

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Teori – Teori yang Relevan

#### 1. Implementasi

##### a. Pengertian Implementasi

Studi implementasi dapat ditemukan di persimpangan administrasi publik, teori organisasi, penelitian manajemen publik, dan studi-studi ilmu politik. Dalam arti luas, implementasi dapat disebut juga sebagai studi perubahan kebijakan.<sup>1</sup> Studi implementasi muncul pada 1970-an di Amerika Serikat, sebagai reaksi terhadap keprihatinan atas efektivitas berbagai program reformasi. Secara etimologis pengertian implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement*, yang berarti mengimplementasikan. Implementasi merupakan penyedia sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Sesuatu tersebut dilakukan untuk menimbulkan dampak dapat berupa undang-undang, peraturan pemerintah, keputusan peradilan, dan kebijakan yang dibuat oleh lembaga-lembaga pemerintah dalam kehidupan kenegaraan.<sup>2</sup>

Pengertian implementasi juga dijelaskan oleh Van Meter dan Van Horn dalam Uddin & Sobirin bahwa implementasi adalah tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu/pejabat-pejabat atau kelompok-kelompok pemerintah/swasta yang diarahkan pada tercapainya tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam keputusan kebijakan.<sup>3</sup> Implementasi intinya adalah kegiatan untuk mendistribusikan keluaran kebijakan (*to delive policy output*) yang dilaksanakan oleh para implementator kepada kelompok sasaran (*target group*) sebagai upaya untuk mewujudkan kebijakan.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Frank Fisher, Gerald J. Miller, Dan Mara S, *Implementasi Kebijakan Publik: Handbook Analisis Kebijakan Publik*, Terj. Imam Baihaqi, (Sidney: Nusamedia, 2021), 12.

<sup>2</sup> Uddin B. Sore dan Sobirin, *Kebijakan Publik*, (Makassar: CV Sah Media, 2017), 121.

<sup>3</sup> Uddin B. Sore dan Sobirin, *Kebijakan Publik*, 122.

<sup>4</sup> Purwanto dan Sulistiyastuti, *Analisis Kebijakan dari Formulasi ke Implementasi Kebijakan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), 21.

Kata implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti pelaksanaan, penerapan.<sup>5</sup> Pelaksanaan adalah suatu tindakan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, pelaksanaan biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap. Kata pelaksanaan dalam ilmu manajemen<sup>6</sup> disebut juga dengan *actuating*. *Actuating* merupakan fungsi ketiga dalam manajemen. Adapun fungsi manajemen menurut George R. Terry adalah sebagai berikut:

- 1) *Planning* atau perencanaan, adalah proses mendefinisikan tujuan dari organisasi, membuat strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan.
- 2) *Organizing* atau pengorganisasian, adalah proses kegiatan penyusunan atau alokasi sumber daya organisasi dalam bentuk desain maupun struktur sesuai dengan tujuan organisasi yang tertuang dalam visi, misi dan tujuan organisasi.
- 3) *Actuating* atau pelaksanaan, adalah tindakan untuk mengusahakan agar semua anggota kelompok berusaha untuk mencapai sasaran yang sesuai dengan perencanaan manajerial dan usaha-usaha organisasi. Dengan kata lain pelaksanaan adalah proses implementasi dari segala bentuk rencana, konsep, ide, dan gagasan yang telah disusun dalam rangka mencapai tujuan organisasi.
- 4) *Controlling* atau evaluasi, adalah fungsi manajemen untuk melakukan kontrol atau evaluasi terhadap kinerja organisasi guna memastikan bahwa apa yang sudah direncanakan, disusun, dan dijalankan dapat berjalan sesuai dengan prosedur yang telah dibuat.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Kamus Versi Online*, (Jakarta: Balai Pustaka), <https://kbbi.web.id/implementasi.html>

<sup>6</sup> Manajemen merupakan seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. manajemen melibatkan aktivitas koordinasi dan pengawasan terhadap pekerjaan orang lain, sehingga pekerjaan dapat terselesaikan secara efektif dan efisien. Efektif berarti tujuan dapat dicapai sesuai dengan perencanaan. Sedangkan efisien berarti tugas yang ada dilaksanakan secara benar, terorganisir, dan sesuai dengan jadwal. (baca lebih lanjut buku Sarinah dan Mardalena, *Pengantar Manajemen*, (Sleman: Deepublish, 2012), 1-2).

<sup>7</sup> Roni Angger Aditama, *Pengantar Manajemen: Teori Dan Aplikasi*, (Malang: AE Publishing, 2020), 20.

Menurut Nurdin Usman, implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem yang terencana untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>8</sup> Dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah proses pelaksanaan yang terencana baik ide, program atau aktivitas baru dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan perubahan serta memperoleh hasil yang diharapkan.

#### **b. Tujuan Implementasi**

Setelah sebuah kebijakan diciptakan melalui tahapan dan proses yang panjang, Kebijakan<sup>9</sup> ini membutuhkan proses implementasi atau pelaksanaan dengan tujuan agar agar kebijakan ini terjamin tanpa kendala yang timbul ketika pengguna memakai sistem tersebut. Adapun tujuan dari proses implementasi adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menciptakan rancangan ketetapan sambil menganalisa dan meneliti. Proses implementasi dibutuhkan untuk menganalisa dan mengamati sebuah rancangan kebijakan supaya kebijakan akan lebih tepat guna.
- 2) Membuat sebuah uji coba untuk peraturan yang akan ditetapkan. Tahap uji coba ini berguna untuk melihat bagaimana kebijakan terintegrasi pada penggunaannya.
- 3) Untuk menyempurnakan kebijakan yang telah disetujui. Untuk menambah kisi-kisi dalam rancangan sistem, implementasi sangatlah dibutuhkan dengan harapan muncul sebuah petunjuk baru yang lebih bermanfaat.
- 4) Untuk memprediksi kebutuhan pengguna terkait kebijakan yang ingin diterapkan. Jika sebuah kebijakan

---

<sup>8</sup> Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Grasindo, 2002),70.

<sup>9</sup> Menurut Eyestone (1971) kebijakan dapat didefinisikan sebagai hubungan suatu unit pemerintah dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Thomas (1975) kebijakan adalah apapun yang dipilih oleh pemerintah untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Carl Friedrich mengatakan bahwa kebijakan sebagai suatu arah tindakan yang diusulkan oleh seseorang, kelompok, atau pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu yang memberikan hambatan-hambatan dan kesempatan-kesempatan terhadap kebijakan yang diusulkan untuk menggunakan dan mengatasi dalam rangka mencapai suatu tujuan atau merealisasikan suatu sasaran atau maksud tertentu. (baca dalam buku Nuryanti Mustari, *Pemahaman Kebijakan Publik*, (Yogyakarta: PT. LeutikaNouvalitera, 2015), 5.)

diterapkan tanpa adanya implementasi ada kemungkinan timbul sebuah gesekan jika ternyata kebijakan tersebut kurang sesuai.

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi

Keberhasilan implementasi kebijakan dipengaruhi oleh beberapa faktor atau variabel, dan masing-masing variabel tersebut saling berhubungan satu sama lain. Teori implementasi menurut George C. Edward III dalam Subarsono menjelaskan tentang implementasi dipengaruhi oleh empat faktor yaitu:

#### 1) Komunikasi

Keberhasilan implementasi kebijakan mensyaratkan agar implementor mengetahui apa yang harus dilakukan apa yang menjadi tujuan dan sasaran kebijakan harus ditransmisikan kepada kelompok sasaran (*target group*) sehingga akan mengurangi distorsi implementasi. Apabila tujuan dan sasaran kebijakan tidak jelas atau bahkan tidak diketahui sama sekali oleh kelompok sasaran, maka kemungkinan akan terjadi resistensi<sup>10</sup> dari kelompok sasaran. Misalnya keberhasilan program Keluarga Berencana (KB) di Indonesia salah satu penyebabnya adalah karena Badan Koordinasi keluarga berencana nasional (BKKBN) secara intensif melakukan sosialisasi tujuan dan manfaat program KB terhadap pasangan usia subur melalui berbagai media.

#### 2) Sumber Daya

Walaupun isi kebijakan sudah dikomunikasikan secara jelas dan konsisten tetapi apabila seorang pelaksana kekurangan sumber daya untuk melaksanakan, maka implementasi kebijakan tidak akan berjalan, sumber daya tersebut dapat berupa sumber daya manusia

---

<sup>10</sup> Resistensi dapat didefinisikan sebagai suatu tindakan yang menghalangi, menghambat, atau melawan terhadap suatu tindakan tertentu dari seseorang atau kelompok. Tindakan resistensi dapat bersifat tertutup (*covert*) atau terbuka (*overt*). Contoh dari resistensi tertutup misalnya keengganan untuk mendukung, ketidakadilan dalam rapat atau berlambat-lambat dalam implementasi, sedangkan resistensi terbuka misalnya penolakan, demonstrasi, sampai dengan tindakan yang ekstrem seperti sabotase. (baca lebih lanjut dalam jurnal Dwi Yuliani, "Memahami Resistensi Dalam Perencanaan," *Jurnal Inspirasi* 9, no. 1 (2018): 2).

yakni kompetensi implementor dan sumber daya finansial.

3) Disposisi

Disposisi adalah waktu dan karakteristik yang dimiliki oleh seorang pelaksana seperti komitmen, kejujuran, sifat demokratis. Apabila implementor memiliki disposisi yang baik maka ia dapat menjalankan kebijakan dengan baik seperti apa yang diinginkan oleh pembuat kebijakan. Ketika seorang pelaksana memiliki sikap atau perspektif yang berbeda dengan pembuat kebijakan, maka proses implementasi kebijakan juga menjadi tidak efektif.

4) Struktur Birokrasi<sup>11</sup>

Struktur organisasi yang bertugas mengimplementasikan kebijakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap implementasi kebijakan. Salah satu dari aspek struktur yang penting dari setiap organisasi adalah adanya prosedur operasi yang standar (*standart operating procedures* atau SOP). SOP menjadi pedoman bagi seorang pelaksana dalam bertindak. Struktur organisasi yang terlalu panjang akan cenderung melemahkan pengawasan dan menimbulkan *red-tape* yakni prosedur birokrasi yang rumit dan kompleks. Hal ini dapat menyebabkan aktivitas organisasi menjadi tidak fleksibel.<sup>12</sup>

## 2. Bermain Pasir

### a. Bermain dan Permainan

#### 1) Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi diri sendiri artinya kegiatan

---

<sup>11</sup> Kajian birokrasi merupakan suatu hal yang sangat kompleks karena berkaitan dengan berbagai aspek, seperti kelembagaan, sumber daya manusia, serta sistem dan prosedurnya yang dibuat dan dijalankan oleh birokrasi. Dalam rangka itulah, maka negara membangun suatu sistem administrasi yang bertujuan untuk melayani kepentingan rakyatnya yang disebut dengan istilah birokrasi. (baca dalam jurnal Yusriadi dan Misnawati, "Reformasi Birokrasi dalam Pelayanan Publik," *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik* 07, no. 2 (2017): 100. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/iap/index>)

<sup>12</sup> AG Subarsono, *Analisis Kebijakan Publik, Konsep, Teori, Dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 90-92.

bermain bukan atas dasar perintah maupun kehendak orang lain melainkan keinginannya sendiri.<sup>13</sup> Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dikatakan sebagai aktivitas yang menggembirakan, menyenangkan, dan menimbulkan kenikmatan bagi anak.<sup>14</sup>

Menurut Elfiadi, bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>15</sup> Sedangkan Sudono berpendapat bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak dan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak itu sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.<sup>16</sup>

Selanjutnya Sigmund Freud dalam teori psikoanalisisnya dalam Khadijah & Armanila mengartikan bermain adalah sama dengan lamunan atau fantasi. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita. Selanjutnya dengan bermain anak dapat mengambil peran aktif dan memindahkan perasaan negatif ke objek orang pengganti, misalnya anak dapat menyalurkan perasaan marahnya dengan berpura-pura memukul boneka, berarti anak membagi perasaan

---

<sup>13</sup> Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), 1.

<sup>14</sup> Elizabet Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta, Erlangga, 1993), 22.

<sup>15</sup> Elfiadi, "Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Itqan* 07, No. 01 (2016): 53, <http://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/115/73>

<sup>16</sup> Sudono Anggani, *Bermain Sebagai Sarana Utama Dalam Perkembangan Dan Belajar Anak (Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Gramedia, 2003), 65.

tersebut pada bagian-bagian terkecil yang dapat dikuasainya, sehingga secara perlahan dapat mengasimilasi emosi-emosi negatif dan timbul perasaan lega. Freud percaya bahwa dengan bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak dan dapat mengatasi masalah.<sup>17</sup>

Menurut Lester & Russel dalam Suminar bermain ternyata diperlukan untuk menjaga kesehatan mental dan obat yang terbaik.<sup>18</sup> Bermain dapat dibentuk kembali artinya dapat diperbaharui dan jika dilakukan secara tepat akan menimbulkan konsekuensi nilai sosial yang sangat baik. Pendirian tempat bermain seperti *playground* bertujuan agar anak bermain dengan bebas ditempat bermain tersebut. Tempat bermain dibuat salah satunya untuk membantu anak-anak yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi, mengekspresikan diri, maupun menyesuaikan diri dengan lingkungan dan orang lain. Bermain dengan bebas akan memberikan solusi untuk mengatasi masalah mereka, selain itu anak juga merasa senang dan menghentikan mereka menjadi pengganggu.

Bermain menurut Catron dalam Khadijah & Armanila dapat membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, artinya dalam bermain akan menjadikan anak terampil dalam mengelola, menghadapi dan memecahkan masalah yang ada, keterampilan dalam memecahkan masalah sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan persiapan dikemudian hari kelak agar mampu menyelesaikan masalah dengan bijak. Sedangkan trauma sosial artinya kegiatan bermain akan membantu anak mengobati kesedihan, seperti pada awal masuk sekolah bagi Taman Kanak-kanak banyak diantara mereka yang tidak mau berpisah dengan orang tua maupun pengasuh akhirnya guru berusaha mengajak anak bermain sambil belajar sehingga suasana menjadi ceria dan membuat anak senang serta melupakan kesedihan mereka.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 4-5.

<sup>18</sup> Dwi Retno Suminar, *Psikologi Bermain: Bermain Dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2012), 13.

<sup>19</sup> Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 9.

Bermain dan permainan berasal dari kata dasar yang sama yaitu main. Bermain memiliki artian aktivitas yang bebas dan menyenangkan sedangkan permainan adalah aktivitas yang terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan, bersenang-senang, olahraga, dan kadang digunakan untuk sarana pendidikan.

## 2) Fungsi Bermain

Pada dasarnya melalui aktivitas bermain dapat merangsang dan mengembangkan seluruh perkembangan anak baik fisik maupun psikis. Fungsi dari bermain akan diuraikan sebagai berikut:

### a) Perkembangan Kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran, dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga belajar untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah sehingga dapat mengenal dunia sekitar dan lingkungannya.

### b) Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar jujur, menjadi pemimpin yang baik, menerima kekalahan, empati, dan sebagainya. Apabila saat melakukan permainan anak mengalami kegagalan, mereka akan belajar bagaimana cara mengelola kegagalan tersebut dan bertanggung jawab. Melalui bermain juga akan melatih anak bekerja sama, sportif, dan murah hati.

### c) Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain merupakan laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata dan melatih kemampuan berkomunikasi. Dalam melakukan aktivitas permainan anak dituntut harus belajar berkomunikasi dengan teman sebayanya, mereka harus saling mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain ketika bermain bersama.

### d) Perkembangan Fisik

Bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya. Permainan menitik beratkan anak pada keterampilan mengkoordinasikan gerakan motorik kasar maupun halus. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak yang



dilakukan secara berulang-ulang seperti berlari, memanjat, naik sepeda, lompat, dan sebagainya.

e) **Perkembangan Sosial Emosional**

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong, dan berlatih sikap sosial. Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya, belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi<sup>20</sup>. Pada beberapa jenis kegiatan bermain dapat menyalurkan ekspresi diri anak dan dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

f) **Perkembangan Kreativitas**

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai idenya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan.

**3) Tahapan Bermain**

Parten dalam (khadijah & Armanila) mengemukakan anak usia dini mengalami suatu proses dan tahapan dalam melakukan aktiitas bermain yaitu:

a) **Bermain sendiri (*solitary play*)**

Kegiatan bermain sendiri dilakukan oleh anak yang berusia muda yakni usia bayi sampai 2 tahun. Pada tahap ini anak lebih bersifat individual yaitu sibuk dan asyik dalam menikmati aktivitas bermain sendiri dan tidak tertarik ikut serta bermain dengan temannya. Seperti anak bermain mobil-mobilan sendirian.

---

<sup>20</sup> Relaksasi adalah salah satu teknik yang dilakukan untuk mengurangi ketegangan yang dialami oleh individu dengan melemaskan otot agar tidak mengalami ketegangan. Relaksasi secara umum bertujuan untuk meregangkan otot agar tidak mengalami ketegangan. Dalam tubuh manusia terdapat sistem syaraf yang bekerja mengendalikan otot yang menggerakkan tubuh. Ketika relaksasi dilakukan maka sistem saraf dalam tubuh bekerja sesuai dengan fungsinya. (baca dalam jurnal Hanna Fatma Sari & Murtini, "Relaksasi untuk Mengurangi Stress pada Penderita Hipertensi Esensia," *Humanitas* 12, No. 1 (2010): 14.

Http://Journal.Uad.Ac.Id/Index.Php/HUMANITAS/Rticle/Download/3823/2067 )

- b) Pengamat (*onlooker play*)  
 Pengamat atau *onlooker play* artinya anak melakukan kegiatan bermain sendiri tetapi ia juga mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan bermain. Misalnya ikut memerhatikan anak lain yang bermain petak umpet, melihat permainan anak lain yang bermain bola atau melihat anak-anak perempuan bermain lompat tali.
- c) Bermain paralel (*paralel play*)  
 Bermain paralel artinya kegiatan bermain yang sama, dilakukan oleh dua anak atau lebih, tapi tidak ada interaksi diantara mereka. Pada tahap ini anak juga tidak mempengaruhi anak lain dalam bermain dengan permainannya. Jika kita melihat anak berkumpul seolah-olah sedang bermain bersama-sama dalam suatu kelompok, namun pada hakikatnya ternyata tidak, sebaliknya bersifat individual. Misal: anak berkumpul bersama-sama dalam bermain balok, tetapi pada hakikatnya mereka bermain sendiri meskipun terkadang mereka saling berkomentar, melihat, dan berkomunikasi.
- d) Bermain asosiatif (*assosiative play*)  
 Bermain asosiatif artinya dalam kegiatan bermain anak ditandai dengan adanya interaksi diantara mereka yang sedang melakukan kegiatan bermain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain.
- e) Bermain bersama (*cooperative play*)  
 Bermain bersama artinya kegiatan bermain anak-anak ditandai dengan adanya kerjasama dan pembagian tugas serta pembagian peran diantara mereka yang terlibat dalam suatu permainan untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama sebelumnya.<sup>21</sup>

#### 4) Jenis Permainan

Dalam prakteknya jenis-jenis permainan yang biasa dilakukan oleh anak usia dini dibagi menjadi 2 yaitu:

---

<sup>21</sup> Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 14-15.

a) Bermain Bebas

Dalam permainan bebas anak memilih sendiri kegiatan yang diinginkanya beserta alat-alat yang ingin digunakannya. Bermain bebas merupakan bentuk bermain aktif baik diluar maupun didalam ruangan, dengan alat maupun tanpa alat. Kebebasan yang diberikan adalah kebebasan yang tertib yaitu kebebasan yang bertanggung jawab dan disiplin, diri secara bertahap. Contohnya adalah bermain pasir/air, bermain balok, bermain alat manipulatif dan sebagainya.

b) Bermain Terpimpin

Bermain terpimpin adalah permainan yang dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu sesuai dengan jenis permainannya. Dalam kegiatan bermain terpimpin anak tidak bebas melainkan terikat pada peraturan permainan. Contohnya antara lain: bermain peran, bermain dengan sudut rumah tangga, bermain dengan nyanyian dan sebagainya.

**b. Media Pembelajaran**

**1) Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah artinya tengah, perantara, pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaila* artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>22</sup> Media didefinisikan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>23</sup>

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction* yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* yang berarti menyampaikan pikiran. Arti dari

---

<sup>22</sup> Rudy Sumiharsono & Hisbiyaul Hasanah, *Media Pembeajaran*, (Jember: Cv. Pustaka Abadi, 2017), 9.

<sup>23</sup> Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 7.

instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.<sup>24</sup>

Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan motorik. Agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Menurut Sanaky, media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.<sup>25</sup>

Sedangkan Suryani menyatakan media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>26</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, sarana, teknik yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik sehingga merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar anak sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan optimal.

## 2) Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas

---

<sup>24</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan, dan Aplikasinya*, (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2008), 265.

<sup>25</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 4.

<sup>26</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 5.

pembelajaran. Kehadiran media sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar dan memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Sumiharsono dan Hasanah adalah:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>27</sup>

Selain itu fungsi media pembelajaran dapat memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian dan minat belajar peserta didik dan dapat menyamakan antara teori dengan realitanya.

### 3) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik.
- b) Bahan pembelajaran menjadi lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan pendidik saja, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian pendidik saja tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan sebagainya.

Manfaat media pembelajaran bagi tenaga pendidik antara lain sebagai berikut:

---

<sup>27</sup> Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, 11.

- a) Memberikan pedoman dan arah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan
- b) Menjelaskan struktur dan urutan pembelajaran secara baik
- c) Memberikan kerangka sistematis mendidik secara baik
- d) Memudahkan kendali pendidik terhadap materi pembelajaran
- e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran
- f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pendidik
- g) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- h) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar anak
- i) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian

#### 4) **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Jenis media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berikut ini jenis-jenis media pembelajaran antara lain:

- a) **Media audio**  
Media audio atau biasa disebut dengan media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pembelajaran melalui suara atau bunyi yang disajikan secara menarik dan kreatif yang hanya bisa diterapkan dengan indera pendengaran saja. Contoh media audio adalah laboratorium bahasa, radio, alat perekam, dan *sound system*.
- b) **Media visual**  
Media visual yaitu suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisi pesan, informasi, materi pelajaran, yang disajikan secara menarik dan kreatif yang hanya bisa diterapkan dengan indera penglihatan. Contoh dari media visual adalah gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, dan peta atau *globe*.
- c) **Media audio visual**  
Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pembelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif,

dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Media ini berupa suara, gambar, dan tulisan. Contohnya adalah televisi, video kaset, dan film bersuara.

d) Media lingkungan

Media lingkungan dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dapat digunakan anak untuk mencurahkan pikirannya dalam berkreasi termasuk melakukan berbagai percobaan hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatan itu.<sup>28</sup> Yaumi menyatakan bahwa media lingkungan adalah lingkungan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dimana anak-anak dikenalkan atau dibawa ke suatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan tersebut dapat diartikan sebagai laboratorium anak usia dini untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan pengalaman baru sebagai wujud dari hasil belajar.<sup>29</sup>

**5) Ciri-ciri Media Pembelajaran Anak Usia Dini**

Untuk memberikan media pembelajaran yang tepat pada anak usia dini harus mengetahui ciri-ciri media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak agar media tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik. Berikut ini ciri-ciri media pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak usia dini:

- a) Alat permainan yang tidak berbahaya untuk anak, tidak menggunakan bahan yang tajam dan memiliki sudut-sudut yang lancip
- b) Mengandung unsur pendidikan, media pembelajaran yang digunakan memiliki unsur pengetahuan bagi anak untuk merangsang aspek perkembangan anak usia dini
- c) Alat permainan beraneka ragam sehingga anak dapat bereksplorasi agar anak mampu mengembangkan ide

---

<sup>28</sup> Kurnia Dewi, "Pentingnya Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini", (Universitas Islam Negeri Raden Fatah)

<sup>29</sup> Yaumi Muhammad & Nurdin Ibrahim, *Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Kencana, 2013), 214.

dan ilmu pengetahuannya melalui berbagai media tersebut

- d) Memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Media yang digunakan tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah bagi anak
- e) Menggunakan alat permainan yang sederhana dan disekitar anak. Media tidak harus selalu mahal tetapi guru dapat membuatnya sendiri dengan kreatif dan menarik
- f) Alat permainan yang tidak mengandung bahan pengawet sehingga aman digunakan oleh anak
- g) Alat permainan yang memiliki desain sederhana tapi menarik yang tidak memiliki kerumitan dalam memainkannya

### c. Pasir

#### 1) Pengertian Bermain Pasir

Pasir merupakan contoh material butiran yang pada umumnya digunakan sebagai bahan untuk membuat bangunan atau alas media tanam. Pasir merupakan bahan alam yang sangat mudah dijumpai di lingkungan sekitar, jalan, halaman, atau pantai. Kegiatan bermain menggunakan media pasir adalah hal yang menyenangkan bagi anak, karena dengan pasir anak dapat menuang, mengisi, mencetak, menabur, mengayak, dan membuat bangunan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pasir berarti butiran kecil atau halus.<sup>30</sup> Menurut Montolalu B.E.F dalam Hasani pasir merupakan alat yang sangat digemari anak karena mereka senang dan bahagia apabila bereksplorasi dengan tanah dan lumpur dan pasir memiliki tekstur antara lumpur dan tanah.<sup>31</sup>

Bermain pasir merupakan salah satu kegemaran anak dari jaman dahulu sampai sekarang, permukaan pasir yang halus dapat mengasah kemampuan psikomotorik, sosial, emosi, bahasa, sensori, dan kognitif

---

<sup>30</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Kamus Versi Online*, (Jakarta:Balai Pustaka), <http://Kbbi.Web.Id/Pasir.Html>.

<sup>31</sup> Aceng Hasani, et al, JPP PAUD, *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Paud* 4, No. 2 (2017), 152.



sehingga selain bermain anak juga bisa belajar.<sup>32</sup> Menurut Mudjito bermain pasir adalah bermain konstruktif dimana anak mampu untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata.<sup>33</sup>

Dengan bermain pasir anak dapat menemukan hal-hal baru tentang lingkungan alam, sehingga memunculkan rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi lingkungan alam lebih jauh, serta menghargai dan mencintai alam. Selain itu bermain pasir bernilai tinggi dalam pendidikan yaitu untuk mengembangkan kreatifitas anak dan melatih aspek perkembangan anak maka di Taman Kanak-kanak terdapat bak pasir sebagai media pembelajaran.

Dalam perkembangannya, pasir sekarang dijadikan alat mainan yang memiliki merk dagang dan diproduksi oleh Spin Master yang biasanya disebut dengan *Kinetic Sand* atau pasir ajaib. Kinetic sand merupakan campuran pasir dengan bahan sintesis yang menghasilkan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan, dan hanya menempel pada pasir kinetik itu sendiri. Pasir kinetik terbuat dari 98% pasir reguler dan 2% *polydimethylsiloxane*<sup>34</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa bermain pasir adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak, karena pasir memiliki tekstur yang berbutir dan halus yang memiliki nilai pendidikan untuk mengembangkan kreatifitas, mewujudkan pikiran dan ide menjadi karya nyata, dan meningkatkan aspek perkembangan anak.

---

<sup>32</sup> Putri Mei Atika, "Model Pembelajaran Langsung Berbasis Media Pasir Berwarna terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Angka 1-10 Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Khusus*, (Universitas Negeri Surabaya, 2017): 3.

<sup>33</sup> Sriyanti Rahmatunnisa & Siti Halimah, "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Bermain Pasir," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, No. 1 (2018): 68.

<sup>34</sup> Annisa, Zulkifli & Devi Risma, "The Effect Of Kinetic Sand Of Fine Motor Skills Of Childrn Aged 4-5 Years At TK Riadhussolihin Rambah Subdistrict Hulu District," *JOM FKIP* 5, No. 1, (2018): 4.

## 2) Manfaat Media Pasir

Bermain pasir memiliki manfaat yang sangat berguna sekali untuk melatih dan membangun motorik halus anak, membangun sosial emosional, memberikan kesenangan, relaksasi, dan meningkatkan kreativitas anak melalui berbagai imajinasi yang diinginkan.<sup>35</sup>

Manfaat yang bisa didapat dari bermain pasir adalah sebagai berikut:

- a) Mengasah kreatifitas dan kemampuan anak. Dengan bermain pasir anak mampu menggali, menimbun, dan membentuk benda sesuai imajinasinya
- b) Mengenalkan konsep sebab akibat yang merupakan konsep perkembangan kognitif. Misalnya ketika anak membuat tumpukan pasir yang terlalu tinggi maka hal yang akan terjadi adalah tumpukan pasir tersebut akan hancur atau longsor
- c) Melatih kemampuan motorik halus. Saat bermain pasir seorang anak bisa melakukan aktivitas meremas, menekan, mengambil, dan mengumpulkan pasir menggunakan kedua tangan
- d) Melatih konsentrasi, ketika anak membuat sebuah bentuk atau objek maka dengan hati-hati anak akan membuat sebuah benda tersebut agar tidak hancur.
- e) Bermain pasir memberikan ide untuk bekerjasama dengan teman membangun menara pasir atau bangunan lainnya. Bermain pasir juga dapat menenangkan hati anak yang risau dan sarana mengekspresikan perasaan dan pikiran

## 3) Tahapan Bermain Pasir

- a) Tahap pertama, eksplorasi sensori-motor yang berhubungan dengan panca indera, pada tahap ini anak mengenal sifat-sifat pasir. Mereka juga mengalami perasaan aneh ketika pasir melalui sela-sela jarinya, atau mengotori tangannya. Pada tahap ini anak baru mengenal sifat pasir, mengamati tekstur dan bentuk pasir.
- b) Tahap kedua, anak-anak menggunakan pengalaman dan belajar mereka untuk suatu tujuan belajar. Bermain merupakan aktivitas anak-anak dengan

---

<sup>35</sup> Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), 92.

perencanaan, percobaan, kegiatan-kegiatan dengan pasir. Seperti menabur, mencampur, mengaduk, menumpuk dan menimbun pasir.

- c) Tahap ketiga, anak-anak menyempurnakan hasil dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini pengalaman anak ditujukan dalam keruwetan kegiatan yang mereka rencanakan sendiri. Kegiatan yang lebih rumit dari tahap sebelumnya seperti melukis diatas pasir, membentuk pasir untuk dijadikan binatang, geometri, atau bangunan.

#### 4) Langkah-langkah Penggunaan Media Pasir dalam Pembelajaran

Dalam penggunaan media pasir ada dua cara yaitu dengan media sebagai pembelajaran dan media sebagai permainan anak

- a) Media ditengah-tengah pembelajaran

Pendidik menggunakan media pasir sebagai bahan pembelajaran. Contohnya pendidik menyiapkan gambar yang sudah diwarnai/ditemplei dengan pasir, kemudin menerangkan gambar tersebut kepada anak. Setelah anak paham, guru memberikan kertas bergambar dan pasirnya anak yang menempelkan sendiri dengan lem. Setelah pasir tertempel kertas lalu digunting sesuai dengan bentuk gambar tersebut.

- b) Media sebagai alat bermain

Pasir sebagai alat bermain adalah menggunakan pasir sebagai aktivitas utama anak dalam sebuah permainan. Salah satu metodenya yaitu dengan bermain di bak pasir karena bermain bak pasir dilakukan secara berkelompok 4-5 orang, maka hal ini dapat melatih sosial emosional anak.<sup>36</sup> Contohnya anak diberi cetakan berbentuk hewan seperti jerapah, gajah, bentuk geomeri, dan bentuk bangunan. Selanjutnya anak dibiarkan mau membuat atau membentuk apa dari pasir tersebut secara bersama-sama.

### 3. Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

#### a. Pengertian Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Anak usia dini mengalami masa keemasan (*golden age*) yaitu masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk

---

<sup>36</sup> Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*, 78.

menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangannya anak. Pada masa keemasan ini menjadi peletak dasar untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya seperti moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik.

Pada saat anak dilahirkan belum bersifat sosial, dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan bersosial anak diperoleh melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya, dan orang dewasa lainnya. Kebutuhan berinteraksi anak dengan orang lain telah dirasakan sejak usia enam bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal orang lain terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain, seperti marah atau tidak senang mendengar suara keras dan senang ketika mendapat kasih sayang.

Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada diluar dirinya dan lingkungannya., serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun maupun kelompok.<sup>37</sup> Proses sosial dalam bahasan ini lebih ditujukan kepada hubungan sosial anak dengan sesamanya atau orang-orang yang ada di dalam lingkungannya seperti orang tua, anggota keluarga, guru, dan orang lain di sekitar lingkungan anak berada seperti di rumah, sekolah, maupun masyarakat sekitar.

Menurut Hurlock, perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat memerlukan tiga proses yaitu belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Sosial Dan Emosional Pada Anak Usia Dini*, 134-135

<sup>38</sup> Elizabet Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1999), 249.

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berkaitan dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain. Perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu sasaran pengembangan perilaku sosial anak usia dini ialah keterampilan berkomunikasi, keterampilan memiliki rasa senang dan periang, menjalin persahabatan, memiliki etika, dan tata krama yang baik.

Secara spesifik Hurlock mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini ini ke dalam pola perilaku sebagai berikut:

- 1) **Meniru**, yaitu agar sama dengan kelompoknya, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi. Anak mampu meniru perilaku guru yang diperagakan sesuai dengan tema pembelajaran
- 2) **Persaingan**, yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain. Anak bersaing dengan teman untuk meraih prestasi seperti berlomba-lomba dalam memperoleh juara dalam suatu permainan, menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan sesuatu sendiri.
- 3) **Kerja sama**, mulai usia tahun ketiga anak mulai bermain secara bersama dan kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain.
- 4) **Simpati**, rasa simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun. Semakin banyak kontak bermain semakin cepat simpati akan berkembang.
- 5) **Empati**, seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri di tempat orang lain. Relatif hanya sedikit anak yang dapat melakukan hal ini sampai awal masa kanak-kanak akhir.
- 6) **Dukungan sosial**, menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada persetujuan orang-orang dewasa.
- 7) **Membagi**, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial ialah membagi

miliknya terutama mainan untuk anak-anak lainnya. Pada momen-momen tertentu, anak juga rela membagi makanan kepada orang lain dalam rangka memperoleh tali pertemanan mereka dan menunjukkan identitas keakraban antar mereka.

- 8) **Perilaku akrab**, anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab diperlihatkan dengan canda gurau dan tawa riang di antara mereka. Kepada guru mereka memperlakukan sebagaimana layaknya pada orang tua mereka sendiri memeluk, merangkul, digendong, memegang tangan sang guru, dan banyak bertanya.<sup>39</sup>

#### b. Pengertian Perkembangan Emosional Anak Usia Dini

Kata emosi berasal dari bahasa latin yaitu *emovere* yang berarti bergerak menjauh. Mendefinisikan emosi ternyata sangat sulit karena tidak mudah mengetahui kapan seorang anak atau seorang dewasa berada di dalam suatu keadaan emosional.

Goleman dalam Susianty mendefinisikan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi adalah perasaan batin seseorang baik berupa pergolakan pikiran nafsu keadaan mental dan fisik yang dapat muncul kedalam bentuk-bentuk atau gejala seperti takut, cemas, marah, murung, kesal, iri, cemburu, senang, kasih sayang dan ingin tahu.<sup>40</sup>

Menurut Sunarto Sunarji, emosi merupakan hasil persepsi<sup>41</sup> seseorang terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di pada tubuh sebagai respon terhadap berbagai rangsangan yang berasal dari luar. Jadi jika seseorang misalnya melihat harimau, reaksinya adalah peredaran darah

---

<sup>39</sup> Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1980), 118.

<sup>40</sup> Susianty Selaras Ndari, *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018), 11.

<sup>41</sup> Persepsi berasal dari bahasa latin *Perceptio*, yang artinya menerima atau mengambil. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi. Persepsi dapat diartikan juga respon atau poses yang menggabungkan data dari panca indera kita. (baca dalam buku Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 50.)

makin cepat karena denyut jantung makin cepat, paru-paru lebih cepat memompa udara dan sebagainya. jadi Emosi adalah pengalaman efektif yang digeneralisasikan dalam penyesuaian diri dan mental sehingga dapat menerangkan siapa individu tersebut sesungguhnya dan ditunjukkan dalam setiap perilakunya.<sup>42</sup>

Perkembangan emosional mencakup pengendalian diri ketentuan dan satu kemampuan untuk memotivasi diri sendiri. Sebagian pakar menyatakan bahwa emosi adalah pengalaman yang efektif yang disertai oleh penyesuaian batin secara menyeluruh, dimana keadaan mental dan fisiologi sedang dalam kondisi yang meluap-luap juga dapat diperhatikan dengan tingkah laku yang jelas dan nyata. *Emotional Quotients* atau kecerdasan emosional yaitu kemampuan untuk mengendalikan dan mengontrol emosi agar mampu merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi-emosi. Dengan mengajari anak-anak keterampilan mengendalikan emosi mereka akan lebih mampu untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul selama proses perkembangannya menuju manusia dewasa. Tidak hanya itu dengan keterampilan mengendalikan emosi, anak akan lebih mampu menghadapi tantangan dalam kehidupannya yang akan datang.

Karakteristik emosi anak usia dini yang sering terlihat seperti emosi anak berlangsung singkat lalu tiba-tiba berhenti. Emosi anak usia dini sifatnya mendalam, tetapi mudah berganti, selain sifatnya terbuka juga lebih sering terjadi.<sup>43</sup> Sebagai contoh anak kalau sedang marah dia akan menangis keras atau berteriak-teriak, tetapi kalau kemauannya dituruti atau terpenuhi, maka tiba-tiba tangisannya berhenti dan biasanya langsung tertawa.

Emosi dapat memberikan dampak terhadap perilaku anak usia dini seperti yang dikemukakan oleh Willis, yaitu:

- 1) Emosi menambah kesenangan hidup anak semua emosi dapat merangsang dan membangkitkan gairah anak.

---

<sup>42</sup> Sunarto Sunardi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 34-35.

<sup>43</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Sosial Dan Emosional Pada Anak Usia Dini*, 136.

- 2) Emosi dapat terlihat pada ekspresi anak seperti emosi yang menyenangkan akan membuat anak bahagia atau sebaliknya.
- 3) Emosi dapat mengganggu kualitas intelektual anak di mana emosi yang kuat menyebabkan anak sulit belajar dan sulit mengingat.
- 4) Emosi dapat menurunkan keterampilan anak misalnya anak yang emosinya kuat akan menjadi gugup dan grogi saat berbicara.
- 5) Emosi akan mencerminkan keadaan perasaan anak dari air mukanya perubahan gerak tubuh dan sebagainya
- 6) Warna emosi akan tampak dalam kehidupan anak, hal ini dapat terlihat saat emosi sedang hadir menandakan kehidupan anak di keluarganya baik, sebaliknya warna emosi tidak menyenangkan merupakan pertanda kehidupan di keluarganya tidak bahagia.
- 7) Emosi dapat merangsang dan membangkitkan gairah anak misalnya menimbulkan kesenangan, cemburu, marah, takut, dan benci.
- 8) Kehidupan keluarga mempengaruhi gejala emosi anak di mana keluarga yang bahagia akan memberikan pengaruh pada kehidupan dan perilaku anak.

Hurlock mengungkapkan pola-pola emosi umum pada awal masa kanak-kanak sebagai berikut:

- 1) **Amarah**, penyebab amarah yang paling umum ialah pertengkaran mengenai permainan tidak tercapainya keinginan dan Serangan yang hebat dari anak lain anak mengungkapkan rasa marah dengan ledakan amarah yang ditandai dengan menangis berteriak menggertak menendang melompat-lompat atau memukul
- 2) **Takut**, pembiasaan peniruan dan ingatan tentang pengalaman yang kurang menyenangkan an-nas dalam menimbulkan rasa takut seperti cerita-cerita gambar-gambar acara radio dan televisi dengan film-film yang menakutkan pada mulanya reaksi anak terhadap rasa takut ialah panik kemudian menjadi lebih khusus lagi seperti lari menghindar bersembunyi dan menangis
- 3) **Cemburu**, anak menjadi cemburu bila ia mengira bahwa minat dan perhatian orang tua beralih kepada orang lain di dalam keluarga biasanya adik yang baru lahir anak yang lebih muda dapat mengungkapkan kecemburuannya secara terbuka atau menunjukkan dengan kembali



berperilaku seperti anak kecil seperti mengompol pura-pura sakit atau menjadi nakal yang berlebihan perilaku ini semuanya bertujuan untuk menarik perhatian orang tuanya

- 4) **Ingin tahu**, Ingin tahu anak mempunyai rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru dilihatnya juga mengenai tubuhnya sendiri dan tubuh orang lain reaksi pertama adalah dalam bentuk penjelajahan Sorry motorik kemudian sebagai akibat dari tekanan sosial dan hukuman anak bereaksi dengan bertanya.
- 5) **Iri hati**, Anak-anak sering iri hati mengenai kemampuan atau barang yang dimiliki orang lain ciri hati ini diungkapkan dalam bermacam-macam cara yang paling umum ialah dengan mengeluh tentang barangnya sendiri dengan mengungkapkan keinginan untuk memiliki barang seperti yang dimiliki orang lain.
- 6) **Gembira**, Gembira anak-anak merasa gembira karena sehat situasi yang tidak layak bunyi yang tiba-tiba atau tidak diharapkan bencana yang ringan membohongi orang lain dan berhasil melakukan tugas yang dianggap sulit anak mengungkapkan kegembiraan dengan tersenyum dan tertawa bertepuk tangan melompat-lompat atau memeluk benda maupun orang yang membuat bahagia.
- 7) **Sedih**, anak-anak merasa sedih karena kehilangan sesuatu yang dicintai atau yang dianggap penting bagi dirinya Apakah itu orang binatang atau benda mati seperti mainan cara khas anak mengungkapkan kesedihannya dengan menangis dan dengan kehilangan minat terhadap kegiatan normalnya termasuk makan.
- 8) **Kasih sayang**, Anak-anak belajar mencintai orang lain binatang atau benda yang menyenangkan anak mengungkapkan kasih sayang secara lisan bila sudah besar tetapi ketika masih kecil anak menyatakannya secara fisik dengan memeluk dan mencium objek kasih sayangnya.<sup>44</sup>

#### c. Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial emosional berkisar tentang proses ketika anak bersosialisasi, yaitu mempelajari nilai-

---

<sup>44</sup> Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 1992), 116.

nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat. Menurut Haranti, perkembangan sosial emosional adalah suatu proses tumbuh kembang seseorang untuk mencapai kematangan dengan merujuk pada suatu perasaan dan pikiran tertentu karena adanya dorongan ingin tahu terhadap sekitarnya terkit dalam konteks sosial dalam mengontrol dan mengekspresikan emosi, pola hubungan interpersonal yang dekat dan hangat, mengeksplor pengalaman sekitar dan belajar dari hal yang ada disekitar lingkungan tersebut.<sup>45</sup>

Menurut *American Academy of Pefiatrics* (2012) dalam Maria & Amalia, perkembangan sosial emosional adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun negatif, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa disekitarnya serta aktif belajar dalam mengeksplorasi dengan lingkungannya.<sup>46</sup>

Menurut Dogde, Colker, dan Heroman (2002) pada masa kanak-kanak awal, perkembangan sosial emosional hanya seputar proses sosialisasi. Dimana anak belajar mengenai nilai-nilai dan perilaku yang diterima oleh masyarakat. Pada masa anak usia dini, terdapat tiga tujuan perkembangan sosial emosional. *Pertama*, mencapai pemahaman diri (*sense of self*) dan berhubungan dengan oranglain. *Kedua*, bertanggung jawab atas diri sendiri yang meliputi kemampuan mengikuti aturan dan rutinitas, menghargai oranglain, dan mengambil inisiatif. *Ketiga*, menampilkan perilaku sosial seperti empati, berbagi, dan mengantri dengan tertib.<sup>47</sup>

Perkembangan sosial emosional anak usia dini menyangkut aspek kemampuan anak dalam bersosialisasi dan mengendalikan emosi yang mana kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan usia anak dan tingkat pencapaian perkembangan

---

<sup>45</sup> Harianti, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bima Aksara,2003), 23.

<sup>46</sup> Ina Maria & Eka Rizki Amalia, “Perkembangan Aspek Sosial-Emosional Dan Kegiatan Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Anak Usia 4-6 Tahun,”(Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto, 2018): 4 - <http://10.31219/osf.io/p5gu8>

<sup>47</sup> Ina Maria & Eka Rizki Amalia, “Perkembangan Aspek Sosial-Emosional Dan Kegiatan Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Anak Usia 4-6 Tahun”, 4.

melalui stimulasi-stimulasi terangkum dalam suatu indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini yang terdapat dalam peraturan pemerintah dalam Undang-Undang nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

**d. Tahapan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini**

Erik Erikson adalah seorang penganut aliran psikoanalisis dari Sigmund Freud, yang melahirkan sebuah teori psikososial dan berpendapat bahwa setiap individu berjuang melakukan pencarian identitas diri dalam tiap tahap kehidupannya. Berikut merupakan tahapan perkembangan sosial emosional anak:

- 1) Kepercayaan vs Ketidakpercayaan (usia 0-1 tahun). Pada tahap ini harus belajar menumbuhkan kepercayaan pada orang lain, contohnya anak kepada ibunya. Jika anak tidak berhasil dalam tahap ini, maka ia akan jadi anak yang mudah takut dan rewel
- 2) Kemandirian vs Malu dan Ragu-Ragu (usia 1-3 tahun). Pada tahap ini anak mulai belajar kemandirian (otonomi), seperti makan atau minum sendiri. Jika anak tidak berhasil pada tahap ini karena selalu ditegur dengan kasar ketika proses belajar, maka anak akan menjadi pribadi yang pemalu dan selalu ragu-ragu dalam melakukan sesuatu
- 3) Inisiatif vs Rasa Bersalah (usia 3-6 tahun). Pada tahap ini anak mulai memiliki gagasan (inisiatif) berupa ide-ide sederhana. Jika anak mengalami kegagalan pada tahap ini, maka ia akan terus merasa bersalah dan tidak mampu menampilkan dirinya sendiri
- 4) Kerja Keras vs Inferior (usia 6-12 tahun). Pada tahap ini anak mulai mampu berkerja keras untuk menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik. Jika pada tahap ini anak tidak berhasil, maka kedepannya anak akan menjadi pribadi yang rendah diri (*minder*) dan tidak mampu menjadi pemimpin<sup>48</sup>

Sedangkan Abdin Nata menjelaskan ada empat tahapan perkembangan sosial emosional anak usia dini

---

<sup>48</sup> Desiningrum & Dinie Ratri, *Psikologi Perkembangan I*, (Semarang: Universitas Diponegoro, 2012), 34-35.

- 1) Tahap pertama, dimulai dari usia 4-6 bulan anak mulai mengadakan reaksi positif terhadap orang lain antara lain mampu berinteraksi
- 2) Tahap kedua, dimulai Umur 2 tahun anak memiliki rasa bangga dan segan yang terpancar dalam gerakan dan mimiknya
- 3) Tahap ketiga, sejak umur 3 tahun anak mulai timbul perasaan simpati maupun rasa antipati kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum dikenalnya
- 4) Tahap keempat, dimulai umur 4 tahun anak makin senang bergaul dengan anak lain terutama teman yang usianya sebaya. Mereka dapat bermain dengan anak lain secara berkelompok tetapi terkadang mereka akan bertengkar. Kemudian pada usia 5-6 tahun ketika memasuki usia sekolah anak lebih mudah diajak bermain dalam satu kelompok mereka juga mulai memilih teman bermainnya baik tetangga atau teman sebayanya yang dilakukan di luar rumah.<sup>49</sup>

Dalam masa kanak-kanak sejumlah hubungan dilakukan anak dengan teman sebayanya, mereka menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain. Anak yang mengikuti pendidikan prasekolah (PAUD) akan melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekolah dimana perkembangan sosialnya kurang. Alasannya adalah karena dengan PAUD anak dipersiapkan secara lebih baik untuk melakukan partisipasi yang aktif dalam kelompok.

**e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional**

Menurut Ali Nugraha Ada 3 faktor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak yaitu faktor fisik, faktor psikologi, dan lingkungan.<sup>50</sup> Adapun penjelasannya sebagai berikut :

- 1) Faktor fisik  
Apabila faktor keseimbangan tubuh terganggu karena kelelahan, kesehatan yang buruk, perubahan yang berasal

---

<sup>49</sup> Abdin Nata, *Mengenal Emosi Anak*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2000), 34.

<sup>50</sup> Ali Nugraha, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 33.

dari perkembangan maka mereka akan mengalami emosi yang tinggi

2) Faktor psikologi

Faktor psikologi dapat mempengaruhi sosial dan emosi anak antara lain tingkat intelegensi, tingkat aspirasi, dan kecemasan.

- a) Tingkat kemampuan intelektual anak yang rendah, rata-rata memiliki pengendalian emosi yang kurang dibandingkan dengan anak yang pandai pada tingkat umur yang sama
- b) Kegagalan mencapai tingkatan aspirasi, maksudnya adalah kegagalan berulang-ulang yang dialami anak dapat mengakibatkan timbulnya kecemasan baik sedikit maupun banyak
- c) Kecemasan setelah pengalaman emosi tertentu yang sangat kuat. Misalnya akibat lanjutan dari pengalaman yang menakutkan akan mengakibatkan anak takut kepada setiap situasi yang dirasakan mengancam

3) Faktor lingkungan

Keadaan lingkungan dapat mempengaruhi tingkat perkembangan sosial dan emosi anak bisa dikarenakan jadwal anak yang ketat, ketegangan yang terjadi secara terus menerus, dan pengalaman yang menggelisahkan yang merangsang anak secara berlebihan. Berikut adalah penjelasannya:

- a) Ketegangan yang disebabkan oleh pertengkaran dan perselisihan yang terus menerus
- b) Ketegangan yang berlebihan serta disiplin yang otoriter
- c) Sikap orang tua yang selalu mencemaskan atau terlalu melindungi
- d) Suasana otoriter di sekolah

## B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Nurhidayah mahasiswa STIKes Ganesha Husada Kediri dengan judul Permainan Pasir Kinetik Untuk Mengatasi Permasalahan Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Maret 2018 di MI Miftahul Huda Pulerejo Tulungagung. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa 23 siswa yang

menggunakan pasir *kinetik*, 20 siswa (87%) tidak mengalami ketergantungan *gadget*, dan 3 siswa (13%) mengalami ketergantungan tingkat rendah. Dalam skripsi ini terdapat persamaan dan perbedaan, persamaannya adalah mengenai permainan pasir kinetik dan perbedaannya adalah pada variabel terikatnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah variabel terikatnya adalah untuk mengatasi ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah dasar, sedangkan pada penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan sosial-emosional.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitrianti Wulandari dengan judul Pengaruh Bermain *Kinetic Sand* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode bermain *kinetic sand* untuk mengetahui pengaruh *kinetic sand* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group* desain. Berdasarkan hasil analisa penelitian diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak sebelum perlakuan 53% kategori sedang, 47% kategori rendah, dan sesudah perlakuan meningkat menjadi 70%. Berdasarkan hasil penelitian mengatakan bahwa bermain *kinetic sand* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini persamaan yaitu mengenai permainan *kinetic sand* dan perbedaannya adalah pada variabel terikatnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitrianti Wulandari variabel terikatnya adalah untuk mengatasi kreativitas, sedangkan pada penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan sosial emosional anak.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan penjelasan di atas perkembangan sosial emosional adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun negatif, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa disekitarnya serta aktif belajar dalam mengeksplorasi dengan lingkungannya

Perkembangan sosial dan emosional anak tidak selamanya stabil. Mengingat banyak sekali permasalahan di lapangan tentang anak yang kurang bersosialisasi seperti pendiam dan tidak mau bicara dengan orang sekitar dan kurang dalam mengendalikan emosi misalnya ketika anak takut, marah, gembira, sedih, dan cemburu anak

kurang bisa mengekspresikan emosi dalam dirinya. Untuk membantu proses perkembangan sosial emosional anak, guru dapat melakukan pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran salah satunya menggunakan media pasir untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Bermain pasir dalam satu bak yang dimainkan bersama-sama secara berkelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini sedangkan tekstur pasir yang halus, lembut dan mudah dibentuk dapat membuat anak menjadi rileks dan bermain pasir merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak.

