

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Anak

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi (0-1 tahun), usia bermain/oddler (1-2,5 tahun), pra sekolah (2,5-65 tahun), usia sekolah (5-11 tahun) hingga remaja (11- 18 tahun). Rentang ini berada antara anak satu dengan yang lain mengingat latar belakang anak berbeda. Pada anak terdapat rentang perubahan pertumbuhan dan perkembangan yaitu rentang cepat dan lambat (Aziz,2008).

Dalam proses perkembangan anak memiliki ciri fisik, kognitif, konsep diri, pola koping dan perilaku sosial. Ciri fisik adalah semua anak tidak mungkin pertumbuhan fisik yang sama akan tetapi mempunyai perbedaan dan pertumbuhannya. Demikian juga halnya perkembangan kognitif juga mengalami perkembangan yang tidak sama. Adakalanya anak dengan perkembangan kognitif yang cepat dan juga adakalanya perkembangan kognitif yang lambat. Hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh latar belakang anak. Perkembangan konsep diri ini sudah ada sejak bayi, akan

tetapi belum terbentuk secara sempurna dan akan mengalami perkembangan seiring dengan penambahan usia pada anak. Demikian juga pola koping yang dimiliki anak hampir sama dengan konsep diri yang dimiliki anak. Bahwa pola koping pada anak juga sudah terbentuk mulai bayi, hal ini dapat kita lihat pada saat bayi anak menangis. Salah satu pola koping yang dimiliki anak adalah menangis seperti bagaimana anak lapar, tidak sesuai dengan keinginannya, dan lain sebagainya. Kemudian perilaku sosial pada anak juga mengalami perkembangan yang terbentuk mulai bayi. Pada masa bayi perilaku sosial pada anak sudah dapat dilihat seperti bagaimana anak mau diajak orang lain, dengan orang banyak dengan menunjukkan keceriaan.

Hal tersebut sudah mulai menunjukkan terbentuknya perilaku sosial yang seiring dengan perkembangan usia. Perubahan perilaku sosial juga dapat berubah sesuai dengan lingkungan yang ada, seperti bagaimana anak sudah mau bermain dengan kelompoknya yaitu anak-anak (Azis, 2008).

Anak adalah individu yang rentan karena perkembangan kompleks yang terjadi di setiap tahap masa kanak-kanak dan masa remaja. Lebih jauh, anak juga secara fisiologis lebih rentan dibandingkan orang dewasa, dan memiliki pengalaman yang terbatas, yang memengaruhi pemahaman dan persepsi mereka mengenai dunia. Awitan penyakit bagi mereka seringkali

mendadak, dan penurunan dapat berlangsung dengan cepat. Faktor kontribusinya adalah sistem pernapasan dan kardiovaskular yang belum matang, yang memiliki cadangan lebih sedikit dibandingkan orang dewasa, serta memiliki tingkat metabolisme yang lebih cepat, yang memerlukan curah jantung lebih tinggi, pertukaran gas yang lebih besar dan asupan cairan serta asupan kalori yang lebih tinggi per kilogram berat badan dibandingkan orang dewasa. Kerentanan terhadap ketidakseimbangan cairan pada anak adalah akibat jumlah dan distribusi cairan tubuh. Tubuh anak terdiri dari 70-75% cairan, dibandingkan dengan 57-60% cairan pada orang dewasa. Pada anak-anak, sebagian besar cairan ini berada di kompartemen cairan ekstrasel dan oleh karena itu cairan ini lebih dapat diakses.

2.1.2 Hakikat Anak Usia Dini

Usia dini pada anak merupakan usia yang paling tepat dalam menumbuhkembangkan segala kemampuan yang dimiliki oleh anak. Karena pada masa ini anak sedang membutuhkan banyak stimulus guna mengembangkan segala kemampuan serta minat yang dimiliki anak secara lebih optimal.

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah manusia kecil yang sangat potensial untuk tumbuh dan berkembang dengan pesat. Anak

usia dini memiliki potensi dan minat yang perlu di stimulus guna mengembangkan segala aspek perkembangannya.

Menurut Undang-undang Sisdiknas (2003) “anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun”. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*), dimana usia tersebut sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak.

Sedangkan menurut Sujiono (2007), “anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya”. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Habibi (2015) yang menyatakan bahwa “anak usia dini adalah anak dengan usia 0-6 tahun”. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai *golden age* karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa, baik dari segi fisik, mental, maupun kecerdasan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat yang sangat menentukan seperti apa mereka kelak ketika mereka dewasa.

b. Teori Belajar Anak Usia Dini

Teori belajar anak usia dini dapat dibedakan menjadi beberapa bagian berdasarkan sudut pandang dan butir pemikiran atau pendapat seseorang. Adapun teori belajar anak usia dini, antara lain:

1) Teori Belajar Kooperatif

Teori belajar kooperatif adalah teori belajar yang bersifat kerja sama antara satu siswa dengan siswa yang lain. Belajar kooperatif ini juga dinamakan “ belajar teman sebaya”. Menurut Pradaristi (2015) “Kooperatif adalah suatu gambaran kerjasama antara individu yang satu dengan yang lainnya dalam suatu ikatan tertentu” Sedangkan menurut Rusman (2011) “teori belajar kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”.

Jadi, dapat diartikan bahwa teori belajar kooperatif merupakan teori yang menjelaskan tentang rangkaian kegiatan belajar atau suatu gambaran kerjasama antara individu yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar kooperatif tidak hanya sekedar menyenangkan bagi anak, namun memiliki manfaat bagi perkembangan anak, khususnya pada aspek sosial dan

emosional anak dikarenakan kerjasama anak dapat terjalin melalui pembelajaran seperti ini.

2) Teori Otak Triun

Otak memiliki peranan yang sangat penting dalam struktur tubuh manusia terutama dalam proses mengatur segala aktivitas yang terjadi dalam tubuh, dimulai dari mengatur emosi, fungsi intelektual, fungsi merespon dan masih banyak lagi.

Menurut Teori otak triun otak memiliki bagian yang terpisah yang terdiri dari tiga bagian. Seperti yang dikemukakan oleh Suyanto (2001) "otak dapat dipisahkan menjadi otak atas atau *korteks* menjalankan fungsi intelektual, otak tengah atau system limbik atau *medula* yang menjalankan fungsi emosi, sedangkan otak bawah atau otak *reptilia* yang menjalankan fungsi refleksi". Pendapat lain dikemukakan oleh Paul Mac Lean dalam Mushollin (2009) yang mengatakan bahwa otak mempunyai tiga bagian dasar:

- a) Batang otak atau "otak reptil",
- b) Sistem limbik atau "otak mamalia"
- c) Neokorteks.

Ketiga bagian otak tersebut biasa disebut dengan otak triune karena terdiri dari tiga bagian, masing-

masing berkembang pada waktu yang berbeda dalam sejarah evolusi manusia. Masing-masing bagian juga mempunyai struktur saraf tertentu dan mengatur tugas-tugas yang harus dilakukan.

Jadi, teori ini menjelaskan bahwa dalam pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini harus mengembangkan secara seimbang fungsi otak atas, tengah, dan bawah (logika, emosi, dan motorik) agar dapat mengatur tugasnya masing-masing dalam proses kinerja dalam otak.

3) Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*)

Teori kecerdasan majemuk merupakan penggambaran tentang berbagai kecerdasan yang memungkinkan dimiliki oleh setiap manusia sejak lahir. Menurut Gardner dalam Noorlaila (2010) "*multiple intelligences* atau kecerdasan majemuk adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu".

Sedangkan menurut Hamruni (2009) "Kecerdasan Majemuk (*multiple intelligences*) adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relatif baru". Menurut teori ini kecerdasan seseorang

dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan Logika. Kecerdasan majemuk terbagi menjadi delapan kecerdasan yaitu : linguistik, logika-matematika, visual-spasial, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis.

Berdasarkan pengertian dari ketiga teori di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar anak usia dini perlu dipelajari karena masing-masing teori dapat menjadi acuan yang dapat digunakan sebagai upaya mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak melalui pembelajaran yang bersifat menyenangkan sekaligus mendidik.

2.1.3 Aktivitas Bermain

Usia dini merupakan masa bermain, dimana anak dapat berekspresi dengan leluasa tanpa beban. Kegiatan yang dilakukan anak tidak semata-mata hanya sekedar bermain, namun dalam bermain anak dapat memperoleh pengetahuan baru tentang dunia disekitarnya.

a. Pengertian Aktivitas Bermain

Anak usia dini tidak lepas dari segala aktivitas yang berkaitan dengan tumbuh kembangnya. Hal ini dikarenakan aktivitas sehari-hari yang dilakukan anak

merupakan salah satu faktor penting dalam menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki oleh anak. Adapun pengertian aktivitas menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* yakni kegiatan atau keaktifan. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah (2008) bahwa “aktivitas berarti kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas.

Sedangkan menurut Sriyono dalam Rosalia (2005) “aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani”. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Selanjutnya mengenai pengertian bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, terutama bagi anak usia dini yang memang sedang berada dalam masa bermain. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Menurut Piaget dalam Sujiono (2007), “bermain

menunjukkan dua realitas anak-anak yaitu adaptasi terhadap apa yang mereka sudah ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru”.

Dengan kata lain dengan bermain, tentunya akan memberik kesempatan bagi anak untuk menggali ilmu sedalam-dalamnya dengan mengeksplorasi segala hal yang ada disekitarnya. Sedangkan menurut Emmy Budiarti dalam Noorlaila (2010) menjelaskan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (*inhern*) dalam diri anak”.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, serta bagaimana cara anak beradaptasi dengan hal-hal yang sudah diketahuinya maupun yang belum diketahuinya.

b. Tahapan Bermain

Dalam kegiatan bermain, anak belajar untuk mengenal lingkungannya dengan melakukan interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa disekitarnya. Dengan melakukan interaksi

tersebut maka kemampuan sosial emosional anak dapat berkembang. Untuk mengetahui sejauhmana perkembangan anak, maka perlu untuk diketahui tahapan-tahapan anak dalam bermain.

Adapun tahapan-tahapan bermain menurut para ahli anak usia dini yaitu Mildred Parten. Mildred Parten dalam Tedjasaputra (2001) mengklasifikasikan tahapan-tahapan bermain anak, yakni:

- 1) *Unoccupied Play* (permainan kentara), dimana anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan main, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak.
- 2) *Solitary Play* (bermain sendiri), anak sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya.
- 3) *Onlooker Play* (pengamatan), kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan main sehingga timbul minat terhadap permainan tersebut.
- 4) *Parallel Play* (bermain paralel), bermain dengan melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan, misalnya bermain mobil-mobilan.

- 5) *Associative Play* (bermain asosiatif), adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, tetapi bila diamati akan tampak masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerjasama, misalnya anak yang sedang menggambar, saling berbagi pensil warna, dsb.
- 6) *Cooperative Play* (bermain bersama), adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Sedangkan Hurlock (1978) menyatakan tahapan bermain sebagai berikut: “(1) Tahap Eksplorasi (*Exploratory stage*), (2) Tahap Permainan (*Toy stage*), (3) Tahap Bermain (*Play stage*), (4) Tahap Melamun (*Daydream stage*)”.

Jadi, dalam kegiatan bermain dalam pembelajaran, khususnya anak usia dini terdapat tahapan-tahapan bermain anak yang perlu diperhatikan agar dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dapat dilakukan secara optimal, walaupun setiap tahap memiliki latar belakang yang berbeda-beda, namun tetap memiliki keterkaitan antar satu sama lain.

c. Manfaat Bermain

Bagi anak usia dini selain bermain dapat memberikan rasa senang, antusias, serta semangat. Bermain juga dapat mengembangkan banyak aspek perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan yang diutarakan oleh Joan Freeman dan Utami Munandar.

Menurut Joan Freeman & Utami Munandar dalam Yusuf (2014) mengemukakan bahwa manfaat bermain yakni “membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Selain itu, bermain merupakan proses belajar bagi anak usia dini. anak diajak berkebun, bermain peran, bernyanyi, mengerjakan pekerjaan tangan atau keterampilan, bersosialisasi, berfantasi, adalah merupakan proses belajar sambil bekerja”.

Sejalan dengan pendapat tersebut diatas, Menurut Muliawan (2009) bermain memiliki beberapa manfaat bagi anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan,

keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.

- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- 4) Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

2.1.4 Permainan Budaya Lokal

Pada hakikatnya masa usia dini merupakan masa bermain. Saat berada di sekolah anak usia dini memang melakukan kegiatan pembelajaran. Namun kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat di kelas akan lebih menarik bagi anak apabila dikemas dalam bentuk permainan. Melalui permainan anak akan menemukan hal-

hal baru yang belum pernah ia ketahui sebelumnya. Permainan merupakan salah satu alat yang dapat membantu proses tumbuh kembang anak dimana anak akan menemukan hal-hal dan pengalaman baru melalui kegiatan permainan tersebut. Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Haryanto (2010) mendefinisikan “permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional”.

Dengan kata lain, permainan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan segala aspek perkembangan yang dimilikinya. Sedangkan Santrock (2002) mengatakan bahwa “permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan demikian anak akan merasakan kenyamanan dalam melakukan serangkaian aktivitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang dilakukan anak untuk mencari kesenangan yang dapat membantu anak mencapai 5 aspek perkembangan yang utuh serta mendapatkan informasi tentang hal-hal yang baru. Selanjutnya mengenai pengertian budaya

lokal. Dalam hal ini, budaya lokal sendiri terdiri dari dua unsur kata yakni budaya dan lokal.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* arti kata *budaya* yakni: pikiran; akal budi; adat istiadat; hasil. Sedangkan arti kata *lokal* yakni: di satu tempat; tidak merata; setempat.

Menurut Sutardi (2007), “budaya lokal merupakan suatu kebiasaan adat istiadat daerah tertentu yang lahir secara alamiah, berkembang dan sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah”. Sedangkan menurut Safa’ati (2014) “budaya lokal diartikan sebagai hasil budi daya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami melalui proses belajar dari waktu ke waktu”.

Jadi, berdasarkan apa yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permainan budaya lokal merupakan aktivitas bermain atau suatu permainan yang merupakan hasil dari pikiran atau adat istiadat masyarakat daerah tertentu yang bertujuan memberikan kesenangan serta dapat membantu mencapai 5 aspek perkembangan anak.

Permainan budaya lokal atau yang sering disebut juga dengan permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya daerah tertentu yang harus dilestarikan serta dikembangkan kembali.

Mengingat saat ini permainan yang berasal dari warisan budaya tersebut perlahan sudah mulai terlupakan, hal ini

dikarenakan anak zaman sekarang lebih menyukai permainan modern yang bersifat instan dan mudah didapat seperti *games* yang terdapat pada gadget, handphone, game online, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, meskipun permainan budaya lokal tersebut terkesan kuno bagi anak zaman sekarang, namun apabila dikemas dengan lebih menarik, tentu anak akan tertarik untuk memainkan kembali permainan tersebut.

a. Jenis-jenis Permainan Budaya Lokal

Jenis permainan anak di daerah antara lain: Lompat tali, Engklek, Pecah piring, Galah asin, Kucing-kucingan, Boi-boian, Ular naga, Egrang, Bebentengan, dll.

Adapun permainan dapat dibagi menjadi 2 berdasarkan tujuan tertentu yakni sebagai berikut : (a) Permainan untuk bermain (*play*) yakni untuk mengisi waktu luang, bersifat hiburan, pada umumnya dilakukan oleh anak-anak, sedangkan (b) Permainan untuk bertanding dibagi menjadi empat, yaitu: permainan yang memerlukan kekuatan/keterampilan fisik, contoh: Egrang, permainan yang memerlukan suatu siasat, contoh: Dakon, permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan siasat, contoh: Gobak sodor, permainan yang bersifat untung-untungan, contoh: Karapan sapi.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada 1 jenis permainan saja, yakni jamuran. Yang mana pada permainan ini

memiliki aturan serta manfaat tertentu. Salah satu manfaatnya yakni dapat mengembangkan kemampuan social emosional anak terutama dalam hal bekerja sama serta menaati peraturan-peraturan yang berlaku dalam permainan tersebut.

b. Jamuran

Jamuran adalah permainan yang juga populer dikalangan masyarakat Jawa. Permainan ini dikenal di seluruh Jawa terlebih sekitar Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur. Jamuran berasal dari kata “jamur” yang artinya cendawan, dan mendapat akhiran “an”. Bentuk jamur atau cendawan itu adalah bulat, maka permainan jamuran pun memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut, yaitu membentuk suatu lingkaran.

Menurut Sukirman (2005) bahwa permainan jamuran adalah jenis permainan dengan bernyanyi, biasanya dimainkan oleh anak berumur 4-12 tahun, baik laki-laki saja maupun perempuan saja atau campuran anak laki-laki dan perempuan. Permainan ini dapat dilakukan di halaman rumah ataupun sekolah. Permainan ini tidak membutuhkan tempat yang sedikit lebih luas, hal ini dikarenakan pemain diikuti oleh 6-12 anak atau lebih.



Gambar 2.1 Desain Permainan Jamuran (Sukirman,2005)

Permainan Jamuran tidak memerlukan perlengkapan apapun kecuali sebidang tanah secukupnya (menurut banyaknya pemain). Selain itu jamuran juga memiliki lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain jamuran. Lagu jamuran dinyanyikan satu kali setiap ronde , jadi apabila bermain 10 ronde maka lagunya pun dinyanyikan 10 kali. Lagunya sebagai berikut:

Jamuran ya ge ge thok

Jamur apa ya ge ge thok

Jamur gajah mberijih sak ara-ara

Semprat – semprit Jamur apa

Jalan permainannya diawali dengan melakukan undian atau hompimpa untuk menentukan siapa yang jaga atau *masang*. Anak yang *masang* akan jongkok ditengah lingkaran anak-anak yang lain. Sementara itu, anak-anak yang membentuk lingkaran berputar sambil bernyanyi. Setelah lagu

selesai dinyanyikan pada bait terakhir "...jamur apa?" maka pemain yang berdiri menjadi berjongkok dan pemain yang jaga menjawab pertanyaan tadi. Jawaban dari pertanyaan tersebut bisa bermacam-macam tergantung kepandaian dari pemain yang jaga. Biasanya pemain jaga akan memberikan jawaban yang sulit untuk dilakukan oleh pemain lainnya agar pemain lain bisa menjadi pemain jaga menggantikan pemain jaga sebelumnya.

Contoh jawaban :

1) Jamur Patung !

Saat diucapkan jamur patung, lantas anak-anak bergegas menjadi patung. Diam tak bergerak. Tidak boleh tersenyum. Meski digoda. Tidak boleh tertawa,tersenyum, atau bergerak akan terkena hukuman yaitu ia harus menggantikan posisi anak yang kalah tadi.Bila sudah ada yang terkena, kami lantas bermain lagi dari mula.Bila sudah ada terhukum, kami yang terbebas bisa lega tersenyum.

Yang kena hukuman, masuk ke dalam lingkaran.Yang lainnya, bergandengan tangan melingkar dan mulai menembang.*Jamuran... jamuran... yo ge ge thok...* Tiba pada kalimat 'siro

badhe jamur opo?’ (intinya permainan dimulai seperti awal tadi).

2) Jamur parut!

Saat di ucapkan ‘jamur parut!’ Anak-anak yang membentuk lingkaran bubar menjauhi anak yang berada di tengah. Mereka mencari tempat untuk berdiri dengan berpegangan tangan pada sebatang pohon tiang, atau bersandar pada tembok lalu menggantung sebelah kakinya. Telapak kaki harus nampak agar mudah digelitik.

Anak yang tadi berdiri di tengah lalu menghampiri salah seorang anak yang menggantungkan kakinya sebelah, lalu menggelitik telapak kakinya yang digantung. Anak yang digaruk harus menahan diri agar jangan sampai tertawa, agar tidak mendapat hukuman.

Untuk memancing agar anak yang digaruk tertawa, anak yang menggaruk boleh menggodanya dengan memperlihatkan gerak-gerik yang lucu atau menggodanya dengan kata-kata yang jenaka. Jika cara-cara demikian tidak dapat membuat anak itu tertawa, maka ia menghampiri anak-anak yang lain dan diperlakukan demikian pula. Jika anak lain tetap

tidak tertawa maka hukuman tetap pada dirinya, mengulangi berdiri di tengah-tengah lingkaran.

3) Jamur Gula Setangkep

Saat di ucapkan “jamur gula setangkep” anak-anak yang membentuk lingkaran bergegas segera harus mencari berpasangan teman. Apabila ada yang tidak mendapatkan pasangan nanti dia akan menjadi dan kalah. Pemain yang kalah nanti harus jadi jaga di tengah-tengah pemain yang membentuk lingkaran dan yang memberikan perintah ganti.

Para pemain supaya menyiapkan telapak kaki atau kedua lengannya untuk digaruk-garuk oleh pemain jaga. Apabila digaruk merasa geli dan tertawa maka pemain tersebut kalah dan berubah menjadi pemain jaga.

2.1.5 Perkembangan

Menurut Wong (2008) perkembangan adalah perubahan dan perluasan secara bertahap, perkembangan tahap kompleksitas dari yang lebih rendah ke yang lebih tinggi, peningkatan dan perluasan kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, maturasi serta pembelajaran. Potter & Perry (2005) menjelaskan bahwa perkembangan adalah aspek progresif adaptasi terhadap lingkungan yang bersifat kualitatif. Contoh dari perubahan kualitatif

ini adalah peningkatan kapasitas fungsional, dan penguasaan terhadap beberapa keterampilan yang lebih kecil. Perubahan kualitatif yang dapat dilihat untuk anak prasekolah adalah anak ikut serta dalam percakapan dengan orang tua mereka.

Maslow (1988, dalam Supartini 2004) mendefinisikan perkembangan sebagai peningkatan ketrampilan dan kapasitas anak untuk berfungsi secara bertahap dan terus menerus. Jadi, yang dimaksud dengan perkembangan adalah suatu proses untuk menghasilkan peningkatan kemampuan untuk berfungsi pada tingkat tertentu. Oleh karena itu, perkembangan secara luas memperlihatkan keseluruhan proses dari kemampuan yang dimiliki individu dan terlihat dalam kualitas kemampuan, sifat, dan ciri-ciri yang baru (Hawadi, 2001).

Aspek-aspek perkembangan yang di pantau pada anak adalah:

a. Gerak kasar atau motorik kasar

Aspek ini berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, melompat, dan sebagainya.

b. Gerak halus atau motorik halus

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh

tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menggambar, menulis, dan sebagainya.

c. Kemampuan Bicara dan bahasa

Aspek ini berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, berbicara, berkomunikasi dan sebagainya.

d. Perkembangan psikososial

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain), mudah berpisah dengan ibu atau pengasuh anak, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, dan sebagainya.

Wong (2008) menyebutkan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan, yaitu: keturunan, faktor neuroendokrin, nutrisi, hubungan interpersonal, tingkat social ekonomi, penyakit, bahaya lingkungan, stres pada masa kanak-kanak, dan pengaruh media masa.

a. Perkembangan Psikososial anak usia 3-6 tahun

1) Anak usia 3-6 tahun

Banyak sebutan untuk anak usia 3-6 tahun ini.

Beberapa nama yang diberikan untuk masa ini

adalah:

- a) *Preschool age* yang menunjukkan bahwa harapan dan tekanan yang diharapkan pada masa ini sangat berbeda dari yang akan dialami saat anak masuk sekolah
- b) *Pregang age* anak mulai belajar pada hal-hal yang berkaitan dengan perilaku sosial.
- c) *Exploratory age* memperlihatkan minat anak untuk bertanya apa saja yang ada disekitarnya.
- d) *Imitative age* anak mulai mengikuti cara bicara atau perilaku apa saja yang ada di sekitarnya.
- e) *Creative age* memperlihatkan bahwa setiap anak tampak lebih kreatif (Hawadi, 2001).

Menurut Bastable (2002) perkembangan psikososial adalah proses penyesuaian psikologis dan sosial sejalan dengan perkembangan seseorang sejak bayi sampai dewasa berdasarkan delapan tahap kematangan psikologis dan sosial manusia. Erik Erikson menyatakan bahwa pada usia 3-6 tahun, anak sedang dalam tahapan perkembangan yang ketiga dari delapan tahap perkembangan. Tahap perkembangan tersebut disebut inisiativ

versus rasa bersalah (*innitiative versus guilt*) (Papalia, 2009). Perkembangan inisiatif adalah perkembangan yang muncul dimana anak mulai mendengar kata hati, ketika akan melakukan sesuatu dan memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu. Sebaliknya perkembangan rasa bersalah adalah perasaan bersalah yang muncul ketika anak mengalami hambatan, tidak mampu atau gagal dalam melakukan sesuatu (Santrock, 2002).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak usia 3-6 tahun berdasarkan Santrock (2002) dan Papalia (2009) adalah:

1) Diri (*Self*)

Diri merupakan pemahaman seseorang anak terhadap diri mereka sendiri, tentang cara anak menggambarkan diri mereka. Dalam diri anak-anak usia 3-6 tahun berkembang beberapa pemahaman, yaitu:

- a) Pemahaman Diri
- b) Harga diri
- c) Pemahaman dan Pengaturan Emosi

2) Gender

Identitas gender (*gender identity*) adalah kesadaran yang berkembang pada masa kanak-kanak awal bahwa seseorang adalah laki-laki atau perempuan (Papalia, 2009).

3) Permainan

Permainan adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dengan terlibat di dalamnya, ketika fungsi serta bentuknya bervariasi (Santrock, 2011). Bermain adalah pekerjaan seseorang anak, dan hal ini berkontribusi terhadap seluruh aspek perkembangan. Melalui bermain, anak merangsang indera, belajar menggunakan otot-otot mereka, mengkoordinasikan penglihatan dan gerakan, memperoleh penguasaan tubuh dan memperoleh berbagai keterampilan baru (Papalia, 2009).

4) Pengasuhan

Salah satu faktor dalam keluarga yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan perkembangan psikososial anak adalah praktik pengasuhan anak. Keluarga adalah lingkungan

yang pertama kali menerima kehadiran anak. Dalam mengasuh anaknya orang tua dipengaruhi oleh budaya yang ada di lingkungannya. Disamping itu, orang tua juga diwarnai oleh sikap-sikap tertentu didalam memelihara, membimbing, dan mengarahkan anak-anaknya. Sikap tersebut tercermin dalam pola pengasuhan kepada anaknya yang berbeda-beda, karena orang tua mempunyai pola pengasuhan tertentu (Soetjiningsih, 1998).

5) Hubungan dengan orang lain

Hampir dengan semua karakteristik aktivitas dan perilaku melibatkan anak lain. Melalui bersaing dan membandingkan diri sendiri dengan anak lain, anak-anak dapat menilai kompetensi fisik, sosial, kognitif, dan bahasa.

c. Kompetensi psikososial anak pra sekolah

Menurut Bredekamp & Copple (1997 dalam Ramli 2005) anak usia prasekolah memiliki perkembangan psikososial sebagai berikut :

- 1) Anak usia 3 tahun, memiliki kompetensi sebagai berikut :

- a) Memahami dirinya sendiri sebagai seorang individu.
 - b) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain.
 - c) Belajar berbagi mainan dengan teman sebaya.
 - d) Tidak dapat berbagi tempat kerja.
 - e) Menunggu giliran.
 - f) Menyukai berpakaian.
 - g) Menyukai humor sederhana.
 - h) Menyukai permainan lantai.
 - i) Bangga pada sesuatu yang dibuat sendiri.
 - j) Membantu orang dewasa dengan aktivitas rumah
 - k) Berperan sebagai orang dan objek (Ramli, 2005).
- 2) Anak usia 4 tahun, Kompetensi psikososial yang di capainya adalah:
- a) Masih melakukan permainan yang bersifat asosiatif tetapi mulai melakukan permainan kerjasama dan saling memberi dan menerima.
 - b) Menunjukkan kesulitan berbagi tempat tetapi mulai memahami arti giliran dan melakukan permainan sederhana dalam klompok kecil
 - c) Lebih senang bermain dengan orang lain

- d) Mulai menawarkan segala sesuatu kepada orang lain secara spontan
 - e) Menunjukkan kemarahan tetapi mulai memperbaiki tindakan agresif
 - f) Semakin mengerti tentang perilaku pengaturan diri
 - g) Menunjukkan kemampuan yang lebih besar untuk mengendalikan perasaan (Ramli, 2005).
- 3) Anak usia 5 tahun, kemampuan psikososialnya :
- a) Menikmati permainan drama dengan anak-anak lain
 - b) Berjasama dengan baik
 - c) Memahami kekuatan penolakan terhadap orang lain
 - d) Menyukai orang lain dan dapat bertindak dengan cara hangat dan empati
 - e) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik
 - f) Dapat mengikuti permainan
 - g) Berpakaian dan makan dengan sedikit pengawasan
 - h) Memadankan dan memberikan nama pada 4 warna dasar (Ramli, 2005)

- 4) Anak usia 6 tahun, kompetensi yang dicapai adalah :
- a) Bermaksud menyenangkan orang tua dan orang dewasa lainnya dalam kelompok keluarga
 - b) Melindungi saudara kandung atau teman bermain yang lebih muda
 - c) Bersemangat untuk berteman
 - d) Memiliki ketrampilan sosial untuk memberi, menerima dan berbagi
 - e) Memiliki tingkah laku lebih mandiri
 - f) Mempelajari hubungan antar benda

2.1.6 Pengukuran Kematangan Sosial Anak

a. Pengertian VSMS (*Vineland Social Maturity Scale*)

Untuk mengetahui skala kematangan sosial menggunakan alat tes VSMS (*Vineland Social Maturity Scale*). Bentuk yang tersedia adalah satu berkas form point-point yang disajikan secara individual dengan waktu yang tidak terbatas. Tes ini untuk mengukur kematangan sosial individu, biasanya digunakan untuk mengukur kematangan sosial atau kemandirian anak usia pra-sekolah dan sekolah untuk usia 0-12 tahun. Menurut Doll (1965) point-point disajikan menurut taraf

kesukarannya dan menggambarkan kemajuan maturitas berdasarkan tugas-tugas perkembangan:

- 1) Self-help General (SHG) : Keterampilan untuk membantu diri sendiri secara umum
- 2) Self-direction (SD) : Keterampilan dalam mengarahkan / mengatur diri sendiri
- 3) Self-help Eating (SHE) : Keterampilan melakukan aktivitas makan
- 4) Self-help Dressing (SHD) : Keterampilan terkait dengan penggunaan pakaian dan barang lain yg relevan
- 5) Occupation (O) : Keterampilan dalam pekerjaan
- 6) Locomotion (L) : Keterampilan dalam bergerak
- 7) Socialization (S) : Keterampilan bergaul & bersosialisasi di lingkungan
- 8) Communication (C) :Keterampilan berkomunikasi

b. Kegunaan

Skala ini menjelaskan tentang berbagai hal yaitu :

- 1) Merupakan jadwal standar perkembangan normal yang dapat dipakai untuk membandingkan dan mengukur perkembangan atau perubahan perkembangan.
- 2) Mengukur perbedaan individual, mengukur penyimpangan yang dapat dilakukan untuk mendeteksi masalah kelemahan mental, kenakalan anak-anak, penempatan anak atau adopsi anak.
- 3) Sebagai indeks kualitatif yang menunjukkan perbedaan perkembangan subyek abnormal
- 4) Sebagai ukuran perbaikan hasil perlakuan khusus, terapi, atau latihan-latihan
- 5) Sebagai jadwal melihat kembali sejarah perkembangan dalam penelitian klinis mengenai keterlambatan perkembangan, kemerosotan, dan tingkat kecepatan perkembangan atau kemerosotan (Doll, 1965)

Penggolongan usia pada VSMS memudahkan dalam penilaian skor total dengan melihat tabel konversi. Penggolongan menurut aspek yang diukur memudahkan pelaksanaan pemeriksaan dan dapat dengan cepat menemukan posisi subjek (anak) dalam aspek sosial tertentu. Bila masing-masing butir dari pengelompokan tersebut dapat dilakukan dengan jelas, maka anak-anak

telah mempunyai kesiapan mental motorik selain kesiapan sosial.

Dalam memberikan tes VSMS khususnya pada aspek-aspek kematangan sosial yang terwujud dalam gerakan-gerakan motoric dan dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari, karena dipandang tepat untuk mengamati langsung perilaku-perilaku tersebut dalam mendapatkan data yang akurat sebagaimana adanya. VSMS merupakan skala perkembangan yang mengukur kemampuan individu untuk memperhatikan kebutuhan praktisnya dan dapat memenuhi kebutuhan tersebut, didasarkan pada tingka hlaku aktual setiap hari. Menurut Doll (1965) skala ini dapat juga digunakan sebagaipengganti pemeriksaan psikomotorik bila oleh karena suatu hal pemeriksaan ini tidak dapat dilakukan (misalnya: adanya kerusakan koordinasi syaraf otonomi, karena budaya yang berbeda, atau karena individu yang diperiksa tidak dapat dimatangkan.

c. Langkah- langkah tes VSMS

Pada tes ini akan diperoleh nilai kematangan sosial dengan cara atau langkah-langkah yang meliputi:

1. Tentukan responden yang akan diberikan tes VSMS ini.

2. Tes ini tidak dapat dilakukan langsung kepada responden akan tetapi harus melalui media orang tua, guru ataupun tester sendiri yang melakukan pengisian form VSMS ini.
3. Bila responden telah ditentukan, dan ada yang mengisi dari form VSMS ini maka bisa meneruskan ke langkah-langkah selanjutnya.
4. Tentukan usia testee dengan cara mengurangkan tanggal – bulan – tahun tes dengan tanggal – bulan – tahun lahir testee.
5. Tes dimulai pada hari periode umur yang sesuai dengan usia testee dikurangi satu periode ke atas, misalnya: Testee 1, usia 4 tahun, 01 bulan, 19 hari
Tes seharusnya dimulai dari periode III – IV tetapi tes dimulai dari periode umur di atasnya yaitu periode II – III.

d. Skoring Penilaian

1) Sistem penilaian

Untuk menentukan sistem penilaian VSMS ini digunakan sistem penilaian seperti kaidah di bawah ini:

1. Bila testee dapat melakukan seperti yang tertulis dalam form VSMS maka mendapatkan nilai + (plus) = 1.

2. Bila testee tidak dapat dan atau belum dapat melakukan seperti yang tertulis dalam form VSMS, maka mendapatkan nilai – (minus) = 0.

2) Skor

1. Skor dasar

Skor dasar diperoleh dari nomor soal terakhir dari periode umur yang mempunyai nilai + (plus) semua.

2. Skor tambahan

Penjumlahan nilai dari periode umur-umur selanjutnya setelah skor dasar sampai periode umur yang mempunyai nilai – (minus) semua.

3. Skor total

Skor dasar + skor tambahan

4. Sosial Age (SA)

Jumlah skor total

5. Sosial Quotient (SQ)

$$SQ = SA/CA \times 100\%$$

SQ : Sosial Quotient (nilai kematangan sosial)

SA : Sosial Age (nilai kematangan sosial/keterampilan hidup yang dimiliki oleh anak ketika dilakukan tes)

CA : Cronological Age (usia kronologis adalah usia sesungguhnya saat dilakukan tes)

6. Cronological Age (CA)

Cara penghitungan CA adalah sebagai berikut : Dari umur testee, misalnya, umur 4 tahun, 10 bulan, 29 hari, maka CA adalah :

$$CA = 4 + 10/12(\text{bulan 1 tahun}) + 29/356(\text{hari 1 tahun})$$

$$CA = 4 + 0,83 + 0,082$$

$$CA = 4,912$$

Jadi, usia CA yang harus diisikan dalam kolom rumus adalah 4,912

e. Kategori nilai VSMS

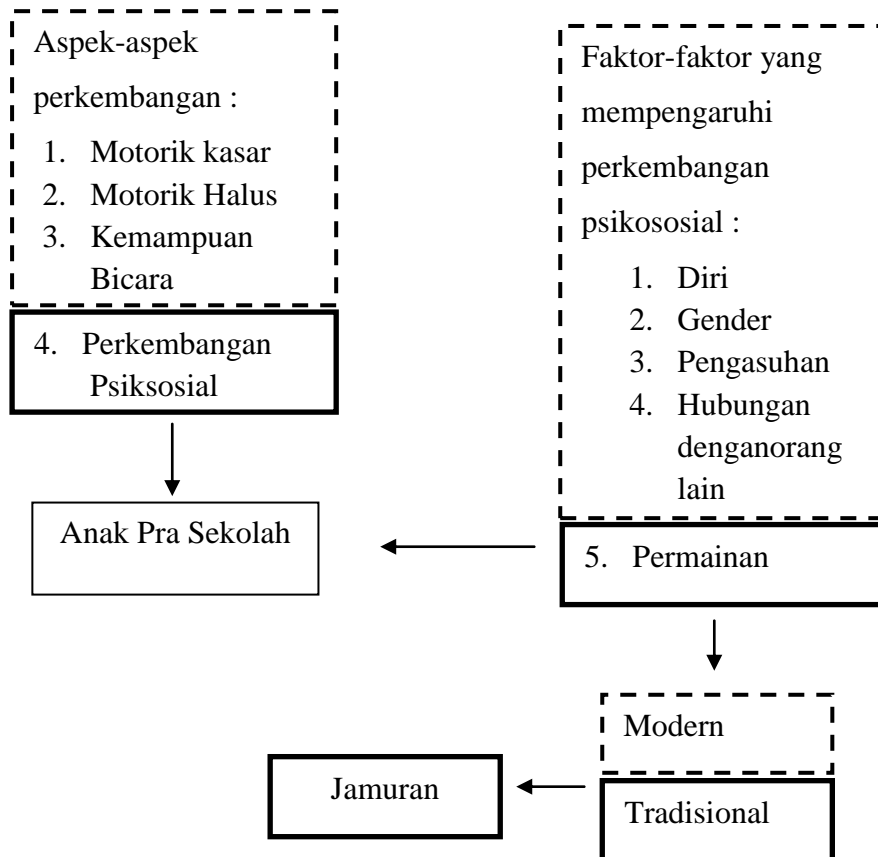
Untuk memberikan batasan tentang kematangan sosial anak, dapat diberikan batasan dan dekskripsi nilai VSMS sebagai berikut :

Diatas rata-rata : SQ 146,06 - 193,55

Rata-rata : SQ 98,56 – 146,05

Dibawah rata-rata : SQ 51,06 – 98,55

2.2 Kerangka Teori



Keterangan:

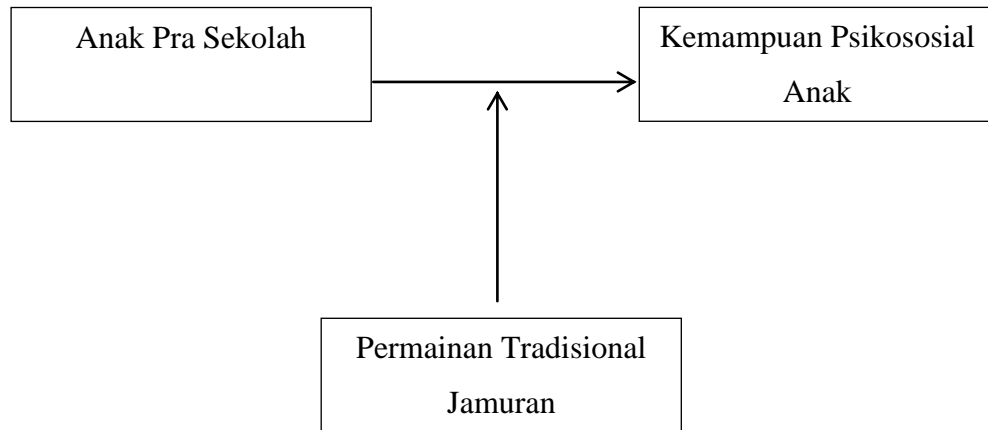
----- = tidak diteliti

_____ = diteliti

Gambar 2.2 Kerangka Teori

Sukirman (2005), Wong (2008), Papalia (2009).

2.3 Kerangka Konsep



Gambar 2.3. Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh permainan tradisional jamuran terhadap kemampuan psikososial anak pra sekolah di TK Aisyah Kriwen Sukoharjo.

Ha: Terdapat pengaruh permainan tradisional jamuran terhadap kemampuan psikososial anak pra sekolah di TK Aisyah Kriwen Sukoharjo