

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

2.1 Konsep Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2017:1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (infancy atau babyhoof) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (early childhood) berusia 1 sampai 5 tahun, masa kanak-kanak akhir (late childhood).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Yuliani, 2017:6).

Anak usia dini ialah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. (Khadijah, 2016:11).

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, di mana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangun tahap awal. (Dadan Suryana, 2021:25)

Maka dapat disimpulkan bahwasannya anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang menjalani masa pertumbuhan dan perkembangannya, dimana pada masa ini potensi anak berkembang sangat cepat yang disebut juga dengan masa keemasan.

Dalam pandangan Islam, segala sesuatu yang dilaksanakan, tentulah memiliki dasar hukum baik itu yang berasal dari dasar naqliyah maupun dasar aqliyah. Begitu juga halnya dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini (Muhammad Sani,2014:225). Di dalam Al-Quran dapat dijelaskan dalam firman Allah QS. Al-Kahf: 46

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya:: Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus-menerus adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. (QS. Al-Kahf: 46)

Maka dapat ditafsirkan dari surah al-kahf ayat 46 yaitu Allah menjelaskan bahwa yang menjadi kebanggaan manusia di dunia ini adalah harta, benda, dan anak-anak, karena manusia sangat memperhatikan keduanya. Banyak harta dan anak dapat memberikan kehidupan dan martabat yang terhormat kepada orang yang memilikinya. Seperti halnya 'Uyainah, pemuka Quraisy yang kaya itu, atau Qurthus, yang mempunyai kedudukan mulia di tengah-tengah kaumnya, karena memiliki kekayaan dan anak buah yang banyak. Karena harta dan anak pula, orang menjadi takabur dan merendahkan orang lain. Allah menegaskan bahwa keduanya hanyalah perhiasan hidup duniawi, bukan perhiasan dan bekal untuk ukhrawi. Padahal manusia sudah menyadari bahwa keduanya akan segera binasa dan tidak patut dijadikan bahan kesombongan. Dalam urutan ayat ini, harta didahulukan dari anak, padahal anak lebih dekat ke hati manusia, karena harta sebagai perhiasan lebih sempurna daripada anak. Harta dapat menolong orang tua dan anak setiap waktu dan dengan harta itu pula kelangsungan hidup keturunan dapat terjamin. Kebutuhan manusia terhadap harta lebih besar daripada kebutuhannya terhadap anak, tetapi tidak sebaliknya.

Sejalan dengan pendapat Quraish shihab yang menguraikan bahwa ayat 46 surah al-kahfi Ayat ini menyebutkan dua hal yang sering dibanggakan manusia, yaitu harta dan anak-anak. Namun, keduanya tidak abadi dan dapat menyesatkan manusia. Sebaliknya, amal baik yang dilakukan karena Allah Swt dan sesuai dengan aturan

agama adalah yang terbaik. Amal saleh ini akan menghasilkan keuntungan besar di sisi Allah Swt dan meningkatkan keyakinan. Selain itu, penggunaan kata "al-Baqiyat as-Sholihat" di akhir ayat tidak dimaksudkan untuk merendahkan nilai anak atau harta. Sebaliknya, penggunaan kata "al-Baqiyat", yang menunjukkan kekekalan, hanya dimaksudkan sebagai perbandingan. Jika tujuan adalah mencapai kebahagiaan duniawi, harta dan keturunan dianggap sebagai keharusan. Namun, jika kebahagiaan hakiki bersama Allah yang diinginkan, pilihan yang paling tepat adalah melakukan amal perbuatan yang baik. Bahkan jika seseorang menggunakan hartanya untuk beramal, hal tersebut bukan disebabkan oleh nilai materi, melainkan oleh tindakan baiknya dalam bersedekah atau berinfak. Jika Dia memiliki anak-anak yang saleh sebagai hasil dari amal perbuatannya yang telah dia lakukan untuk mendidik anak-anak yang saleh. (M. Quraish Shihab, 2013) Berdasarkan penjelasan tersebut, Jika digunakan untuk ketaatan dan mendekatkan diri kepada Allah Swt, harta akan memiliki fungsi sebagai al-baqiyat shalihat.

Berdasarkan tafsir di atas, bahwa harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia, baik dan indah sifatnya serta bermanfaat bagi manusia, tetapi dapat memperdaya dan tidak kekal; tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh yang dilakukan karena Allah dan sesuai tuntunan agama adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan yang dapat membawa kepada kebahagiaan yang kekal sampai di akhirat nanti.

Dari penjelasan ayat di atas bahwa harta dan anak adalah perhiasan kehidupan dunia. Harta dan anak memiliki potensi yang sama dalam mengantarkan kepada kebaikan atau menjerumuskan seseorang kepada dosa dan kemaksiatan. Anak juga harus didik, dilindungi, disayang, dan bermanfaat ke semua orang.

2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Masa usia dini disebut juga sebagai masa awal kanak-kanak yang memiliki berbagai karakter atau ciri-ciri. Ciri-ciri ini tercermin dalam sebutan-sebutan yang diberikan oleh para orang tua, pendidik dan ahli psikologi untuk anak usia dini (Hurlock, dalam Riana Mashar, 2011:7).

Secara alami, anak sejak lahir sampai berusia tiga tahun, atau mungkin hingga sekitar lima tahun, kemampuan menalar seorang anak belum tumbuh dengan sempurna, sehingga pikiran bawah sadar (subconscious mind) masih terbuka dan menerima apa saja informasi dan stimulus yang dimasukkan ke dalam pikirannya

tanpa ada penyeleksian, mulai dari orangtua dan lingkungan keluarga. Pada tahap awal terbentuknya karakter sudah terbangun. (Majid, dalam Daulay, 2015:212- 213).

Setiap anak adalah individu yang unik, karena masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda antara satu sama lainnya. Oleh karena itu, setiap anak tidak dapat diperlakukan sama dengan yang lainnya. Setiap anak memiliki gaya belajar dan tingkah laku yang berbeda sehingga membutuhkan rangsangan dan latihan yang berbeda pula sesuai dengan karakteristik masing-masing anak. Namun secara umum, perkembangan karakteristik anak dapat diklasifikasikan berdasarkan rentang usianya. (Khadijah, 2016:4)

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses perumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi. (Diana Mutiah, 2010:7)

Pada dasarnya anak memiliki ciri khas tertentu yang membedakan anak dengan orang dewasa. Pemberian stimulasi pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Hartati (dalam Andi dan Jane, 2019:13-17) memaparkan berbagai karakteristik anak usia dini, yaitu:

a. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekelilingnya. Rasa ingin tahu tersebut ditandai dengan munculnya berbagai macam pertanyaan misalnya: apa, siapa, mengapa, bagaimana, dan dimana.

b. Anak bersifat unik

Meskipun terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan namun setiap anak memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga.

c. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal. Dia dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya padahal hal tersebut hanya hasil fantasi dan imajinasinya.

d. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Anak usia dini sering disebut dengan istilah golden age atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek. Usia dini menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu.

e. Anak bersifat egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris atau mau menang sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak yang masih suka merebut mainan, menangis atau merengek jika apa yang diinginkannya tidak di turuti.

f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini seringkali berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain karena anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain, apalagi jika kegiatannya tidak menarik perhatiannya. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam waktu lama (Hartati, dalam Andi dan Jane, 2019:16)

g. Anak adalah makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebaya. Dia mulai belajar berbagi, mengalah, sabar menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya, konsep diri anak akan terbentuk, anak juga belajar bersosialisasi dan belajar untuk dapat diterima di lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa karakteristik yang ada pada anak usia dini adalah anak yang memiliki individu yang unik, memiliki rasa ingin tahu yang besar, bersifat egosentris, kaya dengan fantasi dan imajinasi, masa belajar yang paling potensial, memiliki daya konsentrasi yang pendek, serta anak merupakan makhluk sosial yang ditandai melalui berinteraksi dengan teman sebaya.

2.2 Metode Role Playing

2.2.1 Pengertian Role Playing

Menurut Udin S Wiranataputra metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk

memerankan suatu karakter dalam situasi dan kondisi tertentu. Artinya, bahwa siswa harus memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat, berbicara, bertindak sesuai dengan perannya. (Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, 2008)

Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. (Hamdani, 2011:87)

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Pada strategi *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. (Miftahul Huda, 2014:209)

Melalui permainan peran, peserta didik berusaha mengeksplorasi hubungan manusia dengan mempresentasikan dan mendiskusikannya, memungkinkan peserta didik mengeksplorasi berbagai emosi, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah secara bersama-sama. Sebagai model pembelajaran, Role Playing berakar pada dimensi personal dan sosial. Dari perspektif pribadi, model ini bertujuan untuk membantu peserta didik melihat pentingnya memiliki lingkungan sosial yang bermanfaat bagi mereka. Model ini juga memungkinkan peserta didik belajar bagaimana memecahkan masalah pribadi yang mereka hadapi dengan bantuan kelompok sosial yang terdiri dari teman sekelas. Dari segi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi dalam menganalisis situasi sosial, khususnya masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal peserta didik (Elfastris, 2018).

Adapun firman Allah swt dalam QS Yusuf ayat 111 sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن تَصَدِّقُ
الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya: Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. (QS Yusuf: 111).

Kisah-kisah ini adalah pengajaran karena mengandung berita-berita yang sesuai dengan realita kendati jarak masanya sangat jauh antara masa Nabi Muhammad saw dan masa para rasul yang dikisahkan itu. Termasuk dalam hal ini adalah Yusuf dan saudara-saudaranya beserta ayahnya, padahal beliau tidak pernah berhubungan para rahib mereka (Asy-Syaukani,2011:770). Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kisah-kisah yang terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal, Al-Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan melibatkan mereka dalam bermain peran dan mengambil simpati atau pelajaran yang nantinya dijadikan pedoman.

Salah satu faktor dalam diri seseorang yang menentukan berhasil atau tidaknya belajar adalah motivasi belajar, terutama jika menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Motivasi belajar merupakan daya dorong yang umum pada manusia yang menimbulkan keinginan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang menjamin kelangsungan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan mencapai tujuannya (Dale,2012:4).

2.2.2 Tujuan *Role Playing*

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- Menggali perasaannya,
- Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya,
- Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan
- Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain. (Hamzah B Uno, 2009:26)

2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Kelebihan Role Playing

- Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingat siswa
- Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawan sosial yang tinggi
- Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja. (Aris Shoimin, 2014:162)
- Siswa mampu mempraktikkan secara langsung
- Melatih rasa percaya diri di depan kelas

Kelemahan Role Playing

Melihat metode *role playing* dalam cakupan dan cara berproses dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan, dan kelemahan itu adalah :

- Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relative panjang atau banyak
- Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya
- Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
- Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berrati tujuan pengajaran tidak tercapai
- Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini. (Imas Kurniasih, dkk 2015:70)

2.2.4 Jenis-Jenis *Role Playing*

Berikut adalah beberapa jenis *role playing* yang umum dan bermanfaat untuk anak usia dini:

1. **Peran Keluarga:** Anak-anak sering kali memainkan peran anggota keluarga seperti ibu, ayah, kakak, adik, atau kakek nenek. Ini membantu mereka memahami dinamika keluarga dan belajar tentang tanggung jawab serta hubungan interpersonal.
2. **Peran Profesi:** Anak-anak dapat bermain sebagai dokter, guru, polisi, pemadam kebakaran, atau profesi lainnya. Ini membantu mereka memahami berbagai pekerjaan dan peran dalam masyarakat serta mengembangkan keterampilan berbicara dan pemecahan masalah.
3. **Peran Pengantar Belanja:** Dalam permainan ini, anak-anak bisa bermain sebagai pelanggan, kasir, atau petugas toko. Ini memberikan mereka kesempatan untuk belajar tentang transaksi, angka, dan interaksi sosial dalam konteks yang menyenangkan.
4. **Peran Hewan:** Anak-anak bisa berpura-pura menjadi berbagai jenis hewan, seperti kucing, anjing, atau burung. Ini membantu mereka memahami perilaku dan ciri-ciri hewan serta meningkatkan empati mereka terhadap makhluk hidup.

5. **Peran Superhero atau Karakter Fantasi:** Bermain sebagai superhero atau karakter fiksi lainnya memberi anak kesempatan untuk berimajinasi dan mengekspresikan kreativitas mereka. Ini juga membantu mereka belajar tentang nilai-nilai seperti keberanian dan kebaikan.
6. **Peran Masyarakat:** Anak-anak dapat bermain peran sebagai anggota masyarakat seperti petani, pekerja pabrik, atau penduduk desa. Ini membantu mereka memahami berbagai aspek kehidupan masyarakat dan ekonomi.
7. **Peran Kegiatan Sehari-hari:** Bermain peran seperti memasak, membersihkan rumah, atau merawat bayi adalah cara anak-anak belajar tentang rutinitas harian dan tanggung jawab rumah tangga.
8. **Peran Kesehatan dan Keamanan:** Anak-anak bisa bermain sebagai dokter atau pasien, atau mereka bisa berpura-pura menghadapi situasi darurat. Ini membantu mereka memahami pentingnya kesehatan, keamanan, dan cara menghadapi situasi tertentu.
9. **Peran Teman atau Sosial:** Anak-anak bisa bermain sebagai teman atau kelompok teman, yang membantu mereka belajar tentang persahabatan, kerjasama, dan cara menyelesaikan konflik.

Melalui berbagai jenis role playing ini, anak-anak belajar untuk mengekspresikan diri, berlatih keterampilan sosial, dan mengembangkan imajinasi mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

2.3 Sosial Emosional Anak Usia Dini

2.3.1 Pengertian Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial adalah suatu proses yang muncul dimana anak-anak belajar tentang diri dan orang lain dan tentang membangun dan merawat pertemanan. (Asep Umar Fakhruhin, 2010:63) Perkembangan sosial sejatinya mulai pada saat lahir dan muncul dari interaksi yang dialami bayi dan anak kecil di rumah dan selanjutnya bersosialisasi di luar rumah.

Keluarga sebagai tempat belajar anak, mempunyai peranan yang sangat strategis dalam meningkatkan perkembangan sosial. Karena sebagian besar penelitian yang berkaitan dengan hubungan sosial manusia menunjukkan, bahwa pengalaman sosial awal (keluarga) yang dimulai pada masa kanak-kanak akan menetap pada diri seseorang dan mempengaruhi kehidupan orang tersebut. (Ratna Wulan, 2011:42)

Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Land & Pettit sebagaimana yang dikutip Laura E. Berk bahwa anak-anak pertama kali menguasai keterampilan berinteraksi dengan teman sebaya dalam keluarga mereka. Orang tua mempengaruhi pergaulan sebaya dengan teman mereka, baik secara langsung, melalui upaya untuk mempengaruhi hubungan sebaya anak-anak, maupun secara tidak langsung, melalui praktik pengasuhan (child-rearing practices) dan permainan. (Laura E. Berk, 2012:353)

Lebih spesifik lagi, Seefeldt dan A. Wasik dalam bukunya yang berjudul Pendidikan Anak Usia Dini, menjelaskan bahwa waktu anak-anak usia tiga, empat, dan lima tahun bertumbuh, mereka semakin menjadi makhluk sosial. (Seefeldt dan A. Wasik, 2008:84-85)

Pada usia tiga tahun, jelas Seefeldt dan A. Wasik, perkembangan fisik anak-anak memungkinkan mereka untuk bergerak kian kemari secara mandiri dan mereka ingin tahu tentang lingkungan mereka dan orang-orang di sekitarnya. Anak-anak usia tiga tahun, ditengah ketertarikannya kepada lingkungan dan orang-orang disekelilingnya, namun mereka masih lebih menyukai permainan paralel.

Sedangkan anak-anak usia empat dan lima tahun, tambah Seefeldt dan A. Wasik, sedang menjadi makhluk sosial dan sering lebih suka ditemani anak-anak lain daripada ditemani orang dewasa. Di usia ini, anak-anak mulai mengungkapkan kesukaan mereka untuk bermain dengan beberapa anak. Bermain dan ada bersama adalah aspek penting dari perkembangan sosial bagi anak-anak usia empat dan lima tahun.

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa pengalaman sosial awal anak, yang di mulai dalam keluarga akan mempengaruhi kehidupannya di masa mendatang. Ada beberapa hal, yang penentukannya dipengaruhi oleh pengalaman sosial awal pada masa anak-anak, seperti yang dijelaskan oleh Ratna Wulan, yaitu:

1. Penyesuaian sosial

Perilaku yang dipelajari anak sejak usia dini akan menetap pada diri anak tersebut sampai anak dewasa nanti. Perilaku tersebut akan mempengaruhi penyesuaian diri pada lingkungan sosial tertentu. Jika perilaku yang menetap pada anak sejak dini baik, maka anak akan menyesuaikan diri secara baik pula dengan lingkungannya. Begitu juga sebaliknya.

2. Keterampilan sosial

Selain perilaku, sikap anak juga terbentuk sejak dini dan sekali menetap pada diri anak akan lebih sulit untuk mengubahnya. Sikap anak akan mempengaruhi perkembangan keterampilannya dalam bersosialisasi.

Dengan kata lain, terbentuknya sikap yang baik pada anak, akan membuatnya terampil dalam bergaul di kemudian hari.

3. Partisipasi aktif

Pengalaman sosial awal juga akan mempengaruhi seberapa aktif peran seseorang (anak) dalam berpartisipasi sebagai anggota masyarakat, baik pada masa anak-anak maupun sudah dewasa kelak.

Seseorang yang pengalaman awal sosialnya menyenangkan, akan memiliki kesan terhadap pengalaman tersebut dan cenderung ingin mengulang kembali kejadian yang menyenangkan itu dengan berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan sosialnya.

Sedangkan emosi adalah letupan perasaan yang muncul dari dalam diri seseorang, baik bersifat positif ataupun negatif. (Hibana S. Rahman, 2002:110) Sedangkan dalam pengertian yang sederhana, Lawrence E. Shapiro menjelaskan, emosi adalah kondisi kejiwaan manusia. (Suyadi, 2010:109) Karena sifatnya yang psikis atau kejiwaan, lanjut Lawrence, maka emosi hanya dapat dikaji melalui letupan-letupan emosional atau gejala-gejala dan fenomena-fenomena. Seperti kondisi sedih, gembira, gelisah, benci, dan lain sebagainya.

Perkembangan emosi, dalam artian yang sederhana adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Umar Fakhruddin menjelaskan bahwa perkembangan emosi adalah proses yang berjalan secara perlahan dan anak dapat mengontrol dirinya ketika menemukan self comforting behavior atau merasa nyaman. Atau dengan kata lain, anak belajar emosinya secara bertahap. (Asep Umar Fakhruddin, 2010:48)

Menurut Elizabeth B. Hurlock, kemampuan anak untuk bereaksi secara emosional sudah ada semenjak bayi baru dilahirkan. Gejala pertama perilaku emosional ini adalah berupa keterangsangan umum. Dengan meningkatnya usia anak, reaksi emosional mereka kurang menyebar, kurang sembarangan, lebih dapat dibedakan, dan lebih lunak karena mereka harus mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi yang berlebihan. (Riris Eka Setiani, 2012:23)

Adapun ciri-ciri penampilan emosi pada anak menurut Hurlock ditandai oleh intensitas yang tinggi, sering kali ditampilkan, bersifat sementara, cenderung mencerminkan; individualitas, bervariasi seiring meningkatnya usia, dan dapat diketahui melalui gejala perilaku.

Berikut ini ada beberapa pola emosi yang dijelaskan Hurlock yang secara umum terdapat pada diri anak, yaitu:

- Rasa Takut

Rasa takut berpusat pada bahaya yang bersifat fantastik, adikodrati, dan samar-samar. Mereka takut pada gelap dan makhluk imajinatif yang diasosiasikan dengan gelap, pada kematian atau luka, pada kilat guntur, serta pada karakter yang menyeramkan yang terdapat pada dongeng, film, televisi, atau komik.

Terlepas dari usia anak, ciri khas yang penting pada semua rangsangan takut ialah hal tersebut terjadi secara mendadak dan tidak di duga, dan anak-anak hanya mempunyai kesempatan yang sedikit untuk menyesuaikan diri dengan situasi tersebut. Namun seiring dengan perkembangan intelektual dan meningkatnya usia anak, mereka dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Selanjutnya reaksi rasa, seperti; intelegensia, jenis kelamin, status sosial ekonomi, kondisi fisik, hubungan sosial, urutan kelahiran, dan faktor kepribadian.

- Rasa Marah

Pada umumnya, kemarahan disebabkan oleh berbagai rintangan, misalnya rintangan terhadap gerak yang diinginkan anak baik rintangan itu berasal dari orang lain atau berasal dari ketidakmampuannya sendiri, rintangan terhadap aktivitas yang sudah berjalan dan sejumlah kejengkelan yang menumpuk. Reaksi kemarahan anak-anak secara garis besar dikategorisasikan menjadi dua jenis yaitu reaksi impulsif dan reaksi yang ditekan.

Reaksi impulsif sebagian besar bersifat menghukum keluar (extra punitive), dalam arti reaksi tersebut diarahkan kepada orang lain, misalnya dengan memukul, menggigit, meludahi, meninju, dan sebagainya. Sebagian kecil lainnya bersifat ke dalam (intra punitive), dalam arti anak-anak mengarahkan reaksi pada dirinya sendiri.

- Rasa Cemburu

Rasa cemburu adalah reaksi normal terhadap kehilangan kasih sayang yang nyata, dibayangkan, atau ancaman kehilangan kasih sayang. Cemburu disebabkan kemarahan yang menimbulkan sikap jengkel dan ditujukan kepada orang lain. Pola rasa cemburu seringkali berasal dari takut yang berkombinasi dengan rasa marah.

Orang yang cemburu sering kali merasa tidak tentram dalam hubungannya dengan orang yang dicintai dan takut kehilangan status dalam hubungannya itu.

Ada tiga sumber utama yang menimbulkan rasa cemburu, yaitu: Pertama, merasa diabaikan atau diduakan. Rasa cemburu pada anak-anak umumnya tumbuh di rumah. Sebagai contoh, seorang bayi yang baru lahir yang pasti meminta banyak waktu dan perhatian orangtuanya. Sementara itu kakaknya yang lebih tua merasa diabaikan. Ia merasa sakit hati terhadap adiknya itu. Kedua, situasi sekolah, sumber ini biasanya menimpa anak-anak usia sekolah. Kecemburuan yang berasal dari rumah sering di bawa ke sekolah yang mengakibatkan anak-anak memandang setiap orang, baik guru atau teman-teman kelasnya sebagai ancaman bagi keamanan mereka. Untuk melindungi keamanan mereka, anak-anak kemudian mengembangkan kepemilikan pada salah satu guru atau teman sekelasnya. Kecemburuan juga bisa disulut oleh guru yang suka membandingkan anak satu dengan anak lain. Ketiga, kepemilikan terhadap barang-barang yang dimiliki orang lain membuat mereka merasa cemburu. Jenis kecemburuan ini berasal dari rasa iri yaitu keadaan marah dan kekesalan hati yang di tujukan kepada orang yang memiliki barang yang diinginkannya itu.

- Duka Cita atau Kesedihan

Bagi anak-anak, duka cita bukan merupakan keadaan yang umum. Hal ini dikarenakan tiga alasan; Pertama, para orangtua, guru, dan orang dewasa lainnya berusaha mengamankan anak tersebut dari berbagai duka cita yang menyakitkan. Karena hal itu dapat merusak kebahagiaan masa kanak-kanak dan dapat menjadi dasar bagi masa dewasa yang tidak bahagia. Kedua, anak-anak terutama apabila mereka masih kecil, mempunyai ingatan yang tidak bertahan terlalu lama, sehingga mereka dapat dibantu melupakan duka cita tersebut, bila ia dialihkan kepada sesuatu yang menyenangkan.

Kemudian ketiga, tersedianya pengganti untuk sesuatu yang telah hilang, mungkin berupa mainan yang disukai, ayah atau ibu yang dicintai, sehingga dapat memalingkan mereka dari kesedihan kepada kebahagiaan. Namun, seiring dengan meningkatnya usia anak, kesediaan anak semakin bertambah dan untuk mengalihkan kesedihan dari anak-anak tidak efektif lagi.

- Keingintahuan

Anak-anak menunjukkan keingintahuan melalui berbagai perilaku, misalnya dengan bereaksi secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tidak layak atau misterius dalam lingkungannya dengan bergerak kearah benda tersebut,

memperlihatkan kebutuhan atau keinginan untuk lebih banyak mengetahui tentang dirinya sendiri atau lingkungannya untuk mencari pengalaman baru dan memeriksa rangsangan dengan maksud untuk lebih banyak mengetahui selukbeluk unsur-unsur tersebut.

- Kegembiraan

Gembira adalah emosi yang menyenangkan yang dikenal juga dengan kesenangan atau kebahagiaan. Seperti bentuk emosi-emosi sebelumnya. Kegembiraan pada masing anak berbeda-beda, baik mencakup intensitas dan cara mengekspresikannya.

- Kasih Sayang

Kasih sayang adalah reaksi emosional terhadap seseorang atau binatang atau benda. Hal ini menunjukkan perhatian yang hangat, dan memungkinkan terwujud dalam bentuk fisik atau kata-kata verbal.

Namun yang harus diketahui bersama, bahwa setiap anak mempunyai emosi yang berbeda. Hal ini bisa terlihat dari bagaimana anak mengekspresikan tentang suatu keadaan, sedih misalnya. Sebagaimana anak mengekspresikan kesedihan dengan menangis. Tetapi, bagi anak yang lain dalam mengekspresikan kesedihan bisa dengan wajah murung dan menyendiri di kamar atau yang lainnya.

Allah SWT berfirman di dalam al-Qur'an surat ar-Rum (30) ayat 54, yaitu:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

Allah, dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian dia menjadikan sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian dia menjadikan sesudah kuat itu lemah dan berubah. Dia menciptakan apa yang dikehendaknya dan Dialah yang Mengetahui lagi Mahakuasa. (QS. ar-Ruum [30]: 54) (Sit, 2017:78).

Ayat ini menjelaskan bahwa manusia itu saat masih bayi berada dalam kondisi lemah, bahkan sebelum itu, mereka dalam ketiadaan. Allah lah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, yakni pada masa bayi. Kemudian Dia menjadikan kamu setelah keadaan lemah itu menjadi kuat dan berdaya, yakni pada masa dewasa, sehingga kamu dapat melakukan banyak hal, kemudian Dia menjadikan kamu setelah kuat dan berdaya itu lemah kembali dan beruban, yakni masa tua. Demikianlah, Dia akan terus menciptakan apa yang Dia kehendaki, antara lain menciptakanmu dari

lemah menjadi kuat dan sebaliknya. Dan Dia Maha Mengetahui atas segala pengaturan ciptaan-Nya, Mahakuasa atau segala sesuatu yang Dia kehendaki, termasuk membangkitkanmu kembali dari kematian (Kementrian Agama RI, 2014:411).

Di dalam ayat ini disampaikan perjalanan hidup manusia. Mereka berasal dari sesuatu yang tidak ada arti dan tidak punya daya apa-apa, yaitu nutfah (zygot) yang merupakan telur yang terbuahi sperma. Nutfah itu kemudian berkembang menjadi janin, dan kemudian lahir, sebagaimana diinformasikan al-Mu'minin/23: 12-14. Dari kanak-kanak manusia kemudian menjadi remaja, dewasa, lalu matang, dan menjadi manusia yang perkasa dan berkuasa. Setelah itu manusia menginjak usia tua. Dalam usia tua itu manusia menjadi makhluk yang lemah kembali. Di samping lemah, manusia juga mengalami perubahan fisik, di antaranya rambut yang tadinya hitam menjadi uban, kulit menjadi keriput, daya penglihatan dan pendengaran semakin lemah, dan perubahan-perubahan lainnya. Setelah itu manusia pasti mati. Demikianlah Allah menciptakan makhluk yang dikehendaki-Nya, yaitu bahwa perjalanan hidup manusia di dunia pada umumnya demikian. Namun Allah dapat menentukan lain, yaitu bahwa manusia dapat saja wafat pada usia-usia yang dikehendaki-Nya sebelum usia tua tersebut. Demikianlah lemahnya manusia di depan Tuhan. Oleh karena itu, mereka hendaknya tidak menyombongkan diri, tetapi beriman dan patuh kepada-Nya.

Sebagaimana dalam hadist Rasulullah Saw yang berbunyi:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَدُّ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبْوَاهُ يُهَيِّدَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ

Artinya : Setiap anak yang lahir berada dalam keadaan fitrah (suci), maka orang tuanya lah yang akan menjadikannya yahudi, Nasrani atau Majusi.

2.3.2 Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa yang sangat signifikan dalam tahapan perkembangan anak. Pada anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-5 tahun khususnya, usia di mana anak sangat senang meniru apa yang dibicarakan dan tindakan-tindakan apapun yang dilakukan oleh orang-orang yang di sekitarnya. Seperti memanggil anak dengan nama gelar yang baik sebagai bentuk penghormatan untuknya, tunjukkanlah sikap yang baik ketika memanggil anak bukan dengan

teriakan ataupun bentakkan. Hal ini bertujuan supaya anak meniru perilaku yang baik dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain sebagaimana dia di perlakukan.

Erikson (dalam Khadijah dan Zahriani, 2021:15) menyatakan usia 4-5 tahun (usia prasekolah) inilah tahapan perkembangan prososial anak mulai berkembang. Perkembangan sosial anak prasekolah di tandai dengan meluasnya lingkungan sosial. Anak mulai melepaskan diri dari keluarga dan semakin mendekati diri dengan orang lain. Anak mulai terlihat aktif bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya bahkan orang dewasa lainnya seperti guru umumnya di sekolah. Pada periode prasekolah hubungan anak dengan orang lain mulai meningkat, mereka mulai dapat menyesuaikan diri dan melakukan kerjasama dalam aktivitas bermainnya.

Secara umumnya yang menjadi karakteristik berkembangnya perkembangan sosial pada anak usia dini yaitu anak mulai memilih lawan bermain yang sejenis misal anak perempuan dominannya akan bermain dengan teman perempuannya juga daripada dengan teman laki-lakinya, memiliki kepercayaan lebih akan teman-temannya, agresivitas yang meningkat, senang bermain secara berkelompok, mulai ikut serta dengan pekerjaan-pekerjaan orang dewasa misal membantu ibu membersihkan rumah atau pekerjaan di dapur, mulai belajar untuk menjalin tali persahabatan yang baik dan memperlihatkan rasa setia kawan seperti memberikan pembelaan kepada temannya. (Khadijah dan Zahriani, 2021:15).

2.4 Penelitian Relevan

Irma Juliantika (2020), dengan judul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Melalui Anak Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Lawe Alas Tahun Ajaran 2020”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui belajar siswa sebelum metode bermain peran dan setelah menerapkan metode bermain peran anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Lawe Alas 2020. Jenis penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Kesimpulan dari penelitian ini ialah penelitian siklus I diperoleh data perkembangan sosial anak masih rendah. Dari 15 orang anak, 11 orang anak dikategorikan mulai berkembang (80%) dan 4 anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (20%). Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang di hadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, Dari 15 anak kriteria berkembang sangat baik sebanyak 8 orang (53,33%), sedangkan kriteria berkembang

sesuai harapan sebanyak 7 orang anak (46,67%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang tidak ada dan anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada.

2.5 Kerangka Berpikir

Kemampuan dalam bekerjasama dengan individu lain dan kemampuan beradaptasi dengan orang lain merupakan perkembangan sosial anak. Untuk mendapatkan atau meningkatkan kemampuan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan berinteraksi maupun berkomunikasi dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya ataupun orang yang baru dikenal. metode *role playing* karena pada dasarnya *role play* adalah strategi yang simple, karena lebih fokus pada materi yang dibahas, lebih objektif, jelas dan mudah dimengerti. Metode bermain peran sebenarnya adalah untuk mengkreasikan suatu kejadian yang telah atau mungkin terjadi di masa lalu, sekarang dan masa mendatang. Dengan demikian siswa lebih menjiwai peran tersebut ketika di hadapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK IT TAHFIDZ INSAN MULIA”