

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Perkembangan

2.1.1. Pengertian Perkembangan.

Perkembangan adalah perubahan yang progresif progresif dan kontinyu(berkesinambungan) dalam diri individu mulai lahir sampai mati. Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus dan bahasa serta sosialisasi, dan kemandirian (kemenkes RI, 2014)

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

2.1.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan

a. faktor hereditas

Hereditas merupakan faktor yang pertama mempengaruhi perkembangan individu. Dalam hali ini hereditas diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang di wariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi baik fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak pembuahan ovum oleh sperma sebagai pewarisan dari pihakorang tua. Seberapa jauh

perkembangan individu terjadi dan bagaimana kualitas perkembangannya tergantung dari kualitas hereditas. (Yusuf,2008)

b. faktor lingkungan

lingkungan perkembangan merupakan berbagai peristiwa, situasi di luar organisme yang diduga mempengaruhi atau dipengaruhi oleh perkembangan individu. Jadi sejak permulaan masa anak, lingkungan mempengaruhi perkembangan emosional dan kejiwaan seorang anak.(yusuf,2008; Suherman.2000)

faktor lingkungan terdiri atas :

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

2.1.3. Tahapan Perkembangan

Teori psikososial Erikson berkaitan dengan prinsip – prinsip dari perkembangan secara psikologi dan sosial, dan merupakan bentuk pengembangan dari teori psikoseksual dari Sigmund Freud. Delapan tahapan yang dibuat oleh Erikson yaitu:

2.1.3.1. *Trust vs Mistrust* (Percaya & Tidak Percaya, 0-18 bulan)

Karena ketergantungannya, hal pertama yang akan dipelajari seorang anak atau bayi dari lingkungannya adalah rasa percaya pada orang di sekitarnya, terutama pada ibu atau

pengasuhnya yang selalu bersama setiap hari. Jika kebutuhan anak cukup dipenuhi oleh sang ibu atau pengasuh seperti makanan dan kasih sayang maka anak akan merasakan keamanan dan kepercayaan.

Akan tetapi, jika ibu atau pengasuh tidak dapat merespon kebutuhan si anak, maka anak bisa menjadi seorang yang selalu merasa tidak aman dan tidak bisa mempercayai orang lain, menjadi seorang yang selalu skeptis dan menghindari hubungan yang berdasarkan saling percaya sepanjang hidupnya.

2.1.3.2. Otonomi vs Malu dan Ragu – Ragu (*Autonomy vs Shame and Doubt*, 18 bulan – 3 tahun)

Kemampuan anak untuk melakukan beberapa hal pada tahap ini sudah mulai berkembang, seperti makan sendiri, berjalan, dan berbicara. Kepercayaan yang diberikan orang tua untuk memberikannya kesempatan bereksplorasi sendiri dengan dibawah bimbingan akan dapat membentuk anak menjadi pribadi yang mandiri serta percaya diri.

Sebaliknya, orang tua yang terlalu membatasi dan bersikap keras kepada anak, dapat membentuk sang anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu dan tidak memiliki rasa percaya diri, dan juga kurang mandiri. Anak dapat menjadi lemah dan tidak kompeten sehingga selalu merasa malu dan ragu – ragu terhadap kemampuan dirinya sendiri.

2.1 3.2. *Initiative vs Guilt* (Inisiatif vs Rasa Bersalah, 3 – 6 tahun)

Anak usia prasekolah sudah mulai memantapkan beberapa kemampuannya yang lain seperti motorik dan kemampuan berbahasa, mampu mengeksplorasi lingkungannya secara fisik maupun sosial dan mengembangkan inisiatif untuk mulai bertindak.

Apabila orang tua selalu memberikan hukuman untuk dorongan inisiatif anak, akibatnya anak dapat selalu merasa bersalah tentang dorongan alaminya untuk mengambil tindakan. Namun, inisiatif yang berlebihan juga tidak dapat dibenarkan karena anak tidak akan memedulikan bimbingan orang tua kepadanya. Sebaliknya, jika anak memiliki inisiatif yang terlalu sedikit, maka ia dapat mengembangkan rasa ketidakpedulian.

2.1.4. *Industry vs Inferiority* (Tekun vs Rasa Rendah Diri, 6-12 tahun)

Anak yang sudah terlibat aktif dalam interaksi sosial akan mulai mengembangkan suatu perasaan bangga terhadap identitasnya. Kemampuan akademik anak yang sudah memasuki usia sekolah akan mulai berkembang dan juga kemampuan sosialnya untuk berinteraksi di luar keluarga.

Dukungan dari orang tua dan gurunya akan membangun perasaan kompeten serta percaya diri, dan pencapaian sebelumnya akan memotivasi anak untuk mencapai pengalaman baru.

Sebaliknya kegagalan untuk memperoleh prestasi penting dan kurangnya dukungan dari guru dan orang tua dapat membuat anak menjadi rendah diri, merasa tidak kompeten dan tidak produktif.

2.1.3.5. *Identity vs Role Confusion* (Identitas vs Kebingungan Peran, 12-18 tahun)

Pada tahap ini seorang anak remaja akan mencoba banyak hal untuk mengetahui jati diri mereka sebenarnya, dan biasanya anak akan mencari teman yang memiliki kesamaan dengan dirinya untuk melewati hal tersebut.

Jika anak dapat menjalani berbagai peran baru dengan positif dan dukungan orang tua, maka identitas yang positif juga akan tercapai. Akan tetapi jika anak kurang mendapat bimbingan dan mendapat banyak penolakan dari orang tua terkait berbagai peranannya, maka ia bisa jadi akan mengalami kebingungan identitas serta ketidak yakinan terhadap hasrat serta kepercayaan dirinya.

2.1 3.6. *Intimacy vs Isolation* (Keintiman vs Isolasi, 18-35 tahun)

Tahap pertama dalam perkembangan kedewasaan ini biasanya terjadi pada masa dewasa muda, yaitu merupakan tahap ketika seseorang merasa siap membangun hubungan yang dekat dan intim dengan orang lain. Jika sukses membangun hubungan yang erat, seseorang akan mampu merasakan cinta serta kasih sayang.

Pribadi yang memiliki identitas personal kuat sangat penting untuk dapat menembangkan hubungan yang sehat. Sementara kegagalan menjalin hubungan bisa membuat seseorang merasakan jarak dan terasing dari orang lain.

2.1 3.7. *Generativity vs Stagnation* (*Bangkit vs Stagnan, 35-64 tahun*)

Ini adalah tahap kedua perkembangan kedewasaan. Normalnya seseorang sudah mapan dalam kehidupannya. Kemajuan karir atau rumah tangga yang telah dicapai memberikan seseorang perasaan untuk memiliki suatu tujuan. Namun jika seseorang merasa tidak nyaman dengan alur kehidupannya, maka biasanya akan muncul penyesalan akan apa yang telah dilakukan di masa lalu dan merasa hidupnya mengalami stagnasi.

2.1 3.8. *Integrity vs Despair* (*Integritas vs Keputusan, 65 tahun keatas*)

Pada fase ini seseorang akan mengalami penglihatan kembali atau flash back tentang alur kehidupannya yang telah dijalani. Juga berusaha untuk mengatasi berbagai permasalahan yang sebelumnya tidak terselesaikan. Jika berhasil melewati tahap ini, maka seseorang akan mendapatkan kebijaksanaan, namun jika gagal mereka bisa menjadi putus asa.

2.1.4. Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak dengan rentang usia 3-6 tahun (Cahyaningsi,2011). Dalam masa ini anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai perempuan atau laki-laki, dapat mengatur diri

dalam buang air (toilet training), dan mengenai beberapa hal yang dianggap berbahaya(mencelakakan dirinya).

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

a. Perkembangan fisik

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

b. Perkembangan motorik

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

c. Perkembangan intelektual

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

d. perkembangan bahasa

perkembangan bahasa anak usia prasekolah ditandai dengan anak usia antara 3-6 tahun membentuk kalimat yang terdiri atas sekitar 3-4 kata dan hanya membentuk kalimat yang terdiri atas sekitar menyampaikan sebuah makna, percakapan seperti itu sering kali diistilahkan telegrafik karena kalimatnya yang singkat. Anak berusia 3 tahun banyak sekali bertanya dan bentuk lampau dari kata kerja. Mereka dapat memberi dan mengikuti perintah sederhana. Mereka berbicara berulang-ulang, tanpa memerhatikan apakah ada orang yang mendengarkan atau menjawabnya. Mereka menikmati usik atau berbicara dengan mainan atau boneka serta meniru menggunakan kata-kata dengan fasih.

e. perkembangan sosial

perkembangan sosial pada anak usia prasekolah terutama pada usia 4 tahun sudah tampak jelas. Karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosio-psikologis keluarganya. Apabila di lingkungan keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas keluarga atau anggota keluarga, terjalin komunikasi antar anggota keluarga, dan konsisten dalam melaksanakan aturan maka anak akan memiliki kemampuan penyesuaian sosial dalam berhubungan dengan orang lain.

f. perkembangan bermain

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

g. perkembangan kepribadian

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

h. perkembangan moral

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

i. perkembangan kesadaran beragama

kesadaran beragama pada usia ini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. sikap keagamanya bersifat reseptif (menerima) meskipun banyak bertanya.
 - b. Pandangan ketuhananya bersifat *anthropomorph* (dipersonifikasi)
 - c. Penghayatan acara rohaniah *superficial* (belum mendalam) meskipun mereka telah melakukan atau berpartisipasi dalam berbagai keadaan ritual.
 - d. Hal keluhan dipahami secara *ideosyncritic* (menurut khayalan pribadinya) sesuai dengan taraf berpikirnya yang masih bersifat *egosentrik* (memandang segala sesuatu dari sudut dirinya sendiri).
- j. perkembangan emosional

perkembangan emosional anak prasekolah masa puncaknya terjadi pada usia empat tahun. Pada masa ini anak sudah mulai menyadari bahwa dirinya berbeda dengan orang lain, kesadaran ini diperoleh dari pengalamannya, bahwa tidak setiap keinginannya berhadapan dengan keinginan orang lain, sehingga orang lain tidak selamanya memenuhi keinginannya, bersamaan dengan itu, berkembang pula perasaan harga diri yang menuntut pengakuan dari lingkungannya. Jika lingkungannya (orang tua) tidak mengakui harga diri anak, seperti memperlakukan anak secara keras, atau kurang menyayangnya, maka pada diri anak akan berkembang

dengan sikap keras kepala atau menentang dan menyerah menjadi penurut yang siliputi rasa harga diri kurang dengan sifat pemalu.

2.1.5. Tugas Perkembangan Belajar

2.1.5.1. Tugas Perkembangan Belajar Anak Prasekolah menurut(yusuf,2008) diantaranya:

a. belajar buang air kecil

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

b. belajar mengenal jenis kelamin

melalui pengamatan anak dapat melihat tinglah laku, bentuk fisik dan pakaian yang berbeda antara jenis kelamin yang satu dengan lainnya. Dengan cara tersebut, anak dapat mengenali perbedaan anatomis perempuan dan laki-laki.

c. mencapai kestabilan jasmaniah fisiologis

keadaan jasmani anak sangat labil apabila dibandingkan dengan cara orang dewasa. Anak cepat sekali merasakan perubahan suhu sehingga temperatur badannya mudah berubah. Untuk

d. membentuk konsep-konsep (pengertian) sederhana suatu kenyataan sosial dan alam

mulanya dunia ini bagi anak [merupakan suatu keadaan yang kompleks dan membingungkan. Lama kelamaan anak dapat mengamati benda-benda atau orang-orang di sekitarnya. Misalnya belajar mengenal orang, belajar mengelompokkan hewan, tumbuhan dan lain-lain. Untuk mencapai kemampuan tersebut diperlukan kematangan sistem syaraf, dan bimbingan orang tua.

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

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

f. Belajar mengadakan hubungan baik dan buruk, yang berarti mengembangkan kata hati.

Anak kecil dikuasai oleh hedonisme naif, dimana kenikmatan dianggap baik, sedangkan penderitaan akan dianggapnya buruk(hedonisme adalah aliran yang menyatakan bahwa manusia dalam hidupnya bertujuan mencari kenikmatan dan kebahagiaan). Apabila anak bertambah besar ia harus belajar pengertian tentang baik dan buruk, benar dan salah sebab sebagai makhluk sosial, manusia tidak hanya memperhatikan kepentingan

sendiri saja, tetapi juga harus memperhatikan kepetingan orang lain. Anak mengenal pengertian baik dan buruk, benar dan salah ini di pengaruhi oleh pendidikan yang diperolehnya.

2.1.6. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan

Faktor-faktor yang mendukung penyelesaian tugas perkembangan ialah (Nuryanti, 2008).

1. Tingkat perkembangan yang normal
2. Kesempatan-kesempatan untuk mempelajari tugas-tugas perkembangan tersebut dengan arahan dan bimbingan yang tepat
3. Motivasi yang tinggi
4. Tingkat kecerdasan yang memadai
5. Kreatifitas

2.1.7. Faktor yang Menghambat Perkembangan

Faktor-faktor yang menghambat penyelesaian tugas perkembangan ialah (Nuryanti, 2008):

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

2.2. Konsep Perkembangan Emosi

2.2.1. Pengertian Perkembangan Emosi

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

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

2.2.2. Mekanisme Emosi

Bagaimanakah proses terjadinya emosi dalam diri seseorang?

Lewis and Rosenblum (Stewart, at. al. 1985) mengutarakan proses terjadinya emosi melalui lima tahapan sebagai berikut.

- 1.Elicitors Elicitors, yaitu adanya dorongan berupa situasi atau peristiwa. Misalnya, ada peristiwa kebakaran.
- 2.Receptors Receptor, yaitu aktivitas di pusat sistem syaraf, setelah indra menerima rangsangan dari luar. Dalam hal ini mata melihat peristiwa kebakaran maka mata berfungsi sebagai indra penerima stimulus atau reseptor awal. Setelah mata menerima stimulus, ia melanjutkan rangsangan tersebut ke otak sebagai pusat sistem syaraf.

3.State State, yaitu perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologi. Dalam contoh kasus ini, setelah rangsangan mencapai otak maka otak menerjemahkan dan mengolah stimulus tersebut serta menyebarkan kembali stimulus yang telah diterjemahkan tadi ke berbagai bagian tubuh lain yang terkait sehingga terjadi perubahan fisiologis, seperti jantung berdetak keras, tekanan darah naik, badan tegang atau terjadi perubahan pada hormon lainnya.

4.Expression Expression, yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang dapat diamati, seperti pada wajah, tubuh, suara atau tindakan yang terdorong oleh perubahan fisiologis. Contohnya, otot wajah mengencang, tubuh tegang, mulut terbuka, dan suara keras berteriak atau bahkan lari kencang menjauh.

5.Experience Experience, yaitu persepsi dan interpretasi individu pada kondisi emosionalnya. Dengan pengalaman individu dalam menerjemahkan dan merasakan perasaannya sebagai rasa takut, stres, terkejut, dan ngeri.

Lebih lanjut Syamsuddin (2000:69) mengutarakan mekanisme emosi dalam rumusan yang lebih ringkas. Kelima komponen tadi digambarkan dalam tiga variabel berikut.

2.2.3. Metode Perkembnagn Emosi

1. Variabel Stimulus

Rangsangan yang menimbulkan emosi disebut sebagai variabel stimulus. Terdapat peristiwa sebagai rangsangan bermakna bagi individu yang diterima melalui panca inderanya. Dalam hal ini, prosesnya sama dengan proses elicitors dalam contoh di atas.

2. Variabel Organismik

Perubahan-perubahan fisiologis yang terjadi saat mengalami emosi disebut sebagai variabel organik. Setelah individu menerima rangsangan, proses selanjutnya adalah meneruskan rangsangan tersebut ke pusat syaraf. Pusat sistem syaraf meneruskan rangsangan yang telah diolah ke seluruh tubuh sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan fisiologis. Variabel organismik ini memiliki kesamaan dengan terjadinya proses receptors dan state.

3. Variabel Respons

Pola sambutan ekspresif atas terjadinya pengalaman emosi disebut sebagai variabel respons. Individu merespons stimulus yang ia terima dengan cara mengekspresikannya melalui perilaku ataupun bahasa tubuhnya. Variabel respons ini memiliki kesamaan dengan proses expression.

2.2.4. Fungsi Emosi

Setelah kita mengetahui apa dan bagaimana mekanisme terjadinya emosi pada individu, selanjutnya kita akan membahas tentang fungsi atau

peranan emosi pada perkembangan anak. Fungsi dan peranan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Merupakan bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya pada orang lain. Sebagai contoh, anak yang merasakan sakit atau marah biasanya mengekspresikan emosinya dengan menangis. Menangis ini merupakan bentuk komunikasi anak dengan lingkungannya pada saat ia belum mampu mengutarakan perasaannya dalam bentuk bahasa verbal. Demikian pula halnya ekspresi tertawa terbahak-bahak ataupun memeluk ibunya dengan erat. Ini merupakan contoh bentuk komunikasi anak yang bermuatan emosional.

2. Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya, antara lain berikut ini:

- a. Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya. Penilaian lingkungan sosial ini akan menjadi dasar individu dalam menilai dirinya sendiri. Penilaian ini akan menentukan cara lingkungan sosial memperlakukan seorang anak, sekaligus membentuk konsep diri anak berdasarkan perlakuan tersebut. Sebagai contoh, seorang anak sering mengekspresikan ketidaknyamanannya dengan menangis, lingkungan sosialnya akan menilai ia sebagai anak yang “cengeng”. Anak akan diperlakukan sesuai dengan penilaiannya tersebut, misalnya entah sering mengolok-olok anak, mengucilkannya atau

bisa juga menjadi over protective. Penilaian dan perlakuan terhadap anak yang disebut “cengeng” ini akan mempengaruhi kepribadian dan penilaian diri anak.

b. Emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi-reaksi yang ditampilkan lingkungannya. Melalui reaksi lingkungan sosial, anak dapat belajar untuk membentuk tingkah laku emosi yang dapat diterima lingkungannya. Jika anak melempar mainannya saat marah, reaksi yang muncul dari lingkungannya adalah kurang menyukai atau menolaknya. Reaksi yang kurang menyenangkan ini, membuat anak memperbaiki ekspresi emosinya agar dapat diterima di lingkungan masyarakatnya. Demikian pula halnya dengan ekspresi emosi yang disukai lingkungannya. Anak yang empati dan suka berbagi mainan dengan temannya, akan disukai oleh lingkungannya. Anak akan tetap mempertahankan perilakunya karena ia menyukai reaksi lingkungan terhadapnya.

c. Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan. Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan dapat menentukan iklim psikologis lingkungan. Artinya, apabila ada seorang anak yang pemarah dalam suatu kelompok maka dapat mempengaruhi kondisi psikologis lingkungannya saat itu, misalnya permainan menjadi tidak menyenangkan, timbul pertengkaran atau malah bubar.

d. Tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang dapat menjadi satu kebiasaan. Artinya, apabila seorang anak yang ramah dan suka menolong merasa senang dengan perilakunya tersebut dan lingkungan pun menyukainya maka anak akan melakukan perbuatan tersebut berulang-ulang hingga akhirnya menjadi kebiasaan.

e. Ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat atau mengganggu aktivitas motorik dan mental anak. Seorang anak yang mengalami stress atau ketakutan menghadapi suatu situasi, dapat menghambat anak tersebut untuk melakukan aktivitas. Misalnya, seorang anak akan menolak bermain finger painting (melukis dengan jari tangan) karena takut akan mengotori bajunya dan dimarahi orang tuanya. Aktivitas finger painting ini sangat baik untuk melatih motorik halus dan indra perabaannya. Namun, hambatan emosional (takut dimarahi orang tuanya) anak menjadi kehilangan keberanian untuk mencobanya dan hilanglah kesempatan pengembangan dirinya.

2.2.5. Jenis Emosi

Stewart at all (1985) mengutarakan perasaan senang, marah, takut, dan sedih sebagai basic emotions.

1. Gembira

Setiap orang pada berbagai usia, mulai dari bayi hingga orang yang sudah tua mengenal perasaan yang menyenangkan. Pada umumnya perasaan gembira dan senang diekspresikan dengan tersenyum atau tertawa. Dengan perasaan menyenangkan, seseorang dapat merasakan cinta dan kepercayaan diri. Perasaan gembira ini juga ada dalam

aktivitas kreatif pada saat menemukan sesuatu, mencapai kemenangan ataupun aktivitas reduksi stres (Izard dalam Stewart, 1985).

2. Marah

Emosi marah terjadi pada saat individu merasa dihambat, frustrasi karena tidak mencapai yang diinginkan, dicerca orang, diganggu atau dihadapkan pada suatu tuntutan yang berlawanan dengan keinginannya. Perasaan marah ini membuat orang, seperti ingin menyerang “musuhnya”. Kemarahan membuat individu sangat bertenaga dan impulsif (mengikuti nafsu/keinginan). Marah membuat otot kencang dan wajah merah (menghangat). Bartlet dan Izart (Stewart, 1985) menguraikan ekspresi wajah tatkala marah yang ditandai dengan dahi yang berkerut, tatapan tajam pada objek pencetus kemarahan, membesarnya cuping hidung, bibir ditarik ke belakang, memperlihatkan gigi yang mencengkeram, dan sering kali ada rona merah di kulit.

3. Takut

Perasaan takut merupakan bentuk emosi yang menunjukkan adanya bahaya. Menurut Helen Ross (dalam Simanjuntak, 1984) perasaan takut adalah suatu perasaan yang hakiki dan erat hubungannya dengan upaya mempertahankan diri. Stewart (1985) mengatakan bahwa perasaan takut mengembangkan sinyal-sinyal adanya bahaya dan menuntun individu untuk bergerak dan bertindak. Perasaan takut ditandai oleh perubahan fisiologis, seperti mata melebar, berhati-hati, berhenti bergerak, badan

gemetar, menangis, bersembunyi, melarikan diri atau berlingung di belakang punggung orang lain.

4. Sedih

Dalam kehidupan individu akan merasa sedih pada saat ia berpisah dari yang lain, terutama berpisah dengan orang-orang yang dicintainya. Perasaan terasing, ditinggalkan, ditolak atau tidak diperhatikan dapat membuat individu bersedih. Selanjutnya Stewart at all (1985) mengungkapkan bahwa ekspresi kesedihan individu biasanya ditandai dengan alis dan kening mengerut ke atas dan mendalam, kelopak mata ditarik ke atas, ujung mulut ditarik ke bawah, serta dagu diangkat pada pusat bibir bagian bawah.

Keempat emosi dasar ini dapat berkembang menjadi berbagai macam emosi, yang diklasifikasikan ke dalam kelompok emosi positif dan emosi negatif. Namun demikian, adapula beberapa di antaranya yang dapat mengekspresikan keduanya, tergantung pada pengalaman yang kita alami. Klasifikasi emosi positif dan negatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Reynold (1987) tersebut adalah berikut ini.

2.1 Tabel emosi positif dan negatif

Emosi positif	Emosi negatif
<i>Eagerness</i> (rela)	<i>Impatience</i> (tidak sabaran)
<i>Humor</i> (lucu)	<i>Uncertainly</i> (kebimbangan)
<i>Joy</i> (kegembiraan/keceriaan)	<i>Anger</i> (rasa marah)
<i>Pleasure</i> (kesenangan/kenyamanan)	<i>Supicion</i> (kecurigaan)
<i>Curiosity</i> (rasa ingin tahu)	<i>Anxiety</i> (rasa cemas)
<i>Happiness</i> (kebahagiaan)	<i>Guilt</i> (rasa bersalah)
<i>Delight</i> (kesukaan)	<i>Jealousy</i> (rasa cemburu)
<i>Love</i> (rasa cinta/kasih sayang)	<i>Annoyance</i> (rasa jengkel)
<i>Excitement</i> (ketertarikan/takjub)	<i>Fear</i> (rasa takut)

	<i>Depression</i> (depresi) <i>Sadness</i> (kesedihan) <i>Hate</i> (rasa benci)
--	---

2.3. Konsep Terapi *Assosiatif Play*

2.3.1. Pengertian Terapi *Assosiatif Play*

Assosiative Play (bermain asosiatif) adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh beberapa anak bersama sama, tetapi tidak ada peraturan.

2.3.2. Pengertian Bermain

Aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial. Bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara (Wong, et al 2008).

2.3.3. Fungsi Bermain

Hardjadinata (2009) menyatakan bermain bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan sensori-motorik, kognitif, sosial-emosional dan bahasa anak. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk belajar, terutama dalam hal penguasaan tubuh, pemecahan masalah dan kreativitas.

Perkembangan sensoris-motorik sangat penting untuk perkembangan fungsi otot. Pada usia bayi, sebagian besar waktu terjaga bayi diserap dalam permainan sensorimotor. Pada usia 6 bulan sampai 1 tahun, permainan keterampilan sensorimotorik seperti “cilukba”, tepuk tangan, pengulangan verbal dan imitasi gestur sederhana. Pada usia toodler, anak mulai belajar bagaimana berjalan sendiri, memahami bahasa

dan merespons disiplin, seperti berbicara dengan mainan, menguji kekuatan dan ketahanannya. Sedangkan pada anak prasekolah, aktivitas pertumbuhan fisik dan penghalusan keterampilan motorik mencakup melompat, berlari, memanjat, dan berenang. Hal ini dapat mengajarkan keamanan serta perkembangan dan koordinasi otot (Wong, et al, 2008). Selama tahap sensorimotor, bayi menggunakan pencapaian perilaku sebelumnya terutama sebagai dasar untuk menambah keterampilan intelektual baru ke dalam keterampilan mereka. Mereka mulai menemukan bahwa menyembunyikan benda tidak berarti benda tersebut hilang namun dengan menyingkirkan halangan maka ia akan menemukan benda tersebut. Inilah yang menandai permulaan rasionalisasi intelektual (Wong, et al, 2008). Stimulasi untuk pertumbuhan psikososial sama pentingnya dengan makanan untuk pertumbuhan fisik. Hal ini paling dramatis terjadi pada usia toodler. Interaksi dengan orang-orang menjadi semakin penting (Martin, 1995 dalam Wong, et al, 2008). Pada anak prasekolah, mereka menikmati permainan

asosiatif-permainan kelompok dengan aktivitas yang sama tetapi tanpa organisasi atau peraturan yang kaku (Wong, et al, 2008). Permainan taktil sangat penting bagi anak, terutama pada anak toodler yang sedang melakukan eksplorasi. Permainan air, pasir, menggambar dengan jari, dan membentuk tanah liat memberi kesempatan yang baik untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan manipulatif. Aktivitas anak prasekolah yang paling khas adalah permainan imitatif, imajinatif dan dramatik, seperti permainan boneka, mainan rumah tangga, pesawat terbang, kit dokter dan

perawat memberikan waktu bagi anak untuk mengekspresikan diri (Wong, et al, 2008). Universitas Sumatera Utara Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku. Anak juga akan belajar mengenal kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain. Misalnya, jika anak mengambil mainan temannya sehingga temanya menangis, anak akan belajar mengembangkan diri bahwa perilakunya menyakiti teman. Dalam hal ini penting peran orang tua untuk menanamkan nilai moral dan etika, terutama dalam kaitannya dengan kemampuan untuk memahami dampak positif dan negatif dari perilakunya terhadap orang lain (Erfandi, 2009).

Dalam lingkungan bermain, anak juga mempelajari nilai benar dan salah, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktifitas bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan kelompok yang ada dalam lingkungannya (Wong, et al, 20008). Melalui kegiatan bermain anak juga akan belajar nilai moral dan etika, serta belajar bertanggung jawab atas segala tindakan yang di lakukannya. Misalnya merebut mainan teman merupakan perbuatan yang tidak baik dan membereskan alat permainan sesudah bermain adalah membelajarkan anak untuk bertanggung jawab terhadap tindakan serta barang yang dimilikinya (Erfandi, 2009).

2.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain

Menurut Supartini (2004), ada beberapa faktor yang mempengaruhi terapi bermain pada anak. Pertama adalah tahap perkembangan anak. Aktivitas bermain Universitas Sumatera Utara yang tepat dilakukan anak, yaitu sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan. Tentunya permainan anak usia bayi tidak lagi efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah. Demikian juga sebaliknya karena pada dasarnya permainan adalah alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Status kesehatan anak juga mempengaruhi aktivitas bermain, karena untuk melakukan aktivitas bermain diperlukan energi (Wong, et al, 2008). Walaupun demikian, bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat sedang sakit. Kebutuhan bermain pada anak sama halnya dengan kebutuhan bekerja pada orang dewasa. Yang penting pada saat kondisi anak sedang menurun atau anak terkena sakit, bahkan dirawat di rumah sakit, orang tua dan perawat harus jeli memilihkan permainan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan prinsip bermain pada anak yang sedang dirawat di rumah sakit (Supartini, 2004).

Ada beberapa pandangan tentang konsep gender dalam kaitannya dengan permainan anak. Dalam melakukan aktivitas bermain tidak membedakan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki atau perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan sosial anak. Akan tetapi, ada pendapat yang meyakini bahwa permainan adalah salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri sehingga sebagian alat permainan anak perempuan tidak dianjurkan untuk

digunakan oleh anak laki-laki. Hal ini dilatarbelakangi oleh alasan adanya tuntutan perilaku yang berbeda antara laki-laki dan perempuan dan hal ini dipelajari melalui media permainan (Supartini, 2004). Selain itu, lingkungan tempat bermain juga mempunyai pengaruh besar dalam mencapai perkembangan anak yang optimal. Lingkungan yang penuh kasih sayang dan fasilitas yang cukup dalam membentuk rangsangan, membuat dampak yang besar dalam meningkatkan taraf kecerdasan anak. Stimulasi lingkungan yang baik akan menyebabkan penambahan ketebalan korteks otak, jumlah sinaps dan penambahan pembuluh kapiler di otak (Hardjadinata, 2009).

Alat dan jenis permainan juga perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain anak. Alat yang dipilih harus sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak. Label yang tertera pada mainan harus dibaca terlebih dahulu sebelum membelinya, apakah mainan tersebut aman dan sesuai dengan usia anak. Alat permainan yang harus didorong, ditarik dan dimanipulasi akan mengajarkan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan koordinasi alat gerak (Supartini, 2004).

2.3.5. Klasifikasi Bermain

Menurut Wong, et al (2008), bermain dapat dikategorikan berdasarkan isi dan karakteristik sosial.

a. Berdasarkan Isi Permainan

Berdasarkan isi permainan, bermain diklasifikasikan dan dijabarkan sebagai berikut. Bermain afektif sosial (social affective play), merupakan permainan yang menunjukkan adanya hubungan interpersonal

yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Misalnya, bayi akan mendapatkan kesenangan dan kepuasan dari hubungan yang menyenangkan dengan orang tuanya atau dengan orang lain. Permainan yang biasa dilakukan adalah “ci luk ba”, berbicara dan memberi tangan untuk digenggam oleh bayi sambil tersenyum/tertawa (Wong, et al, 2008).

Bermain untuk senang-senang (*sense of pleasure play*), permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak yang diperoleh dari lingkungan, seperti lampu, warna, rasa, bau, dan tekstur. Kesenangan timbul karena seringnya memegang alat permainan (air, pasir, makanan). Ciri khas permainan ini adalah anak akan semakin lama semakin asyik bermain sehingga sukar dihentikan (Erfandi, 2009). Permainan keterampilan (*skill play*) akan meningkatkan keterampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus, seperti memegang, memanipulasi, dan melatih untuk mengulangi kegiatan permainan tersebut berkali-kali (Wong, et al, 2008).

Permainan (*games*) adalah jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan atau skor. Permainan ini biasa dilakukan oleh anak sendiri atau dengan temannya. Banyak sekali jenis permainan ini mulai dari yang tradisional maupun yang modern. Misalnya, ular tangga, congklak, puzzle, dan lain-lain (Supartini, 2004). Permainan yang hanya memperhatikan saja (*unoccupied behaviour*), dimana anak pada saat tertentu sering terlihat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, bungku-bungkuk, memainkan kursi, meja atau apa saja yang ada

di sekelilingnya yang digunakannya sebagai alat permainan (Supartini, 2004). Permainan simbolik atau pura-pura (dramatic play), Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Anak berceloteh sambil berpakaian meniru orang dewasa, misalnya ibu guru, ibunya, ayahnya atau kakaknya. Apabila anak bermain dengan temannya, akan terjadi percakapan di antara mereka tentang orang yang mereka tiru. Permainan ini penting untuk proses dentifikasi terhadap peran orang tertentu (Wong, et al, 2008).

b. Berdasarkan Karakteristik Sosial

Berdasarkan karakteristik sosial, bermain diklasifikasikan dan dijabarkan sebagai berikut. Supartini (2004) menyebutkan beberapa jenis permainan yang menggambarkan karakteristik sosial, diantaranya onlooker play dan solitary play. Onlooker play merupakan permainan dimana anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan. Jadi, anak tersebut bersifat pasif, tetapi ada proses pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temannya. Sedangkan pada solitary play, anak tampak berada dalam kelompok permainannya, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerja sama ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya. Selain itu Wong, et al (2008), membagi permainan berdasarkan karakteristik sosial menjadi parallel play dan associative play. Pada parallel play, anak dapat menggunakan alat permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan

anak lain tidak terjadi kontak satu sama lain sehingga tidak ada sosialisasi

satu sama lain. Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak usia toddler. Sedangkan, pada associative play sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin atau yang memimpin dengan tujuan permainan tidak jelas. Contoh, bermain boneka, bermain hujan-hujan, dan bermain masak-masakan. Terdapat juga, cooperative play, dimana aturan permainan dalam kelompok tampak lebih jelas. Anak yang memimpin permainan mengatur dan mengarahkan anggotanya untuk bertindak dalam permainan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam permainan tersebut. Misalnya pada permainan sepak bola, ada anak yang memimpin permainan, aturan main harus dijalankan oleh anak dan mereka harus dapat mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan permainan dengan memastikan bola ke gawang lawan mainnya (Erfandi, 2009).

2.3.6 Karakteristik Permainan Anak

Menurut Hurlock (2000), terdapat beberapa karakteristik permainan anak. Pertama adalah bermain dipengaruhi tradisi, yaitu anak kecil meniru permainan anak yang lebih besar, yang telah menirunya dari generasi anak sebelumnya. Kedua bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan. Tahapan permainan dimulai dari ekspresi, permainan, bermain dan melamun (Hurlock, 2000). Selain itu ragam kegiatan permainan juga menurun dengan bertambahnya usia. Anak yang lebih besar kurang mempunyai waktu untuk bermain, dan mereka

menghabiskannya dengan cara yang menimbulkan kesenangan terbesar. Anak-anak meninggalkan beberapa kegiatan karena telah bosan atau menganggapnya kekanak-kanakan dan tidak adanya teman bermain (Wong, et al, 2008). Ketiga, bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia. Bertambahnya usia anak, permainan sosialnya akan lebih kompleks. Sedangkan jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia. Anak kecil akan bermain dengan siapa saja yang ada dan mau bermain dengannya. Anak yang lebih besar membatasi jumlah teman bermainnya, mereka lebih cenderung bermain dengan kelompok kecil yang terpilih, anak akan sering menghabiskan waktunya dengan membaca, bermain di rumah atau menonton televisi (Wong, et al, 2008). Keempat, permainan masa kanak-kanak berubah dan tidak formal menjadi formal. Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Dengan bertambahnya usia anak, permainan akan menjadi formal (Wong, et al, 2008).

2.3.7. Prinsip dalam Aktivitas Bermain

Menurut Supartini (2004), agar anak dapat bermain dengan maksimal, maka diperlukan ekstra energi dan waktu yang cukup sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Pengetahuan cara bermain juga dibutuhkan untuk anak, sehingga anak akan lebih terarah dan pengetahuan anak akan lebih berkembang dalam menggunakan alat permainan tersebut. Selain itu alat permainan serta ruang untuk bermain harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta memiliki unsur edukatif bagi anak (Hurlock, 2000). Faktor yang tidak kalah penting adalah teman bermain. Teman bermain diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan

membantu anak dalam menghadapi perbedaan. Orang tua dapat dijadikan sebagai teman bermain bagi anak. Bila permainan dilakukan bersama dengan orang tua, hubungan orang tua dan anak menjadi lebih akrab (Wong et al, 2008).

Pemberitahuan kepada anak hak-haknya pada saat di hospitalisasi meningkatkan pemahaman yang lebih banyak dan dapat mengurangi perasaan tidak berdaya yang biasanya mereka rasakan (Wong, et al, 2008).

2.3.8. Bermain dalam Prosedur

Wong, et al (2008), bermain pada anak yang bisa diterapkan pada prosedur atau yang melibatkan kegiatan rutin rumah sakit dan lingkungan adalah dengan menggunakan permainan bahasa, misalnya dengan mengenalkan gambar dan kata-kata yang berhubungan dengan rumah sakit, serta orang-orang dan tempat sekitar. Kemudian memberikan kesempatan pada anak untuk menulis, menggambar dan mengilustrasikan cerita. Caltworthy (1999 dalam Wong, et al 2008), mengatakan meskipun interpretasi gambar anak membutuhkan pelatihan khusus, dengan mengobservasi berbagai perubahan dalam serangkaian gambar anak dari waktu ke waktu dapat membantu dalam mengkaji penyesuaian psikososial dan coping. Bermain dalam prosedur rumah sakit juga dapat dilakukan dengan cara penerapan pemahaman anak dengan memberikan ilmu pengetahuan. Tutorial khusus yang diterima anak dapat membantu mereka meningkatkan pelajarannya dan berkonsentrasi pada objek-objek yang sulit, misalnya dengan mengajarkan anak sistem tubuh, lalu buat gambarnya, dan anjurkan anak mengidentifikasi sistem tubuh yang

melibatkan masalah kedokteran. Contoh lain dengan menjelaskan nutrisi secara umum dan alasan menggunakan diet, serta mendiskusikan tentang pengobatan anak (Wong, et al, 2008).

Sedangkan aktivitas bermain pada anak yang bisa diterapkan pada prosedur khusus adalah dengan menggunakan cangkir obat yang kecil dan didekorasi, memberikan minuman yang dicampur perwarna minuman dengan menggunakan sedotan yang menarik. Hal ini memberikan arti pentingnya intake cairan bagi anak. Untuk melatih pernafasan anak, perawat dapat memberikan balon untuk ditiup atau mengajarkan anak membuat gelembung dengan air (Wong, et al, 2008).

Sedangkan untuk melatih pergerakan ekstremitas anak, perawat dapat mengajarkan ROM dengan cara menggantung bola di atas tempat tidur anak dan suruh untuk menendang atau mengajarkan anak untuk mengulangi gerakan kupu-kupu dan burung (Wong, et al, 2008). Memberikan injeksi merupakan hal yang paling menakutkan bagi anak. Untuk mengurangi stres anak terhadap hal tersebut, perawat dapat melatih anak dengan membiarkan memegang syringe yang bersih tanpa jarum dan mengajarkan anak menggambar seorang anak telah diberikan suntikan (Wong, et al, 2008).

2.3.9. Alat Mainan yang Sesuai dengan Usia dan Kondisi Anak

Alat mainan dapat diberikan pada anak dalam keadaan kondisi sakit ringan, dimana anak dalam keadaan yang membutuhkan perawatan dan pengobatan yang minimal. Pengamatan dekat dan tanda vital serta status dalam keadaan normal dan kondisi sakit sedang, dimana anak dalam

keadaan yang membutuhkan perawatan dan pengobatan yang sedang, pengamatan dekat dan status psikologis dalam keadaan normal. Sedangkan anak dalam keadaan sakit berat tidak diberikan aktivitas bermain karena anak berada dalam status psikologis dan tanda vital yang belum normal, anak gelisah, mengamuk serta membutuhkan perawatan yang ketat (Whaley & Wong, 2004).

Pada usia bayi, saat anak mengalami sakit ringan, alat mainan yang sesuai seperti balok dengan warna yang bervariasi, buku bergambar, cangkir atau sendok, kotak musik, giring-giring yang dipegang, boneka yang berbunyi. Sedangkan saat anak sakit sedang, mainan yang dapat diberikan berupa kotak musik, giring-giring yang dipegang, boneka yang berbunyi (Wong, et al, 2008). Alat mainan yang dapat didorong dan ditarik, balok-balok, mainan bermusik, alat rumah tangga, telephone mainan, buku gambar, kertas, crayon, dan manik-manik besar dapat diberikan pada anak usia toodler saat mengalami sakit yang ringan. Sedangkan pada saat anak sakit dalam tingkat yang sedang, mainan yang diberikan dapat berupa mainan bermusik, alat rumah tangga, telephone mainan, buku bergambar, dan manik-manik besar (Wong, et al, 2008). Pada usia pra sekolah, saat mereka mengalami sakit ringan, alat mainan yang dapat diberikan berupa boneka-bonekaan, mobil-mobilan, buku gambar, teka-teki, menyusun potongan gambar, kertas untuk melipat-lipat, crayon, alat mainan bermusik dan majalah anak-anak. Dan saat anak pra sekolah mengalami sakit sedang, mainan yang diberikan dapat berupa boneka-bonekaan,

mobilmobilan, buku bergambar, dan alat mainan musik (Wong, et al, 2008).

Pada usia sekolah, anak sudah mulai melakukan imajinasi. Maka alat mainan yang dapat diberikan berupa permainan teka-teki, buku bacaan, alat untuk menggambar, alat musik seperti harmonika. Sedangkan pada saat remaja, anak mulai mencurahkan kreativitas yang dimilikinya, maka alat mainan yang diberikan dapat berupa permainan catur, alat untuk menggambar seperti cat air, kanvas, kertas, majalah anak-anak atau remaja, dan buku cerita (Hardjadinata, 2009).

2.4. Konsep bermain *Puzzle*

2.4.1. Pengertian *puzzle*

Puzzle adalah jenis permainan menyusun keping-keping potongan suatu bentuk atau gambar menjadi utuh lagi yang bertujuan untuk melatih daya pikir melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi (Kurniawan, 2007). *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih kita untuk memusatkan pikiran. Dibutuhkan konsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. *Puzzle* termasuk mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif.

2.4.2. Tujuan bermain puzzle

Tujuan bermain puzzle menurut (kurniawan,2007) adalah:

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

2.4.3. Manfaat bermain puzzle

Dibawah ini adalah manfaat bermain puzzle menurut (kurniasih, 2012)diantaranya adalah:

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

2.5. Konsep Bermain Ular Tamgga

2.5.1.Pengertian Ular tangga

Ular tangga dalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular”yang menghubungkannya dengan kotak lain.⁴⁶Tidak ada papan

permainan standart dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat keujung tangga yang lain. Bila mendarat kotak dengan ular, mereka harus turun kekotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

2.5.2.Persiapan Sebelum Permainan

- a. Siapkan satu buah papan ular tangga Papan ular tangga merupakan hal terpenting dalam permainan ular tangga. Karena papan ular tangga menjadi dasar berlangsungnya permainan ular tangga.
- b. Siapkan dua dadu Dadu merupakan sesuatu yang juga dianggap penting dalam permainan ular tangga. Hal ini karena dadu membantu seorang pemain dalam hal menentukan kotak berapa yang harus ditempati.
- c. Sediakan gelas kecil untuk mengocok Gelas kecil hanya sebagai pelengkap dalam permainan ular tangga. Gelas kecil ini digunakan untuk membantu pemain dalam mengocok dadu. Meskipun dalam permainan ular tangga tidak menggunakan gelas kecil untuk mengocok dadu, bisa diganti dengan yang lain. Karena hal ini tidak akan membatalkan permainan ular tangga.

- d. Kumpulkan beberapa pemain, minimal dua anak Pemain merupakan hal terpenting dalam suatu permainan terutama dalam permainan ular tangga. Karena adanya seorang pemain, maka sebuah permainan akan dapat dilaksanakan. Dalam permainan ular tangga ini dibutuhkan lebih dari satu pemain, karena untuk mencari siapa yang sampai dulu mencapai finish (menang-kalah).

2.5.3.Cara Bermain

- a. Pemain berdiri di atas kotak yang bertuliskan “Start”
- b. Pemain bersuit untuk menentukan siapa yang main terlebih dahulu.
- c. Pemain yang mendapat giliran bermain pertama, mengocok dadu.
- d. Pemain berjalan diatas kotak permainan ular tangga yang sesuai dengan jumlah yang ada pada dadu.
- e. Pada saat pemain berhenti di kotak yang bergambar ekor ular, maka pemain harus turun ke kotak yang bergambar kepala ular.
- f. Pada saat pemain berhenti di kotak yang bergambar ujung bawah tangga, maka pemain harus naik ke kotak yang bergambar ujung atas tangga.
- f. Pemain yang pertama kali sampai pada garis finish, maka pemain ini keluar sebagai pemenang.

2.5.4.Manfaat Permainan Ular Tangga

Manfaat permainan ular tangga yaitu sebagai pengasah otak kiri dan kanan. Kaitannya dengan otak kiri, ada banyak hal yang bisa diambil positifnya dari game ini, mulai dari papan permainan, aneka gambar yang disuguhkan, hingga jumlah mata dadu yang muncul. Pada saat permainan anak akan menggunakan otak kirinya untuk menghitung langkahnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul,

memperkirakan angka untuk mendapatkan posisi yang baik. Pada intinya; dengan bermain ular tangga, otak kiri anak akan diasah untuk menghafal nomor, berlatih penjumlahan, mengenali angka, dan mengurutkan langkah. Kaitannya dengan otak kanan, dalam game ini anak akan diajari untuk mengenal dan memahami arti simbol dan warna. Sebagaimana dalam permainan ular tangga ini terdapat simbol ular, tangga, serta aneka gambar dan warna. Bahkan, didalamnya juga ada unsur persaingan sekaligus pengasahan emosi. Sehingga anak akan berusaha untuk memenangkannya, dari sini anak akan belajar berbagai hal, sehingga otak kanannya dapat terasah.

2.6. Cara Penilaian Instrumen

2.6.1. Pengertian Penilaian

Standar penilaian pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik (BSPN: 2008). Universitas Pendidikan Indonesia menjelaskan bahwa penilaian adalah proses sistematis meliputi pengumpulan informasi (angka, deskripsi verbal), analisis, interpretasi informasi untuk buat keputusan. Penilaian (assessment) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan) peserta didik (Sudrajat (2008: 1). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penilaian diketahui

sebagai proses pengumpulan informasi dengan beragam alat penilaian guna mengetahui tingkat pencapaian siswa.

2.6.2. Cara Penilaian

Peneliti akan menilai dengan cara mengisi kuesioner, mengobservasi dan wawancara responden yang diteliti. Untuk penilaian lembar observasi dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Baik, bila skor : 11-15
2. Cukup, bila skor : 6-10
3. Kurang, bila skor : 0-5

Sedangkan untuk penilaian lembar kuesioner masalah mental emosional (KMME) sendiri juga terbagi menjadi tiga yaitu:

- 1 Baik, bila jawaban “YA” tidak ada
- 2 Sedang, bila jawaban “YA” hanya di temukan satu saja
- 3 Kurang, bila jawaban “YA” lebih dari tiga

Penilaian tersebut diambil dari lembar observasi yang di buat oleh peneliti. Peneliti mengharapkan responden yang telah diberikan terapo asosiatif play mendapatkan skor 11-15 yang artinya peneliti bisa memberikan terapi yang bisa mengatasi emosi pada anak prasekolah.

