



Upaya Meningkatkan Perilaku Senyum Anak Usia Dini Melalui Permainan Di RA

Swandari Purnama Ningsih¹, Intan Puspita Sari², Adawiyah Barus³, Nisafira Yulianti⁴, Khadijah⁵

Email: swandariipurnama@gmail.com¹, intanpiaud4@gmail.com², adawiyahpiaud4@gmail.com³, swandariipurnama@gmail.com⁴, khadijah@uinsu.ac.id⁵

Abstrak

RA/PAUD menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Pembelajaran pada RA/PAUD adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Tetapi fenomena yang terjadi pada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini sangat miris menyedihkan. Kuantitas lembaga pendidikan anak usia dini telah menjamur. Namun kualitasnya masih jauh dari prinsip-prinsip pembelajaran AUD. Salah satunya program pembelajaran yang jauh dari kegiatan bermain dan lebih bersifat monoton. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran upaya meningkatkan perilaku senyum anak usia dini pada RA/PAUD melalui permainan. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan. Hasil penelitian ini adalah Melalui kegiatan bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi antara lain: senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Adapun permainan yang (sebagai upaya) meningkatkan perilaku senyum pada anak usia dini di RA/PAUD adalah: Permainan Senyum Dulu, yang kusuka dan dia suka, tebak wajah, suara sedih atau senang, dan permainan pasanganku.

Kata kunci : *Anak Usia Dini; Emosional; Permainan; Sosial;*

Abstract

RA/PAUD becomes very important considering the intelligence and basic behavior of a person is formed at this age range. Learning in RA/PAUD is a learning process that is done through playing. But the phenomenon that occurs in early childhood education institutions is very sad. The number of early childhood education institutions has mushroomed. However, the quality is still far from the principles of AUD learning. One of them is a learning program that is far from playing activities and is more monotonous. This study aims to provide an overview of efforts to improve early childhood smiling behavior in RA/PAUD through games. The method used is literature study. The results of this study are that through playing activities children will feel various emotional experiences, including: happy, sad, happy, disappointed, proud, angry and so on. The games that (as an effort) increase smiling behavior in early childhood in RA/PAUD are: The Smile Game First, which I liked and liked, guessing faces, sad or happy voices, and my partner's game.

Keywords: *early childhood; emotional; game; social;*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang unik dengan segenap potensi yang ia miliki. Saat anak dilahirkan, ia belum bersifat sosial. Artinya, ia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Sehingga ia membutuhkan bimbingan dan didikan orang lain terutama orang tua sebagai orang terdekatnya. Masa usia dini merupakan masa emas, dimana pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Karena pada masa ini pula, anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih

baik. Anak usia dini merupakan masa yang sangat cermerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. (Nurhasanah, dkk, 2021).

Menurut Rahman (2005:4) Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dalam sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuhan anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Pembelajaran pada anak usia dini / TK atau RA adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan), non linier, menyenangkan dan perilaku secara aktif.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain: memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lainlain. Sehingga, orang dewasa atau guru dapat memberi dukungan bagi perkembangan tersebut dengan berbagai strategi yang dapat diterima anak. (Aisyah dkk, 2007).

Perkembangan sosial merupakan peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya. Perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini ini dapat dipengaruhi dengan cara bermain. Berangkat dari latar belakang di atas, kaitannya dengan dengan pentingnya tumbuh-kembang sosial emosional anak usia dini. Tulisan ini bertujuan memberikan gambaran upaya meningkatkan perilaku senyum anak usia dini pada RA/PAUD melalui permainan.

METODE

Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan, menurut Nazir (2003) mengemukakan bahwa "Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan." Peneliti melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian, mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dalam penelitian ini diperoleh dari: buku, jurnal dan hasil-hasil penelitian (skripsi, tesis dan disertasi). Sehingga dalam penelitian ini meliputi proses umum seperti: mengidentifikasi teori secara sistematis, penemuan pustaka, dan analisis dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan topik penelitian.

HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Sosial Emosional Anak

Perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara. Ada kaitan erat antara keterampilan bergaul dengan masa bahagia dimasa kanak-kanak. Kemampuan

anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan dengan anggota-anggota keluarga anak ingin bersamaan temantemannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. (Farida, 2013).

Ciri dari perkembangan sosial anak adalah *pertama*, menyatakan gagasan yang kaku peran jenis kelamin. *Kedua*, memiliki teman baik, meskipun untuk jangka waktu yang pendek. *Ketiga*, sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat. *Keempat*, dapat berbagi dan mengambil giliran. *Kelima*, ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah. *Keenam*, mempertimbangkan setiap guru merupakan hal yang sangat penting. *Ketujuh*, ingin menjadi yang nomor satu. *Kedelapan*, menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya. (Farida, 2013).

Perkembangan emosi anak telah ada sejak lahir atau bayi. Menurut Hurlock, gejala emosional pertama yang muncul adalah keterangsangan yang umum terhadap stimulus atau rangsangan yang kuat. Reaksi emosional ini memang belum tampak jelas sebagai reaksi emosi pada umumnya, tetapi hanya member kesan sederhana berupa kesenangan atau ketidaksenangan. Reaksi emosional yang tidak menyenangkan biasanya diekspresikan dengan cara menangis, bersuara keras, mengubah posisi secara tiba-tiba, dan lain sebagainya. Sementara reaksi emosional yang menyenangkan tampak jelas ketika anak sedang menyusui ibunya, tertawa dan berceloteh, ketika anak diayun-ayun, digendong dan diberikan sentuhan hangat. Secara umum, pola perkembangan emosi anak meliputi 9 aspek yakni: rasa takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, duka cita, rasa ingin tahu, dan gembira. (Mira, 2019).

Adapun ciri penampilan emosi pada anak adalah *pertama*, emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah. Misalnya anak marah mudah beralih ke senyum, tertawa ke menangis atau dari cemburu kerasa sayang. *Kedua*, reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang sangat kuat. *Ketiga*, emosi itu sering timbul dan nampak pada tingkah lakunya. Misalnya menangis, gelisah, gugup dan sebagiannya. *Keempat*, reaksi emosional bersifat individual. *Kelima*, emosi berubah kekuatannya. Pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya. (Heleni, 2017).

Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitupula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh. (Mira, 2019).

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku.¹ Sedangkan menurut Salovey dan John Mayer yang dikutip dalam buku Ali Nugraha pengembangan sosial emosional meliputi: empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengalokasi rasa marah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai kemampuan menyelesaikan masalah antara pribadi, ketekunan, kesetiakawanan, kesopanan dan sikap hormat. (Hurlock, 1996).

Permainan Anak Usia Dini

Bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain daripada kehidupan biasa. Kemudian bermain juga dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain ialah sama dengan fantasi atau lamunan. (Khadijah dan Armanila, 2017).

Kegiatan bermain mempunyai banyak fungsi bagi perkembangan anak usia dini selain sebagai kebutuhan mereka. Bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Catron dan Allen (1999:148) menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Melalui kegiatan bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi antara lain: senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan, aturan tatacara pergaulan dalam kehidupan masyarakat. (Catron, 1999:241). Selanjutnya Catron dan Allen (1999:150) mengemukakan bahwa bermain membantu anak untuk:

Pertama, mengembangkan kemampuan mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah: Artinya dalam kegiatan bermain anak akan belajar cara mengorganisasi, hal ini dapat dilihat ketika permainan beregu/berkelompok. *Kedua*, Mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal: a) Interaksi sosial yaitu interaksi dengan teman sebayanya, orang dewasa dan memecahkan konflik. b) Kerjasama sama, yaitu interaksi saling membantu, berbagai, dan pola pergiliran. c) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat. d) Peduli terhadap orang lain seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multi budaya. *Ketiga*, mengekspresikan dan mengurangi rasa takut dan memberikan kesempatan pada anak untuk mengenali dirinya sendiri. *Keempat*, Membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial. (Khadijah dan Armanila, 2017).

Untuk melihat apakah anak sedang melakukan kegiatan bermain atau tidak dapat kita ketahui melalui ciri-ciri tertentu yaitu: (Musfiroh, 2008)

- a) Anak-anak terlibat aktif bersama-sama artinya dalam kegiatan bermain anak saling berinteraksi dan berkomunikasi satu dengan yang lain sehingga kegiatan bermain semakin menarik.
- b) Spontan dan suka rela artinya kegiatan bermain dilakukan atas dasar keinginan sendiri tanpa adanya perintah dari orang lain.
- c) Berpura-pura/tidak beneran artinya di dalam kegiatan bermain anak-anak berada di luar peran dunia nyatanya. Hal ini dapat dilihat ketika seorang anak laki-laki berperan sebagai polisi dan penjahat mereka berdua saling tembak menembak, sesuai dengan peran yang dilakoninya, tetapi pistol yang digunakan tidak beneran hanya pistol air mainan yang terbuat dari plastik, sehingga tidak membahayakan diri anak.
- d) Anak harus aktif bergerak/berfikir artinya anak tidak berdiam diri tetapi terus bergerak dan melakukan suatu kegiatan bermain baik dengan menggunakan benda yang disebut dengan alat bermain maupun tanpa benda atau secara individual maupun berkelompok.
- e) Fleksibel artinya anak bebas memilih jenis permainan yang mereka sukai untuk dimainkan. Dan mereka juga dapat kapan saja beralih kepermainan lain walaupun permainan tersebut belum tuntas atau selesai dimainkan.

- f) Aturan sesuai kebutuhan anak artinya dalam kegiatan bermain peraturan yang dibuat disesuaikan dengan kemampuan dan keinginan anak.
- g) Motivasi dari dalam diri anak artinya kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak atas dasar motivasi internal (dalam diri) bukan eksternal (luar diri).
- h) Menyenangkan dan menggembirakan artinya bermain dapat membangkitkan emosi positif dalam diri anak, hal ini terlihat dalam kegiatan bermain anak sangat asyik dan ceria, ini membuktikan kegiatan tersebut menyenangkan, selanjutnya akan diiringi dengan suasana rasa gembira yang ditandai dengan suara riang tawa anak-anak.

Manfaat dan kelebihan dari proses bermain yaitu: (Astuti, 2016)

- a) Meningkatkan kreativitas anak. Permainan mempunyai sumbangan penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.
- b) Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak. Kegiatan bermain dapat mengasah sikap-sikap tersebut. misalnya ketika permainan lomba lari, setiap anak harus mentaati peraturan dan prosedur yang telah ditentukan sebelum kegiatan bermain berlangsung. Namun jika dalam proses bermain ada anak yang curang dalam bermain seperti menjegal teman, menarik teman ketika berlari dan sebagainya. Demi mencapai suatu kemenangan, untuk menjadi seorang juara. Maka anak tersebut akan di keluarkan dalam permainan oleh temantemannya. Karena tidak ingin di keluarkan dalam permainan, maka anak berusaha untuk mengikuti peraturan dan prosedur tersebut. Sehingga ia akan belajar membangun sikap sportif dan kejujuran dalam diri, baik jujur pada diri sendiri maupun kepada orang lain.
- c) Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak artinya melalui kegiatan bermain akan mengasah sikap bersaing yang positif pada diri anak. Misalnya bermain balok, dimana anak terus berusaha membangun balok walaupun mengalami kegagalan beberapa kali karena susunan yang tidak sesuai membuat balok jatuh, namun ia tidak pernah menyerah untuk membangun menara yang tinggi. Akhirnya dengan kerja keras sang anakpun berhasil. Dengan demikian, Kegiatan ini akan mengajarkan anak bahwa untuk menjadi seorang pemenang harus berusaha secara maksimal tanpa menyerah, bukannya menyalahkan orang lain atas kegagalan yang dialaminya. Pada Taman Kanak-kanak hal ini terkadang terjadi seperti ketika temannya menjadi seorang pemenang, anak yang merasa iri hati tidak akan mau mengucapkan selamat, bertepuk tangan, tersenyum. Tetapi sebaliknya bermuka sinis, marah ataupun menangis melihat keberhasilan teman.
- d) Meningkatkan rasa percaya diri anak Hati-hati dengan anak yang sulit untuk bisa menerima keberhasilan temannya, selalu menuduh temannya curang ketika ia kalah dalam berbagai permainan, senantiasa melemparkan komentar-komentar yang merendahkan dan menghina karya teman, namun sebaliknya melakukan upaya yang agresif agar teman-temannya mau mengakui dan memuji karyanya, ini adalah tanda-tanda anak yang tidak memiliki rasa percaya diri.
- e) Meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan berfikir anak, terutama saat dia menghadapi sesuatu yang menantang di dalamnya. Artinya kegiatan bermain menuntut anak untuk berfikir mengeluarkan ide-ide baru agar keluar dari masalah yang di hadapinya.
- f) Menimbulkan emosi positif dan meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika mereka memenangkan permainan.
- g) Proses yang baik untuk menanamkan program-program positif ke dalam pikiran bawah sadar anak.

Konsep Bermain Yang Melatih Perkembangan Sosial Emosional Anak

Melalui bermain, anak akan belajar mengenal jenis kelamin mereka, bagaimana membina hubungan dengan orang lain, mengerti aturan, bisa berbagi dengan orang lain, menunggu giliran, dan mampu memahami orang lain. Sebab, pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya. (Santoso, 2005: 121)

Kemudian kegiatan bermain juga akan melatih kemampuan kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghargai dan saling membutuhkan antar anak. Misal; pada Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan kemampuan sosial mereka yaitu melalui permainan teka-teki mengenai nama-nama orang yang ada di lingkungannya. dan guru selalu menasehati anak yang sedang bermain untuk berbagi mainan dan bergiliran dalam bermain agar tidak terjadi perkelahi/kecelakaan diantara mereka. serta melakukan permainan yang bersifat beregu/kelompok.

Melalui kegiatan bermain, anak dapat melatih kesabaran, belajar menerima kekalahan, kecewa, mengatur emosi marah, tidak mudah menyerah, rasa ingin tahu, keyakinan, niat, kecakapan berkomunikasi dan kreatif, melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, tanggungjawab anak, disiplin dan mandiri serta dapat mengemukakan perasaan mereka. Jadi, kegiatan bermain dapat mengembangkan sikap afektif pada anak, sebab setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi). (Santoso, 2005: 120). Misal; pada Taman-Kanak-kanak ketika anak-anak bermain bersama-sama, tindakan berebut/merebut mainan diantara mereka tidak akan dapat terhindarkan. Tetapi melalui peristiwa inilah anak akan belajar bagaimana cara mengatur emosinya. Selanjutnya hal ini juga dapat dilihat ketika anak ikut bermain peran, peran yang mereka lakoni dapat melatih rasa percaya diri anak-anak.

Permainan Sebagai Upaya Meningkatkan Perilaku Senyum Anak Usia Dini

a. Permainan Senyum Dulu

Permainan senyum dulu bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenali perasaan sendiri, kemampuan memotivasi diri secara positif serta keberanian menyatakan sikap.

Bahan dan alat: · Kertas putih, Kertas bergambar , Lem

Cara bermain:

- 1) Sebelum bermain, ceritakanlah tentang dua anak yaitu kakak beradik yang memiliki karakter yang berbeda. Sang kakak (Muhayati) tidak pernah tersenyum dan sang adik (Arfani) selalu tersenyum. Setiap bertemu orang, Arfani selalu tersenyum. Orang-orang jadi suka pada Arfani, setelah itu ajaklah anak-anak bermain.
- 2) Mintalah 1 orang menjadi Muhayati dan 1 orang menjadi Arfani. Anak yang lain berperan sebagai orang-orang yang sedang bermain di lapangan.
- 3) Beri aba-aba untuk mulai. Muhayati berjalan melewati teman-temannya dengan muka masam, hanya melihat tidak menyapa. Perhatikan apa yang terjadi.
- 4) Persilahkan Arfani untuk ganti berjalan menyapa, "Hai teman (menyebut nama)" setiap teman yang didekati sambil tersenyum. Perhatikan apakah apa yang terjadi pada anak-anak dan tokoh Arfani.
- 5) Pancing anak untuk mengemukakan bagaimana perasaan mereka ketika melihat Muhayati, dan bagaimana perasaan mereka ketika melihat Arfani.
- 6) Setelah selesai, minta anak untuk memilih teman pasangannya.

- 7) Kemudian berikan kertas gambar, lem, dan 7 kertas bergambar wajah tersenyum dan 7 kertas bergambar wajah cemberut pada masing-masing pasangan.
- 8) Ajukan pertanyaan pada semua anak, "Bagaimanakah wajahmu setelah bermain, tadi? Tersenyum senang atau cemberut dan tidak senang?"
- 9) Beri kesempatan anak untuk berbicara dengan pasangannya.
- 10) Apabila jawaban keduanya adalah tersenyum, maka mereka mengelem gambar tersenyum, jika cemberut maka gambar cemberut yang di lem, jika masing-masing memiliki jawaban yang berbeda, maka kedua gambar di lem berdekatan.
- 11) Ajukan pertanyaan-pertanyaan berikut, dan biarkan anak-anak menentukan jawabannya melalui gambar. a) Saat bangun pagi, kakak/abang tersenyum atau cemberut? b) Kalau disuruh mandi, kakak/abang tersenyum atau cemberut? c) Kalau harus makan sendiri, kakak/abang tersenyum atau cemberut? d) Kalau pergi ke sekolah, kakak/abang tersenyum atau cemberut? e) Kalau bertemu teman di TK, kakak/abang tersenyum atau cemberut. f) Kalau bertemu guru di TK, kakak/abang tersenyum atau cemberut? g) Kalau berbagi makanan dengan teman, kakak/abang tersenyum atau cemberut? h) Kalau dilarang bermain oleh Ibu, tersenyum atau cemberut? i) Kalau mau tidur, kakak/abang tersenyum atau cemberut? j) Kalau disuruh ngaji, kakak/abang tersenyum atau cemberut?
- 12) Setelah selesai, ajak anak untuk mengkomunikasikan pilihan mereka, dan bicarakan bersama-sama dengan mereka. Dorong anak untuk menyampaikan mengapa mereka bersedih (cemberut) dan mengapa mereka tetap senang (tersenyum).

b. Permainan Yang Kusuka dan Dia Suka

Permainan yang kusuka dan dia suka bertujuan untuk mengembangkan keberanian menunjukkan sikap dan merangsang kepekaan mengenai diri sendiri.

Bahan dan alat: · Kertas asturo berwarna kuning dan biru muda 4 x 4 cm · Spidol warna hitam.

Cara bermain:

- 1) Berilah setiap anak 1 kertas kuning, 1 kertas biru, dan 1 spidol. Bimbing anak untuk menuliskan huruf depan nama makanan yang disukai pada kertas kuning, dan minuman yang disukai pada kertas biru muda. Misal M (mie) dan S (susu) dan anak lain N (nagert) dan T (teh).
 - 2) Mintalah anak menukarkan hurufnya pada lawan kelompok dan memberitahukan apa arti huruf itu.
 - 3) Tanyakan pada anak 1 kelompok 1, "minuman apa yang kalian suka?", anak menjawab, "Aku suka minum teh, temanku suka susu".
 - 4) Tanyakan pada anak 1 kelompok 2, "makanan apa yang kalian suka?" anak menjawab, "Aku suka makan nagert, temanku suka mie".
 - 5) Lanjutkan permainan hingga semua anak menyatakan apa yang disukainya dan disukai teman pasangannya.
 - 6) Akhiri permainan dengan pernyataan, "Woowww....ternyata, apa yang kita suka belum tentu disukai oleh teman kita yang lain?".
 - 7) Berilah respons terhadap pertanyaan dan pendapat yang dikemukakan oleh anak.
- c. Permainan Tebak Wajah

Permainan tebak wajah bertujuan untuk merangsang kemampuan mengenali ekspresi wajah dan merangsang kemampuan mengekspresikan suasana hati melalui ekspresi wajah.

Bahan dan alat: Gambar dalam berbagai ekspresi, minimal ukuran 20 x 20 cm, dengan kotak kosong di bawahnya. Kartu kata ukuran 6 x 10 cm tertulis tersenyum, takut, heran, tertawa, marah, berpikir, kecewa, menangis, masing-masing sejumlah kelompok.

Cara bermain:

- 1) Sebelum permainan dimulai, dengan menggunakan kartu kata, kenalkan makna kata-kata tentang perasaan tersebut kepada anak. Gali pengalaman anak-anak tentang perasaan-perasaan itu, lalu jelaskan aturan permainan dan lakukan permainan secara berkelompok.
 - 2) Bentuk anak menjadi beberapa kelompok, 1 kelompok terdiri dari 4 atau 8 anak. Bagikan kartu kata dan lem pada semua kelompok.
 - 3) Beri kesempatan kelompok untuk membagi kartu tersebut sehingga semua anak memperoleh bagian.
 - 4) Tempelkan gambar di papan tulis. Biarkan anak mencermati gambargambar tersebut, untuk kemudian membicarakan bersama kata yang mana yang sesuai untuk masing-masing gambar.
 - 5) Beri aba-aba agar semua anak siap dalam barisan. (jarak barisan 2 meter dari papan tulis). Hitung "1,2,3, ya!", anak pertama tiap kelompok berdiri. Dengan iringan tepuk tangan teman-temannya, masing-masing anak berjalan (boleh juga sambil berjoged) menuju gambar yang sesuai dengan kartu kata yang dibawanya, lalu menempelkannya sesuai nomor.
 - 6) Setelah selesai, beri aba-aba agar anak kedua masing-masing kelompok siap. Hitung, "1,2,3, ya!", anak kedua berjalan menuju gambar dan menempelkan kartu kata pada gambar dan sesuai nomor kelompoknya.
 - 7) Lanjutkan permainan hingga semua kartu kata telah tertempel di bawah gambar. (ingatkan jika anak menempel kartu kata bukan nomor yang sesuai dengan nomor kelompoknya di bawah gambar).
 - 8) Ajaklah anak-anak melihat kesesuaian kartu kata dengan gambar. Lihat, kelompok mana yang paling berhasil menempelkan artu kata (tepat dan banyak)
 - 9) Akhiri permainan dengan "sesi pura-pura". Beri aba-aba, "gambar A, wajah marah! Siap!!" Semua anak pura-pura menunjukkan ekspresi marah.
 - 10) Setelah itu, beri aba-aba, "gambar B, wajah menangis. Siap!", Semual", Semua anak pura-pura menangis.
 - 11) Teruskan permainan hingga semua gambar dalam gambar ditirukan anak. (Musfiroh, 2008)
- d. Permainan Suara Sedih Atau Senang

Permainan suara sedih suara senang bertujuan untuk merangsang kemampuan mengidentifikasi perasaan dan suasana hati sendiri dan keberanian menyatakan perasaan melalui media suara. Bahan dan alat: · Boneka tangan

Cara bermain:

- 1) Bercerita kepada anak mengenai dua tokoh yang sedang bertekateki, "Bintang", kalau nenek bertemu aku, lalu berkata, "Oh cucuku" (dengan nada riang), nenekku sedih atau senang?" ·
- 2) Tokoh bulan menjawab dengan melibatkan anak-anak, "kayaknya senang ya Teman-teman? Itu kan suara senang!". Biarkan anak memberikan penguatan.
- 3) Tokoh bintang menyahut, "Ah, pinter kamu, Bulan. Teman-teman juga pinter, lalu kalau suara sedih, bagaimana?".
- 4) Tokoh Bulan menjawab, "Aduh cucuku jangan jangan hujan-hujan!" (nada marah). Biarkan anak-anak tertawa.
- 5) Tokoh Bintang menyela, "Lho, itukan suara marah, bukan suara sedih. Ya kan teman-teman? Coba siapa yang yang mau membantu ?" (tunjukkan satu anak jika tidak ada suka relawan).

- 6) Tanggapi dengan baik setiap usaha anak melalui tokoh, misal, "He... he...mas Ari pintar. Sudah suara. Sudah seperti suara sedih! Ya kan, Tang?"
- 7) Teruslah membuat teka-teki suara tersebut dan libatkan anak melalui tokoh. Usahakan jangan keluar dari tokoh hingga permainan selesai. (Musfiroh, 2008)

e. Permainan Pasanganku

Permainan pasanganku bertujuan untuk merangsang kepekaan empati anak dan minat anak untuk peduli terhadap sesama.

Bahan dan alat: -

Cara bermain:

- 1) Sebelum permainan dimulai, jelaskan kepada anak tentang prosedur permainan yang akan mereka mainkan terlebih dahulu .
- 2) Kemudian, intruksikan kepada anak-anak untuk memilih pasangan mereka masing-masing.
- 3) Lalu guru mendemonstrasikan "tari salah" dan "tari benar".
- 4) Minta anak untuk saling menanyakan nama anggota keluarga dan kesenangan masing-masing.
- 5) Bawalah anak-anak ke halaman sekolah. Intruksikan mereka agar berbaris saling berhadapan dengan pasangannya masing-masing.
- 6) Mulai permainan dengan tarian "benar" oleh kelompok kanan lalu tarian "salah" oleh kelompok kiri.
- 7) Beri tanda selesai mulailah bertanya pada kelompok kanan, "minuman apakah yang paling disukai pasanganmu?".
- 8) Anak kelompok kanan menjawab secara urut, dari depan hingga belakang.
- 9) Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian "betul", dan jika jawaban salah, pasangan akan merespon dengan "tarian salah".
- 10) Ajukan pertanyaan yang sama pada kelompok kiri. Persilahkan mereka menjawab secara urut.
- 11) Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian "betul" dan jika jawaban salah, pasangan akan merespons dengan tarian "salah".
- 12) Selanjutnya mulailah lagi dengan bertanya pada kelompok kanan, "mainan apakah yang paling disukai pasanganmu?".
- 13) Anak kelompok kanan menjawab secara urut, dari depan hingga belakang.
- 14) Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian "betul", dan jika jawaban salah, pasangan akan merespon dengan "tarian salah".
- 15) Ajukan pertanyaan yang sama pada kelompok kiri. Persilahkan mereka menjawab secara urut.
- 16) Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian "betul" dan jika jawaban salah, pasangan akan merespons dengan tarian "salah".
- 17) Selanjutnya ajukan pertanyaan pada kelompok kanan, "warna apakah yang paling disukai pasanganmu?".
- 18) Anak kelompok kanan menjawab secara urut, dari depan hingga belakang
- 19) Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian "betul", dan jika jawaban salah, pasangan akan merespon dengan "tarian salah".
- 20) Ajukan pertanyaan yang sama pada kelompok kiri. Persilahkan mereka menjawab secara urut.
- 21) Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian "betul" dan jika jawaban salah, pasangan akan merespons dengan tarian "salah".

- 22) Kemudian, ajukan pertanyaan terakhir kepada kelompok kanan tentang, “lagu apakah yang paling disukai pasanganmu?”.
- 23) Anak kelompok kanan menjawab secara urut, dari depan hingga belakang.
- 24) Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul”, dan jika jawaban salah, pasangan akan merespon dengan “tarian salah”.
- 25) Ajukan pertanyaan yang sama pada kelompok kiri. Persilahkan mereka menjawab secara urut.
- 26) Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul” dan jika jawaban salah, pasangan akan merespons dengan tarian “salah”.
- 27) Diakhir permainan tentukan pasangan mana yang paling serasi. Pasangan serasi adalah pasangan yang paling banyak menjawab betul satu sama lain.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini memperoleh beberapa simpulan, yaitu: 1) Bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kesadaran diri (personal awareness), emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Melalui kegiatan bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi antara lain: senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan, aturan tatacara pergaulan dalam kehidupan masyarakat. 2) permainan yang (sebagai upaya) meningkatkan perilaku senyum pada anak usia dini di RA/PAUD adalah: Permainan Senyum Dulu, permainan yang kusuka dan dia suka, permainan tebak wajah, permainan suara sedih atau senang, dan permainan pasanganku.

Berdasarkan penelitian di atas, penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya. Adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang upaya meningkatkan perilaku senyum anak usia dini pada RA/PAUD melalui permainan, adalah: 1) Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan tema tersebut, agar hasil penelitiannya dapat lebih baik, lebih lengkap, dan kredibel. 2) Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya, dan termotivasi untuk membuat penelitian yang lebih baik lagi. Karena dalam penelitian ini, penulis masih merasa banyak kekurangan yang harus diperbaiki.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2007. “Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini”. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Afriyanti, Nurul. (2014). Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*. 5(1). 1-12.
- Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(02), 91-102.
- Astuti, Ie. (2016). *Quality Time With Kids: Cerdas Kilat Tingkatkan Prestasi Belajar dan Semangkin Dekat dengan Anak*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Fitri, Heleni. (2017). Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Ibu Yang Bekerja. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1). 32-37. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.346>
- Hurlock, Elizabeth B. (1996). *Perkembangan Anak*. Jilid I, Edisi keenam. Jakarta: Erlangga.
- Khadijah dan Armanila. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1-12.
- Masyar, Farida. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal At-Ta'lim*. 1(6). 459-464.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Nazir, Muhammad. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurhasanah, Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional
- Rahman, Hibana S. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Galah
- Santoso, S. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Citra Pendidikan.
- Yanti Lubis, Mira. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2(1). 47-58. <https://core.ac.uk/download/pdf/322503389.pdf>
- Yuli Setiawan, M. Heri. Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Audi*. 1(1). 32-37.
- _____. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 5. 1-8.