

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak usia prasekolah akan merangsang keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Aktivitas bermain juga penting untuk perkembangan anak dari segi fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Untuk itu anak yang banyak mendapatkan stimulasi bermain akan lebih cepat berkembang dari pada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi. (Hidayat, 2009; Soetjiningsih, 1995). Menurut (Adriana, 2013) Proses kegiatan bermain akan merangsang semua aspek perkembangan sehingga anak menjadi sehat sekaligus cerdas. Diharapkan dengan bermain akan memberikan aspek positif sehingga anak akan lebih kreatif. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak akan memberikan pembelajaran penting dimana anak lebih empati, saling bekerjasama dan merasakan penolakan serta mengelola emosi.

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan awal dari proses pembentukan karakter pada anak di kemudian hari. Karakter tersebut tidak lepas dari beberapa aspek yaitu perkembangan fisik, emosi, *intelegensi*, maupun sosial. Proses perkembangan otak anak usia empat sampai lima tahun mencapai 75% dari ukuran orang dewasa, dan 90% dicapai saat usia enam tahun. Karena di usia ini juga terjadi pertumbuhan *myelinization*, yang merupakan pertumbuhan lapisan syaraf dalam otak secara sempurna. Terbentuknya lapisan syaraf dalam otak secara sempurna ini memungkinkan untuk mengontrol kegiatan motorik, Serta

bisa merangsang perkembangan emosi anak usia empat sampai lima tahun. Salah satu kegiatan motorik anak di wujudkan dalam bermain. (Yusuf, 2008). Permainan yang sesuai pada anak prasekolah ini yang bersifat asosiatif, interaktif, kooperatif. Dimana permainan kooperatif bisa digunakan sebagai terapi bermain anak prasekolah untuk mengatasi perkembangan emosi anak usia prasekolah, mengembangkan koordinasi motorik kasar dan halus salah satunya melalui jenis permainan menyusun *puzzle* secara berkelompok . (Cahyaningsih, 2011; Kemenkes RI, 2014).

Aspek terpenting yang berperan dalam proses perkembangan adalah aspek emosi. Aspek perkembangan anak dapat di tumbuhkan secara optimal dan maksimal melalui kegiatan bermain. Bermain pada usia prasekolah telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan, emosi, sosial, mental, dan kecerdasan anak. (Adriana, 2013). Berdasarkan pendapat (Dworetzky, 1996 dalam buku *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*) menyatakan bahwa perkembangan sosio-emosional yang penting untuk dikembangkan dan harus diajarkan pada anak adalah rasa percaya, kemandirian, dan inisiatif. Apabila anak tidak dapat mengembangkan emosinya maka anak akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan potensi diri, kepribadian dan keterampilan yang menjadi dasar bagi anak untuk menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab. Disamping itu anak cenderung mudah tersinggung dan marah. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mengajarkan anak bagaimana cara menangani rangsangan yang membangkitkan emosi, bagaimana cara mengatasi reaksi yang biasanya menyertai emosi adalah melalui permainan.

Beberapa penelitian yang berhubungan dengan tumbuh kembang anak yang dilakukan (Siddik, 2015) tentang Hubungan Penggunaan Alat permainan Edukatif Dengan Perkembangan Anak Usia Tiga sampai Lima Tahun Di PAUD Uswatun Khasanah Sleman Yogyakarta, dengan jumlah responden penelitian 32 anak usia tiga sampai lima tahun. Menunjukkan hasil adanya hubungan signifikan antara pengguna alat permainan edukatif dengan perkembangan anak usia tiga sampai lima tahun di PAUD Uswatun Hasanah Sleman Yogyakarta tahun 2015. Dalam penelitian (Saragih, 2013) dengan judul Terapi Warna, Perkembangan Emosi Anak Usia Prasekolah di TK Noor Fajar Malang penelitian dilakukan pada anak usia tiga sampai lima tahun. Dengan jumlah responden 20 anak, dan didapatkan hasil bahwa anak yang memiliki emosi intelektual, emosi sosial, emosi susila, emosi keindahan pada kategori kurang baik dan emosi ke-Tuhanan kurang baik setelah diberi terapi warna memiliki emosi baik dan istimewa.

Studi Pendahuluan yang dilakukan peneliti tanggal 5 Oktober 2016 di TK Muslimat NU IX Kota Malang. TK ini mengasuh dua Jenjang. Yaitu TK A dan TK B. TK A dengan Rentang Usia empat sampai lima tahun dengan jumlah 23 siswa dan TK B dengan rentang usia lima sampai enam tahun. Dalam hal ini peneliti memilih TK A untuk dijadikan responden dengan rentang usia empat sampai lima tahun. Saat observasi yang dilakukan peneliti di kelas bawah terdapat 11 orang siswa. Saat guru mengajak bermain ada tiga orang yang menunjukkan sikap kurang bersahabat diantaranya tidak sabar gampang putus asa, berebut potongan mainan, menguasai mainan, mengolok-olok, suka mengganggu temannya, ada yang gampang marah-marah ketemannya. Selain itu juga beberapa siswa menunjukkan sikap bersahabat. Mereka mau mengajari temannya, mau

bekerja sama, mampu menyelesaikan penyusunan permainan sampai selesai dan merapikan alat permainan saat selesai bermain. Hal ini menunjukkan bahwa emosi setiap anak berbeda-beda tergantung pada kemampuan anak dalam mengembangkan emosinya. Metode *cooperative play* di TK ini masih jarang digunakan saat bermain kebanyakan siswa fokus dengan permainannya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian studi kasus tentang upaya mengatasi masalah perkembangan emosi anak prasekolah melalui terapi bermain *puzzle* di TK Muslimat NU IX Kota Malang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah upaya mengatasi masalah perkembangan emosi anak prasekolah dengan terapi bermain *puzzle* di TK Muslimat NU IX Kota Malang?

## **1.3 Tujuan**

Mengetahui upaya mengatasi masalah perkembangan emosi anak prasekolah melalui terapi bermain *puzzle* di TK Muslimat NU IX Kota Malang.

## **1.4 Manfaat**

### **1.4.1. Bagi Peneliti**

1. Menambah pengetahuan tentang upaya mengatasi masalah perkembangan emosi anak prasekolah melalui terapi bermain *puzzle*.
2. Menambah pengalaman baru dalam bidang penelitian sebagai acuan dasar untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.4.2. Bagi Institusi**

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan sebagai bahan referensi tentang upaya mengatasi masalah perkembangan emosi anak prasekolah melalui terapi bermain *puzzle*.

#### **1.4.3. Orang Tua Dan Guru**

Diharapkan guru dan orang tua manambah pengetahuan tentang upaya mengatasi masalah perkembangan emosi anak prasekolah melalui terapi bermain *puzzle*.

#### **1.4.4 Bagi Peneliti selanjutnya**

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Konsep Perkembangan**

#### **2.1.1 Pengertian Perkembangan**

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara, dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian. (Kemenkes RI, 2014).

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan yang menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. (Soetjiningsih, 1995).

#### **2.1.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan**

##### **a. Faktor Hereditas**

Hereditas merupakan faktor pertama yang mempengaruhi perkembangan individu. Dalam hal ini hereditas diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi baik fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak pematangan ovum oleh sperma sebagai pewarisan dari pihak orang tua. Seberapa jauh perkembangan individu terjadi dan bagaimana kualitas perkembangannya tergantung dari kualitas hereditas. (Yusuf, 2008)

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan perkembangan merupakan berbagai peristiwa, situasi diluar organisme yang diduga mempengaruhi atau dipengaruhi oleh perkembangan individu. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan yang kurang baik akan menghambatnya. Jadi sejak permulaan masa anak, lingkungan mempengaruhi perkembangan emosional dan kejiwaan seorang anak. (Yusuf, 2008; Suherman, 2000).

Faktor lingkungan terdiri atas:

- a. Fisik, yaitu meliputi segala sesuatu dari molekul yang ada di sekitar janin sebelum lahir. Misalnya: gizi ibu waktu hamil, infeksi, stress, dan lain-lain.
- b. Sosial, yaitu meliputi seluruh manusia yang secara potensial mempengaruhi dan di pengaruhi oleh perkembangan individu.

### 2.1.3 Tahap-tahap Perkembangan Psikososial Erik Erikson (Nurdin, 2011).

Berikut ini delapan tahapan perkembangan Psikososial menurut (Erik Erikson, 1963):

1. *Infancy* (lahir sampai 18 bulan)

Krisis psikososial pada masa ini adalah *trust versus mistrust*. Dimana membangun rasa percaya adalah tugas pertama ego, dan tugas tersebut tidak pernah selesai. Keseimbangan antara trust dengan mistrust sebagian besar ditentukan oleh kualitas hubungan ibu dan anak. salah satu parameter penilaian keberhasilan adalah bahwa anak tidak marah dan cemas saat ditinggalkan sementara oleh ibunya (misalnya ibu bekerja) karena keberadaan

ibunya telah menjadi kepastian (*inner certainty*) dan dapat diprediksi (*outer predictability*). Tugas utama pada tahap ini adalah menerima asuhan dan tugas perkembangan pada tahap ini adalah kelekatan sosial, kematangan fungsi sensorik, perseptual dan motorik, yang mencapai kompetensi berpikir kausalitas primitif. Menurut Erikson, konflik *trust versus mistrust* berlangsung seumur hidup. Bila konflik tersebut tidak diarahkan, diajarkan, dan ditangani secara benar ketika pertama kali dihadapi saat *infancy*, akan timbul efek negatif pada individu tersebut sehingga ia tidak dapat berperan secara penuh di dunia sekitarnya. Contohnya, individu tersebut menghindari dari pergaulan sosial, tidak mampu membina hubungan yang sehat dan berlangsung lama dengan orang lain, dan tidak berdamai dengan dirinya. Bila individu tidak belajar untuk mempercayainya, orang lain, dan dunia di sekitarnya, ia akan kehilangan harapannya, yang secara langsung terkait dengan konsep *trust* dan *mistrust*.

## 2. Batita (1 sampai 3 tahun)

Krisis psikososial pada tahap ini adalah autonomi versus rasa malu dan keraguan. Anak ingin berdiri dan berjalan sendiri. Bila tidak diberi kebebasan, anak tersebut akan melawan dorongannya dan mulai memanipulasi dan diskriminasi. Rasa malu mulai berkembang dalam kesadaran diri anak. Autonomi yang berkembang merupakan titik tolak pengembangan kemandirian. Tahap perkembangan pada tahap ini adalah anak mengembangkan kemampuan autonomi. Dia menemukan bahwa dirinya berbeda dengan pengasuh primer (ibu, Ayah, keluarga) sebagai individu bebas. Karena itu, kebebasan pengasuh merupakan tujuan utama anak



tersebut. Perilaku autonomi tersebut adalah titik tolak pembentukan identitas yang khas untuk seorang individu. Rasa malu dan keraguan akan timbul bila anak tidak diberi pilihan dalam batasan dua sisi karena keinginan bebas ini akan terpasung. Anak yang secara biologis mengekspresikan kemauan yang keras dapat menimbulkan konflik pada pengasuh yang memaksakan perilaku “patuh dan baik”. Namun, bila tidak diberi batasan, anak akan tumbuh menjadi individu yang tidak disiplin dan tidak menghiraukan peraturan. Pola asuh terbaik pada tingkat ini adalah memberi kebebasan dalam cakupan batasan dan pengasuh berperan sebagai pendukung.

### 3. Tahap Bermain (3 sampai 6 tahun)

Krisis psikososial pada tahap ini adalah initiative versus guilt. Inisiatif adalah kelanjutan autonomi. parameternya adalah kualitas usaha, perencanaan, dan kegiatan dengan tujuan motorik melakukan sesuatu. Melalui cara ini, anak belajar menguasai dunia di sekitarnya, mempelajari keterampilan dasar dan hukum alam. Contohnya, anak berusia tiga tahun mulai menyusun pasir di pantai untuk membuat rumah. Suatu emosi baru, yaitu rasa bersalah (guilt) mulai timbul dan dapat membingungkan anak bila upayanya gagal. Pengertian guilt tersebut sangat berbeda dengan konsep rasa bersalah pada orang dewasa, yang selain bersifat emosional juga bernuansa kognitif, sedangkan pada tingkat perkembangan ini pemahaman rasa bersalah lebih mendekati pemahaman emosi “kecewa” pada orang dewasa. Karena itu, ia tidak boleh menyusun pasir terlalu tinggi sehingga rumah tersebut runtuh maka ia akan merasa bersalah dan marah atau menangis. Oleh karena itu Orang tua tidak boleh mengatakan kepada anak “itulah, karena tidak mau

mendengar perkataan orang tua. Rasa bersalah yang kuat akan timbul pada anak. Ia merasa bahwa dirinya anak nakal karena rumah tersebut runtuh. Ia tidak berani lagi berinisiatif. Ia terhambat dalam mengembangkan kompetensi menjadi orang berprestasi, dan tidak bercita-cita tinggi.

Pada tahap perkembangan ini, kompetensi penilaian (*Judgement*) mulai berkembang melalui krisis inisiatif versus rasa bersalah. Berdasarkan penilaian awal tersebut, anak mulai mengembangkan perilaku kepemimpinan, konseptor, dan pencapaian tujuan. Karena itu keseimbangan inisiatif dan rasa bersalah sangat penting pada tahap perkembangan ini.

#### 4. Usia Sekolah (7 sampai 12 tahun)

Krisis Psikososial pada tahap ini adalah *industry versus inferiority*. Tujuan realistis untuk menyelesaikan sesuatu yang produktif secara bertahap dan menggantikan permainan. Pemahaman dasar teknologi dikembangkan pada tahap ini. Dalam tahap ini, kemampuan berprestasi sangat penting pada sesuatu yang produktif. Untuk itu anak harus berkompetisi pada suatu lingkungan sosial. Pada tahap ini, anak semakin lama semakin menyadari dirinya sebagai individu. Mereka berupaya melakukan apa saja secara benar untuk mencapai hasil yang baik. Rasa tanggung jawab berkembang pada tahap ini. Untuk mendukung upaya tersebut, mereka mulai berbagi rasa, membina kerja sama dan sikap kooperatif untuk mencapai tujuan bersama. Karena itu, pola asuh orang tua untuk mengembangkan nilai diri (*self-esteem*) dan keuletan sangat beragam, yang ditentukan kemampuan inheren biologis pada anak.

5. Remaja Muda (12 sampai 19 tahun)

Krisis Psikososial pada tahap ini adalah *identity versus role confusion*. Pada tahap ini anak sangat mementingkan penampilannya luar. Bila anak memiliki nilai diri yang rendah, perilaku kompensasi sering ditunjukkan. Tujuan perilaku kompensasi adalah meningkatkan harga dirinya di hadapan rekan rekan sebayanya. Karena itu perilaku kompensasi selalu dilakukan dalam kelompok. Tahap ini merupakan tahap yang paling berkesan sepanjang hidupnya. Anak mengetahui bahwa dirinya adalah individu unggul dibidang tertentu (identitas). Melalui insting anak mengetahui pola perilaku yang harus ditampilkan, waktu dan tempat melakukannya. Karena itu anak telah membentuk dasar kesuksesan untuk masa depan.

6. Dewasa Muda (19 sampai 34)

Krisis Psikososial pada tahap ini adalah *intimacy versus isolation*. Fisik dan ego harus mampu menguasai mekanisme reaksi somatic dan berbagai konflik internal lainnya dalam upaya mengatasi ketakutan terhadap kehilangan ego sehingga timbul situasi lari dari kenyataan. Tahap ke enam ini segera dimulai saat tahap kelima berakhir. Pada tahap ini individu individu harus siap mengalami *intimacy* (hubungan antar personal yang sangat dekat), dan juga *isolation* (kenyataan bahwa kita adalah kita, dia adalah dia, sendirian dan terpisah dari orang lain). Kemampuan untuk menyeimbangkan *intimacy* dengan *isolation* adalah prasyarat cinta pada pasangan hidup. Nilai terpenting dalam tingkat perkembangan ini adalah kesetiaan absolut terhadap keluarga yang terdiri atas suami, isteri, dan anak-anak. Pada tahap dewasa, fungsi seksualitas estetik mendominasi fungsi seksualitas banal, dan pada usia tua,

fungsi seksualitas estetik merupakan satu-satunya fungsi seksualitas karena fungsi biologis telah menurun.

7. Dewasa Tua (35 sampai 60)

Krisis psikososial pada tahap ini adalah *generativity versus stagnation*. *Generativity* adalah parameter peradaban dan pengertiannya jauh lebih luas dari membesarkan dan mengasuh anak. Bila individu, kelompok, institusi, atau bahkan bangsa mengalami stagnasi, berarti masih belum mencapai tinglat peradaban tinggi atau bahkan tingkat peradabannya menurun.

8. Lansia (60 tahun keatas)

Krisis psikososial pada tahap ini *adalah integrity versus despair*. Kekuatan tepi epigenesist Erik Erikson adalah bahwa konsep perkembangan berlanjut sampai usia tua dan hanya berhenti pada kematian. Betapapun optimisnya kita, usia tua secara logis berarti bahwa kepastian biologis kematian semakin dekat. Kita harus melihat kebelakang seperti membuka bab buku. Terdapat bab prestasi dan kebahagiaan, ada pula bab kegagalan dan kesedihan, bab yang berisi kesalahan yang memalukan. Hal yang terpenting adalah cara kita memandangnya. Kita dapat berbangga dengan keberhasilan yang dicapai, gembira dalam masa bahagia, menerima kegagalan dan bangga karena berhasil mengatasinya, dan yang terpenting adalah memaafkan diri sendiri atas kesalahan dosa kita. Dengan demikian kita dapat mencapai integritas. Untuk memperkuat integritas, keyakinan tentang kehidupan di alam lain setelah kematian diperlukan. Untuk mencapai integritas tersebut kita harus senantiasa berpikir positif, terlepas dari perbuatan- perbuatan di masa silam.

#### 2.1.4 Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak dengan rentang usia tiga sampai enam tahun (Cahyaningsih, 2011). Dalam masa ini anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai perempuan atau laki-laki, dapat mengatur diri dalam buang air (*toilet training*), dan mengenai beberapa hal yang dianggap berbahaya (mencelakakan dirinya).

Perkembangan anak prasekolah meliputi beberapa aspek diantaranya: perkembangan fisik, perkembangan motorik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan bermain, perkembangan kepribadian, perkembangan moral, perkembangan kesadaran beragama, perkembangan emosional. (Yusuf, 2008; Hawadi 2001).

##### a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Seiring meningkatnya perkembangan tubuh baik menyangkut ukuran dan tinggi, maupun kekuatannya memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi terhadap lingkungannya tanpa bantuan dari orang tuanya.

##### b. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik tidak saja mencakup berjalan, berlari, melompat, naik sepeda roda tiga, mendorong, menarik, memutar dan berbagai aktivitas koordinasi mata, tangan, namun juga melibatkan hal-hal seperti menggambar, mengecat, mengcoret dan kegiatan lain.

c. Perkembangan intelektual

Menurut Piaget dalam (Yusuf, 2008), perkembangan kognitif pada usia ini berada pada periode preoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum mampu menguasai kegiatan yang diselesaikan secara mental bukan fisik.

d. Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa anak usia prasekolah ditandai dengan anak usia antara tiga sampai enam tahun membentuk kalimat yang terdiri atas sekitar tiga sampai empat kata dan hanya memasukkan kata-kata terpenting untuk menyampaikan sebuah makna. Percakapan seperti itu sering kali diistilahkan telegrafik karena kalimatnya yang singkat. Anak berusia tiga tahun banyak sekali bertanya dan menggunakan bentuk jamak, kata ganti yang benar, dan bentuk lampau dari kata kerja. Mereka dapat memberi dan mengikuti perintah sederhana. Mereka berbicara berulang-ulang, tanpa memerhatikan apakah ada orang yang mendengarkan atau menjawabnya. Mereka menikmati musik atau berbicara dengan mainan atau boneka serta meniru menggunakan kata-kata baru dengan fasih.

e. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial pada anak usia prasekolah terutama pada usia empat tahun sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosio-psikologis keluarganya. Apabila di lingkungan keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas keluarga atau anggota keluarga, terjalin komunikasi antar anggota keluarga, dan konsisten dalam melaksanakan

aturan, maka anak akan memiliki kemampuan, penyesuaian sosial dalam berhubungan dengan orang lain.

f. Perkembangan Bermain

Usia anak prasekolah dapat dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktunya diisi dengan kegiatan bermain, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan.

g. Perkembangan Kepribadian

Usia prasekolah berkembang kesadaran dan kemampuan untuk memenuhi tuntutan dan tanggung jawab. Oleh karena itu, agar tidak berkembang sikap membandel anak yang kurang terkontrol, pihak orang tua perlu menghadapinya secara bijaksana, penuh kasih sayang, dan tidak bersikap keras. Meskipun anak mulai menampakkan keinginan untuk bebas dari tuntutan orang tua namun pada dasarnya mereka masih sangat membutuhkan perawatan, asuhan, bimbingan, atau curahan kasih sayang orang tua.

h. Perkembangan Moral

Anak usia prasekolah anak memiliki dasar tentang sikap moralitas terhadap kelompok sosialnya (orang tua, saudara dan teman sebaya). Melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain, anak akan belajar memahami tentang kegiatan atau perilaku mana yang baik atau mana yang buruk. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka anak prasekolah harus dilatih atau dibiasakan mengenai bagaimana dia harus bertingkah laku.

i. Perkembangan Beragama

Kesadaran beragam pada usia ini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sikap keagamaannya bersifat reseptif (menerima) meskipun banyak bertanya.
  - b. Pandangan ketuhanannya bersifat *anthropomorph* (dipersonifikasi).
  - c. Penghayatan acara rohaniah *superficial* (belum mendalam) meskipun mereka telah melakukan atau berpartisipasi dalam berbagai keadaan ritual.
  - d. Hal ketuhanan dipahamkan secara *ideosyncritic* (menurut khayalan pribadinya) sesuai dengan taraf berpikirnya yang masih bersifat egosentrik (memandang segala sesuatu dari sudut dirinya sendiri).
- j. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi anak prasekolah masa puncaknya terjadi pada usia empat tahun. Pada masa ini anak sudah mulai menyadari bahwa dirinya berbeda dengan orang lain. Kesadaran ini diperoleh dari pengalamannya, bahwa tidak setiap keinginannya dipenuhi oleh orang lain atau benda lain. Dia akan menyadari bahwa keinginannya behadapan dengan keinginan orang lain, sehingga orang lain tidak selamanya memenuhi keinginannya. Bersamaan dengan itu, berkembang pula perasaan harga diri yang menuntut pengakuan dari lingkungannya. Jika lingkungannya (orang tua) tidak mengakui harga diri anak, seperti memperlakukan anak secara keras, atau kurang menyayanginya, maka pada diri anak akan berkembang dengan sikap keras kepala atau menentang dan menyerah menjadi penurut yang diliputi rasa harga diri kurang dengan sifat pemalu.



### 2.1.5 Tugas Perkembangan Anak Prasekolah

Tugas perkembangan anak prasekolah menurut (Yusuf, 2008) diantaranya:

- a. Belajar buang air kecil dan besar.

Tugas ini dilakukan pada tempat dan waktu yang sesuai dengan norma masyarakat. Sebelum usia 4 tahun, anak pada umumnya anak belum bisa menahan buang air kecil (*ngompol*) karena perkembangan syaraf yang mengatur pembuangan belum sempurna.

- b. Belajar mengenal jenis kelamin.

Melalui pengamatan anak dapat melihat tingkah laku, bentuk fisik dan pakaian yang berbeda antara jenis kelamin yang satu dengan yang lainnya. Dengan cara tersebut, anak dapat mengenal perbedaan anatomis pria dan wanita.

- c. Mencapai kestabilan jasmaniah fisiologis.

Keadaan jasmani anak sangat labil apabila dibandingkan dengan orang dewasa. Anak cepat sekali merasakan perubahan suhu sehingga temperatur badannya mudah berubah. Untuk mencapai kestabilan jasmani bagi anak diperlukan waktu sampai usia 5 tahun dalam proses mencapai kestabilan. Orang tua perlu memberikan perawatan intensif, baik menyangkut pemberian makanan yang bergizi maupun pemeliharaan kesehatan.

- d. Membentuk konsep-konsep (pengertian) sederhana kenyataan sosial, dan alam.

Mulanya dunia ini bagi anak merupakan suatu keadaan yang kompleks dan membingungkan. Lama kelamaan anak dapat mengamati benda-benda atau orang-orang di sekitarnya. Misalnya belajar mengenal orang, belajar

mengelompokkan hewan, tumbuhan dan lain-lain. Untuk mencapai kemampuan tersebut diperlukan kematangan sistem syaraf, pengalaman dan bimbingan orang tua.

- e. Belajar mengadakan hubungan emosional dengan orang tua, saudara, dan orang lain.

Anak mengadakan hubungan dengan orang-orang disekitarnya menggunakan berbagai cara, yaitu isyarat, menirikan dan menggunakan bahasa. Cara yang diperoleh dalam belajar mengadakan hubungan emosional dengan orang lain, sedikit banyaknya akan menentukan sikapnya di kemudian hari. Apakah ia bersikap bersahabat, bersikap dingin, *introvert*, *extrovert*, dan sebagainya. Misalnya, apabila anak memperoleh pergaulan dengan orangtuanya itu menyenangkan, maka akan cenderung akan bersikap ramah dan ceria.

- f. Belajar mengadakan hubungan baik dan buruk, yang berarti menembangkan kata hati. Anak kecil dikuasai oleh hedonisme naif, dimana kenikmatan dianggap baik, sedangkan penderitaan dianggapnya buruk (hedonisme adalah aliran yang menyatakan bahwa manusia dalam hidupnya bertujuan mencari kenikmatan dan kebahagiaan). Apabila anak bertambah besar ia harus belajar pengertian tentang baik dan buruk, benar dan salah, sebab sebagai makhluk sosial, manusia tidak hanya memperhatikan kepentingan sendiri saja, tetapi juga harus memperhatikan kepentingan orang lain. Anak mengenal pengertian baik dan buruk, benar dan salah ini dipengaruhi oleh pendidikan yang diperolehnya.

### **2.1.6 Faktor yang mempengaruhi perkembangan**

Faktor-faktor yang mendukung penyelesaian tugas perkembangan ialah

(Nuryanti, 2008):

1. Tingkat perkembangan yang normal
2. Kesempatan-kesempatan untuk mempelajari tugas-tugas perkembangan tersebut dengan arahan dan bimbingan yang tepat.
3. Motivasi yang tinggi
4. Kesehatan fisik yang baik dan tidak memiliki ketunaan secara fisik
5. Tingkat kecerdasan yang memadai
6. Kreativitas

### **2.1.7 Faktor yang menghambat perkembangan**

Faktor-faktor yang menghambat penyelesaian tugas perkembangan ialah

(Nuryanti, 2008):

1. Tingkat perkembangan yang mundur
2. Tidak mendapat kesempatan yang cukup untuk belajar dan tidak mendapat bimbingan dan arahan yang tepat
3. Tidak ada motivasi
4. Kesehatan yang buruk
5. Cacat tubuh
6. Tingkat kecerdasan

## 2.2 Konsep Perkembangan Emosi

### 2.2.1 Pengertian Perkembangan Emosi

Menurut english and english dalam (Yusuf, 2008) emosi adalah “*A complex feeling state accompanied by characteristic motor and glandular activities*” yaitu suatu keadaan perasaan yang kompleks yang disertai karakteristik kegiatan kelenjar dan motorik. Sedangkan Sarlito Wirawan Sarwono berpendapat bahwa emosi merupakan “setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai warna afektif baik pada tingkat lemah maupun pada tingkat yang luas.

Menurut (Saragih, 2013) Perkembangan emosi adalah perubahan yang terjadi pada individu dalam mengenali diri, mengenal lingkungan dan berhubungan dengan orang lain. Perkembangan emosi yang sehat juga sangat membantu bagi keberhasilan anak belajar.

### 2.2.2 Ciri Emosi Anak

Emosi sebagai suatu peristiwa psikologis mengandung ciri-ciri sebagai berikut (Yusuf, 2008) :

- a. Lebih bersifat subyektif daripada peristiwa psikologis lainnya, seperti pengamatan dan berpikir.
- b. Bersifat fluktuatif (tidak tetap).
- c. Banyak bersangkutan dengan peristiwa pengenalan panca indera.

Menurut Hurlock (1978), ciri khas penampilan emosi anak sebagai berikut :

- a. Emosi yang kuat

Anak kecil bereaksi dengan intensitas yang sama, baik terhadap situasi yang remeh maupun yang serius. Anak pra remaja bahkan bereaksi dengan

emosi yang kuat terhadap hal-hal yang tampaknya bagi orang dewasa merupakan soal sepele.

b. Emosi seringkali tampak

Anak-anak seringkali memperlihatkan emosi mereka meningkat dan mereka menjumpai bahwa ledakan emosional mengakibatkan hukuman, mereka belajar untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang membangkitkan emosi. Kemudian mereka mengekang ledakan emosi mereka atau bereaksi dengan cara yang lebih dapat diterima.

c. Emosi bersifat sementara

Peralihan yang cepat pada anak kecil dari tertawa kemudian menangis, atau dari marah ke tersenyum, atau dari cemburu ke rasa sayang.

d. Reaksi mencerminkan individualitas

Semua bayi yang baru lahir, pola reaksinya sama. Secara bertahap, dengan adanya pengaruh faktor belajar dan lingkungan, perilaku yang menyertai berbagai macam emosi semakin diindividualisasikan. Seorang anak akan berlari dalam ruangan apabila ketakutan, sedangkan anak lainnya mungkin akan menangis, dan anak lainnya lagi mungkin akan bersembunyi akan bersembunyi di balik kursi atau di balik punggung seseorang.

e. Emosi berubah kekuatannya

Seiring meningkatnya usia anak, pada usia tertentu emosi yang sangat kuat akan berkurang kekuatannya, sedangkan emosi lainnya yang tadinya lemah berubah menjadi kuat. Variasi ini sebagian disebabkan oleh perubahan dorongan, sebagian lagi oleh perubahan intelektual, dan sebagian lainnya oleh perubahan minat.

- f. Emosi dapat diketahui dari gejala perilaku

Anak-anak mungkin tidak memperlihatkan reaksi emosional mereka secara langsung, tetapi mereka memperlihatkan secara tidak langsung melalui kegelisahan, melamun, menangis, kesukaran berbicara dan tingkah laku gugup seperti menggigit kuku dan menghisap jempol.

### **2.2.3 Pengaruh Emosi Terhadap Perilaku**

Dibawah ini contoh tentang pengaruh emosi terhadap perilaku individu diantaranya sebagai berikut menurut (Yusuf, 2008):

- a. Memperkuat semangat, apabila orang merasa senang atau puas atas hasil yang telah dicapai.
- b. Melemahkan semangat apabila timbul rasa kecewa karena kegagalan penyebab timbulnya rasa putus asa.
- c. Menghambat atau mengganggu konsentrasi belajar, apabila sedang mengalami ketegangan emosi dan bisa juga menimbulkan sikap gugup dan gagap dalam berbicara.
- d. Terganggu penyesuaian sosial, apabila terjadi rasa cemburu dan iri hati.
- e. Suasana emosi yang diterima dan dialami individu semasa kecilnya akan mempengaruhi sikapnya di kemudian hari, baik terhadap dirinya sendiri maupun terhadap orang lain.

### **2.2.4 Unsur-unsur Penting dalam kecerdasan Emosi**

Menurut Yusuf (2008), unsur-unsur penting dalam kecerdasan emosi diantaranya:

1. Kesadaran Diri, karakteristik perilakunya meliputi: mengenal dan merasakan emosi sendiri, memahami penyebab perasaan yang timbul, dan mengenal pengaruh perasaan terhadap tindakan.
2. Mengelola Emosi, karakteristik perilakunya meliputi: bersikap toleran terhadap frustrasi dan mampu mengelola amarah secara lebih baik, lebih mampu mengungkapkan amarah dengan tepat tanpa berkelahi, dapat mengendalikan perilaku agresif yang merusak diri sendiri dan orang lain, memiliki perasaan yang positif tentang dirinya sendiri, sekolah dan keluarga, memiliki kemampuan untuk mengatasi ketegangan jiwa (stress), dan dapat mengurangi perasaan kesepian dan cemas dalam pergaulan.
3. Memanfaatkan emosi secara produktif, karakteristik perilakunya meliputi: memiliki rasa tanggung jawab, mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan, dan mampu mengendalikan diri dan tidak bersifat impulsif.
4. Empati, karakteristik perilakunya meliputi: mampu menerima sudut pandang dari orang lain, dan memiliki sikap empati atau kepekaan terhadap perasaan orang lain.
5. Membina Hubungan, karakteristik perilakunya meliputi: memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menganalisis hubungan dengan orang lain, dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain, memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan teman sebaya, memiliki sikap tenggang rasa dan perhatian terhadap orang lain, memperhatikan kepentingan sosial (senang menolong orang lain) dan dapat hidup selaras

dengan kelompok, bersikap senang berbagai rasa dan bekerja sama, dan bersikap demokratis dalam bergaul dengan orang lain.

### **2.2.5 Perkembangan Emosi Anak Usia Prasekolah**

Dibawah ini beberapa emosi yang berkembang pada masa anak menurut (Yusuf, 2008) yaitu :

- a. Takut, yaitu perasaan terancam oleh suatu objek yang dianggap membahayakan. Rasa takut terhadap sesuatu berlangsung melalui tahapan : (1) mula-mula tidak takut, karena anak belum sanggup melihat kemungkinan bahaya yang terdapat dalam objek, (2) timbul rasa takut setelah mengenal adanya bahaya, dan (3) rasa takut bisa hilang kembali setelah mengetahui cara-cara menghindar dari bahaya.
- b. Cemas, yaitu perasaan takut yang bersifat khayalan, yang tidak ada objeknya. Kecemasan ini muncul mungkin dari situasi-situasi yang dikhayalkan, berdasarkan pengalaman yang diperoleh, baik perlakuan orangtua, buku bacaan/komik, radio, atau film.
- c. Marah, merupakan perasaan tidak senang, atau benci baik terhadap orang lain, diri sendiri, atau objek tertentu, yang diwujudkan dalam bentuk verbal (makian/kata-kata kasar/sumpah serapah), atau nonverbal (seperti mencubit, memukul, menampar, menendang dan merusak). Perasaan marah ini merupakan reaksi terhadap situasi frustrasi yang dialaminya, yaitu perasaan kecewa atau perasaan tidak senang karena adanya hambatan terhadap pemenuhan keinginannya. Pada masa ini rasa marah sering terjadi karena: (1) banyak stimulus yang menimbulkan rasa marah, dan (2)



banyak anak yang menemukan bahwa marah merupakan cara yang baik untuk mendapatkan perhatian atau memuaskan keinginannya. Berbagai stimulus yang menimbulkan perasaan marah, diantaranya: rintangan atas kebutuhan jasmaniah, gangguan terhadap gerakan-gerakan anak yang ingin dilakukannya, rintangan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, rintangan terhadap keinginan-keinginannya, atau kejengkelan-kejengkelan yang menumpuk. Sumber perasaan marah bisa berasal dari diri sendiri (seperti, ketidakmampuan dan kelemahan/kecacatan diri), atau orang lain.

- d. Cemburu, yaitu perasaan tidak senang terhadap orang lain yang dipandang telah merebut kasih sayang dari seseorang yang telah mencurahkan kasih sayang kepadanya. Sumber yang menimbulkan rasa cemburu selalu bersifat situasi sosial, hubungan dengan orang lain. Perasaan cemburu ini diikuti dengan ketegangan, yang biasanya dapat diredahkan dengan reaksi-reaksi diantaranya:
  1. Agresif atau permusuhan terhadap saingan.
  2. Regresif yaitu perilaku kekanak-kanakan, seperti ngompol, atau mengisap jempol.
  3. Sikap tidak peduli.
  4. Menjauhkan diri dari saingan.
- e. Kegembiraan, kesenangan, kenikmatan, yaitu perasaan yang positif, nyaman karena terpenuhi keinginannya. Kondisi yang melahirkan perasaan gembira pada anak, diantaranya terpenuhi kebutuhan

jasmaniah yang diperoleh dari kasih sayang, kesempatan bergerak (bermain secara leluasa), dan memiliki mainan yang disenanginya.

- f. Kasih sayang, yaitu perasaan senang untuk memberikan perhatian, atau perlindungan terhadap orang lain, hewan atau benda. Perasaan ini berkembang berdasarkan pengalamannya yang menyenangkan dalam berhubungan dengan orang lain.
- g. *Phobi*, yaitu perasaan takut terhadap obyek yang tidak patut ditakutinya, seperti takut ular, kecoa, takut air dan lain sebagainya. Perasaan ini muncul akibat perlakuan orang tua yang suka menakut-nakuti anak, sebagai cara orang tua untuk menghukum, atau menghentikan perilaku anak yang tidak di senanginya.
- h. Ingin tahu, yaitu perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik maupun nonfisik. Perasaan ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak. Masa bertanya ini dimulai pada usia 3 tahun dan mencapai puncaknya pada usia sekitar 6 tahun.

#### **2.2.6 Deteksi Dini Masalah Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah**

Deteksi dini penyimpangan mental emosional adalah kegiatan atau pemeriksaan untuk menemukan secara dini adanya masalah mental emosional, autisme dan gangguan pemusatan perhatian pada anak, agar dapat segera dilakukan tindakan intervensi. Bila penyimpangan mental emosional terlambat diketahui, maka intervensinya akan lebih sulit dan hal ini akan lebih sulit dan halm ini akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak.

Deteksi dini masalah mental emosional pada anak prasekolah tujuannya untuk mendeteksi secara dini adanya penyimpangan/masalah mental emosional anak prasekolah. Jadwal deteksi dini masalah mental emosional rutin setiap enam bulan pada anak umur 36 bulan sampai 72 bulan. Jadwal ini sesuai dengan jadwal pemeriksaan perkembangan anak.

## **2.3 Konsep Bermain**

### **2.3.1 Pengertian Bermain**

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran yang menjadikan anak lebih kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. (Hidayat, 2009).

Bermain adalah suatu unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Anak yang mendapatkan kesempatan yang cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas, dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapatkan kesempatan untuk bermain. (Soetjningsih, 1995). Dengan bermain anak memenuhi kepuasan fisik, emosi, sosial, dan perkembangan mental, sehingga anak dapat mengekspresikan perasaannya baik perasaan kekuatan, kesepian, fantasi ataupun menunjukkan kreatifitasnya. (Suherman, 2000).

### **2.3.2 Fungsi Bermain**

Menurut (Adriana, 2013; Kurniasih, 2012) Fungsi bermain pada anak diantaranya:

1. Perkembangan sensori-motori

Aktivitas sensorimotor adalah komponen utama bermain pada semua usia. Permainan aktif penting untuk perkembangan otot dan bermanfaat untuk melepas kelebihan energi. Anak mengenal lembut, kasar, atau kaku melalui stimulasi taktil, auditorius, visual, dan kinestetik, bayi memperoleh kesan. Todler dan prasekolah sangat menyukai gerakan tubuh dan mengeksplorasi segala sesuatu di ruangan. Dengan bermain, seorang anak dapat mengembangkan kemampuan motorik seperti berjalan, berlari, melompat, mengangkat, berguling, melempar, mengayun, memanjat dan menyeimbangkan diri. Selain itu, anak akan belajar merangkai, menyusun, menumpuk, mewarnai, juga menggambar.

## 2. Perkembangan intelektual

Melalui eksplorasi dan manipulasi, anak-anak belajar mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan fungsi objek-objek. Ketersediaan materi permainan dan kualitas keterlibatan orang tua adalah dua variabel terpenting yang terkait dengan perkembangan kognitif selama masa bayi dan prasekolah.

## 3. Sosialisasi

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui bermain, anak belajar membentuk hubungan sosial dan menyelesaikan masalah, belajar saling memberi dan menerima, menerima kritikan, serta belajar perilaku dan sikap yang diterima masyarakat. Mereka belajar benar dan salah, standar masyarakat, dan bertanggung jawab atas tindakan mereka. Dalam permainan itu pula anak dapat belajar bagaimana bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan haknya,

dan peduli akan hak orang lain. Anak juga dapat belajar apa artinya sebuah tim dan semangat tim.

#### 4. Kreativitas

Anak akan mencoba ide mereka dalam bermain. Kreativitas terutama merupakan hasil aktivitas tunggal, meskipun berpikir kreatif sering kali ditingkatkan dalam kelompok. Anak akan puas ketika menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

#### 5. Kesadaran diri

Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku. Anak juga akan belajar mengenal kemampuan diri dan membandingkannya dengan orang lain, kemudian menguji kemampuannya dengan mencoba berbagai peran serta mempelajari dampak dari perilaku mereka pada orang lain.

#### 6. Nilai Moral

Anak mempelajari nilai besar dan salah dalam lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada dalam lingkungannya.

#### 7. Manfaat terapeutik dan Kestabilan emosi

Bermain bersifat terapeutik pada berbagai usia. Bermain memberikan sarana untuk melepaskan diri dari ketegangan dan stres yang dihadapi di lingkungan. Dalam bermain, anak dapat mengekspresikan emosi,

menetralisir emosi, dan menstabilkan emosi, serta anak dapat mengekspresikan rasa senang, takut, marah, dan cemas.

### 2.3.3 Jenis Bermain

Menurut (Adriana, 2013) jenis bermain dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain juga harus seimbang antara bermain aktif dan pasif, dalam bermain aktif kesenangan kesenangan diperoleh dari apa yang diperbuat oleh mereka sendiri, sedangkan bermain pasif kesenangan didapat dari orang lain.

#### 1. Bermain Aktif

##### a. Bermain mengamati atau menyelidiki (*exploratory play*)

Perhatian pertama anak pada alat bermain adalah memeriksa alat permainan tersebut. Anak memperhatikan alat permainan, mengocok-ngocok apakah ada yang bunyi, mencium, meraba, menekan, dan berusaha membongkar.

##### b. Bermain konstruktif (*construction play*)

Pada anak umur tiga tahun, misalnya menyusun balok menjadi rumah-rumahan dan lain-lain.

##### c. Bermain Drama (*Dramatic Play*)

Misalnya bermain sandiwara boneka, dan bermain dokter-dokteran dengan temannya.

##### d. Bermain bola, tali dan sebagainya

## 2. Bermain Pasif

Dalam hal ini anak berperan pasif, antara lain dengan melihat dan mendengarkan. Bermain pasif ini cocok apabila anak sudah lelah bermain dan membutuhkan sesuatu untuk mengatasi kebosanan dan keletihannya.

Contoh bermain pasif adalah sebagai berikut:

- a. Melihat gambar-gambar di buku atau majalah
- b. Mendengarkan cerita atau musik
- c. Menonton televisi, dan lain lain.

### 2.3.4 Klasifikasi Bermain

Menurut (Adriana, 2013) Ada beberapa jenis permainan ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosialnya. Berdasarkan isi permainan, ada sosial affectif play, sense-pleasure play, skill play, games, unoccupied behavior, dan dramatic play. Apabila ditinjau dari karakter, ada sosial onlocker play, solitary play, dan parallel play.

#### 1. Berdasarkan Isi Permainan

##### a. *Social Affective Play*

Inti permainan ini adalah adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Misal, permainan “ciluk ba”, berbicara sambil tersenyum/tertawa, memberikan tangan kepada bayi untuk menggenggamnya. Bayi akan mencoba berespon terhadap tingkah laku orang tuanya atau orang dewasa tersebut dengan tersenyum, tertawa dan mengoceh.

##### b. *Sense-Pleasure Play*

Permainan ini menggunakan alat permainan yang menyenangkan pada anak dan mengasyikkan. Misalnya dengan menggunakan air, anak akan memindah-mindahkan air ke botol, bak, atau tempat lain. Ciri khas permainan ini adalah anak akan semakin lama semakin asyik bersentuhan dengan alat permainan ini sehingga susah dihentikan.

c. *Skill Play*

Permainan ini dapat meningkatkan ketrampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering melakukan kegiatan anak akan semakin terampil. Misalnya, bayi akan terampil memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain.

d. *Games*

Games atau permainan adalah jenis permainan tertentu, namun anak terlihat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, membungkuk, memainkan kursi atau apa saja yang ada disekelilingnya. Anak tampak senang, gembira, dan asyik dengan situasi serta lingkungannya.

e. *Dramatic Play*

Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Apabila anak bermain dengan temannya, akan terjadi percakapan di antara mereka tentang peran orang yang mereka tiru. Permainan ini penting untuk proses identifikasi anak terhadap peran tertentu.

## **2. Berdasarkan Karakter Sosial**

a. *Social Onlocker Play*



Pada permainan ini anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan. Anak tersebut bersifat pasif, tetapi ada proses pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temannya.

*b. Solitary Play*

Pada permainan ini, anak tampak berada dalam kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya, dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerja sama, ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya.

*c. Parallel Play*

Pada permainan ini, anak dapat menggunakan permainan yang sama, tetapi antara satu anak yang lain tidak terjadi kontak satu sama lain. Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak usia toddler.

*d. Associative Play*

Pada permainan ini terjadi komunikasi antara anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada yang memimpin permainan, dan tujuan permainan tidak jelas. Contoh bermain boneka, masak-masakan, hujan-hujan.

*e. Cooperative play*

Permainan ini terdapat permainan dalam kelompok, tujuan dan pemimpin permainan. Pemimpin mengatur dan mengarahkan anggotanya untuk bertindak dalam permainan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam

permainan. Misalnya bermain bola, menyusun *puzzle* bersama, dan menyusun balok bersama.

### **2.3.5 Hal-hal Yang Harus Diperhatikan Dalam Bermain**

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain antara lain menurut (adriana, 2013):

1. Energi ekstra atau tambahan

Bermain memerlukan energi tambahan. Anak sakit, sedikit keinginannya untuk bermain. Apabila ia mulai lelah atau bosan, maka akan menghentikan permainan.

2. Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

3. Alat Permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

4. Ruang untuk bermain

Ruang tidak usah terlalu besar, anak juga bisa bermain di halaman atau di tempat tidur.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba- coba sendiri, meniru teman-temannya, atau di beri tahu caranya.

6. Teman bermain

Anak harus yakin bahwa ia mempunyai teman bermain. Jika anak bermain sendiri, maka akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya.

Akan tetapi jika anak terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

#### 7. *Reward*

Berikan semangat dan pujian atau hadiah pada anak bila berhasil melakukan sebuah permainan.

### **2.3.6 Permainan Anak Usia Prasekolah**

Menurut (Cahyaningsih, 2011) permainan anak usia prasekolah bersifat kooperatif, asosiatif dan interaktif. Anak usia prasekolah memerlukan hubungan dengan teman, dan aktivitasnya harus meningkatkan pertumbuhan dan keterampilan motorik seperti melompat, berlari dan memanjat. Permainan imajinatif, dramatis, dan kooperatif sangat dibutuhkan untuk kepentingan pertumbuhan dan perkembangan anak usia empat sampai enam tahun. Jenis permainannya adalah sepeda roda tiga, truk, *puzzle*, balok, masak-masakan, olahraga berenang, krayon, dan boneka tangan. (Suherman, 2000).

## **2.4 Konsep Bermain *Puzzle***

### **2.4.1 Pengertian *Puzzle***

*Puzzle* adalah jenis permainan menyusun keping-keping potongan suatu bentuk atau gambar menjadi utuh lagi yang bertujuan untuk melatih daya pikir melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi (Kurniawan, 2007). *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih kita untuk memusatkan pikiran. Dibutuhkan konsentrasi ketika menyusun kepingan-

kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap.

*Puzzle* termasuk mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif.

#### **2.4.2 Tujuan bermain *Puzzle***

Tujuan bermain *puzzle* menurut (Kurniawan, 2007) adalah:

1. Anak dapat melatih kecerdasan visual (anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah).
2. Anak dapat melatih kesabaran.
3. Anak mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan.
4. Anak mampu bersikap senang berbagi rasa dan bekerjasama dan membiasakan kemampuan dengan baik.
5. Anak mampu bersikap demokratis dalam bergaul dengan orang lain.
6. Anak mampu mengurangi perasaan kesepian dan kecemasan dengan bermain bersama.

#### **2.4.3 Manfaat Bermain *Puzzle***

Dibawah ini adalah manfaat bermain *puzzle* menurut (Kurniasih, 2012)

diantaranya adalah:

1. Membangun rasa saling percaya kepada sesama teman.
2. Membangun kerjasama antar regu.
3. Melatih komunikasi yang baik dan efektif.
4. Membangun rasa percaya diri.

## **2.5 Konsep Cooperative Play**

### **2.5.1 Pengertian Cooperative Play**

*Cooperative play* merupakan bermain dalam kelompok, berdiskusi dan merencanakan kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dan juga memperoleh tujuan kompetisi. (Suherman, 2000).

Menurut (Hidayat, 2009) bermain kooperatif merupakan bermain secara bersama dengan adanya aturan yang jelas sehingga adanya perasaan dalam kebersamaan sehingga terbentuk pemimpin dan pengikut. sifat dari bermain ini adalah aktif, anak akan selalu menumbuhkan kreativitasnya dan melatih anak pada peraturan kelompok sehingga anak dituntut untuk selalu mengikuti peraturan.

*Cooperativ play* atau bermain kooperatif adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dan adanya kerjasama serta masing-masing anak memiliki peran. Permainan ini terdapat aturan permainan dalam kelompok, tujuan, dan pemimpin permainan. Pemimpin mengatur dan mengarahkan anggota untuk bertindak dalam permainan sesuai tujuan yang diharapkan. (Adriana, 2013). Melalui kegiatan permainan bersama pada anak, akan tampak bahwa egosentrisme anak dapat berkurang dan anak dapat berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

### **2.5.2 Jenis permainan Cooperative Play**

Setiap anak akan berbeda dalam suatu kelompok pada saat melakukan permainan kooperatif. Adapun jenis-jenis permainan *cooperative play* sebagai berikut:

1. *Puzzle*

*Puzzle* adalah mainan menyusun potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. (Kurniawan, 2007). Manfaat dari permainan ini adalah membangun rasa saling percaya pada kawan, kerjasama antar regu, komunikasi yang baik dan efektif dan rasa percaya diri. (Kurniasih, 2012).

2. Permainan ular tangga

Permainan ini dilakukan secara bersama-sama yang manfaatnya adalah belajar melatih kesabaran untuk menunggu giliran bermain, meningkatkan kualitas kedekatan kebersamaan anak. Dan anak belajar matematika secara sederhana (penjumlahan dan pengurangan).

3. Menyusun balok

Bermain menyusun balok bertujuan agar anak mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan dalam permainan, anak mampu mengendalikan sifat amarah bekerja sama dengan temannya, dan anak dapat mudah bergaul dengan temannya saat bermain, serta bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi, melatih kecerdasan logis matematis dan melatih kemampuan mengelompokkan.

4. Melontarkan nama

Melalui permainan ini anak harus mau mengenalkan atau melontarkan namanya sendiri kepada teman-temannya dan mengenal nama temannya dengan benar, serta mampu menyebutkan satu per satu dengan tepat.

5. Tebak kendaraan (Adriana, 2013)

Permainan tebak kendaraan dapat mengenalkan berbagai macam kendaraan pada anak dan melatih memori anak untuk mengolah hasil pengamatan dan pendengarannya sehari-hari.

6. *Role Play* (Adriana, 2013)

Permainan ini paling sering dilakukan oleh anak prasekolah yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial anak, dimana anak dapat memilih peran yang diinginkan misalnya sebagai perawat, dokter, pedagang, pembeli dan lain sebagainya.

7. Bendera estafet (Putra, 2013)

Permainan bendera estafet bertujuan melatih potensi kepemimpinan, melatih ketangkasan peserta, salin menjalin kerjasama yang efektif diantara peserta.

8. Menara Balon Air (Putra, 2013)

Diharapkan dari permainan balon air anak dapat melatih kecermatan peserta, *time management*, *team work*, organisasi tim dan komunikasi dalam tim. Pesan kesan dari permainan ini adalah organisasi yang baik akan menjadikan pekerjaan terlaksana dengan baik, karena didalamnya setiap anggota akan bekerja sesuai tugas kerja dan peran masing-masing.

9. Bola Keranjang (Regina, 2009)

Manfaat dari permainan bola keranjang ini adalah menyempurnakan kecerdasan otak dan koordinasi motorik anak dan menanamkan nilai tanggung jawab sejak dini.

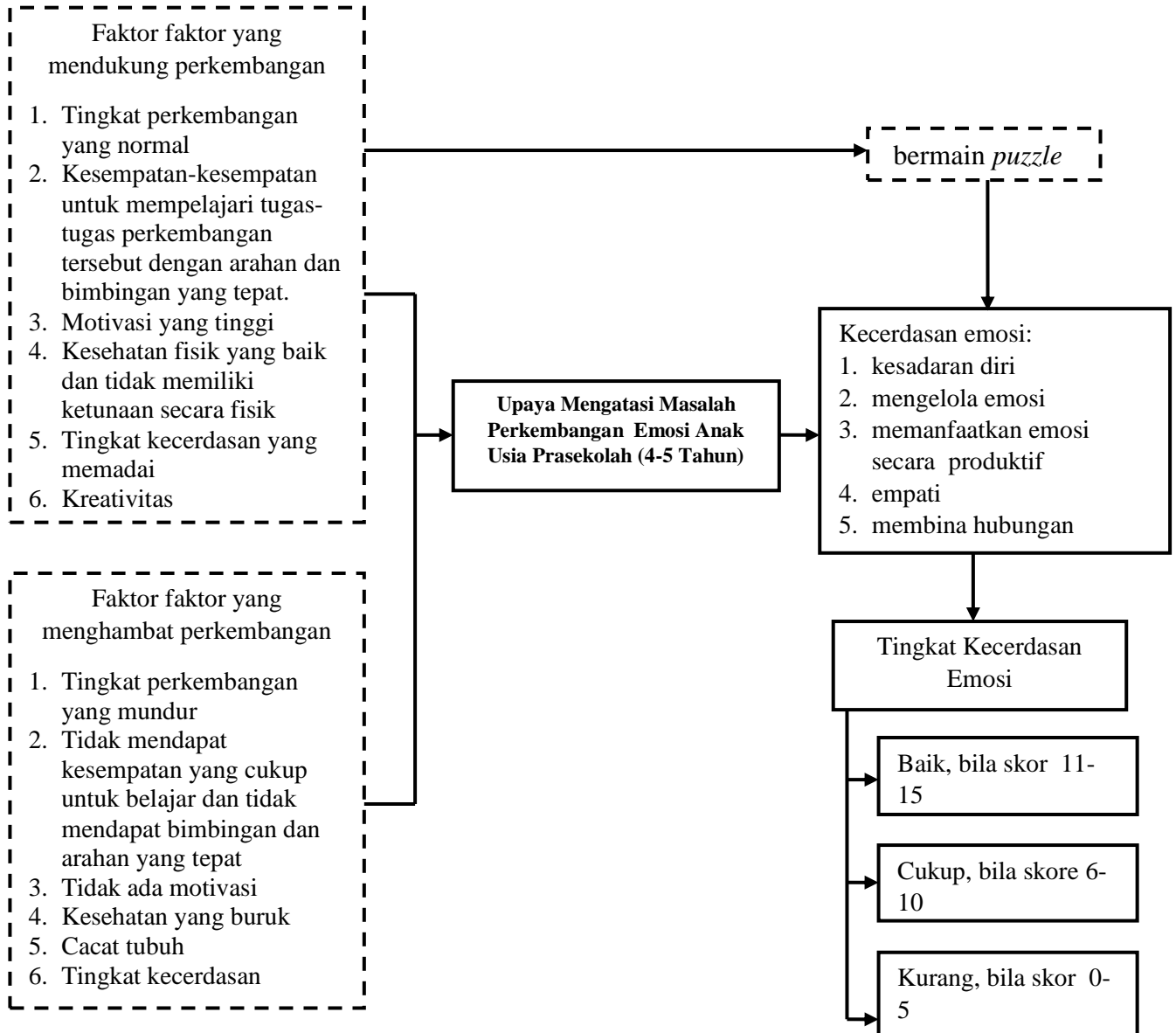
### **2.5.3 Ciri-ciri *Cooperative Play***

Ciri-ciri *cooperative play* menurut (Adriana, 2013) adalah:

1. Dilakukan berkelompok dan adanya kerjasama.
2. Bersifat aktif.
3. Adanya aturan permainan.
4. Adanya pemimpin permainan.



## 2.6 Kerangka Konsep



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Rancangan Penelitian**

Desain penelitian merupakan rencana penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian (Setiadi, 2013). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus adalah rancangan penelitian yang mencakup pengkajian suatu unit penelitian secara intensif misalnya satu klien, keluarga, kelompok, komunitas atau institusi (Nursalam, 2014).

Jenis studi kasus yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi partisipatif yaitu pengamat (*observer*) ikut aktif berpartisipasi dalam aktivitas dalam kontak sosial yang diteliti (Notoatmodjo, 2010). Dalam hal ini, penulis ingin melakukan studi kasus tentang “Upaya Mengatasi Masalah Perkembangan Emosi Anak Prasekolah Melalui Terapi Bermain *Puzzle* di TK Muslimat NU IX Kota Malang”.

### **3.2 Subyek Penelitian**

Menurut (Arikunto, 2006) subyek penelitian adalah subyek yang dituju untuk diteliti oleh penulis atau subyek dari mana data dapat diperoleh. Subyek penelitian dari penelitian studi kasus ini adalah siswa-siswi TK Muslimat NU IX Kota Malang sebanyak 3 orang yang dipilih dengan kriteria inklusi sebagai berikut:

1. Anak dengan rentang usia empat sampai lima tahun yang mengikuti pendidikan di TK Muslimat NU IX Kota Malang.
2. Anak berjenis laki-laki atau perempuan.

3. Tidak mengalami sakit.
4. Anak yang menunjukkan penyimpangan mental emosional ringan yang memiliki satu jawaban “ya” menurut pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar menggunakan lembar KMME yang terdapat pada lembar lampiran empat.
5. Bersedia menjadi responden serta mendapat ijin dari orang tua dengan mengisi lembar *inform consent*.

Dari sebelas siswa peneliti menemukan lima orang siswa sebagai subjek penelitian yang sesuai dengan kriteria inklusi. Kemudian dari lima orang anak peneliti mengambil tiga orang anak sebagai subjek penelitian yaitu An. P, An. G, dan An. A, dikarenakan dua anak dari mereka tidak mendapatkan ijin dari orang tua.

### **3.3 Tempat dan Waktu Penelitian**

Menjelaskan tentang lokasi penelitian. lokasi penelitian ini sekaligus membatasi ruang lingkup penelitian tersebut, misalnya ditingkat provinsi, kabupaten, kecamatan, atau tingkat institusi. (Notoatmodjo, 2010).

Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat NU IX Kota Malang. Pengambilan data penelitian dilakukan pada tanggal 7, 15, 22 dan 27 Februari 2017.

### **3.4 Fokus Studi**

Fokus studi adalah kajian utama dari masalah yang akan dijadikan titik acuan studi kasus, yang menjadi fokus studi dalam studi kasus ini adalah upaya

mengatasi masalah perkembangan emosi anak prasekolah melalui terapi bermain *puzzle* di TK Muslimat NU IX Kota Malang.

### 3.5 Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati, memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena. Definisi operasional ditentukan berdasarkan parameter yang dijadikan ukuran dalam penelitian. (Hidayat, 2007).

Definisi Operasional pada penelitian studi kasus ini adalah:

1. Perkembangan emosi adalah perubahan yang terjadi pada individu dalam mengenali diri, mengenal lingkungan dan berhubungan dengan orang lain. Perkembangan emosi anak dapat diungkapkan melalui keterampilan kesadaran diri, pengelolaan emosi, dapat memanfaatkan emosi secara produktif, empati, dan membina hubungan dengan orang lain.
2. Anak usia prasekolah dengan rentang usia empat sampai lima tahun.
3. Bermain *puzzle* mainan menyusun potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, membiasakan kemampuan berbagi. Manfaat dari bermain *puzzle* adalah membangun rasa saling percaya pada kawan, kerjasama antar regu, komunikasi yang baik dan efektif dan rasa percaya diri.
4. *Cooperativ play* atau bermain kooperatif adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dan adanya kerjasama serta masing-masing anak

memiliki peran. Permainan ini terdapat aturan permainan dalam kelompok, tujuan, dan pemimpin permainan. Pemimpin mengatur dan mengarahkan anggota untuk bertindak dalam permainan sesuai tujuan yang diharapkan. Melalui kegiatan permainan bersama pada anak, akan tampak bahwa egosentrisme anak dapat berkurang dan anak dapat berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Bukti atau data untuk keperluan studi kasus bisa berasal dari enam sumber, yaitu melalui dokumen, rekaman arsip, wawancara, pengamatan langsung, observasi partisipan, dan perangkat-perangkat fisik (Yin, 2008).

Teknik yang digunakan peneliti dalam studi kasus ini diawali dengan:

1. Mengurus surat rekomendasi penelitian pada institusi pendidikan, yaitu dari Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang.
2. Mengurus surat perijinan di TK Muslimat NU IX Kota Malang.
3. Menentukan anak yang sesuai dengan kriteria inklusi dengan menggunakan lembar KMME yang terdapat pada lampiran empat.
4. Memberikan *informed consent* kepada orang tua untuk bersedia anaknya menjadi subjek penelitian yang terdapat pada lampiran dua.
5. Melakukan wawancara dengan orangtua dari subjek penelitian sebelum dilakukan terapi bermain yang terdapat pada lampiran tiga.
6. Membina hubungan saling percaya dengan anak dengan cara memperkenalkan diri.

7. Melakukan terapi bermain *puzzle* yang dibagi menjadi tiga sampai empat kelompok dan mengobservasi subjek penelitian pada saat terapi bermain dilakukan untuk melihat masalah perkembangan emosi dari masing-masing subjek penelitian.
8. Melakukan kegiatan terapi bermain sebanyak empat kali pertemuan selama satu bulan pada saat anak berada disekolah..
9. Mendokumentasikan semua hasil di tulis dalam lembar observasi untuk kemudian dijelaskan dalam bentuk narasi kemudian disimpulkan.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data. instrumen penelitian dapat berupa kuesioner atau formulir-formulir lain yang dapat digunakan untuk pencatatan data. (Fatimah, Rajab, dan Fauziah, 2009).

Penelitian ini, peneliti menggunakan menggunakan lembar kuesioner masalah mental emosional (KMME) menurut (Kemenkes RI, 2014) untuk menentukan sampel, lembar wawancara, dan lembar observasi perkembangan emosi menurut (Yusuf, 2008). Sehingga hasil dari observasi perkembangan emosi tersebut dapat dikategorikan baik, cukup, dan kurang. lembar observasi pada instrumen ini telah dimodifikasi, dan dikembangkan dari buku Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja oleh (Yusuf, 2008) yang berfokus pada unsur-unsur penting perkembangan kecerdasan emosi anak prasekolah.

### **3.8 Analisis Data dan Penyajian Data**

#### **3.8.1 Analisa Data**

Analisa data atau pengolahan data pada penelitian studi kasus ini menggunakan teknik non-statistik, yaitu analisis kualitatif yang dapat dilakukan melalui cara naratif induktif yaitu pengambilan kesimpulan umum berdasarkan hasil-hasil obeservasi dan wawancara khusus (Notoatmodjo, 2010).

Analisa data dilakukan pada lembar observasi berbentuk *check list*, kemudian peneliti memberikan skor. Peneliti memberikan tanda *check* (✓) pada semua daftar *check list*, maka peneliti menghitung jumlah “ya” pada lembar observasi. Jawaban “ya” memiliki skor 1 dan jawaban “tidak” memiliki skor 0. Skor yang didapat kemudian dijumlahkan. Jika skor 11-15 maka hasilnya baik, skor 6-10 hasilnya cukup, dan skor 0-5 hasilnya kurang.

#### **3.8.2 Penyajian Data**

Cara penyajian data pada penelitian ini menggunakan penyajian textular atau narasi yaitu penyajian data hasil penelitian dalam bentuk uraian kalimat. (Notoatmodjo, 2010). Dari hasil observasi akan disajikan dalam bentuk narasi dan tabel untuk menjelaskan subyek yang diteliti.

### **3.9 Etika Penelitian**

Pada Proses pengumpulan data sebelumnya peneliti melakukan pendekatan dengan cara memperkenalkan diri, dan menjelaskan identitas peneliti terlebih dahulu terhadap responden yang dipilih, kemudian menjelaskan tujuan penelitian sehingga responden dapat mengambil keputusan bersedia atau tidak menjadi

responden. Maka dari itu untuk mencegah masalah etik maka dilakukan penekanan masalah etik yang meliputi (Setiadi, 2013):

1. *Right to self determination*

Individu memiliki otonomi untuk membuat keputusan secara sadar dan bebas dari paksaan untuk ikut berpartisipasi atau tidak dalam penelitian, atau menarik diri sebelum penelitian selesai. Untuk itu, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan serta dampak yang mungkin terjadi selama dan sesudah pengumpulan data.

2. *Right to privacy and dignity*

Individu mempunyai hak untuk dihargai terhadap apa yang mereka kerjakan dan merahasiakan informasi yang didapatkan. Peneliti tidak ikut campur dengan memberikan penilaian atas informasi yang didapat dari responden dengan jalan tidak menyebarkan ke orang lain. Hasil yang sudah diperoleh oleh peneliti disimpan dan dipergunakan hanya untuk pelaporan penelitian dan selanjutnya dimusnahkan.

3. *Right to anonymity and confidentiality*

Menjaga kerahasiaan subjek penelitian, peneliti tidak mencantumkan namanya pada lembar pengumpulan data, cukup memberikan nomor kode pada masing-masing lembar tersebut. Kerahasiaan semua informasi yang diperoleh dari subjek penelitian dijamin oleh peneliti dengan jalan tidak menyebarkan informasi yang didapat dari responden kepada orang lain yang tidak berhak.



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

Bab ini akan diuraikan tentang hasil penelitian, analisa data dan pembahasan sesuai tujuan penelitian yang ditetapkan. Hasil penelitian akan dipaparkan meliputi gambaran umum, data umum dan data khusus tentang hasil observasi tentang masalah perkembangan emosi anak prasekolah di TK Muslimat NU IX Kota Malang. Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk narasi.

#### **4.1 Hasi Sudi Kasus**

##### **4.1.1 Gambaran Umum Lingkungan Pelaksanaan Penelitian**

Studi kasus ini dilakukan di TK Muslimat NU IX Kota Malang yang terletak di jalan Terusan Ijen Nomor 24 kecamatan Klojen kota Malang. TK ini berdiri pada tanggal 1 Januari tahun 1969 dengan Nomor Statistik Sekolah 002056101039 dan Nomor Ijin Operasional 421 8/753/35 73 307/2006. Status sekolah adalah swasta dengan akreditasi A. TK ini terdiri dari 2 macam program, yaitu kelas playgroup, kelas A dan B. Pembagian kelas berdasarkan umur. Untuk kelas playgroup bagi anak berusia 2,5 tahun. kelas A bagi anak yang berusia empat sampai lima tahun tahun, kelas B bagi anak yang berusia lima sampai enam tahun. Visi TK Muslimat NU IX Kota Malang adalah Terciptanya Taman Kanak-Kanak kreatif, inovatif, berkarakter dan menjunjung tinggi nilai-nilai islami serta menjadi mitra keluarga. Misi TK Muslimat NU IX Kota Malang adalah membentuk anak lebih mandiri, kreatif, aktif dan cerdas, ceria, iman dan taqwa, mengembangkan anak berprestasi, dan mengoptimalkan ajaran agama dalam

kehidupan sehari-hari melalui bimbingan pembiasaan dalam pengasuhan guru dan keluarga.

TK Muslimat NU IX Kota Malang memiliki fasilitas belajar seperti gedung pendidikan dan arena bermain yang memadai, ruang kelas yang nyaman, di TK ini terbagi menjadi empat kelas yaitu kelas A1 sebanyak 10 orang, kelas A2 sebanyak 14 orang, Kelas B1 sebanyak 15 orang, Kelas B2 sebanyak 15 orang. Jumlah pengajar di TK ini sebanyak delapan orang termasuk ketua yayasan, diantaranya: Ibu Mariyati sebagai ketua yayasan sekaligus mengajar mengaji, Ibu Ninik Handayani S.pd. sebagai kepala sekolah sekaligus mengajar kelas B2, Ibu Rusnanik S.pd. sebagai pengajar kelas B1, Ibu Nur Udkhiyah S.pd. sebagai pengajar kelas A2, Ibu Istianah sebagai pengajar kelas A1, Ibu Richana S.pd sebagai pengajar paud, Ibu Ririn Retno S.pd. sebagai pengajar paud, dan Ibu Siti Khulafatul Rosyida sebagai pengajar paud. TK Muslimat NU IX juga mempunyai ruang perpustakaan guru dan siswa, sedangkan fasilitas bermain berada di dalam kelas dan di luar kelas. Dalam setiap kelas terdapat alat-alat permainan seperti *puzzle*, balok, mobil-mobilan, boneka, bola, mainan alat masak, buku cerita dan masih banyak yang lain. Di luar kelas terdapat jenis permainan prosotan, ayunan, ring basket mini dan gawang sepak bola mini.

Proses belajar mengajar dimulai pukul 07.00-10.00 WIB. TK Muslimat NU IX Kota Malang juga memiliki kegiatan ekstrakurikuler untuk siswa dan siswa, yaitu pembelajaran “Calistung” (Baca, Tulis, Hitung) yang wajib diikuti oleh kelas B, untuk persiapan masuk Sekolah Dasar, extra bahasa inggris setiap hari rabu yang diikuti oleh siswa kelas B, dan kegiatan mengaji setiap hari selasa

untuk seluruh siswa. Penelitian studi kasus ini dilakukan di kelas A2 dengan jumlah siswa 14 orang siswa dan diambil tiga orang sebagai subyek penelitian.

#### 4.1.2 Gambaran umum Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam studi kasus ini adalah siswa TK Muslimat NU IX Kota Malang yang telah memenuhi kriteria yang sudah dijelaskan pada bab tiga. Observasi dilakukan selama empat kali pada tanggal 7, 15, 22 dan 27 Februari 2017.

Tabel 4.1 Data Umum Subyek Studi Kasus di TK Muslimat NU IX Kota Malang Tahun 2017.

<b>Kriteria</b>	<b>An. A</b>	<b>An. G</b>	<b>An. P</b>
<b>Jenis Kelamin</b>	Laki-laki	Laki-laki	Perempuan
<b>Umur</b>	4tahun 11bulan	5tahun	4tahun 5bulan
<b>Anak ke...dari...saudara</b>	3 dari 3	1 dari 1	2 dari 2
<b>Lamanya waktu bermain di rumah</b>	2 sampai 3 jam	3 jam	2 sampai 3 jam
<b>Jenis permainan yang dilakukan di rumah</b>	Balok-balokan, Mobil-mobilan, <i>Puzzle</i> , Bola dan Lari-lari.	Bersepeda, mobil-mobilan, basket, dan <i>Puzzle</i> .	Masak-masakan, berdandan, ibu-ibuan, Bongkar pasang, lari-larian
<b>Teman bermain dirumah</b>	Kakak, teman, dan saudara sepupu	Papa dan Om	Kakak, saudara sepupu, dan teman kakak
<b>Lingkungan bermain</b>	Rumah, rumah saudara, dan rumah teman	Rumah Sendiri	Rumah, Rumah Saudara, dan Rumah teman

<b>Keadaan emosi saat bermain</b>	Mudah marah, kadang berebut mainan teman, bersemangat ketika bermain sendiri maupun dengan orang lain dan senang bekerjasama.	Mudah marah, bersemngat ketika bermain sendiri maupun dengan teman, senang bekerjasama, mudah berteman dengan orang baru dan kadang suka merusak mainan teman saat disekolah.	Sering menyendiri jika bertemu teman baru, pemalu, bersemangat jika bermain sendiri dan pendiam.
-----------------------------------	---	---	--

#### 4.1.2.1 An. A

Subyek I berinisial An. A berumur 4tahun 11 bulan berjenis laki-laki, beragama islam, yang duduk dikelas A2 TK Muslimat NU IX Kota Malang. An. A merupakan Anak ke tiga dari tiga bersaudara yang tinggal bersama ibu dan kakak-kakanya yang bertempat tinggal di Puncak Dieng JJ3/16. Ayah nya bekerja di luar Jawa jadi tidak bisa bertemu dengan keluarga setiap hari, sedangkan ibunya sebagai ibu rumah tangga yang mengasuh anak-anaknya dirumah dan selalu mengantar dan menjemput ke sekolah sehingga datang dan pulang sekolah selalu tepat waktu. Proses perkembangan An. A merupakan anak yang aktif, dia selalu bercerita tentang hal menarik yang pernah dialaminya saat dirumah maupun di sekolah. An.A termasuk anak yang bersahabat, bertanggung jawab, mau diajak bermain oleh orang yang baru dikenal, tidak malu minta maaf namun dia sering marah dan kadang mengganggu temannya saat bermain. Kondisi ini disadari oleh ibunya, hal ini terlihat saat peneliti melakukan observasi saat bermain An. A kadang tidak sabar dan kadang berebut dengan temannya. Pola bermain dirumah dilakukan setelah pulang dari sekolah, pada sore hari, setelah belajar dan pada saat

libur yaitu masing-masing satu jam. Tempat bermain An. A yaitu dirumah sendiri kadang dirumah saudara dan di rumah teman.

#### **4.1.2.2 An. G**

Subyek ke II berinisial An. G berumur 5tahun, berjenis kelamin laki-laki, dan beragama islam yang bertempat tinggal di Jalan Kawi Selatan nomor 15 yang tinggal bersama kedua orang tuanya. Ayah An. G bekerja sebagai pegawai perusahaan di Kota Malang dan ibunya sebagai ibu rumah tangga yang setiap hari di rumah mengasuh An. G, dan yang mengantar maupun menjemput An.G saat sekolah. An.G merupakan siswa kelas A2 di TK Muslimat NU IX Kota Malang. An. G merupakan anak tunggal, ibunya mengatakan jika An.G mempunyai sifat yang keras kepala dan suka marah, karena dirumah jarang bermain dengan teman-temannya. Menurut informasi dari ibu guru disekolah An. G suka mengganggu temannya, tidak sabar dan mudah marah, tetapi An. G termasuk anak yang rajin dan pintar saat disekolah. Saat dirumah An.G bermain bersama papa dan om nya yang tinggal dirumah. Tempat bermain An.G hanya dirumahnya sendiri. Ibunya khawatir jika An.G bermain bersama teman dan tetangga dirumah sikap An. G malah lebih buruk dan suka berkata tidak baik. tetapi An.G juga merupakan anak suka berbagi saat memiliki sesuatu, mudah mengenal orang baru, rajin, dan patuh terhadap orang tua. Saat bermain An. G tidak disediakan waktu khusus, tetapi dalam satu hari waktu bermain An.G sekitar tiga jam dan ada waktu khusus belajar dirumah setelah maghrib.

#### 4.1.2.3 An. P

Subyek ke III berinisial An. P berumur 4tahun 5bulan, berjenis kelamin perempuan dan beraga islam yang bertempat tinggal di Jalan Bareng Kulon Gang VI nomor 938A. An. P tinggal bersama kedua orang tuanya dan satu orang kakak. Ayah An. P bekerja sebagai karyawan di rumah makan besar dan ibunya sebagai ibu rumah tangga yang mengasuh kedua anaknya. An. P adalah siswa kelas A2 di TK Muslimat NU IX. Ibunya mengatakan jika An.P adalah anak yang pemalu, pendiam, dan suka menyendiri saat bertemu dengan orang baru, namun saat bertemu dengan orang yang dikenalnya An. P bisa Aktif saat bermain maupun belajar. Dibuktikan saat peneliti melakukan observasi disekolah An. P cenderung Diam dan malu. Biasanya saat dirumah An. P bermain bersama kakak, saudara sepupu, dan teman kakaknya dirumah. Dia juga kadang bermain di rumah saudara dan rumah temannya yang dekat dengan rumah. Pada saat bermain An. P jarang berebut mainan dengan temannya. dia cenderung mengalah dengan temannya. Dalam sehari waktu bermain An. P dirumah yaitu dua sampai tiga jam.

Sesuai dengan kriteria subyek penelitian yang diambil adalah anak yang mengalami masalah perkembangan emosi. An. A, An. G, dan An. P mengalami gangguan perkembangan emosi ringan yang dibuktikan dari hasil Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME) yang bisa dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME) Subyek Studi

Kasus di TK Muslimat NU IX Kota Malang Tahun 2017.

Jenis Kuesioner	An. A	An. G	An. P
Lembar KMME	penyimpangan mental emosional	penyimpangan mental emosional	penyimpangan mental emosional

	ringan pada pertanyaan no. 1	ringan pada pertanyaan no. 1	ringan pada pertanyaan no.4
--	------------------------------	------------------------------	-----------------------------

Sumber: Hasil Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME)

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan terjadi penyimpangan emosional ringan pada masing-masing responden dari hasil wawancara pada masing-masing ibu. Pada Subyek 1 An. A terjadi penyimpangan mental emosional pada nomor satu dengan pertanyaan “Apakah anak ibu sering sekali terlihat marah tanpa sebab yang jelas? (seperti banyak menangis, mudah tersinggung atau bereaksi berebihan terhadap hal-hal yang sudah bisa dihadapinya)” ibu An. A mengatakan jika anaknya mudah marah saat bermain dengan teman maupun bersama kakaknya. Kadang anak kadang tidak kontrol saat marah dan suka berebut mainan maupun benda lain. Pada Subyek II An. G terjadi penyimpangan yang sama dengan An. A yaitu pada nomor 1 dengan pertanyaan “Apakah anak ibu sering sekali terlihat marah tanpa sebab yang jelas? (seperti banyak menangis, mudah tersinggung atau bereaksi berebihan terhadap hal-hal yang sudah bisa dihadapinya)”. Ibu An. G mengatakan jika anaknya sering marah saat disekolah, sering mengganggu teman, merebut mainan teman dan mudah tersinggung. Saat dirumah An.G juga sering marah dengan sesuatu yang tidak cocok menurut dia. Sedangkan pada subyek ke III yaitu An. P terjadi penyimpangan pada pada pertanyaan nomor empat yaitu “apakah anak ibu memperlihatkan adanya perasaan ketakutan atau kecemasan berlebihan yang tidak dapat dijelaskan asalnya dan tidak sebanding dengan anak usianya?”. Ibu An. P mengatakan jika anaknya adalah pemalu dan takut dengan orang baru yang dikenalnya. Dia cenderung pendiam dan mencari kesenangan sendiri. Tetapi ibu An. P selalu berusaha agar anaknya tidak menjadi seorang pemalu dan penakut.

### 4.1.3 Pemaparan Hasil Observasi Studi Kasus

Dibawah ini dijelaskan hasil observasi studi kasus upaya mengatasi masalah Perkembangan Emosi Anak Prasekolah melalui terapi bermain *Puzzle* di TK Muslimat NU IX Kota Malang.

#### 4.1.3.1 Subyek I (An. A)

Tabel 4.3 Hasil Observasi Perkembangan Emosi Melalui Terapi Bermain *Puzzle* pada An. A di TK Muslimat NU IX Kota Malang Tahun 2017.

Observasi	Tanggal Observasi	Hasil Observasi (Dilihat dari Unsur-unsur kecerdasan emosi)					Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	7 Februari 2017	2	1	2	2	2	9	Cukup
2	15 Februari 2017	2	1	2	2	3	10	Cukup
3	22 Februari 2017	3	2	2	2	3	12	Baik
4	27 Februari 2017	3	2	3	2	3	13	Baik

Sumber: Lembar hasil observasi subyek penelitian

Keterangan:

**1 = kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri (kesadaran diri)**

**2 = kemampuan untuk mengelola emosi**

**3 = kemampuan untuk memanfaatkan emosi secara produktif**

**4 = kemampuan untuk mengenali emosi orang lain (empati)**

**5 = kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain**

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dilihat jumlah jawaban “ya” pada lampiran 13 bahwa perkembangan emosi An. A setelah empat kali pertemuan mengalami perkembangan yang baik dari setiap pertemuan. Dalam hal mengenali emosi diri sendiri (kesadaran diri), kemampuan memanfaatkan emosi secara produktif, dan



kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain sudah baik, namun cukup pada kemampuan mengelola emosi, kemampuan mengenali emosi dengan orang lain.

#### 4.1.3.2 Subyek II (An.G)

Tabel 4.4 Hasil Observasi Perkembangan Emosi Melalui Terapi Bermain *Puzzle* pada An. G di TK Muslimat NU IX Kota Malang Tahun 2017.

Observasi	Tanggal Observasi	Hasil Observasi (Dilihat dari Unsur-unsur kecerdasan emosi)					Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	7 Februari 2017	1	1	0	1	2	5	Kurang
2	15 Februari 2017	2	2	1	1	2	8	Cukup
3	22 Februari 2017	2	2	1	2	3	10	Cukup
4	27 Februari 2017	2	2	2	3	3	12	Baik

Sumber: Lembar hasil observasi subyek penelitian

Keterangan:

**1 = kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri (kesadaran diri)**

**2 = kemampuan untuk mengelola emosi**

**3 = kemampuan untuk memanfaatkan emosi secara produktif**

**4 = kemampuan untuk mengenali emosi orang lain (empati)**

**5 = kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain**

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat dilihat jumlah jawaban “ya” pada lampiran 14 bahwa perkembangan emosi An. G Dalam hal membina hubungan dengan orang lain sudah baik, perkembangan cukup pada kemampuan mengenali emosi diri

sendiri (kesadaran diri), kemampuan mengenali emosi, dan kemampuan mengenali emosi dengan orang lain. Namun dalam hal kemampuan memanfaatkan emosi secara produktif masih kurang.

#### 4.1.3.3 Subyek III (An. P)

Tabel 4.5 Hasil Observasi Perkembangan Emosi Melalui Terapi Bermain *Puzzle* pada An. P di TK Muslimat NU IX Kota Malang Tahun 2017.

Observasi	Tanggal Observasi	Hasil Observasi (Dilihat dari Unsur-unsur kecerdasan emosi)					Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	7 Februari 2017	2	2	2	1	1	8	Cukup
2	15 Februari 2017	2	2	3	1	1	9	Cukup
3	22 Februari 2017	3	2	3	2	1	11	Cukup
4	27 Februari 2017	3	2	3	2	1	11	Cukup

Sumber: Lembar hasil observasi subyek penelitian

Keterangan:

**1 = kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri (kesadaran diri)**

**2 = kemampuan untuk mengelola emosi**

**3 = kemampuan untuk memanfaatkan emosi secara produktif**

**4 = kemampuan untuk mengenali emosi orang lain (empati)**

**5 = kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain**

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dilihat jumlah jawaban “ya” pada lampiran 15 bahwa perkembangan emosi An. P Dalam hal kemampuan mengenali emosi diri sendiri (kesadaran diri) dan kemampuan memanfaatkan emosi secara produktif mengalami perkembangan baik, mengalami perkembangan cukup pada

kemampuan mengelola emosi dan kemampuan mengenali emosi orang lain, tetapi dalam hal kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain masih kurang.

Berdasarkan hasil observasi dari ketiga subyek penelitian diatas maka diperoleh gambaran perkembangan emosi dari setiap pertemuan pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6 Gambaran Perkembangan Emosi Melalui Terapi Bermain *Puzzle* Pada An. A, An. G, dan An. P dari Setiap Pertemuan di TK Muslimat NU IX Kota Malang Tahun 2017.

Subyek Penelitian	Jenis Observasi	Pertemuan Terapi Bermain			
		1	2	3	4
An. A	Unsur-unsur kecerdasan emosi	Cukup Skor: 9	Cukup Skor: 10	Baik Skor: 12	Baik Skor: 13
An. G	Unsur-unsur kecerdasan emosi	Kurang Skor: 5	Cukup Skor: 8	Cukup Skor: 10	Baik Skor: 12
An.P	Unsur-unsur kecerdasan emosi	Cukup Skor: 8	Cukup Skor: 9	Cukup Skor: 11	Cukup Skor: 11

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa perkembangan kecerdasan emosi paling berdampak pada subyek II yaitu An. G yang mengalami perkembangan kurang pada permainan pertama, pada permainan kedua dan ketiga cukup baik dan baik pada permainan keempat. Tetapi tidak berdampak pada subyek III yaitu An. P dari permainan pertama sampai permainan keempat tidak mengalami perkembangan.

## 4.2 Pembahasan

Hasil Penelitian studi kasus dilakukan oleh peneliti selama empat kali pertemuan, didapatkan pemaparan pembahasan sebagai berikut.

Terapi bermain *puzzle* yang dilakukan peneliti sebanyak empat kali pertemuan, yang dilakukan didalam kelas A2 dengan jumlah 14 orang siswa yang sudah termasuk subyek penelitian. Kemudian peneliti membagi menjadi empat kelompok, satu kelompok terdiri dari tiga orang siswa. Peneliti menempatkan tiga subyek penelitian dalam satu kelompok tujuannya agar mudah dalam melakukan pengamatan ketika permainan berlangsung. Dari hasil observasi selama empat kali paling berdampak pada proses perkembangan An. G dan tidak berdampak pada An. P. Observasi yang dilakukan adalah untuk melihat lima unsur-unsur dari kecerdasan emosi yang meliputi kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri (kesadaran diri), kemampuan untuk mengelola emosi, kemampuan untuk memanfaatkan emosi secara produktif, kemampuan untuk mengenali emosi orang lain (empati) dan kemampuan membina hubungan dengan orang lain.

### 4.2.1 Kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri (kesadaran diri)

Hasil observasi terapi bermain *puzzle* yang dilakukan selama empat kali pertemuan pada ketiga subyek penelitian yaitu An. A, An. G dan An. P menunjukkan hasil adanya perkembangan yang baik pada An.A dan An.P namun cukup pada An. G. Faktor pendukungnya adalah An. G termasuk anak tunggal yang dirumah hanya bermain dengan papa dan omnya, dari hasil wawancara dengan orangtua dari An. G mengatakan kadang kurang memperhatikan perkembangan emosi anak saat dirumah. Ibunya mengatakn jika An. G

mempunyai sifat yang keras kepala dan suka marah. Masing-masing dari orang tua juga mengatakan kadang kurang memperhatikan perkembangan emosi anak saat bermain dirumah. orang tua harus mengerti jika permainan anak prasekolah seusia anaknya adalah permainan secara bersama-sama (*cooperative play*) bukan *solitary play* atau bermain secara individu. Pada anak usia prasekolah termasuk pada fase inisiatif dan rasa bersalah dimana anak sudah mempunyai perasaan bersalah dan mereka juga sudah mempunyai inisiatif untuk meminta maaf kepada temannya. Sesuai dengan teori dari (Erik Erikson, 1963 dalam Nurdin 2011). Dalam hal ini ketiga subyek mulai berkembang pada fase ini.

Kemampuan mengenali emosi diri yakni kesadaran diri dalam mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi merupakan dasar kecerdasan emosional sehingga pada tahap ini diperlukan adanya pemantauan perasaan oleh orangtua agar anak dapat memenuhi kebutuhan dasarnya baik fisik maupun fisiologis, timbul wawasan psikologi, pemahaman tentang diri agar anak mengetahui kemampuan diri sendiri, mampu memberikan perbandingan antara kemampuan diri sendiri dan kemampuan orang lain sehingga anak mampu mengevaluasi diri sendiri dan mendapatkan informasi untuk melakukan suatu tindakan. Hal ini akan menjadikan anak mampu membangun sikap dan karakter yang baik mengenali diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh dan tidak mudah untuk terjerumus kedalam tindakan-tindakan yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain sesuai dengan teori Yusuf (2008) tentang pentingnya kesadaran diri dalam membentuk unsur-unsur dalam kecerdasan emosi.

#### 4.2.2 Kemampuan untuk mengelola emosi

Hasil observasi terapi bermain *puzzle* yang dilakukan selama empat kali pertemuan pada ketiga subyek penelitian yaitu An. A, An. G dan An. P menunjukkan hasil adanya perkembangan yang cukup pada kemampuan mengelola emosi. Hal ini ditunjukkan dengan ketiga anak memperlihatkan ekspresi marah saat dijaili temannya dan ada yang terlihat kurang senang saat temannya menyelesaikan permainan terlebih dahulu. Hasil wawancara dari orangtua dari ketiga subyek penelitian yaitu An. A, An. G dan An. P, Orang tua An. G mengatakan jarang mengizinkan anak untuk bermain bersama teman yang seumurannya ketika bermain dirumah sehingga anak sering bermain sendiri. Ibu An. G mengatakan takut jika An. G bermain bersama temannya dirumah sikapnya akan bertambah buruk dan sering berkata tidak baik. Hal ini diperluakan adanya penguasaan fase otonomi pada orang tua, karena perilaku autonomi tersebut adalah titik tolak pembentukan identitas yang khas untuk individu anak sesuai dengan teori dari (Erik Erikson, 1963 dalam Nurdin, 2011) dan dapat menjadikan anak tidak mampu mengendalikan marah dan mengendalikan perilaku yang kurang baik yang dapat merusak diri sendiri dan orang lain karena kurangnya kemampuan untuk belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya sehingga memungkinkan hilangnya kesempatan anak untuk belajar bagaimana perilaku diri sendiri dapat mempengaruhi orang lain. Seseorang yang memiliki pengendalian diri yang baik membuat keputusan agar lebih berhati-hati. Dia juga akan berusaha untuk tidak menyembunyikan emosinya akan tetapi memilih untuk tidak diatur emosinya.

#### 4.2.3 Kemampuan untuk memanfaatkan emosi secara produktif

Hasil observasi terapi bermain *puzzle* yang dilakukan selama empat kali pertemuan pada ketiga subyek penelitian yaitu An. A, An. G dan An. P menunjukkan hasil adanya perkembangan yang baik pada An. A dan An. P. Tetapi pada An. G mengalami perkembangan yang cukup pada kemampuan memanfaatkan emosi secara produktif. Dari progress yang di dapat An. G yang paling mengalami perkembangan, saat pertemuan pertama pada saat bermain dia tidak sabar dan kadang berebut potongan puzzle dengan temannya tetapi pada saat pertemuan keempat An. G sudah bias serius saat bermain dan lebih mematuhi peraturan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kadang anak tidak mematuhi peraturan dikarenakan bercanda dengan temannya. dan hasil wawancara dengan orangtua pada subyek penelitian yaitu An. A, An. G dan An. P, ketiga orangtua mengatakan sering menemani anak ketika bermain dirumah tetapi jarang memperhatikan perilaku anak terutama dalam hal emosi karena dianggapnya wajar sehingga anak jarang untuk dapat mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan anak kurang di stimulasi untuk sosialisasi dan berbagi. Akibatnya anak mudah berkembang dengan egonya. Hal ini memungkinkan dapat menjadikan anak tidak memiliki rasa tanggungjawab dan tidak mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan sehingga akan menghambat perkembangan bakat dan minat yang menjadikan anak lebih kreatif. Selain itu, apabila seseorang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi pada komponen ketiga ini, ia akan mampu untuk memotivasi dirinya sendiri dengan cara tidak menyalahkan diri sendiri ketika sesuatu yang dikerjakan tidak sesuai dengan rencana tetapi ia akan mencari jalan untuk menyelesaikan kendala yang

dihadapi dan mampu mengendalikan diri karena menurut teori (Kimble, 1980 dalam Yusuf, 2008) memanfaatkan emosi secara produktif adalah salah satu hakikat intelegensi diri.

#### 4.2.4 Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain (empati)

Hasil observasi terapi bermain *puzzle* yang dilakukan selama empat kali pertemuan pada ketiga subyek penelitian yaitu An. A, An. G dan An. P menunjukkan hasil adanya perkembangan yang cukup pada An. A, An. G dan An. P pada kemampuan mengenali emosi orang lain (empati). Berdasarkan dari hasil observasi dari ketiga subyek penelitian hasil observasi yang diperoleh cukup baik pada kemampuan untuk mengenali emosi orang lain hal ini ditunjukkan dengan anak sudah mulai terlihat mengajak temannya yang sedang bersedih untuk bermain. Mereka sudah mempunyai inisiatif untuk meminta maaf dan berlatih saba. Dari hasil wawancara dengan orangtua mengatakan bahwa mereka sudah mengajarkan berbagi dengan adik, teman maupun saudaranya.

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain (empati) penting untuk dimiliki karena dengan ini seseorang akan mampu merasakan apa yang orang lain rasakan jika dirinya yang berada pada posisi tersebut dan mendorong perkembangan sikap yang positif terhadap orang lain untuk mendukung proses kematangan pertumbuhan anak sehingga hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh (Yusuf, 2008) mengenai tugas-tugas perkembangan anak.



#### 4.2.5 Kemampuan membina hubungan dengan orang lain.

Hasil observasi terapi bermain *puzzle* yang dilakukan selama empat kali pertemuan pada ketiga subyek penelitian yaitu An. A, dan An. G menunjukkan hasil adanya perkembangan yang baik, namun pada An.P menunjukkan hasil yang kurang pada kemampuan membina hubungan dengan orang lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua An.P bahwa anaknya adalah seseorang yang pemalu dan tidak mudah bergaul dengan orang yang baru dikenal. Dari hasil observasi juga terlihat An.P cenderung pendiam dan mengalah kepada temannya dan kepada orang yang baru di kenalnya. Dalam hal ini An. P masih berkembang dengan rasa malunya. Dari pertemuan pertama sampai keempat An. P tidak mengalami perkembangan dalam hal membina hubungan dikarenakan dia kurang memiliki keberanian dan percaya diri untuk melakukan sesuatu.

Kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain sangat penting untuk dimiliki dari masing-masing anak karena dengan begitu anak akan mampu untuk membaca reaksi dan perasaan orang lain dan mampu memimpin dan mengorganisasi serta pandai menangani perselisihan yang muncul dalam segala kegiatan sehingga anak dengan kemampuan seperti ini cenderung mempunyai banyak teman, pandai bergaul, dan menjadi lebih populer. Selain itu, anak akan lebih mampu untuk memperhatikan kepentingan sosial seperti tolong menolong dan akan bersikap senang berbagi rasa dan bekerja sama sehingga anak dapat hidup selaras dalam kelompok. Hal ini tentu akan mendukung anak untuk mencapai kematangan perkembangan sikap dan perilaku yang sesuai dengan tahap usia perkembangan karena apabila anak tidak memenuhi tugas perkembangan akan menimbulkan penolakan dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-

tugasnya saat anak mulai masuk ke dalam tugas perkembangan yang selanjutnya. Tugas perkembangan perkembangan anak usia prasekolah menurut (Hurlock, 1978) salah satunya adalah anak mampu mengembangkan hati nurani, pengertian moral dan tingkatan nilai sehingga anak akan mampu untuk mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga.

### **4.3 Keterbatasan Peneliti**

Keterbatasan penelitian dalam karya tulis ilmiah studi kasus ini adalah jenis terapi bermain yang digunakan hanya menggunakan permainan *puzzle*. sehingga anak mudah bosan.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil studi kasus tentang “Upaya Mengatasi Masalah Perkembangan Emosi Anak Prasekolah Melalui Terapi Bermain *Puzzle* di TK Muslimat NU IX Kota Malang” didapatkan kesimpulan bahwa hasil penelitian kepada tiga subyek penelitian sebanyak tiga orang yaitu An. A, An. G, dan An. P.

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa ketiga subyek penelitian mengalami perkembangan emosi yang berbeda, pada An. G dan An. A berdampak baik selama dilakukan empat kali pertemuan terapi bermain. Tetapi tidak berdampak pada An. P. Hal ini dikarenakan mereka kurang mampu untuk mengenali emosi diri sendiri (kesadaran diri), kemampuan untuk mengelola emosi, kemampuan untuk memanfaatkan emosi secara produktif, kemampuan untuk mengenali emosi orang lain (empati), dan dipengaruhi oleh adanya beberapa faktor diantaranya faktor individu, orangtua dan lingkungan, dan metode bermain yang tepat pada anak usia prasekolah ini adalah bermain secara bersama (*cooperative play*) agar anak dapat mengembangkan perkembangan emosi dan sosialnya dengan baik.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian studi kasus tentang “Upaya Mengatasi Masalah Perkembangan Emosi Anak Prasekolah Melalui Terapi Bermain *Puzzle* di TK Muslimat NU IX Kota Malang” maka penulis menyarankan:

## **5.2.1 Bagi Orangtua Subyek**

### **5.2.1.1 Orangtua An. G**

Diharapkan bagi orang tua lebih menstimulasi anak agar dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dengan cara memberikan kegiatan kepada anak untuk bermain bersama dengan teman sebayanya dirumah saat dirumah agar anak tidak berkembang dengan sikap individualnya.

### **5.2.1.2 Orangtua An. P**

Diharapkan orang tua mengajarkan kepada anak bersosialisasi kepada orang disekitar termasuk keluarga dan teman-temannya, serta melatih untuk mandiri, agar anak menjadi pribadi yang yang berani, mandiri dan tidak berkembang dengan sifat pemalu.

### **5.2.1.3 Orangtua An. A**

Diharapkan orang tua meningkatkan stimulasi perkembangan emosi dan social anak, dengan memberikan berbagai jenis permainan dan menggunakan metode bermain bersama agar proses perkembangan anak dapat terlewati dengan baik.

## **5.2.2 Bagi TK Muslimat NU IX**

- a. Diharapkan pihak sekolah sedini mungkin dilakukan pendeteksian perkembangan emosi anak dengan menggunakan KMME chart.
- b. Guru kelas diharapkan lebih memanfaatkan berbagai jenis permainan yang tersedia disekolah dengan cara bermain bersama-sama sehingga perkembangan emosi anak dapat berkembang sesuai dengan usianya.

### **5.2.3 Bagi Institusi Pendidikan**

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan kepada mahasiswa keperawatan dalam pelaksanaan program terapi bermain anak prasekolah.

### **5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan meneliti tentang cara mengatasi masalah perkembangan emosi, sosial, dan bahasa anak prasekolah dengan metode permainan yang berbeda dan menggunakan beberapa jenis permainan agar anak tidak mudah bosan dan tidak semua anak dapat melalui tugas perkembangannya dengan baik.