**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Emosi memiliki pengaruh yang besar dalam perilaku manusia, emosi juga turut mempengaruhi anak-anak. Memang agak sulit mempelajar emosi pada anak karena anak sudah dapat memberi respon dengan menunjukkan rasa marah dan bahagia terhadap perasaan orang lain, tetapi apabila kita mempelajari pola perkembangan emosi seorang anak akan lebih mudah memahaminya. Secara umum emosi mempunyai fungsi untuk mencapai sesuatu pemuasan atau perlindungan diri bahkan kesejahteraan pribadi pada saat berhadapan dengan lingkungan atau objek tertentu.Emosi dapat juga dikatakan sebagai nilai yang merupakan wujud dari perasaan yang kuat.Perkembangan emosi seorang anak sangat di pengaruhi oleh kondisi lingkungan.Oleh karena itu sangat bijak apabila kita mampu menciptakan suatu lingkungan yang kondusif untuk membantu perkembangan emosi anak.

Emosi pada masa awal kanak-kanak sangat kuat.Pada fase ini merupakan saat ketidakseimbangan, dimana anak mudah terbawa ledakan-ledakan emosional sehingga sulit dibimbing dan di arahkan.Secara umum kita dapat mengenalnya melalui penelusuran dan pengamatan terhadap anak, yaitu pada saat anak beraktivitas, baik ketika dirumah, disekolah, dalam kegiatan bermain maupun dalam aktivitas lainnya.Masa anak TK salah satunya dikenal sebagai masa bermain.Hampir sebagian waktunya mereka gunakan untuk bermain.Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat

selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Dengan bermain itulah anak tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya.

Seorang guru TK perlu mengetahui hakikat dan arti bermain dan permainan pada anak serta berbagai keterampilan yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan dasar anak. Keterampilan tersebut akan berguna dalam merencanakan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dengan kegiatan bermain melalui belajar atau belajar melalui bermain. Aktivitas bermain yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak disediakan di dalam ruang kelas maupun di luar kelas (lingkungan).Lingkungan sebagai salah satu sumber belajar maksudnya adalah situasi sekitar di mana pesan disalurkan untuk disampaikan (Zaman, 2008:22).“Penentuan area tempat bermain didasarkan pada beberapa bidang pengembangan anak secara utuh.”Area/bidang pengembangan tersebut meliputi bidang pengembangan moral dan nilai-nilai agama, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.Potensi lingkungan sebagai sumber belajar sangat banyak. Jika guru membawa anak-anak ke kebun sekolah untuk mengenalkan berbagai benda apa pun jenisnya, akan banyak jenis-jenis benda sesuai dengan yang diminatinya, kemudian mereka menceritakan hasil temuannya, saling menyampaikan benda-benda yang ditemukannya kepada guru. Bahkan tidak menutup kemungkinan mereka akan menanyakan berbagai hal yang tidak mereka mengerti yang berhubungan dengan benda-benda yang telah mereka peroleh. Bertitik tolak dari kesadaran bahwa anak belajar melalui interaksinya dengan lingkungan disekitarnya dan proses belajar berjalan secara positif dan produktif maka pengaturan lingkungan belajar anak perlu mendapat perhatian secara khusus.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan.Masa peka juga merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.Seorang guru TK dituntut untuk bersungguh-sungguh mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui bermain dalam mengembangkan kemampuan emosional bagi anak tersebut.

Fenomena yang terjadi di TK Negeri Pembina Kabupaten Soppeng terlihat kegiatan bermain yang dilakukan masih dominan di dalam kelas.Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan bermain di luar kelas sebagai sumber belajar bagi anak TK terutama di TK Negeri Pembina Kab.Soppeng masih perlu dikembangkan secara optimal.Selama proses observasi ditemukan ada 10 anak yang perkembangan emosionalnya kurang dalam melakukan kegiatan, dan 5 anak yang berada dalam kategori cukup.

Untuk itu, penulis mencoba untuk meneliti “Perkembangan Emosional Anak Pada Permainan di Luar KelasDi Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng*”.*

1. **Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah: apakah permainan di luar kelas dapat mengembangkan kemampuan emosional anak dikelompok B3 di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui perkembangan emosional anak melalui permainan di luar kelas.

1. **Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Sebagai sumber literatur dan panduan dalam pengajaran pengembangan emosional pada anak usia dini.
3. Menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam pemilihan metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.
4. Manfaat Praktis
5. Memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu pendidikan pada umumnya dan peningkatan kemampuan emosional anak pada khususnya.
6. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **KAJIAN PUSTAKA**

Dalam hal ini diuraikan beberapa teori yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan penelitian, sehubungan dengan masalah yang diajukan, maka dianggap perlu membahas landasan teoritis sebagaimana uraian berikut ini :

1. **Kajian Permaina di luar kelas**
2. **Pengertian Bermain**

Bermain (*play*) merupakan suatu istilah yang dikenal oleh hampir setiap orang.Orang dewasa, remaja, dan anak-anak mengenal istilah bermain.Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak.Bermain adalah kodrat anak. Solehuddin (2009:9) menyatakan bahwa: “Pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel".

Pertama bermain dilakukan secara *voluntir*. Bermain dilakukan oleh anak secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain. Anak bermain atas keinginannya sendiri, bukan karena perintah orang lain.Kedua, bermain itu *spontan*. Anak akan bermain kapan pun mereka mau. Bermain tidak dilakukan dengan menempuh prosedur perencanaan sistematik.Apa yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain berlangsung begitu saja sesuai dengan munculnya keinginan anak untuk bermain.Ketiga, kegiatan bermain lebih berorientasi pada proses dari pada terhadap hasil atau akhir kegiatan. Fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegiatannya.Keempat, bermain didorong oleh motivasi *intrinsik*.Maksudnya, yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatanya itu sendiri, bukan karena faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik.Kelima, bermain itu pada dasarnyamenyenangkan.Bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positifbagi para pelakunya. Oleh karena itu, apa yang membuat anak senang atau puas dalam bermain adalah keterlibatannya dalam aktivitas bermain itu sendiri.Keenam, bermain itu bersifat *aktif*.Bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya.Sesuatu yang terjadi pasif walaupun voluntir dan menyenangkan, seperti mimpi, tidak dapat dikategorikan sebagai bermain.Ketujuh, bermain itu *fleksibel*. Dengan ciri ini berarti anak yang memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya atau untuk beralih dari kegiatan bermain yang satu ke kegiatan yang lainnya

Menurut Masitoh (2007:9) “melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup”.Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak TK.

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dari hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut:

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial dan emosional).
4. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
5. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggapi dengan sikap positif dan tanpa paksaan. Para ahli pendidikan anak usia dini sekarang ini juga menyakini bahwa bermain memiliki pengaruh positif yang penting bagi belajar dan perkembangan anak. Schickedanz (Solehuddin, 2009:5) menyatakan bahwa “bermain merupakan komponen sentral dalam program pendidikan anak usia dini”.Bermain memungkinkan anak membangun keterampilan-keterampilan sosial, mengembangkan kemampuan untuk menangani situasi-situasi sulit dalam hidupnya, mengembangkan rasa diri dan rasa kemampuan (sense of self and master), serta mengembangkan keterampilan motorik.Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat dianggap sebagai sarana yang unik dan alami bagi belajar dan perkembangan anak.

Selain itu bermain juga merupakan wahana penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Belajar yang paling efektif untuk pendidikan anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang konkrit dan pendekatan yang berorientasi bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar dalam pendidikan anak usia dini adalah bermain kreatif dan menyenangkan. Badru (2008:2) mengemukakan “Melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya”.

Kriteria bermain menurut Dworetzky (2003)ada lima yaitu:

1. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
2. Pengaruh positif tingkah laku menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
3. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku ini bukan dilakukan sambil lalu, karena tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat berpura-pura.
4. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
5. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Adapun ciri-ciri permainan anak yang baik menurut Amalius (2009)adalah sebagai berikut:

* Anak-anak diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan.
* Berbagai perbedaan dapat diakomodasikan.
* Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan timbulnya masalah emosi, sosial dan fisik sudah diperhitungkan.
* Tujuan jelas, konsisten dan memungkinkan untuk dicapai.
* Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun informal.
* Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dimaafkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi.
* Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa frustasi sementara.
* Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berinteraksi sosial secara positif.
1. **Jenis-Jenis Permainan**

Menurut Santoso, (2007)Jenis-jenis permainan terbagi atas beberapa jenisyaitu:

1. Permainan Fisik. Permainan seperti lari-larian atau kejar-kejaran, misalnya menggunakan banyak kegiatan fisik.
2. Gerak dan Lagu. Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak menari atau berpura-pura menjadi sesuatu.
3. Teka-Teki, berpikir logis dan berpikir matematis. Berbagai permainan mengembangkan kemampuan logis dan matematis.
4. Bermain Peran. Jenis permainan ini, antara lain meliputi sandiwara, bermain peran, dan jenis permainan lain di mana anak memerankan peran sebagai orang lain.

Adapun jenis-jenis bermain yaitu sebagai berikut:

1. Bermain Fungsional

Kegiatan bermain fungsional sudah dimulai pada usia bayi dan merupakan bentuk bermain yang paling sederhana. Maksud dari bermain fungsional adalah kegiatan bermain yang ditandai dengan gerakan otot (muscular) yang berulang-ulang.Secara tidak langsung kegiatan ini berdampak pada perkembangan kepribadian anak.

1. Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif lebih kompleks dibandingkan bermain fungsional.Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu.Kegiatan konstruktif merangsang kreativitas serta imajinasi anak.

1. Bermain Simbolik

 Menurut Hidayani (2007:9)Bermain simbolik memiliki banyak istilah, antara lain “bermain khayal atau pura-pura, bila ditinjau dari segi kompleksitasnya, kegiatan ini lebih kompleks dari kegiatan bermain fungsional dan konstruktif, kegiatan bermain simbolik muncul di akhir tahap sensorimotor.

Sedangkan Masitoh (2007) mengklasifikasikan kegiatan bermain anak TK menjadi dua yaitu:

1. Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak yaitu:
2. Bermain secara soliter, yaitu anak bermain sendiri atau juga dapat dibantu guru.
3. Bermain secara paralel, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan.
4. Bermain asosiatif. Bermain ini apabila anak bermain bersama kelompoknya.
5. Bermain secara kooperatif terjadi apabila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain.
6. Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak, yaitu:
7. Bermain bebas dan spontan
8. Bermain berpura-pura

Menurut Wijana (2008) Karakteristik bermain yaitu sebagai berikut:

1. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain berasal dari motivasi yang muncul dari dalam diri si anak.
3. Bermain sifatnya spontan dan sukarela.
4. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak.
5. Bermain memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain.
6. **Manfaat bermain**

Metode bermain merupakan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia Taman Kanak-Kanak, kegiatan anak pada usia ini didominasi dengan bermain. Secara garis besar, ada tiga cara yang dapat ditempuh guru dalam mengimplementasikan bermain untuk kepentingan pembelajaran di TK yaitu: Pertama, bermain diterapkan melalui cara melengkapi perlengkapan kelas dengan bahan dan peralatan bermain. Kedua, bermain diiplementasikan dengan cara menggunakan permainan-permainan sebagai teknik pembelajaran. Ketiga, bermain diimplementasikan dengan cara menciptakan suasana kelas yang memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas belajar dalam suasana bermain.Dalam kaitannya dengan aktivitas bermain dalam konteks pendidikan atau pembelajaran anak di TK, pada dasarnya guru perlu berperan sebagai fasilitator.Ford (Solehuddin, 2009:5) menyatakan tugas fasilitator adalah “menciptakan suatu setting dan suasana kegiatan bermainyang dapat mengurangi terjadinya konflik dan kebingungan serta memungkinkan anak dapat memperoleh keuntungan maksimal”.

Secara lebih operasional yang perlu guru tampilkan dalam memfasilitasi aktivitas bermain anak (Solehuddin, 2009) adalah:

1. Menyediakan dan mendesain lingkungan dan bahan-bahan permainan.
2. Mengatur jadwal kegiatan bermain
3. Mengamati dan membimbing aktivitas bermain.
4. Menyediakan panduan atau arahan yang diperlukan.
5. Menciptakan lingkungan yang kondusif.

Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuan menyatakan bahwa bermain bagi anakmempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasaan, kreativitas, dan imajinasinya.Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun kegiatan bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak-anak tersebut.

Adapun manfaat bermain bagi anak menurut Montolalu (2008), yaitu sebagai berikut:

1. Memicu Kreativitas

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya.Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol.Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam permainan.Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat mereka lebih kreatif.

1. Mencerdaskan Otak

Bermain merupakan suatu media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka.

1. Menanggulangi Konflik

Taman Kanak-Kanakmemberi peluang bagi anak melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil untuk mengatasi konflik.Dapat dimengerti bahwa periode ini konflik tak dapat dihindarkan.

1. Melatih Empati

Empati adalah pengenalan perasaan, pikiran, dan perasaan orang lain, dapat juga dikatakan pengenalan jiwa orang lain. Dengan kata lain, empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang mengidentifikasi atau merasa dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran dan sikap yang sama dengan orang lain. Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak.

1. Mengasah Pancaindra

Tujuan mengasah pancaindra agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi disekitarnya

1. Media Terapi (Pengobatan)

Anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasannya. Karena itu para ahli menggunakan bermain sebagai alat diagnosis mengobati anak bermasalah (Terapi Bermain).

1. Melakukan Penemuan

Ini artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru. Anak mana pun, usia berapa pun, penemuan baru ini sangat menyenangkan anak.

Kebermaknaan bermain bagi anak menurut Amalius (2009), bahwa melalui bermain anak dapat:

1. Belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya.
2. Memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, nilai dan sikap hidup.
3. Melakukan kordinasi otot besar. Cara dan teknik yang dapat dilakukan untuk kegiatan ini, antara lain: merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, menendang, melempar, dan sebagainya.
4. Mengembangkan kreativitasnya, yaitu melalui kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru, dan sebagainya.
5. Meningkatkan kepekaan emosinya, dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan, mengenalkan perubahan perasaa, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.
6. Mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya memahami tingkah lakunya sendiri, memahami bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Fungsi bermain menurut Hartley, dkk (Masitoh, 2007), sebagai berikut:

1. Menirukan apa yang dilakukanoleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, dan sebagainya.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca Koran dan sebagainya.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat Seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, dan sebagainya.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, dan sebagainya.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti semakin tinggi badanya, semakin gemuk badannya, dan sebagainya.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruang, pesta ulang tahun, dan sebagainya.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak khususnya anak usia dini. Bermain merupakan upaya bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran dan perasaan serta cara anak menjelajah lingkungannya. Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial antar anak.Manfaat bermain tersebut, antara lain memberikan kesempatan pada anak untuk memahami lingkungannya dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreativitas, dan lain-lain. Melalui bermain, anak dapat membangun pengetahuannya dan membangun kemampuan berpikirnya.Ketika anak mulai masuk ke suatu lembaga pendidikan Pra Sekolah atau Taman Kanak-Kanak (TK), anak-anak harus mulai bisa menempatkan diri mereka pada posisi yang tepat karena dalam beberapa hal/kegiatan bermain di sekolah berbeda dengan kegiatan bermain di rumah. Perbedaan tersebutdapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel I**

Perbedaan Bermain di sekolah dan di rumah menurut Montolalu (2008)

|  |  |
| --- | --- |
| **Kegiatan Bermain di Sekolah** | **Kegiatan Bermain di Rumah** |
| Memiliki kesempatan bermain dalam kelompok yang lebih besar. | Kesempatan bermain dengan kelompok yang lebih kecil. |
| Alat permainan lebih banyak dan beragam. Misalnya, jumlah balok lebih banyak. | Alat permainan terbatas dan jumlahnya tidak banyak. |
| Jenis / macam permainan lebih beragam. | Jenis / macam permainan lebih sedikit. |
| Anak harus belajar berbagi dengan teman-temannya. | Anak dapat menguasai permainannya sendiri tanpa harus berbagi dengan teman. |
| Waktu untuk bermain terbatas karena waktu anak berada di sekolah hanya beberapa jam. | Waktu untuk bermain lebih bebas dan fleksibel sesuai keinginan anak. |
| Setiap permainan memiliki kesempatan / aturan bersama yang harus dipatuhi anak-anak. | Aturan permainan bebas ditentukan oleh anak sendiri. |

1. **Bermain di Luar Kelas**

 Menurut Montolalu (2008) kegiatan bermain di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan di dalam dan di luar ruangan sebagai berikut:

1. Bermain di Dalam Ruangan

Bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang. Ruang di dalam sebaiknya di rancang dan di tata sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan, apabila terjadi berbagai kegiatan tersebut berlangsung bersamaan diusahakan tidak saling menganggu.Masing-masing pusat kegiatan memiliki alat-alat permainan tersendiri.

1. Bermain di Luar Ruangan (Luar kelas)

Bermain di luar ruangan atau di lingkungan terbuka biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan kekuatan serta lebih bersemangat dalam arti fisik.Bermain di alam terbuka membutuhkan lebih banyak ruang, dimana anak dapat melakukan kegiatan yang beragam variasinya untuk perkembangannya.

Gordon dan Browne (Nugraha, 2008:10) mengemukakan “bahwa ada kegiatan yang cocok bila dilakukan di dalam kelas, tetapi disamping itu juga ada kegiatan yang cocok dilakukan di luar kelas”.Pembagian kegiatan yang cocok di dalam atau diluar kelas. Pembagian kegiatan yang cocok di dalam dan diluar kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel II

Pembagian Permainan di Dalam dan di Luar Kelas

|  |  |
| --- | --- |
| Dalam Kelas | Luar Kelas |
| 1. Pengembangan Kreativitas
2. Dengan Balok-Balok Kecil
3. Bermain dengan alat di atas meja
4. Pengembangan Pengetahuan Alam
5. Bermain Drama
6. Pengembangan bahasa
7. Pengembangan pengetahuan Matematika
8. Musik
 | 1. Menggunakan peralatan memanjat
2. Menggunakan peralatan ayunan
3. Menggunakan pasir/lempung/air
4. Menggunakan alat bermain yang bergerak
5. Pekerjaan kayu
6. Dengan balok-balok yang besar
7. Pengembangan pengetahuan alam
8. Musik
 |

Dengan menggunakan otot-otot kecil maupun otot-otot besar anak mempunyai penguasaan atas tubuh mereka ketika bermain di halaman.Halaman tempat anak bermain mempunyai ruang terbuka yang memberikan banyak kesempatan pada anak untuk melatih keseimbangan dan koordinasi anggota tubuhnya.Alat bermain di luar kelas hendaknya sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak-anak.Bermain diluar kelas memberi kesempatan pada anak-anak untuk keluar dari batas ruangan kelas dan masuk ke dalam lingkungan dengan suasana ilmiah, ada sinar matahari, pohon-pohon dan bunga-bunga.Anak-anak dapat merasakan belajardan bermain dalam lingkungan dan suasana yang berbeda.

Lingkungan bermain di luar kelas untuk anak TK membutuhkan area yang luas. Rata-rata setiap 15 anak membutuhkan 70 m2 area bermain. Apabila lebih luas akan lebih baik bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain dan memperoleh pengalaman belajar dari kegiatan tersebut.Secara umum pengaturan lingkungan bermain di luar kelas (Montolalu, 2008) perlu mempertimbangkan hal-hal berikut ini:

1. Keseimbangan Area. Keseimbangan antara area tenang dan area aktivitas merupakan hal yang penting dalam mengatur lingkungan bermain di luar kelas. Hal ini dapat diwujudkan dengan menciptakan beberapa area sebagai berikut:
2. Area teduh
3. Area terbuka untuk sinar matahari
4. Area melompat
5. Area memanjat dan bergantungan
6. Area mendaki
7. Area untuk menanam/bunga-bungaan
8. Area bermain pasir
9. Jalan Kecil/Trotoar. Jalan kecil dibuat dari semen atau batu bata. Di jalan kecil ini tidak ada satu barang pun yang ditempatkan karena akan menganggu kebebasan anak dan orang dewasa yang menggunakan jalan kecil tersebut.
10. Pemilihan Peralatan Bermain.Berbagai jenis peralatan bermain perlu disediakan bagi lingkungan bermain di luar kelas, seperti peralatan untuk memanjat, meluncur, bergantung, mendorong dan menarik, serta melempar dan menangkap.
11. Tingkat Perkembangan dan Kebutuhan *Anak.* Materi serta kegiatan yang dipilih guru harus sesuai dengan minat, usia, dan kemampuan murid.

Guru dapat memanfaatkan lingkungan yang terdekat dengan anak sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang alamiah dapat digunakan dengan efisien sesuai dengan prosedur yang berlaku. Sumber belajar jenis ini akan sangat menarik untuk anak, sebab mereka akan dihadapkan pada kondisi nyata sehingga banyak hal yang mereka peroleh dari lingkungan itu.Sebagai makhluk hidup, anak selain berinteraksidengan sesama manusia juga berinteraksi dengan sejumlah makhluk hidup lainnya dan benda-benda mati. Makhluk hidup tersebut, antara lain berbagai tumbuhan dan hewan, sedangkan benda-benda mati, antara lain udara, air, dan tanah. Mereka selalu berhubungan dan beradaptasi satu sama lain. Berdasarkan hal tersebut lingkungan merupakan sumber belajar dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang ada di sekitar atau di sekeliling anak (makhluk hidup lain, benda mati, dan budaya manusia) yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara optimal.

Lingkungan yang ada disekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas bagi anak usia dini. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar dalam pendidikan anak usia dini yaitu sebagai berikut:

1. Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari anak.
2. Penggunaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning*) sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya.
3. Dengan memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungan anak dapat memungkinkan terjadinya proses pembentukan kepribadian anak ke arah yang lebih baik.
4. Kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik bagi anak sebab lingkungan menyediakan sumber belajar yang sangat beragam dan banyak pilihan (*choiceful*).
5. Pemanfaatan lingkungan menumbuhkan aktivitas belajar anak (*learning activities*).

Begitu banyak manfaat yang dapat diraih dari lingkungan sebagai sumber belajar dalam pendidikan anak usia dini. Namun demikian, diperlukan adanya kreativitas dan jiwa inovatif dari para guru untuk dapat memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.Pada dasarnya semua jenis lingkungan yang ada disekitar anak dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di TK sepanjang relevan dengan kompetensi dasar dan hasil belajar yang diharapkan dicapai anak. Dilihat dari jenisnya(Zaman, 2008), lingkungan tersebut di bagi atas:

1. Lingkungan Alam

Lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, batu-batuan, hutan tanah), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu udara.Lingkungan alam sifatnya relatif menetap. Jenis lingkungan ini akan lebih mudah dikenal dan dipelajari oleh anak. Sesuai dengan kemampuannya, anak dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagaimana proses perubahan tersebut terjadi. Dengan mempelajari lingkungan alam ini diharapkan anak dapat lebih memahami gejala-gejala alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.Dan menumbuhkan kesadaran sejak awal untuk mencintai alam.

1. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sangat tepat digunakan untuk mempelajari dasar-dasar ilmu sosial dan kemanusiaan karena lingkungan ini berkenaan dengan interaksi anak dalam kehidupan bermasyarakat.

1. Lingkungan Buatan

Lingkungan ini sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan tersebut, antara lain irigasi, bendungan, kebun binatang, bak pasir/air, taman sekolah, pasir, dan sebagainya.

Pengaturan lingkungan belajar dan bermain di TK hendaknya didasarkan pada prinsip-prinsip (Montolalu, 2008), seperti berikut ini:

1. Tingkat Perkembangan Anak
2. Stimulasi Perkembangan Anak
3. Menghindarkan Anak Cedera
4. Informasi yang berkaitan dengan anak yang akan mengikuti kegiatan belajar.
5. Kegiatan harus dilakukan anak yang berkaitan dengan tujuan khusus yang hendak dicapai.

Lingkungan pada umumnya memberikan tantangan untuk dilalui oleh anak-anak. Pemanfaatannya akan memungkinkan anak untuk mengembangkan rasa percaya diri yang positif. Rasa percaya diri yang dimiliki oleh anak terhadap dirinya sendiri dan orang lain dikembangkan melalui pengalaman hidup yang nyata. Lingkungan sendiri menyediakan fasilitas bagi anak untuk mendapatkan pengalaman hidup yang nyata.

1. **Kajian Perkembangan emosional anak**
2. **Pengertian Emosi**

Istilah emosi berasal dari kata "*emotus*" atau "*emovere*" atau mencerca (*to stir up*) yang berarti sesuatu yang mendorong terhadap sesuatu, misalnya emosi gembira mendorong untuk tertawa. Atau dengan kata lain emosi didefinisikan sebagai suatu keadaan gejolak penyesuaian yang berasal dari dalam dan melipatkan hampir keseluruhan diri individu. Dalam makna yang harfiah, Oxford English Dictionary mendefinisikan emosi sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap.

 Menurut Gunarti (2010)secara umum emosi mempunyai fungsi untuk mencapai sesuatu pemuasan atau perlindungan diri atau bahkan kesejahteraan pribadi pada saat berhadapan dengan lingkungan atau objek tertentu. Emosi dapat juga dikatakan sebagai nilai yang merupakan wujud dari perasaan yang kuat.

Menurut Nugraha (2008:13) “Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk”. Dalam World Book Dictionary emosi didefinisikan sebagai "berbagai perasaan yang kuat". Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan.Macam-macam perasaan itu adalah gambaran dari emosi.Goleman menyatakan bahwa “ emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu biologis dan psikilogis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”. Syamsuddin (2003) mengemukakan bahwa "emosi merupakan suatu suasana yang kompleks (*a complex feeling state*) dan getaran jiwa (*stid up state*) yang menyertai atau muncul sebelum maupun sesudah terjadinya suatu perilaku". Berdasarkan defenisi di atas kita dapat memahami bahwa emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku

Lewis (Rosenblum: 2003) mengutarakan proses terjadinya emosi melalui lima tahapan sebagai berikut:

1. *Elicitors*, yaitu adanya dorongan berupa situasi atau peristiwa. Misalnya peristiwa kebakaran.
2. *Receptors*, 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,* yaitu perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologi.
4. *Expression,* yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang dapat diamati, seperti pada wajah, tubuh, suara atau tindakan yang terdorong oleh perubahan fisiologis.
5. *Experience,* yaitu persepsi dan interpretasi individu pada kondisi emosionalnya. Dengan pengalaman individu dalam menerjamahkan dan merasakan perasaannya sebagai rasa takut, stres, terkejut, dan ngeri.

Emosi sangat berpengaruh dalam hidup seseorang. Tiap bentuk emosi pada dasarnya membuat hidup terasa lebih menyenangkan karena emosilah anak akan merasakan getaran-getaran perasaan dalam dirinya maupun orang lain. Adapun fungsi dan peranan emosi (Nugraha, 2008) yaitu:

1. Merupakan bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya kepada orang lain.
2. Emosi berperandalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuian diri anak dengan lingkungan sosialnya.
3. **Jenis-Jenis Emosi**

Menurut Nugraha (2008) jenis-jenis emosi yang berkembang pada masa anak sebagai berikut:

1. Takut, yaitu perasaan terancam oleh suatu objek yang dianggap membahayakan. Rasa takut terhadap sesuatu berlangsung melalui tahapan: (1) mula-mula tidak takut, karena anak belum sanggup melihat kemungkinan bahaya yang terdapat dalam objek, (2) timbul rasa takut setelah mengenal adanya bahaya, dan (3) rasa takut bisa hilang kembali setelah mengetahui cara-cara menghindar bahaya.
2. Cemas*,* yaitu perasaan takut yang bersifat khayal, yang tidak ada objeknya. Kecemasan ini muncul mungkin dari situasi-situasi yang dikhayalkan, berdasarkan pengalaman yang diperoleh, baik perlakuan orang tua, buku-buku bacaan/komik, radio, atau film. Contoh perasaan cemas: anak takut berada di dalam kamar yang gelap, takut hantu, dan sebagainnya.
3. Marah, merupakan perasaan tidak senang, atau benci baik terhadap orang lain, diri sendiri, atau objek tertentu, yang diwujudkan dalam bentuk verbal (kata-kata kasar/makian/sumpah serapah), atau non verbal (seperti mencubit, memukul, menampar, dan merusak). Perasaan marah ini merupakan reaksi terhadap situasi frustasi yang dialaminya, yaitu perasaan kecewa atau perasaan tidak senang karena adanya hambatan terhadap pemenuhan keinginannya.
4. Cemburu, yaitu perasaan tidak senang terhadap orang lain yang dipandang telah merebut kasih sayang dari seseorang yang telah mencurahkan kasih sayang kepadanya. Sumber yang menimbulkan rasa cemburu selalu bersifat sosial, hubungan dengan orang lain. Seperti kakak cemburu pada adiknya, karena dia telah merebut kasih sayang orang tuanya.
5. Kegembiraan, kesenangan, kenikmatan,yaitu perasaan yang positif, nyaman, karena terpenuhi keinginannya. Kondisi yang melahirkan perasaan gembira pada anak, di antaranya terpenuhinya kebutuhan jasmaniah (makan dan minum), keadaan jasmaniah yang sehat, diperolehnya kasih sayang, ada kesempatan untuk bergerak (bermain secara leluasa), dam memiliki mainan yang disenanginya.
6. Kasih sayang, yaitu perasaan senang untuk memberikan perhatian, atau perlindungan terhadap orang lain, hewan atau benda. Perasaan ini berkembang berdasarkan pengalamannya yang menyenangkan dalam berhubungan dengan orang lain, orang tua, saudara, dan teman), hewan (seperti kucing dan burung), atau benda (seperti mainan). Kasih sayang anak kepada orang tua atau saudaranya, amat dipengaruhi oleh iklim emosional dalam keluarganya.
7. Phobi*,* yaitu perasaan takut terhadap objek yang tidak patut ditakutinya (takut yang abnormal) seperi takut ular, takut kecoak, dan takut air. Perasaan ini muncul akibat perlakuan orangtua yang suka menakut-nakuti anak, sebagai cara orangtua untuk menghukum, atau menghentikan perilaku anak yang tidak disenanginya.
8. Ingin tahu (curiosity),yaitu perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek baik yang bersifat fisik maupun nonfisik. Perasaan ni ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak.

Emosi ada dua kelompok, yaitu emosi positif dan emosi negatif. Klasifikasi emosi positif dan negatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Reynold (Nugraha, 2008) tersebut adalah berikut ini:

Tabel III

Emosi Positif dan Emosi Negatif

|  |  |
| --- | --- |
| **Emosi Positif** | **Emosi Negatif** |
| 1. Eagerness (rela)
2. Humor (lucu)
3. Joy (kegembiraan/keceriaan)
4. Pleasure (kesenangan/kenyamanan)
5. Curiosity (rasa ingin tahu)
6. Happiness (kegembiraan)
7. Delight (kesukaan)
8. Love (rasa cinta/kasih sayang)
9. Excitement (ketertarikan/takjub)
 | 1. Impatience (tidak sabaran)
2. Uncertainty (kebimbangan)
3. Anger (rasa marah)
4. Suspicion (kecurigaan)
5. Anxiety (rasa cemas)
6. Guilt (rasa bersalah)
7. Jealousy (rasa cemburu)
8. Annoyance (rasa jengkel)
9. Fear (rasa takut)
10. Depression (depresi)
11. Sadness (kesedihan)
12. Hate (rasa benci)
 |

Metode Pengembangan Sosial Emosional (Nugraha, 2008)

1. **Kemampuan Emosional**

Perkembangan emosional di Taman Kanak-Kanak merupakan suatu hal yang penting dan harus diperhatikan oleh para guru.Keterampilan emosi pada anak sangat menentukan terbentuknya kepribadian anak pada masa selanjutnya.Beberapa keadaan emosi yang mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anakmenurut Aisyah (Aisyah, 2008)yaitu sebagai berikut:

1. Emosi menambahkan rasa nikmat bagi pengalaman sehari-hari.
2. Emosi menyiapkan tubuh untuk melakukan tindakan.
3. Ketegangan emosi menganggu keterampilan motorik
4. Emosi merupakan suatu bentuk komunikasi
5. Emosi menganggu aktivitas mental.
6. Emosi merupakan sumber penilaian diri dan sosial
7. Emosi mewarnai pandangan anak terhadap kehidupan
8. Emosi mempengaruhi interaksi sosial
9. Emosi memperlihatkan kesannya pada ekspresi wajah
10. Emosi mempengaruhi suasana psikologis
11. Reaksi Emosional apabila di ulang-ulang akan berkembang menjadi kebiasaan.

Strategi pengembangan emosi pada anak TK yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk mengenali emosi diri
2. Kemampuan untuk mengelola dan mengekspresikan emosi secara tepat
3. Kemampuan untuk memotivasi diri
4. Kemampuan untuk memahami perasaan orang lain
5. Kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain

Ada beberapa aspek kecerdasan emosi yang perlu dimiliki oleh seorang anak. Orang tua bisa mengajarkan dan mengembangkan aspek-aspek kecerdasan ini, sesuai dengan perkembangan usia anak. Berikut ini adalah tabel aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan emosi anak:

Tabel IV

Keterampilan Emosi dan Sosial Anak

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang Usia** | **Keterampilan Emosi dan Sosial Anak** |
| Usia 4 –7 Tahun | 1. Anak sudah mulai sering keluar rumah, senang bepergian ke berbagai tempat, bertemu teman baru, dan menghabiskan waktu di berbagai lingkungan. Dari berbagai kegiatan ini anak mempelajarari banyak hal baru yang mengairahkannya.
2. Pada periode ini orang tua perlu mengajarkan anak untuk menahan tingkah laku yang tidak pada tempatnya, memusatkan perhatian, dan mengatur diri mereka sendiri.
3. Anak belajar mengembangkan keterampilan mengatur emosi dengan teman sebayanya. Anak mulai belajar bagaimana berkomunikasi dengan jelas, bertukar informasi, dan menjelaskan pesan-pesan mereka bila temannya tidak paham. Ia juga mulai belajar bagaimana menunggu giliran dalam berbicara dan bermain, serta berbagi.
4. Anak mulai menggemari bermain hayal. Hal ini ada kaitannya dengan usaha anak untuk mengatasi rasa cemas, tidak berdaya, takut (takut ditinggalkan, takut kegelapan, takut mimpi-mimpiburuk, takut pertengkaran orang tua dan takut mati)
 |

Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini (Aisyah,2008)

Kemampuan untuk berinteraksi secara emosional sudah ada sejak pada bayi yang baru lahir.Gejala pertama perilaku emosional ialah keterampilan umum terhadap stimulasi yang kuat. Dengan meningkatnya usia anak, reaksi emosional mereka menjadi kurang menyebar, kurang sebarangan, dan lebih dapat dibedakan. Dan dengan bertambahnya usia juga maka reaksi yang berwujud bahasa meningkat, sedangkan reaksi otot berkurang. Berikut ini adalah pola perkembangan dari berbagaimacam pola emosi yang umummenurut Aisyah (2008) :

1. Kemarahan

Perangsang yang lazim membangkitkan kemarahan anak adalah campur tangan orang tua terhadap gerakan-gerakan mencoba-cobanya, menghalangi keinginannya atau orang lain tidak mengizinkannya melakukan apa yang diinginkannya. Umumnya emosi marah mengambil bentuk menjerit, meronta-ronta, menendang, mengibaskan tangan, memukul apa saja yang ada di dekatnya.

1. Ketakutan

Perangsang yang paling mungkin membangkitkan ketakutan anak adalah suara keras, orang-orang, dan situasi asing; ruangan gelap; tempat tinggi; dan binatang. Perangsang yang terjadi tiba-tiba atau tidak terduga atau yang tidak lazim bagi anak biasanya membangkitkan rasa takut juga. Tanggapan rasa takut yang lazim pada anak terdiri dari upaya menjauhkan diri dari upaya perangsang yang menakutkan dengan merengek, menangis, dan menahan napas.

1. Rasa Ingin Tahu

Setiap mainan atau barang baru dan tidak biasa adalah perangsang untuk keingintahuan, kecuali jika kebaruan itu begitu tegas sehingga menimbulkan ketakutan. Bila rasa takut berkurang, ia akan digantikan oleh rasa ingin tahu.

1. Kegembiraan

Kegembiraan di rangsang oleh kesenangan fisik

1. Afeksi

Setiap orang yang mengajak anak bermain, mengurus kebutuhan jasmaninya/memperhatikan afeksi akan merupakan perangsang untuk afeksi mereka.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak (Gunarti, 2010:18) adalah:

Perkembangan Emosi

Peran Belajar

Peran Pematangan

Perkembangan kelenjar endoktrin berpengaruh terhadap keadaan emosional pada masa kanak-kanak

Metode belajar yang menunjang perkembangan emosi:

* Belajar dengan coba dan ralat
* Belajar dengan cara meniru
* Belajar dengan cara mempersamakan diri
* Belajar melalui pengkondisian
* Pelatihan
* Belajar dengan cara mempersamakan diri
* Pelatihan

Gambar 1. Skema Perkembangan Emosi

Hal ini sejalan dengan perkembangan emosi pada anak menurut Aisyiah (2008)yaitu :

1. Peran Pematangan

Salah satu wujud dari adanya perkembangan emosi pada seorang anak adalah pematangan. Ada beberapa komponen dalam diri manusia yang berperan dalam proses pematangan. Salah satu diantaranya adalah bekerjanya kelenjar-kelenjar dalam tubuh seorang anak.Endokrim adalah kelenjar yang berguna untuk mematangkan perilaku emosional dan pengarunya sangat besar sekali dalam menandakan keadan emosional.Kelenjar adrenalin ini memainkan peranan utama pada emosi.

1. Peran Belajar

Ada 5 jenis kegiatan belajar yang menunjang perkembangan emosi pada anak menurut Aisyah (2008), yaitu sebagai berikut:

1. Belajar Secara Coba dan Ralat
2. Belajar dengan Cara meniru
3. Belajar dengan cara mempersamakan diri
4. Belajar melalui pengondisian
5. Pelatihan

Perbedaan individu tidak dapat dielakkan karena adanya perbedaan taraf pematangan dan kesempatan belajar.Terlepas adanya perbedaan individu, ciri khas emosi anak membuatnya berbeda dari emosi orang dewasa. Berikut ciri khas perkembangan emosi menurut Aisyiah (2008)pada yaitu:

1. Emosi Yang Kuat

Anak Kecil bereaksi dengan intensitas yang sama, baik terhadap situasi yang remeh maupun yang serius.

1. Emosi sering kali tampak

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

1. Emosi bersifat sementara

Emosi pada anak bersifat tidak tahan lama, seperti peralihan yang cepat pada anak kecil dari tertawa, kemudian menangis atau dari marah ke tersenyum atau dari cemburu ke sayang.

1. Reaksi emosi mencerminkan individualitas

Perilaku yang menyertai berbagai emosi semakin diindividukan karena pengaruh faktor belajar dan lingkungan. Ketika ketakutan seorang anak akan berlari atau, menangis atau bahkan bersembunyi ketakutan di belakang kursi.

1. Emosi berubah kekuatannya

Dengan bertambahnya usia anak, pada usia tertentu emosi yang sangat kuat akan berkurang kekuatannya, sedangkan emosi yang tadinya lemah akan berubah menjadi kuat.

1. Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku

Emosi pada anak dapat dilihat melalui tingkah laku, seperti melamun, menangis, gugup atau menggigit kuku.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan bahasan tinjauan pustaka di atas, maka dapat diuraikan kerangka pikir sebagai berikut: bermain di luar kelas sebagai salah satu sarana perkembangan dan belajar anak yang terjadi pada saat sekarang ini masih sangat terbatas. Akibatnya berpengaruh terhadap perkembangan emosional di sekolah Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan hal tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan kerangka pikir di bawah ini:

Kemampuan Emosional Anak Didik Kurang

Permainan di Luar Kelas

1. Menggunakan peralatan memanjat
2. Menggunakan peralatan ayunan
3. Menggunakan pasir/lempung/air
4. Menggunakan perosotan

Perkembangan Emosional Anak

* Kegembiraan/keceriaan
* kenyamanan
* Rasa Ingin Tahu
* Rasa cinta/kasih sayang

**Gambar 2. Skema Kerangka Pikir**

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena.Dalam hal ini peneliti hanya ingin mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan permainan di luar kelasdalammengembangkan kemampuan emosional anak di TK Negeri Pembina Kab.Soppeng.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Deskriptif Kualitatif untuk mengungkappermainan di luar kelas dalam mengembangkan kemampuan emosional anak di TK Negeri Pembina Kab.Soppeng.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Permainan di luar kelas merupakan permainan yang dilakukan di lingkungan terbuka dan biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan kekuatan atau fisik seperti peralatan memanjat, ayunan, bermain pasir/lempung/air dan perosotan.
2. Emosi adalah suatu keadaan gejolak penyesuaian yang berasal dari dalam dan melibatkan hampir keseluruhan diri individu yang mempunyai fungsi untuk mencapai sesuatu pemuasan atau perlindungan diri atau bahkan kesejahteraan peribadi pada saat berhadapan dengan lingkungan atau objek tertentu.

37

1. **Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Kabupaten Soppeng.TK ini memiliki 13 orangguru, yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 1 orang bendahara, 6 Guru kelas dan 5 orang GTT sebagai guru pendamping. Memiliki 6 rombelyang terdiri dari 2 rombel kelompok A dan 4 rombel kelompok B, jumlah anak110 orang.

1. **Subjek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah kelompok B3 dengan jumlah anak didik 15 orang diTK Negeri Pembina Kabupaten SoppengTahun Pelajaran 2011/2012.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data lengkap dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dan kondisi penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Lembar observasi yang digunakan dimaksudkan untuk mengamati kegiatan permainan di luar kelas dalam mengembangkan kemampuan emosional anak.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai nilai evaluasi anak didik dalam perkembangan emosional anak melalui permainan di luar kelas.

1. Wawancara

Tanya jawab yang dilakukan guru tentang bagaimana peranan permainan diluar kelas dalam mengembangkan kemampuan emosional anak.

1. **Analisis Data**

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, selanjutnya diolah dan dianalisis, kemudian dideskripsikan dengan kata-kata dan kalimat. Adapun alur tahapan dalam analisis data digambarkan sebagai berikut:

**Penyajian Data**

**Pengumpulan Data**

**Reduksi Data**

**Kesimpulan/Verifikasi**

**Gambar 3. Analisis Data**

Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang berkaitan dengan permainan di luar kelas untuk mengembangkan kemampuan emosional anak pada kelompok B3 TK Negeri Pembina Kabupaten Soppeng dan hasilnya diverifikasi secara deskriptif kualitatif.

Hasil pengumpulan data selanjutnya dilakukan reduksi data guna memperoleh data yang akurat dan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi dengan menggunakan triangulasi.Hasil dari reduksi data dan penyajian data, dan selanjutnya diperoleh kesimpulan.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina terletak di jalan Kayangan kecamatan Lalabata kabupaten Soppeng. Letaknya sangat strategis karena jalur kendaraan yang mudah di dapat. Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina mempunyai luas tanah 1200 m2 dan luas bangunan 700 m2, didirikan pada tahun 1995. Adapun fasilitas yang dimiliki TK Negeri Pembina yaitu:

1. Gedung TK Negeri Pembina memiliki 1 ruang kantor kepala sekolah, 1 ruang kantor tata usaha dan 1 ruang guru.
2. Gedung TKNegeri Pembina memiliki 1 ruang UKS, 1 perpustakaan, 1 dapur, 1 gedung, 1 aula dan kebun sekolah.
3. Gedung TK Negeri Pembina memiliki 4 kamar mandi untuk anak-anak dan 2 kamar mandi untuk guru.
4. Gedung TK Negeri Pembina memiliki halaman yang cukup luas untuk anak-anak bermain bersama dan mengembangkan aktivitasnya.
5. Gedung TK Negeri Pembina memiliki ruang belajar / kelas yang terdiri dari:
6. Kelompok A1 dan A2 jumlah murid 30 anak
7. Kelompok B1 dan B2 jumlah murid 40 anak
8. Kelompok B3 dan B4jumlah murid 40 anak

41

1. Pelaksanaan Permainan di Luar Kelas

Betapa pentingnya kegiatan bermain di TK, makanya tidak boleh dikurangi apalagi dihilangkan sama sekali. Guru TK harus memanfaatkan pembelajaran dengan cara menyediakan berbagai peralatan untuk bermain anak serta menjadikan bermain di luar kelas sebagai rutinitas dalam pembelajaran anak-anak. Hal ini bisa dilakukan dengan caramembiasakan anak bermain khususnya bermain di luar kelas. Pembiasaan terhadap keteraturan akan memperkenalkan anak pada ketertiban. Penyadaran anak terhadap ketertiban erat hubungannya dengan pembiasaan menyesuikan diri terhadap tuntutan lingkungan sekitarnya. Karena melalui kegiatan bermain di luar kelas anak akan bebas bergerak, bebas bergaul dengan anak dari kelas lain yang mempunyai tuntutan dan hak yang sama atas dirinya, mengembangkan motorik anak, membina sikap hidup positif dan menyalurkan perasaan tertekan serta menambah wawasan anak-anak terhadap lingkungan sekitarnya. Melalui bermain diluar kelas anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksprimen dengan alam sekitarnya, baik ciptaan Tuhan YME maupun ciptaan manusia. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan pengalaman yang makin memperjelas hal-hal yang mereka pelajari Bermain juga menumbuhkan rasa ingin menyelidiki yang akan memperkaya pengertiannya, dan juga mengembangkan kemampuan emosional yang dimiliki oleh anak itu sendiri. Adapun permainan di luar kelas yang sering dilakukan anak seperti ayunan, perosotan, panjatan, lari-larian atau kejar-kejaran, dan bermain pasir/air.

Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda-benda apa saja yang ada di sekitarnya dengan bahan tongkat kayu, ranting, sapu, bahkan juga dengan tanah dan lumpur. Justru benda-benda tersebut menjadi daya tarik mengapa anak-anak bermain. Anak-anak dibiasakan bermain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan bebas. Hal ini dimaksudkan agar setiap anak bebas mencari dan menggunakan alat permainan yang sesuai dengan permainan yang mereka kehendaki, supaya anak tidak merasa bosan dengan alat permainan yang mereka gunakan. Dan juga memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas tanpa ada rasa tertekan, baik perasaan senang maupun perasaan-perasaan seperti takut, kecewa, sedih, marah, dan khawatir. Bahkan masalah-masalah yang tidak dapat dikatakannya secara langsung dengan melalui kata-kata sering kali diungkapkannya melalui kegiatan bermain. Karena dengan bermain anak-anak akan bebas mengekspresikan keinginan-keinginan yang mereka kehendaki. Jikaperasaan-perasaan tersebut tidak dapat tersalurkan, anak akan hidup dalam ketegangan sehingga jiwanya tertekan. Keadaan itu bisa mengakibatkan timbulnya penyimpangan tingkah laku yang tidak dapat diterima oleh lingkungannya. Akan terjadi pula bahwa aspek-aspek perkembangan lainnya terhambat. Oleh karena itu, anak-anak dibiasakan menggunakan permainan bebas agar mereka lebih memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk bermain sesuai dengan yang diinginkannya, asalkan tidak membahayakan bagi anak itu sendiri dan temanya dalam bermain.

Pada umumnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, karena melalui bermain anak-anak mengalami kesenangan dan kegembiraan yang lalu memberikan kepuasan bagi anak. Namun kadang juga anak-anak dalam bermain menghadapi berbagai kesulitan atau kendala, misalnya mereka saling menganggu. Dalam bermain anak-anak sering mengalami kesulitan khususnya perempuan, kadang mereka takut bermain jika ada anak laki-laki mereka takut didorong. Faktor cuaca juga kadang menjadi hambatan untuk bermain, anak jadi malas bermain di luar kelas dan lebih memilih bermain di dalam kelas.

Dalam pelaksanaan permainan di luar kelas terdapat beberapa permainan yang dimainkan oleh anak antara lain: memanjat, ayunan, bermain pasir/air, menggunakan permainan yang bergerak, pekerjaan kayu, balok-balok, musik dan pengembangan pengetahuan alam. Namun dalam penelitian ini yang akan diteliti hanya4 permainan yaitu memanjat, ayunan, perosotan dan bermain pasir.

Berikut ini akan disajikan hasil penelitian teentang perkembangan emosi anak melalui alat permainan luar kelas seperti peralatan memanjat, peralatan ayunan, bermain perosotan dan bermain pasir anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Soppeng meliputi:

1. **Peralatan memanjat**
2. Untuk mengembangkan kegembiraan/keceriaan anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari kamis tanggal 8 September 2011. untuk mengembangkan kesenangan dan keceriaan anak, guru mengajak anak untuk keluar ruangan untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan permainan luar kelas seperti peralatan panjatan, bermain ayunan, bermain perosotan maupun bermain pasir. Untuk mengembangkan keceriaan anak dalam bermain panjatan guru mengecat semua panjatan dengan warna yang berwarna-warni sehingga kelihatan menarik, guru juga tidak lupa ikut serta dalam mengawasi anak dalam bermain panjatan sambil bernyanyi dan kadang juga guru membuat suatu perlombaan pada anak dalam memanjat siapa yang paling duluan sampai di atas akan diberikan hadiah berupa permen dan makanan dari ibu guru.

Hal ini menambah keceriaan anak dalam bermain panjatan sehingga banyak anak yang berminat bermain panjatan tanpa ada rasa takut dan sambil bernyanyi. Sehingga tak terasa waktu istirahat pun sudah selesai. Dengan cerianya pun anak-anak berlarian masuk kelas untuk mengikuti pelajaran selanjutnya dengan hati yang riang gembira.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 8 September 2011 yang menyatakan bahwa “untuk mengembangkan keceriaan anak ibu guru mencat panjatan dengan warna yang menarik dan kadang juga membuat suatu perlombaan.

1. Untuk memberikan rasa kenyamanan dalam diri anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Sabtu tanggal 24 September 2011 bahwa untuk memberikan rasa kenyamanan pada anak setelah mengikuti pembelajaran di dalam kelas guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan permainan luar kelas seperti peralatan panjatan, ayunan, bermain perosotan dan bermain pasir. Pada kali ini guru mengajak anak untuk bermain peralatan panjatan dan anak didik pun menyambut ajakan ibu guru. Pada bermain panjatan ibu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas tanpa ada tekanan dari ibu guru, baik itu perasaan senang maupun perasaan-perasaan seperti takut, kecewa, sedih, maupun perasaan khawatir.

Hal ini dimaksudkan agar perkembangan emosional anak dapat seimbang dan perasaan-perasaan anak dapat tersalurkan sehingga anak dapat hidup dengan emosi /jiwa yang tidak tertekan. Dengan bermain panjatan anak didik terlihat begitu nyaman bermain bersama temannya karena dia diberikan kebebasan dari ibu guru. Sehingga anak bebas berekspresi sesuai dengan keinginannya dengan pengawasan guru tanpa ada tekanan.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 24 September 2011 yang menyatakan bahwa “untuk memberikan rasa kenyamanan pada anak setelah belajar di dalam kelas, kami biasanya mengajak anak untuk bermain panjatan. Hal ini dapat memberikan rasa nyaman pada anak setelah aktif belajar di dalam ruangan.

1. Untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Kamis tanggal 6 Oktober 2011, untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak, guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar ruangan dengan menggunakan alat permainan luar kelas seperti panjatan, ayunan, perosotan dan bermain pasir. Namun kali ini guru kembali mengajak anak untuk bermain panjatan dan anak didik pun menyambut ajakan ibu guru dengan riang. Untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak guru ikut serta dalam bermain panjatan, sambil bermain panjatan guru memancing anak dengan memberikan cerita-cerita mengenai panjatan, dan tanpa disadari anak pun secara spontan mengajukan pertanyaan kepada ibu guru seperti “bu’guru siapa yang buat panjatan ini, bu guru panjatan ini terbuat dari apa ya, kira-kira panjatan ini tingginya berapa ya bu guru” dan berbagai pertanyaan lagi. Hal ini menunjukkan bahwa bermain panjatan dapat mengembangkan rasa ingin tahu anak, ingin mengenal dan mengetahui tentang sesuatu apa yang ia lihat.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 6 Oktober 2011 yang menyatakan bahwa “guru selalu memancing anak dengan cerita-cerita dan pertanyaan selama bermain panjatan hal ini dapat memicu rasa ingin tahu anak, karena permainan ini penuh dengan tantangan sehingga anak akan selalu bertanya jika menemukan hal-hal yang tidak diketahui.

1. Untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang dalam diri anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari kamis tanggal 20 Oktober 2011, untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang pada anak, guru kembali mengajak anak untuk bemain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan luar kelas seperti panjatan, perosotan, bermain ayunan dan bermain pasir. Pada kesempatan ini guru kembali mengajak anak untuk bermain panjatan dan anak pun dengan senangnya menerima ajakan gurunya. Hal yang dilakukan guru dalam permainan ini yaitu guru membagi anak dalam dua kelompok (masing-masing kelompok terdiri atas 7 anak) untuk melakukan perlombaan memanjat. Masing-masing anak diberikan kesempatan untuk memanjat, pada kegiatan ini dapat dilihat bahwa anak dapat mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang kepada temannya yang lain meskipun bukan bagian dari kelompok mereka. Seperti memberikan perhatian dan menolong temannya yang jatuh dari panjatan meskipun itu bukan anggota kelompok mereka. Hal ini menunjukkan bahwa bermain panjatan dapat mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang anak.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 20 Oktober 2011 yang menyatakan bahwa “usaha guru untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang anak sewaktu bermain peralatan dengan cara membagi anak dalam dua kelompok, pada kegiatan ini dapat dilihat seperti memberikan perhatian dan menolong dan temannya jika ada yang jatuh”.

1. Peralatan Ayunan
2. Untuk mengembangkan kegembiraan/keceriaan anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Kamis tanggal 15 September 2011. Untuk mengembangkan keceriaan dan kesenangan anak setelah belajar di dalam kelas ibu guru mengajak anak untuk keluar ruangan untuk bermain bersama menggunakan alat permainan luar kelas seperti panjatan, ayunan, perosotan dan bermain pasir. Namun kali ini ibu guru memfokuskan anak untuk bermain ayunan, agar anak tertarik ayunan diberi cat dengan warna yang cerah dan menarik.

Disamping itu guru pun turut serta dalam permainan ini dengan mengawasi sambil bernyanyi bersama dengan anak-anak. Sedangkan untuk permainan ayunan yang sederhana guru memberikan lomba kepada anak siapa yang paling kencang ayunannya dan tidak merasa pusing akan diberikan hadiah dari ibu guru. Hal ini terlihat keceriaan anak pun semakin bertambah dalam bermain ayunan karena ingin diberikan hadiah sama ibu guru. Hingga tak terasa waktu istirahat pun sudah habis dan anak pun berlari masuk kelas dengan riang dan gembira.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 15 September 2011 yang menyatakan bahwa “usaha guru untuk mengembangkan emosi anak dengan permainan peralatan ayunan guru memberikan lomba bermain ayun pada anak dan memberikan hadiah..

1. Untuk memberikan rasa kenyamanan dalam diri anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Selasa tanggal 27 September 2011, untuk memberikan rasa kenyamanan pada anak setelah mengikuti pembelajaran di dalam kelas guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan luar kelas seperti panjatan, ayunan, perosotan, dan bermain pasir. Pada kali ini guru mengajak anak untuk bermain ayunan dan anak didik pun menyambut ajakan ibu guru. Pada bermain ayunan ibu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas tanpa ada tekanan dari ibu guru, baik itu perasaan senang maupun perasaan-perasaan seperti takut, kecewa, sedih, maupun perasaan khawatir. Hal ini dimaksudkan agar perkembangan emosional anak dapat seimbang dan perasaan-perasaan anak dapat tersalurkan sehingga anak dapat hidup dengan emosi/jiwa yang tidak tertekan.

Dengan bermain ayunan anak didik terlihat begitu nyaman bermain bersama temannya karena dia diberikan kebebasan dari ibu guru. Sehingga anak bebas berekspresi sesuai dengan keinginannya dengan pengawasan guru tanpa ada tekanan.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 27 September 2011 yang menyatakan bahwa “ibu guru mengajak anak untuk bermain ayunan di luar kelas dapat memberikan rasa kenyamanan pada anak setelah belajar di dalam kelas.

1. Untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hariSenin tanggal 10 Oktober, untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak, guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan luar kelas seperti panjatan, ayunan, perosotan dan bermain pasir. Pada kesempatan ini guru pun mengajak anak untuk bermain ayunan dan anak pun menyambut ajakan ibu guru. Dalam bermain ayunan guru kembali memancing anak dengan memberikan cerita-cerita dan pertanyaan dan tanpa diduga anak didik pun secara spontan menjawab semua pertanyaan ibu guru dan kembali bertanya jika ada hal yang ingin diketahui seperti “bu’ guru kenapa ayunan ini bisa goyang ke depan ke belakang ya...kenapa ga’ goyang kesamping aja..., bu’ guru siapa ya yang buat ayunan ini...pintar sekali ya bu’ guru”. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bermain ayunan dapat mengembangkan rasa ingin tahu anak.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 10 Oktober 2011 yang menyatakan bahwa “bermain ayunan dapat mengembangkan rasa ingin tahu anak karena permainan ini dapat meransang anak untuk selalu bertanya.

1. Untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang dalam diri anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Sabtu tanggal 22 Oktober 2011, untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang pada anak, guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan luar kelas. Pada kesempatan ini guru mengajak anak untuk bermain ayunan, seperti biasa guru kembali membagi anak dalam dua kelompok yaitu kelompok laki-laki dan perempuan. Mereka saling bergantian mengayun temannya tanpa merasa terbebani, dan apabila ada temannya yang berteriak karena ayunannya terlalu kencang dengan penuh perhatian temannya yang lain berusaha menenangkan temannya dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang. Hal ini menunjukkan bahwa bermain ayunan dapat mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang anak.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 22 Oktober 2011 yang menyatakan bahwa “ibu guru membimbing anak dalam bermain peralatan ayunan dengan membagi dua kelompok dan saling bergantian mengayun temannya hal ini dapat mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang dalam diri anak dengan teman-temannya.

1. Bermain perosotan
2. Untuk mengembangkan kegembiraan/keceriaan anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Sabtu tanggal 17 September 2011. untuk mengembangkan kegembiraan dan keceriaan anak setelah aktif menerima pembelajaran di dalam kelas guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar ruangan dengan menggunakan alat permainan luar kelas seperti peralatan memanjat, bermain ayunan, bermain perosotan dan bermain pasir. Pada kesempatan ini guru mengajak anak untuk bermain perosotan, anak-anak pun menyambut ajakan ibu guru dengan riang gembiranya.

Namun ada dua anak ( Ainun dan Salsa) tidak mau mengikuti ajakan ibu guru karena takut bermain perosotan. Untuk mengembangkan kegembiraan dan keceriaan serta untuk menghilangkan rasa takut pada anak, maka dari itu ibu guru membuat suasana lebih ceria dan tidak menegangkan sambil bernyanyi. Agar anak perempuan tidak merasa takut guru memberikan kesempatan kepada anak laki-laki untuk lebih duluan bermain perosotan sambil memberikan contoh pada anak perempuan yang takut. Setelah berkali-kali diberikan contoh dan motivasi berupa kata-kata penguatan dari guru kedua anak perempuan itu (Salsa dan Ainun) pun tertarik dan tanpa ragu-ragu ingin mencoba bermain perosotan. Setelah anak itu mencoba satu kali dan merasa senang dengan bermain perosotan, anak itupun tidak ingin lagi memberikan kesempatan kepada anak yang lain untuk bermain perosotan. Hal ini membuat teman-temannya yang lain meledeknya sehingga semua anak pun tertawa dengan gembiranya karena berhasil membuat temannya untuk tidak merasa takut lagi bermain perosotan. Dan tak terasa waktu istirahat pun telah usai dan anak-anak pun berlari dengan gembiranya masuk di dalam kelas

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 17 September 2011 yang menyatakan bahwa “ibu guru mengajak anak untuk keluar ruangan bermain dengan menggunakan peralatan perosotan, dapat memberikan kesenangan dan keceriaan pada anak. Dan itu baik untuk emosi positifnya.

1. Untuk memberikan rasa kenyamanan dalam diri anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Jumat tanggal 30 September 2011, untuk memberikan rasa kenyamanan pada anak setelah mengikuti pembelajaran di dalam kelas guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan luar kelas seperti bermain panjatan, bermain ayunan, bermain perosotan dan bermain pasir. Namun kali ini guru mengajak anak untuk bermain perosotan. Namun ada dua anak perempuan yang merasa takut dan merasa tidak nyaman bermain perosotan karena temannya yang laki-laki suka mendorongnya dari belakang. Untuk mengatasi hal tersebut guru mengawasi anak dan memberikan peringatan kepada teman laki-laki untuk tidak mengganggu temannya ketika bermain perosotan karena hal ini dapat membuat temannya tidak merasa nyaman tetapi merasa takut. Di samping itu guru juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain perosotan bersama, semua anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan perasaannya tanpa saling mengganggu. Setelah anak diberi wejangan dari ibu guru semua anak pun bermain perosotan bersama dan saling mendukung disertai dengan perasaan nyaman karena tidak merasa tertekan lagi.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 30 September 2011 yang menyatakan bahwa “Untuk memberikan rasa kenyamanan pada anak biasanya guru mengajak anak untuk bermain diluar kelas dengan menggunakan peralatan perosotan. Karena dengan permainan ini dapat memberikan emosi yang positif bagi anak.

1. Untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Rabu tanggal 12 Oktober, untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak, guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar dengan menggunakan alat permainan di luar kelas. Namun kali ini guru mengajak anak untuk bermain perosotan, seperti biasa untuk menambah rasa ingin tahu anak guru kembali memamcing anak dengan memberikan pertanyaan dan cerita-cerita tentang perosotan, dan tanpa diduga sebelumnya anak didik kembali secara spontan menjawab semua pertanyaan ibu guru dan berani bertanya kepada ibu guru tentang perosotan itu seperti “ ibu guru.. kenapa perosotan ini dibuatnya licin yaaaa, ibu guru berapa tingginya perosotan ini yaaa, siapa bu’ guru yang ciptain perosotan ini yaaaa”. Hal ini menunjukkan bahwa bermain perosotan dapat mengembangkan rasa ingin tahu anak.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 12 Oktober 2011 yang menyatakan bahwa “bermain perosotan anak dapat mengembangkan rasa ingin tahunya, karena sambil bermain perosotan dengan temannya, anak akan selalu mengeluarkan pertanyaan kepada temannya maupun pada ibu gurunya.

1. Untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang dalam diri anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hariSenin, 24Oktober 2011, untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang pada anak, guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan luar kelas. pada kesempatan ini guru mengajak anak untuk bermain perosotan. Pada permainan ini dapat dilihat bahwa rasa cinta dan kasih sayang anak kepada temannya begitu baik. Hal ini dapat dilihat ketika ada seorang temannya yang jatuh dari perosotan, dengan cepat temannya yang lain datang menolong dan menghiburnya dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 24 Oktober 2011 yang menyatakan bahwa “bermain perosotan dapat mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang dalam diri anak dengan teman-temannya”.

1. Bermain pasir
2. Untuk mengembangkan kegembiraan/keceriaan anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Selasa tanggal 20 September 2011 untuk mengembangkan kesenangan dan keceriaan anak guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar ruangan untuk bermain menggunakan alat permainan luar kelas seperti peralatan panjatan, ayunan, bermain perosotan dan bermain pasir. Pada kesempatan ini guru mengajak anak untuk bermain pasir. Anak-anak pun dengan gembiranya khususnya anak perempuan menyambut ajakan ibu guru tersebut. Agar semua anak tertarik guru memberikan contoh kepada anak untuk membuat rumah idaman dari pasir. Maka anak pun dengan cerianya membuat bentuk rumah idaman mereka dari pasir, sambil bermain pasir anak pun dengan gembiranya saling meledek rumah yang dibuat temannya dan membanggakan rumah yang ia buat.

Hal ini menambah kegembiraan dan keceriaan anak dengan saling tertawa satu sama lain. Kadangkala juga anak laki-laki suka menggoda teman perempuannya dengan melempakan pasir kepada temannya. Dan anak perempuan pun tidak mau kalah dan membalasnya. Tak terasa waktu istirahat pun sudah usai dan dengan gembiranya anak berlarian untuk mencuci tangannya lalu masuk di dalam kelas.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 20 September 2011 yang menyatakan bahwa “ibu guru membiasakan anak untuk bermain pasir dapat membuat anak lebih berekspresi menciptakan bentuk yang diinginkan dari pasir, dan ini dapat memberikan keceriaan dan kesenangan tersendiri bagi anak

1. Untuk memberikan rasa kenyamanan dalam diri anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Senin tanggal 3Oktober 2011, untuk memberikan rasa kenyamanan pada anak setelah mengikuti pembelajaran di dalam kelas guru kembali guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan di luar kelas seperti panjatan, perosotan, ayunan dan bermain pasir. Kali ini guru mengajak anak untuk bermain pasir dan anak pun menyambut ajakan ibu guru.Untuk memberikan rasa kenyamanan guru memberikan kesempatan kepada semua anak untuk membuat bentuk apa saja dari pasir tanpa ada tekanan, dan guru pun memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya jika ada yang kurang dimengerti tanpa rasa takut.

Disamping itu guru juga selalu melakukan pendekatan dan memberikan motivasi kepada anak agar anak selalu merasa nyaman jika diberikan kegiatan oleh ibu guru. Dengan bermain pasir anak memperlihatan rasa nyaman bermain dengan temannya karena tidak adanya tekanan dari ibu guru.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 3 Oktober 2011 yang menyatakan bahwa “bermain pasir dapat mengembangkan emosi anak yaitu memberikan rasa nyaman dalam diri anak ketika bermain bersama dengan temannya.

1. Untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Selasa tanggal 18Oktober 2011, untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak, guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan luar kelas. Pada kesempatan ini guru mengajak anak untuk bermain pasir, untuk menambah rasa ingin tahu anak guru memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan apa yang ia tahu, anak diberi kesempatan untuk membentuk apa saja yang ia inginkan, setelah itu guru memancing anak untuk menceritakan bentuk apa yang ia buat, dan secara spontan anak itu pun mampu menceritakan bentuk yang ia buat dan kembali bertanya kepada ibu guru setelah dia menemukan hal-hal yang tidak ia ketahui.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 18 Oktober 2011 yang menyatakan bahwa “bermain pasir dapat mengembangkan rasa ingin tahu anak karena pada permainan ini anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan imajinasinya.

1. Untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang dalam diri anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng pada hari Kamis tanggal 27 Oktober 2011, untuk mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang anak, guru kembali mengajak anak untuk bermain di luar kelas dengan menggunakan alat permainan di luar kelas. Pada kesempatan ini guru mengajak anak untuk bermain pasir. Hal yang dilakukan guru dalam permainan ini yaitu memberikan kesempatan bagi anak untuk membentuk apa yang sesuai dengan keinginan anak. Pada permainan ini anak didik bermain dengan temannya dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang seperti mereka saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh ibu guru.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan seorang guru (HW) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Soppeng pada tanggal 27 Oktober 2011 yang menyatakan bahwa “mengajak anak bermain pasir di luar kelas dapat mengembangkan rasa cinta dan kasih sayang dalam diri anak, misalnya guru memberikan contoh membuat rumah idaman dari pasir”. Karena dalam permainan ini anak diberikan kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan temannya.

1. **Perkembangan Emosional Anak**

Perkembangan emosional yang dimiliki anak diklasifikasikan ke dalam kelompok emosi positif dan kelompok emosi negatif. Dalam hal ini emosi positif yang dapat ditimbulkan oleh permainan di luar kelas yaitu: kerelaan, kegembiraan/keceriaan, kesenangan/kenyamanan, rasa ingin tahu, kebahagiaan, kesukaan, rasa cinta/kasih sayang. Sedangkan emosi negatif yang kadang terjadi pada saat anak bermain di luar kelas yaitu: tidak sabaran, rasa bersalah, rasa cemburu, rasa jengkel, rasa takut, kesedihan dan rasa benci.

Dalam perkembangan emosional anak, anak akan merasa sangat senang jika dalam bermain anak dapat memberikan perhatian/perlindungan kepada temanya, misalnya jika ada yang jatuh sampai ada anggota badannya yang berdarah anak-anak akan mengantar ke gurunya untuk diobati. Anak-anak juga akan membela temannya secara spontan jika ada yang menganggu dan akan memberikan bantuan kepada temannya yang membutuhkan tanpa harus diminta. Anak-anak melakukannya dengan rela, mereka memiliki rasa cinta/kasih sayang yang tinggi terhadap teman-temannya.

Anak-anak dalam masa pertumbuhan pemikirannya akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka akan selalu bertanya apabila melihat atau mendengar sesuatu yang menurut mereka beda, karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu hal yang baru dilihatnya atau dikenalnya. Anak-anak akan selalu ingin mengenal atau mengetahui segala sesuatu yang ada di alam sekitarnya, misalnya kalau ada mobil yang membunyikan sirene mereka akan lari keluar kelas ingin melihat. Dengan mengenal atau mengetahui apa yang ada di sekitar merekaakan menambah wawasan dan pengetahuan yang dimiliki oleh anak.

Dalam bermain anak-anak akan selalu merasa nyaman dan senang, mereka bermain sambil tertawa bersama. Kadang karena asyiknya bermain mereka akan tertawa terbahak-bahak atau berteriak dengan keras, sebagai bentuk luapan perasaan senang dan gembira yang mereka rasakan. Setiap kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak di luar kelas akan membuat mereka betah dan ingin terus bermain. Kadang karena anak-anak merasa senang dan betah bermain mereka jadinya lupa waktu. Anak-anak akan terus bermain, meski bel sudah berbunyi. Mereka merasa sulit untuk berhenti bermain.

Namun kadang juga anak-anak dalam bermain memiliki rasa tidak sabaran. Jadinya dalam bermain kadang mereka saling menganggu, atau saling berebutan alat permainan. Bermain bersama merupakan kesempatan yang baik bagi anak untuk belajar menyesuikan diri dengan keadaan karena banyaknya anak yang bermain bersama serta jumlah alat-alat yang harus digunakan bersama. Makanya kadang terjadi permasalahan misalnya temannya belum selesai bermain, dia sudah mau bermain juga. Atau temannya tidak mau berhenti bermain, tapi yang lain sudah ingin bermain juga. Akibatnya sering dalam kegiatan bermain di luar kelas, anak-anak ada yang didapati menangis. Karena merasa sedih, kecewa dan marah tidak ada anak yang mau mengalah. Bermain merupakan suatu saluran ke luar bagi ungkapan perasaan-perasaan negatif, permusuhan dan penyerangan.

Dalam bermain di luar kelas emosi negatif lainnya yang muncul adalah rasa takut.Perasaan takut ini pada umumnya di rasakan oleh anak perempuan, ia akan merasa takut bermain jika ada anak laki-laki. Karena anak laki-laki sering menganggu atau mereka takut didorong,kalau ada anak-anak yang bertengkar kemudian dengan sengaja atau tidak sengaja menendang atau mendorong temannya sampai jatuh.Anak-anak akan langsung merasa bersalah,ia akan membantu temannya dan berusaha agar temannya berhenti menangis dan kalau anak yang didorong ada anggota badannya yang luka, lecet atau bahkan sampai berdarah, anak-anak akan mengantar anak tersebut ke ruang guru untuk di obati. Hal ini sangat bermanfaat, karena bisa mengajarkan kepada siswa perasaan simpati dan sikap saling membantu.

1. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng dapat dijelaskan bahwa perkembangan emosional anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng dapat dikembangkan dengan permainan luar kelas. Adapun upaya-upaya yang telah dilakukan guru Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng dalam mengembangkan emosional anak adalah melalui permainan luar kelas seperti peralatan panjatan, peralatan ayunan, bermain perosotan dan bermain pasir.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa anak-anak sangat menikmati dan menyukai permainan-permainan yang dilakukan di luar kelas (memanjat, bermain ayunan, perosotan dan bermain pasir). Hal ini dapat kita lihat pada saat anak-anak bermain, mereka betul-betul menikmati permainannya dengan perasaan gembira dan senang, malah mungkin karena gembiranya kadang pada saat anak bermain mereka berteriak keras untuk mengungkapkan perasaan gembira yang mereka rasakan. Anak-anak bisa bermain denganbaik meskipun kadang ada anak yang melakukan perbuatan yang tidak pantas untuk ditiru (memiliki emosi negatif), misalnya mendorong temannya, tidak mau bersabar, tidak mau berbagi alat permainan dengan temannya meski temannya mau juga ikut bermain. Tapi semua itu merupakan hal yang wajar untuk anak seusia mereka, namanya anak-anak pada umumnya mereka suka cari-cari perhatian, maunya dimanja dan disayang. Namun ada juga anak yang punya perasaan rela berbagi dengan teman, dan ikhlas memberi pertolongan kepada temannya yang membutuhkan (emosi positif). Dengan bertambahnya usia, anak pun akan belajar mengekpresikan kegembiraannya dalam cara-cara yang lebih diterima oleh lingkungan. Anak akan tahu kapan dan di mana ia boleh tertawa dengan bebas atau tahu bahwa menertawakan orang itu tidak baik.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Gunarti (2010:12) bahwa “Gembira adalah emosi yang menyenangkan rasa gembira bisa berbentuk kepuasan dalam hati bisa pula ekspresif yaitu senyum dan tertawa’.

Perasaan kegembiraan/keceriaan merupakan perasaan positif, gembira, karena terpenuhi keinginaannya.Dari hasil pengamatan, anak menunjukkan kegembiraan/keceriaan hal ini terlihat pada saat anak melakukan kegiatan bermain khususnya bermain di luar kelas, yaitu panjatan, perosotan, ayunan, dan bermain pasir. Semua anak sangat menikmati permainan-permainan yang dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa bermain di luar kelas utamanya bermain panjatan, perosotan, ayunan, dan bermain pasirdi ketahui dapat meningkatkan perkembangan emosional yang dimiliki anak, yaitu kegembiraan/keceriaan. Anak-anak sangat senang bermain, makanya mereka merasa gembira dan ceria dalam kegiatan bermain yang dilakukan utamanya bermain di luar kelas.

1. Memberikan rasa kesenangan/kenyamanan pada anak

Rasa senang adalah reaksi emosi yang ditimbulkan bila anak mendapatkan apa yang diinginkan, kondisi yang sesuai dengan harapannya.Berdasarkan pengamatan bahwa anak akan merasa sangat senang/nyaman bila mereka mendapatkan apa yang mereka inginkan melalui berbagai kegiatan permainan yang dilakukan di luar kelas.

Dari hasil pengamatanterlihat anak-anak dapat bermin dengan tenang. Mereka melakukan permainan-permainan di luar kelas (memanjat, bermain ayunan, perosotan dan bermain pasir) dengan perasaan nyaman, sehingga mereka merasa betah dan ingin terus bermain. Makanya kadang anak-anak tidak menghiraukan bunyi bel, mereka merasa berat untuk berhenti bermain. Ketika anak merasa nyaman, anak akan senang dan gembira. Jika anak-anak bisa bermain dengan suasana hati yang gembira anak-anak akan memperoleh kesenangan, kenyamanan dan kepuasan, sehingga perasaan jengkel, kecewa dan marah bisa jauh dari pikiran anak-anak. Namun tidak menutup kemungkinan anak juga terkadang berselisih paham atau berkelahi dengan temannya. Kejadian seperti ini bisa membuat anak-anak tidak nyaman dan tidak betah bermain. Tugas seorang gurulah untuk mengatasi hal-hal negatif yang muncul, dengan selalu memberi nasehat kepada anak-anak.

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak

Rasa ingin tahu yang besar merupakan perilaku khas anak prasekolah. Bagi mereka kehidupan ini sangat ajaib dan menarik untuk dieksplorasi. Rasa ingin tahu melibatkan emosi kegembiraan dalam diri anak, terutama jika mereka dihadapkan pada aktivitas atau benda-benda yang baru. Rasa ingin tahu ini sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran. Rasa ingin tahu di tandai anak-anak akan banyak mengajukan pertanyaan selama permainan berlangsung.

Menurut Aisyah (2008:11) “bertanya merupakan cara yang paling umum dilakukan oleh anak usia dini dalam proses belajarnya”. Anak usia 3-4 tahun banyak bertanya menggunakan “bagaimana” dan “mengapa”. Jika berbagai pertanyaan anak kita layani dengan baik melalui jawaban yang memuaskan, rasa ingin tahu dan keinginan untuk bereksplorasi pada anak akan semakin kuat. Sebaliknya, jika pertanyaan tersebut diacuhkan, dikritik atau dijawab asal-asalan, anak akan merasa bersalah dengan pertanyaan yang terlanjur dia ungkapkan dan rasa bersalah ini akan menutupi keinginannya untuk belajar lebih lanjut.

Pada hasil pengamatan yang dilakukan bahwa anak memiliki perasaan ingin mengenal dan mengetahui segala sesuatu yang dilakukan dari berbagai permainan di luar kelas.Misalnya, anak bertanya tentang perosotan yang digunakan terbuat dari apa, peralatan ayunan tingginya berapa, bagaimana bentuk peralatan memanjat, bagaimana bentuk tempat bermain pasir dan berbagai pertanyaan lainnya.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Aisyah (2008:9) bahwa “keingintahuan adalah reaksi ketertarikan terhadap sesuatu. Rasa ingin tahu ini sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran”. Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati sendiri, membandin-bandingkan, menarik kesimpulan di samping juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berpikir sendiri, dan berbuatsendiri, lama kelamaan ia akan dapat menemukan cara-cara sendiri dalam meyelesaikan/memecahkan masalah yang dihadapi. Latihan-latihan yang demikian, perlu untuk dapat mengembangkan kemampuan anak berpikir dari konkret ke abstrak.

1. Mengembangkan rasa cinta/kasih sayang

Kasih sayang merupakan emosi positif yang sangat penting keberadaannya, ia menjadi dasar berbagai macam perilaku emosi dan kepribadian yang sehat, kekurangan kasih sayang pada masa kanak-kanak dapat berdampak buruk terhadap pembentukan kepribadiannya di masa depan. Adapun perasaan kasih sayang serta kepercayaan bahwa dirinya disayangi dapat menumbuhkan rasa aman pada anak, meningkatkan kepercayaan diri, kemauan untuk membantu dan bersikap santun terhadap orang ain, tumbuhnya sikap rela berkorban dan kesediaan untuk mendahulukan orang lain ketimbang mendahulukan dirinya sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan adanya perasaan kasih sayang serta kepercayaan bahwa dirinya disayangi dapat menumbuhkan rasa aman pada anak, meningkatkan kepercayaan diri, dan kesediaan untuk mendahulukan orang lain ketimbang mendahulukan dirinya sendiri. Ini terlihat dari kesediaan anak untuk memberi kesempatan terlebih dahulu kepada temannya untuk menggunakan peralatan permainan yang ada di sekolah.Dan juga karena adanya rasa kasih sayang, anak merasa aman untuk melakukan permainan di luar kelas. Pada penelitian ini juga terlihat anak akan membela temannya secara spontan jika ada yang menganggu dan akan memberi bantuan kepada temannya yang membutuhkan tanpa harus diminta. Anak-anak melakukannya dengan perasaan cinta dan kasih sayang yang tinggi terhadap temannya.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, diperoleh bahwa permainan di dalam kelas yang dilakukan dapat menumbuhkan rasa cinta dan kasih sayang antara anak-anak. Rasa cinta dan kasih sayang timbul dari rasa suka terhadap sesuatu atau seseorang. Perilaku ini ditunjukkan dengan perhatian yang hangat, baik dalam bentuk fisik maupun kata-kata.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwaperkembangan emosional anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Soppeng yang meliputi kegembiraan/keceriaan, kenyamanan, rasa ingin tahu dan rasa cinta/kasih sayang, dapat dikembangkan dengan permainan diluar kelas yaitu peralatan memanjat, peralatan ayunan, menggunakan pasir/lempung/air, dan perosotan.

1. **Saran-Saran**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dalam usaha untuk mengembangkan emosional anak usia dini melalui permainan luar kelas saran-saran berikut ini:

1. Kepada guru Taman Kanak-Kanak hendaknya membiasakan anak untuk melakukan permainan luar kelas untuk mengembangkan emosi anak.
2. Permainan luar kelas hendaknya diterapkan oleh guru secara rutin dan berkelanjutan sebagai upaya mengembangkan emosional anak.
3. Kepada orang tua disarankan agar dapat membantu anaknya dalam perkembangan emosionalnya baik dilingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat pada umumnya

68

**DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah, Siti, dkk, 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Amalius A, Nurhinda B, 2009. *Strategi Pembelajaran (Bahan Ajar Program S1 PGTK)* Universitas Negeri Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.

Anggoro, Toha, dkk. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi, dkk, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Gunarti, Winda, dkk, 2010. *Metode Pengembangan dan Kemampuan Dasar AnakUsia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hapidi, dkk, 2009.*Manajemen Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hildayani, Rini, dkk, 2007. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta:Universitas Terbuka.

Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Montolalu, dkk, 2008.*Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nasution, dkk, 2000.*Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar* Jakarta: Bumi Aksara.

­­

Nugraha, Ali, dkk, 2008. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Nugraha A, Rachmawati Y, 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*.Jakarta: Universitas Terbuka.

Pamadhi H, Sukardi E, 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Poedjiadi A, Suwarma, 2008. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Santoso, Soegeng, 2007. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Solehuddin, dkk, 2009.*Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suranto, Basrowi, Sukidin, 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Insan Cendikia.

Trianto, 2009.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.

69

Wardhani Igak, Wihardit Kuswaya, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Waseso, Iksan, dkk, 2008. *Evaluasi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Winataputra, dkk, 1997.*Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Winataputra, 2007.*Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wijana, Widarmi, dkk. 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yufiarti, 2008.*Profesionalitas Guru PGAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zaman, Badru, dkk, 2008.*Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta:Universitas Terbuka.

**Lampiran II: Format ObservasDAFTAR RIWAYAT HIDUP**

NURHAYATI, lahir di Masewali Soppeng, 31 Mei 1973. Anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Lanase dan Almarhuma Hanise. Penulis mulai memasuki jenjang pendidikan pada tahun 1980 di SD Negeri 5 Mattiropole

dan tamat pada tahun 1986. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Watansoppeng dan tamat pada tahun 1989, dan pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Watansoppeng dan tamat pada tahun 1992. Pada tahun 2007 penulis melanjutkan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Program S1 pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.