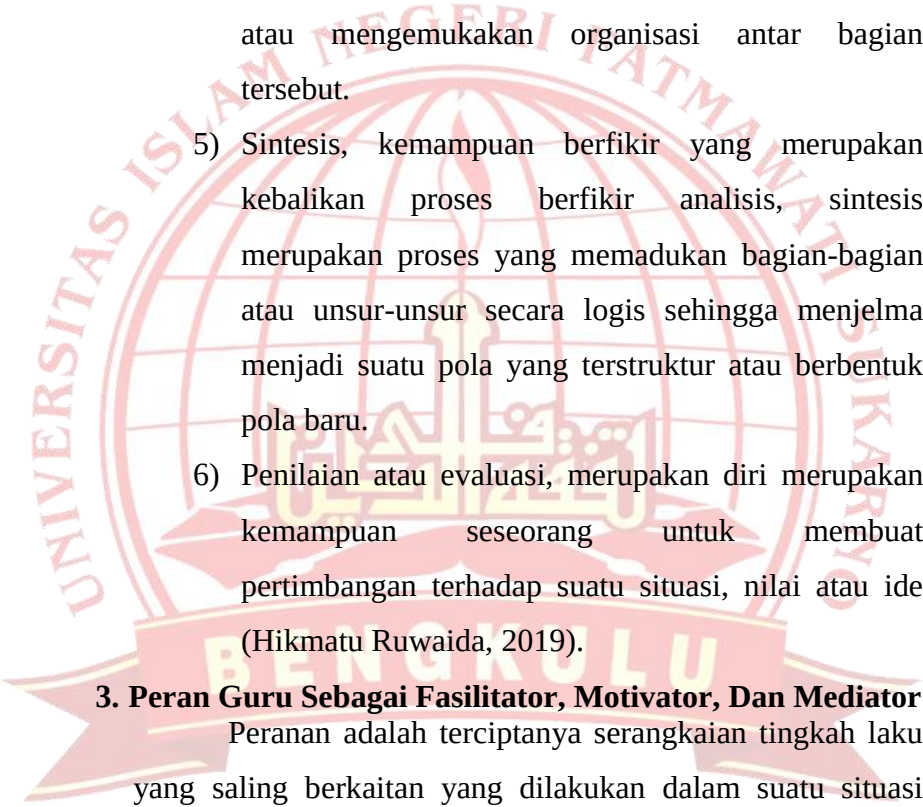
2) Bagi siswa

Untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar, memperbaiki cara belajar, dan menumbuhkan motivasi belajar. Pada dasarnya untuk melakukan sebuah penilaian dapat digunakan dua bentuk instrumen, yaitu tes dan non tes. Instrumen tes meliputi tes tertulis bentuk pilihan dan uraian, sedangkan non tes terdiri dari portofolio, kinerja, proyek, penilaian diri, penilaian jurnal dan tes lisan. Tes tertulis berbentuk pilihan ganda terdiri dari suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapinya harus memilah satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan, atau terdiri dari bagian keterangan atau berbagai kemungkinan jawaban atau alternatif (Sudaryono, 2017) Tes tertulis bentuk uraian merupakan seperangkat soal yang berupa tugas, pertanyaan yang menuntut peserta

didik untuk mengorganisasikan dan menyatakan jawabannya menurut kata-kata sendiri. Jawaban tersebut dapat berbentuk mengingat kembali, menyusun, mengorganisasikan atau memadukan pengetahuan yang telah dipelajarinya dalam rangkaian kalimat atau kata-kata yang tersusun secara baik (Mochamad Zaenal, 2017).

Evaluasi hasil belajar dalam ranah kognitif memiliki enam jenjang proses berfikir mulai dari yang paling rendah sampai kepada yang paling tinggi yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya.
- 2) Pemahaman, didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi atau bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi ke materi lain. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan meramalkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala.
- 3) Penerapan, merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi konkrit atau baru. Kemampuan ini mencakup penggunaan pengetahuan, aturan, rumus, konsep, prinsip, hukum, dan teori.

- 
- 4) Analisis, merupakan kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Kemampuan menganalisis termasuk mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi antar bagian tersebut.
- 5) Sintesis, kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan proses berfikir analisis, sintesis merupakan proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang terstruktur atau berbentuk pola baru.
- 6) Penilaian atau evaluasi, merupakan diri merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide (Hikmatu Ruwaida, 2019).

3. Peran Guru Sebagai Fasilitator, Motivator, Dan Mediator

Peranan adalah terciptanya serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan dalam suatu situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku (Iman Syahid Arifudin, 2015). Guru sebagai pelaku utama dalam penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong,

membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi murid-murid untuk mencapai tujuan (Khairunnisa, 2017).

Menurut Muhammad surya dalam bukunya psikologi guru konsep dan aplikasi, peran (role) guru merupakan keseluruhan perilaku yang dilakukan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru.

a. Peran Sebagai Fasilitator

Menurut Mulyasa (2014) peran guru sebagai fasilitator adalah bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Sebagai fasilitator, tugas guru yang paling utama adalah “*facilitate of learning*” (memberikan kemudahan belajar), bukan hanya menceramahi, atau mengajar, apalagi menghajar, kita perlu guru yang demokratis, jujur dan terbuka, serta siap dikritik oleh peserta didiknya.

Menurut Khairunnisa (2017) Sebagai fasilitator guru hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar yang berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar mengajar baik yang berupa narasumber, buku teks, majalah, ataupun surat kabar. Peran guru sebagai fasilitator yaitu guru menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar anak didik. Lingkungan belajar yang tidak menyenangkan, suasana ruang kelas yang pengap, meja

dan kursi yang berantakan, fasilitas belajar yang kurang tersedia, menyebabkan anak didik malas belajar. Oleh karena itu menjadi tugas guru bagaimana menyediakan fasilitas, sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan anak didik. Guru sebagai fasilitator tidak hanya terbatas menyediakan hal-hal yang sifatnya fisik, tetapi lebih penting lagi adalah bagaimana memfasilitasi peserta didik agar dapat melakukan kegiatan dan pengalaman belajar serta memperoleh keterampilan hidup. Tugas fasilitator ini dapat dilaksanakan antara lain dengan membuat program dan mengimplementasikannya dengan prinsip pembelajaran aktif, edukatif kreatif dan menyenangkan.

Jadi peran guru sebagai fasilitator, yaitu peran guru bukan hanya semata-mata menyampaikan bahan sesuai dengan urutan buku teks, tetapi yang paling penting bagaimana memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar bangkit rasa ingin tahunya dan terjadilah proses belajar yang tenang dan menyenangkan sehingga pembelajaran akan berlangsung secara efektif.

b. Peran Sebagai Motivator

Motivasi dapat diartikan sebagai semua tingkah laku atau perbuatan yang mengarah pada pemuasan/pemenuhan kebutuhan tertentu (Nasution, 2018). Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila

tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2016). Guru merupakan sosok yang penting dan cukup menentukan dalam proses belajar pembelajaran. Walaupun sekarang ini ada berbagai sumber belajar alternatif yang lebih kaya, seperti buku, jurnal, majalah, internet, maupun sumber belajar lainnya, tokoh Guru tetap menjadi kunci untuk optimalisasi sumber-sumber belajar yang ada.

Guru tetap menjadi sumber belajar yang utama. Tanpa Guru, proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan secara maksimal (Naim, 2018). Menjadi seorang Guru adalah pekerjaan mulia, disamping menjadi pekerjaan untuk mencukupi kebutuhan hidup bagi dirinya dan terlebih lagi untuk keluarganya, namun ada hal yang didapat bahkan ketika Guru tersebut sudah meninggal yaitu Amal Jariyah di akhirat kelak. Di butuhkan kompetensi yang baik untuk menjadi Guru karena akan mempengaruhi proses pembelajaran saat di kelas. Dalam melaksanakan tugas mengajarnya, Guru berperan sebagai

motivator dalam merangsang dan memberikan dorongan serta reinforcement untuk mendinamiskan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas dan kreativitas siswa, sehingga terjadi dinamika di dalam proses pembelajaran.

Tugas Guru adalah menjaga, mengarahkan dan membimbing agar siswa tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, minat dan bakatnya (Sardiman, 2016). Seseorang itu akan berhasil dalam belajar, kalau dirinya ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi dalam hal ini ada dua hal, yaitu: pertama, mengetahui apa yang akan dipelajari. Kedua, memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Dengan berpijak pada kedua unsur motivasi inilah sebagai dasar permulaan yang baik untuk belajar

c. Peran Sebagai Mediator

Peran guru sebagai mediator konflik dalam konteks pendidikan Islam masih tergolong terbatas, terutama di tingkat sekolah dasar. Sebagian besar studi yang ada lebih banyak berfokus pada aspek kurikulum dan metodologi pengajaran tanpa menilai secara mendalam bagaimana guru dapat berfungsi sebagai mediator dalam situasi konflik. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana nilai-nilai Islam dapat diterapkan dalam mediasi konflik, serta bagaimana pendekatan ini mempengaruhi penyelesaian masalah dan

perkembangan siswa. Guru dapat berperan sebagai mediator, sebagai pengendali lalu lintas ketika diskusi. Jika mengalami kemacetan saat diskusi akibat siswa kurang mampu mencari jalan keluar dari pemecahan masalahnya, hal ini dapat Guru tangahi, bagaimana menganalisis permasalahan agar dapat dipecahkan oleh Guru sebagai mediator.

1) Supervisor

Supervisor artinya adalah pengawasan. Guru harus mampu membantu, memperbaiki dan menilai secara kritis proses pengajaran. Teknik-teknik supervisor harus guru tahu dengan baik untuk melakukan perbaikan terhadap situasi belajar mengajar.

2) Evaluator

Guru dituntut untuk menjadi penilai yang baik dan jujur, memberikan sentuhan penilaian pada ekstrinsik dan intrinsik. Menilai aspek intrinsik menyentuh pada aspek kepribadian siswa, yaitu aspek nilai (*values*). Penilaian kepribadian siswa lebih didahulukan dari penilaian respon siswa bila diberikan tes. Siswa yang melakukan dengan baik, belum tentu memiliki kepribadian yang baik. Dengan demikian, penilaian pada dasarnya diarahkan pada perubahan kepribadian siswa untuk menjadi manusia yang bermoral yang mampu dan bertanggung jawab. Guru berperan penting untuk mendidik dan membimbing peserta didiknya agar menjadi penerus bangsa yang

berkarakter karena peran guru tidak hanya mengajarkan atau mentransfer ilmu pengetahuan saja kepada peserta didiknya. Guru disebut juga sebagai katalisator, yakni orang yang digugu dan ditiru oleh peserta didiknya (Yantoro & Hayati,S. 2020).

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Secara etimologis kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’(Arief S. Sadiman, 2021). Dalam bahasa arab, media disebut ‘*wasail*’ bentuk jama’ dari ‘*wasilah*’ yakni sinonim *al-wasih* yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’ (*wasilah*) atau yang megantarai kedua sisi tersebut (Azhar Arsyad, 2021). Media merupakan alat atau saran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Menurut Asyhar, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan

dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Arief Sadiman, 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian dari beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar anak. Ada beberapa alasan mengapa media dapat meningkatkan minat belajar anak, antara lain dikemukakan oleh Sudjana dan Riva'i bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak dan

memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata 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, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2023).

c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran merupakan bagian penting guna memperlancar proses kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa tujuan dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran (Hujair AH Sanaky, 2020).

Umumnya, media pembelajaran bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, karena dapat memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, sehingga kualitas belajar peserta didik dapat meningkat dan mampu menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif.

Menurut Sudjana dan Rivai (2002:2) menjelaskan bahwa manfaat media dalam proses belajar, yaitu :

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan siswa lebih banyak melakukan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran.
- 2) Metode mengajar akan lebih bervariasi. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan pembelajaran, tidak hanya mendengarkan tetapi mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

2. Permainan Tradisional

a. Pengertian Bermain

Menurut John Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sementara itu Harlock menyebutkan bahwa bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, Elizabeth, 2024).

Sementara menurut Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *children play and development*, mengatakan bahwa bermain

merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

- a) Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- b) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa
- c) Menyenangkan dan dapat dinikmati.
- d) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
- e) Melakukan secara aktif dan sadar (Ismail, Andang, 2023).

Dengan demikian dapat penulis tarik sebuah kesimpulan bahwa bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi penginderaannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Artinya bermain merupakan jendela perkembangan anak. Lewat kegiatan bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Membiarkan anak-anak usia pra sekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan juga anak tersebut mengalami malnutrisi.

b. Nilai-nilai Edukatif Permainan Tradisional

Berdasarkan penjelasan mengenai klasifikasi media pembelajaran menurut para ahli di atas, peneliti

menggunakan media pembelajaran bentuk visual yang menggunakan pilihan media tradisional, yakni permainan. Permainan yang digunakan oleh peneliti adalah permainan gobak sodar. Permainan gobak sodor dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak dengan beberapa cara:

- 1) Mengelola Emosi
Anak belajar mengelola emosi seperti kesabaran, kepercayaan diri, dan kontrol emosi saat bermain.
- 2) Kerjasama Tim
Gobak sodor memerlukan kerjasama tim, sehingga anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan saling mendukung.
- 3) Menghadapi Kekalahan
Anak belajar menerima kekalahan dan bangkit kembali, meningkatkan ketahanan emosional.
- 4) Empati dan Sosialisasi
Anak berinteraksi dengan teman-teman, meningkatkan kemampuan sosialisasi dan empati.
- 5) Keterampilan *Problem-Solving*
Anak belajar mengatasi hambatan dan menemukan solusi, meningkatkan keterampilan *problem-solving*.

c. Permainan Tradisional Gobak Sodor

Permainan tradisional gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai kerjasama yang tinggi. Adanya permainan tradisional anak akan berusaha untuk berkerjasama dan menyusun strategi dengan temannya. Gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan

kerjasama. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini & Nurhafizah, 2020) yang mendapatkan hasil bahwa permainan tradisional gobak sodor mampu merangsang sikap kerjasama anak. Hal ini dikarenakan permainan gobak sodor bersifat tim dan mempunyai tujuan untuk mencapai kemenangan, sehingga anak yang awalnya mempunyai rasa kerjasama yang rendah akan berusaha berkerja sama dalam meraih kemenangan.

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Idhayani & Kurniawati, 2020) Salah satu permainan tradisional adalah permainan tradisional Gobak Sodor . Gobak Sodor adalah permainan anak Padang Guci Kaur yang mengajak anak-anak berkumpul di halaman kemudian bermain diadang-adang, bertautan tangan membentuk sebuah lingkaran yang di sebut Gobak Sodor.

Menurut Irfan Haris (2019) adapun manfaat dari permainan tradisional adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual
- b. Mengembangkan kecerdasan emosional
- c. Mengembangkan daya kreatifitas
- d. Anak menjadi lebih kreatif
- e. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak
- f. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak

Permainan tradisonal merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak,

bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak (Irfan Haris, 2019).

D. Perkembangan Sosial Emosional

1. Definisi Perkembangan Sosial Emosional

a. Konsep Sosial Emosional

Menurut Nurjannah (2022) perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan proses belajar pada diri anak tentang berinteraksi dengan orang disekitarnya yang sesuai dengan aturan sosial dan anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaannya yang sesuai dengan kemampuannya dalam mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaannya yang diperoleh secara bertahap dan melalui proses penguatan dan modeling

Perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan oranglain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yulisetyaningrum (2019) Perkembangan sosial emosional anak merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat.

Perkembangan sosial emosional sebagai proses untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok atau adat kebiasaan, belajar berkerja sama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang disekitarnya (Elizabeth B Hurlock, 2024).

Perkembangan sosial emosional merupakan suatu proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan, perasaan serta kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Perkembangan sosial emosional merupakan proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, melebur diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Dimana anak usia dini harus dilatih untuk berani mengungkapkan yang dirasakan dan dipikirkan, sehingga pada nantinya anak dapat bekerja sama dengan teman dan mudah mengungkapkan pendapat didepan banyak orang dan mudah berinteraksi, selain itu penting nya sosial emosional anak yang baik (Dini Wandira Roesminingsih, Erny, 2020).

Berdasarkan beberapa kutipan di atas maka dapat disimpulkan perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah proses perkembangan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kepada orang tua, teman sebaya dan orang dewasa. Serta proses perkembangan keadaan jiwa anak dalam memberikan respon terhadap

keadaan dilingkungannya yang sesuai dengan aturan sosial yang diperoleh melalui mendengar, mengamati, meniru dan dapat distimulasi melalui penguatan dan modeling (contoh).

b. Indikator Kecerdasan Sosial Emosional AUD

Ahli-ahli psikologi Sternberg dan Salovey telah menganut pandangan kecerdasan yang lebih luas, berusaha menemukan kembali dalam kerangka apa yang dibutuhkan manusia meraih sukses dalam kehidupannya. Aspek-aspek kecerdasan emosi menurut Salovey dalam (Goleman, 2021) adalah sebagai berikut:

1) Mengenali Emosi Diri

Kesadaran diri mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi merupakan dasar kecerdasan emosional, kemampuan memantau perasaan dari waktu ke waktu merupakan hal penting bagi wawasan psikologi dan pemahaman diri. Para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri sebagai metamood, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri. Menurut John Mayer kesadaran diri adalah waspada terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati.

2) Mengelola Emosi

Menangani perasaan agar perasaan dapat terungkap dengan pas adalah kecakapan yang bergantung pada kesadaran diri. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan.

3) Memotivasi Diri Sendiri

Menata emosi sebagai alat untuk mencapai tujuan adalah hal yang sangat penting dalam kaitan untuk memberi perhatian, untuk motivasi diri sendiri dan untuk berkreasi. Motivasi menurut Myres dalam (Lusiawati, 2021) adalah suatu kebutuhan atau keinginan yang dapat memberi kekuatan dan mengarahkan tingkah laku.

4) Mengenali emosi orang lain

Kemampuan yang juga bergantung pada kesadaran diri emosional, merupakan keterampilan bergaul. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain sehingga ia lebih mampu menerima sudut pandang orang lain.

5) Membina Hubungan

Seni membina hubungan sebagian besar merupakan keterampilan mengelola emosi orang lain. Ini merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi. Individu mampu menangani emosi orang lain membutuhkan kematangan dua keterampilan emosional lain, yaitu manajemen diri dan empati. Dengan landasan ini merupakan kecakapan sosial yang mendukung keberhasilan dalam pergaulan dengan orang lain. Adanya kemampuan sosial memungkinkan seseorang membentuk hubungan, untuk menggerakkan

dan mengilhami orang, membina kedekatan hubungan, meyakinkan dan mempengaruhi, membuat orang lain merasa nyaman.

2. Tahapan Perkembangan Sosial Emosional AUD

a. Perkembangan Sosial Emosional AUD

Dari Perkembangan sosial emosional sebagai proses untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok atau adat kebiasaan, belajar berkerja sama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang disekitarnya. Ada beberapa indikator perkembangan sosial emosional yang mengacu pada praturan menteri pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2019. Tentang standar Nasional No. 137 Tahun 2019. Tentang standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1.

Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 tahun

No	Aspek	Tingkat pencapaian perkembangan	Indikator
	Sosial Emosional	Kesadaran diri	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2. Menunjukkan sikap percaya diri 3. Memahami peraturan dan disiplin
		Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Mau berbagi, menolong dan membantu teman 2. Menghargai keunggulan orang
		Perilaku social	1. Menunjukkan rasa antusias dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 2. Memiliki rasa empati

2.	Sosial Emosional anak usia 4-5 tahun	a. Menikmati bermain secara kelompok b. Rela antre menunggu giliran bermain c. Mampu menaati aturan bermain yang telah disepakati bersama d. Mulai muncul rasa khawatir atau was-was terhadap suatu bahaya e. Sulit membedakan percaya diri dan kenyataan f. Kadang-kadang berani melakukan kebohongan g. Suka humor dan tertawa lepas h. Suka menirukan toko idolanya	a. Lebih menyukai bekerja dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri, b. bermain dalam kelompok dan senang bekerja berpasangan. c. Mulai mengikuti dan mematuhi aturan serta berada pada tahap heteronomous morality. d. Dapat membereskan alat main. e. Rasa ingin tahu yang besar, mampu bicara dan bertanya apabila diberi f. kesempatan, dapat diajak diskusi. g. Mulai dapat mengenali emosi diri. h. f. Mempunyai kemampuan untuk berdiri sendiri-sendiri
----	--------------------------------------	---	---

Menurut peraturan menteri pendidikan nasional No. 137 Tahun 2019 bahwasanya perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun dikatakan berkembang sesuai harapan jika anak mampu memahami peraturan dan disiplin; menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mau berbagi, menolong, dan membantu teman; menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, dan memiliki rasa empati dengan teman. Perkembangan sosional pada anak usia dini sangat penting dikembangkan. Karena pertama semakin

banyaknya permasalahan yang terjadi disekitar anak, misalnya pola asuh lingkungan keluarga yang tidak baik ketika orang dewasa menghukum anak dengan teriak, menjerit, anak-anak akan meniru perilaku yang negatif dan lepas kendali (Jhon W Santrock, 2019).

b. Peran Emosi

Peran emosi banyak terlibat dalam aktifitas manusia. Hal ini dapat dilihat pada keadaan dalam diri kita, yang tidak disadari selalu bereaksi dalam keadaan emosi. Reaksi dalam diri ini berpengaruh pada persepsi, pembelajaran, pemikiran dan secara umum segala apa yang kita kerjakan. Emosi tidak selalu memiliki tujuan langsung, ia lebih merupakan leburan reaksi tak terorganisir terhadap rangsangan dari luar atau dalam (Uno, 2022).

Kecerdasan emosional merupakan kesadaran terhadap perasaan diri sendiri dan orang lain, bersikap empati, kasih sayang, motivasi dan kemampuan untuk merespon suasana kegembiraan dan kesedihan secara tepat (Yusuf dan Nurishan, 2022).

Kecerdasan emosional (EI) merupakan kemampuan untuk merasakan emosi, mengintegrasikan emosi untuk memfasilitasi berpikir, memahami emosi dan mengatur emosi untuk mempromosikan pertumbuhan diri (Kuswana, 2021) .

Sedangkan menurut Hamzah B. Uno kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan,

mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berfikir, berempati dan berdoa (Uno, 2020).

Dari paparan beberapa definisi emosi dan jenis-jenis emosi serta ciri-cirinya diatas, kemudian selanjutnya dijabarkan mengenai kecerdasan emosional yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini

3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak

- a. Faktor genetik/hereditas, merupakan faktor internal yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu. Hereditas sendiri dapat diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua. Sejalan dengan itu, factor genetik dapat diartikan sebagai segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa prakelahiran sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen.
- b. Faktor lingkungan (*nurture*), lingkungan merupakan faktor eksternal yang turut membentuk dan mempengaruhi perkembangan individu seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa faktor genetik bersifat potensial dan lingkungan yang akan menjadikannya actual. Ada beberapa faktor lingkungan yang sangat menonjol yakni dalam lingkungan keluarga.

E. Hubungan Permainan Tradisional dengan Perkembangan Sosial Emosional

1. Peran Permainan Tradisional dalam Aspek Sosial

Menumbuhkan kerja sama, gotong royong, dan komunikasi antar teman. Melatih kemampuan berbagi, memahami aturan, dan sportivitas. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari permainan tradisional adalah aktivitas yang tujuannya memperoleh kesenangan yang dilakukan oleh sekelompok orang, yang di dalamnya terdapat peraturan main yang harus di sepakati dan mendorong terjadinya interaksi antar individu (Ulya Latifah dan Chandra Dewi Sagala, 2021).

Implementasi Media Permainan Tradisional menurut Wahyuni (2020:45), "Implementasi merupakan pelaksanaan dari suatu rencana atau kebijakan yang telah di rancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan." Implementasi di PAUD berkaitan erat dengan bagaimana guru menerapkan berbagai metode dan media untuk membantu anak mencapai perkembangan optimal, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional. Proses implementasi juga mencakup bagaimana guru merancang strategi, memilih media yang tepat, menyesuaikan dengan tema pembelajaran, hingga menilai sejauh mana kegiatan tersebut berdampak terhadap perkembangan anak. Jadi, implementasi dalam konteks ini adalah tahapan nyata dari penggunaan media permainan tradisional dalam kegiatan belajar yang bertujuan untuk menstimulasi aspek sosial emosional anak usia dini.

2. Peran Permainan Tradisional dalam Aspek Emosional

Melatih kesabaran, mengelola rasa kalah/menang. Membentuk kontrol diri dan empati terhadap teman. Menumbuhkan rasa percaya diri menurut John Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sementara itu Harlock menyebutkan bahwa bermain () merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, Elizabeth, 2024).

Permainan sebagai aktivitas untuk memperoleh kesenangan Di, berpendapat bahwa, permainan merupakan kesibukan yang di pilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, anpa di desak oleh rasa tanggung jawab. Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa kanak-kanak. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus” (Ahmad Zaini, 2020).

Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Sosial Emosional Menurut Rokhman (2021: 34), “Permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena mengajarkan nilai-nilai sosial seperti kerja

sama, toleransi, dan kejujuran, sekaligus mengembangkan kemampuan emosional anak.” Hal ini karena dalam permainan, anak belajar berkomunikasi, berbagi peran, mengatur emosi saat kalah atau menang, dan menyelesaikan konflik kecil.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian Ayu Purbayanti (2023) yang berjudul “Pengembangan Sosial Emosional Melalui Metode Pembiasaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika II-26 Bandar Lampung”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, pengembangan sosial emosional melalui metode pembiasaan di TK Kartika II-26 Bandar Lampung Dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan terdapat 1 anak mendapatkan presentase yang di peroleh sebesar 10 % termasuk kategori cukup, lalu terdapat 4 anak mendapatkan presentase 40 % termasuk kategori baik dan 5 anak mendapatkan presentase 50 % termasuk dalam kategori sangat baik.

Penelitian Mariatul (2023) yang berjudul “Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Daha Selatan Kabupaten Hulu Sungai Selatan” Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia dini di TK Negeri Pembina Daha Selatan guru berperan sebagai sumber belajar, guru sebagai fasilitator, guru sebagai pembimbing, guru sebagai motivator, guru sebagai supervisor, manager, inovator dan komunikator guna mengembangkan keterampilan sosial emosional anak agar dapat berkembang maksimal.

Penelitian Alifah Zahra (2019) yang berjudul “*Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Aspek Sosial Emosional Anak Usia Dini di Kelurahan Poncol Kecamatan Pekalongan Timur Kota Pekalongan*”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) peran orang tua sebagai pendidiksangat berperan penting dengan memberikan perkembangan sosial emosional yang optimal dan orang tua mampu mengembangkan sesuai indikator yang mencakup sikap empati, sikap kemandirian, sikap sosial emosional dan kepercayaan diri. (2) peran orang tua sebagai pembimbing sangat berperan penting dengan membimbing, mengajarkan anak-anak untuk memahami perasaan orang lain dan orang tua mampu mengembangkan sesuai indikator yang mencakup sikap empati, sikap kemandirian, sikap sosial emosional dan kepercayaan diri. (3) peran orang tua sebagai fasilitator memberikan fasilitas yang mendukung kegiatan anak. Orang tua mampu mengembangkan sesuai indikator yang mencakup sikap empati, sikap kemandirian, sikap sosial emosional dan kepercayaan diri. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi peran orang tua yaitu internal dan eksternal. Pada internal meliputi (1) gaya pengasuhan (2) komunikasi (3) model peran orang tua. Sedangkan, pada eksternal meliputi (1) lingkungan (2) pengalaman sosial.

Penelitian Nurul Ismayah (2021) yang berjudul “*Pengembangan Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran di Masa Pandemi Tujuan dari penelitian ini memberikan solusi dan langkah yang dapat dilakukan untuk mengembangkan perilaku sosial emosional anak melalui bermain peran di masa pandemic melalui pembacaan*

cerita tentang cara menghadapi pandemi dengan bijaksana, contoh pelaksanaan interaksi social dengan tetap mematuhi protocol kesehatan dan pengetahuan bahwa ungkapan rasa sayang ditunjukkan dengan menjaga diri untuk tetap sehat. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif naturalistic sumber data diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap pendidik dan kepala sekolah. Analisis data menggunakan perpanjangan waktu observasi dan triangulasi sampai mencapai data jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan bermain peran anak lebih mudah menerima pengetahuan tentang pandemi Covid-19 sehingga berhati-hati dalam melakukan interaksi social.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dari 4 penelitian tersebut terdapat persamaan antara lain sama-sama meneliti tentang pembelajaran sentra seni dan sama-sama meneliti tentang perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dengan mengembangkan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Namun penelitian memiliki persamaan dengan sistem yang akan dibuat oleh penulis. Adapun kesamaan dalam sistem di atas ialah sama-sama penelitian ini bertujuan pada penelitian pembelajaran Sosial Emosional Anak Usia Dini. Namun yang menjadi perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada objek, waktu, tempat, latar penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti lebih menekankan pada penelitian mengenai penelitian.

G. Kerangka Berfikir

Implementasi Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini

di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur, literatur yang ada untuk dijadikan bahan ajar media pembelajaran yang sesuai dengan mahasiswa PIAUD.

Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional
dalam mengembangkan sosial emosional

Tingkat pencapaian perkembangan

Kesadaran diri

Rasa tanggung
jawab untuk diri sendiri dan orang lain
Perilaku social

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir