BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak secara umum yang dialami setiap individu khususnya pada anak usia dini berpotensi mampu berkembang secara baik. Anak-anak membutuhkan bantuan dan program yang sesuai dengan kebutuhannya, perkembangan emosi anak ditandai dengan berbagai ekspresi, cara mengekspresikan emosi setiap anak laki-laki dan perempuan berbeda, perkembangan emosional anak usia dini ditandai ketika anak telah mampu membedakan mana yang benar dan mana yang salah sebagai contoh anak selalu merasa dirinya benar dan selalu menyalahkan temannya dalam berebut mainan kemudian ada anak yang menangis, karena merasa kalah. Anak lebih mudah mengekspresikan emosinya melalui kondisi fisiknya dengan bebas karena anak merasa kesulitan mengupkapkan perasaannya dengan kata-kata. Anak akan mengutarakan perasaan senang dan tidak senang. Misalkan dapat informasi yang mereka terima apa adanya. Suka atau tidak suka, tanpa ada perasaan bersalah atau takut menyinggung perasaan orang lain.

Masa anak-anak adalah bermain, namun bermain bukan hanya sekedar memberi kesenangan, juga memberikan manfaat yang besar bagi anak. Melalui kegiatan yang positif dengan menggunakan fisiknya, menstimulasi penginderaannya, dan mengenali lingkungannya. Oleh karena itu salah satu cara untuk mengoptimalkan perkembangan emosional anak melalui bermain peran, dengan bermain peran diharapkan agar anak mampu menjadi pribadi yang

bertanggung jawab, dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak serta dapat berkomunikasi dengan baik, dapat menghargai orang lain, dapat diajak bekerjasama, dapat merasakan kasih sayang, empati dalam menghadapi segala permasalahan dalam hidupnya.

Bermain Peran adalah suatu kegiatan atau permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang, ataupun tumbuhan yang ada disekitar anak. Melalui permainan ini daya imajinasi, kreatifitas, empati serta penghayatan anak dapat berkembang. Anak dapat berimajinasi, berekspresi, berinteraksi dengan teman-temannya. Anak-anak dapat menjadi apapun yang diinginkan anak juga dapat melakukan manipulasi terhadap objek seperti yang anak harapkan. Memerankan tokoh tertentu misalnya peran sebagai guru, dokter, nelayan, koki, pedagang dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain peran anak dapat mengembangkan emosional. Anak dapat menunjukkan berbagai macam emosi melalui tokoh yang dperankan. Anak juga dapat mengeluarkan emosinya dengan bermain peran seorang anak dapat memainkan tokoh yang bersifat pemarah, baik hati, takut, penuh kasih sayang dan lain sebagainya.

Menurut penelitian Widiasari (2014), menjelaskan bahwa ada peningkatan perkembangan emosi anak dapat dicapai melalui metode relaksasi, berbagai perasaan (sedih, marah, senang/gembira, perubahan raut wajah dan nada suara).

Hasil penelitian Setiyawati (2013), yang di dapat adalah kemampuan emosional anak pada pra siklus 40% setelah dilakukan siklus I mencapai 59,09% dan siklus ke dua meningkat sebesar 81,81% ini menunjukkan bahwa kemampuan emosional anak mengalami peningkatan melalui metode bercerita.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Kelompok A3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Jember Tahun Ajaran 2016-2017, dengan jumlah anak 20 terdiri terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan, menunjukkan bahwa tingkat perkembangan emosional anak ketika proses kegiatan di kelas belum maksimal. Anak masih malu dan enggan untuk bermain dengan teman-temannya serta kurang senang ketika melakukan kegiatan, anak hanya melihat temannya bermain. Perkembangan emosional anak dalam tindakan amarah kurang bisa mengendalikan diri, anak kurang percaya diri, kurang mandiri, dalam bersikap kurang ramah, kurang memberi motivasi dan dorongan untuk maju pada diri sendiri, dan keunggulan orang lain.

Serta proses pembelajaran dalam kegiatan dikelas kurang menarik, hal ini terbukti saat proses pembelajaran dalam setiap kegiatan permainan yang berkaitan dengan emosi anak. Proses pembelajaran guru menjelaskan pada anak dengan gambar yang kurang jelas untuk dilihat semua anak. Setiap proses pembelajaran guru hanya menggunakan media berbasis cetak seperti lembar yang berupa gambar, dan media tersebut cenderung membuat anak kurang memperhatikan penjelasan guru. Media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik minat anak dalam pembelajaran emosional.

Hasil penelitian lain menurut Maima, Rohendi dan Mulyadi (2013) menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan konsep matematika kelas yang memperoleh metode bermain peran lebih baik daripada kelas yang memperoleh metode konvensional. Selanjutnya menurut Wijayati (2015) menjelaskan hasil penelitiannya bahwa metode bermain peran mempunyai manfaat besar untuk perkembangan anak pada pemecahan masalah.

Sedangkan menurut hasil penelitian Retno Sari (2013), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri pada anak kelompok B.

Berdasarkan latar belakang paparan diatas maka peneliti mengangkat judul "Meningkatkan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran Pada Kelompok A3 TK Aisyiyah Bustanut Athfal (ABA 4) Mangli Jember Tahun Pelajaran 2016-2017"

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

"Bagaimanakah cara meningkatkan perkembangan emosional melalui bermain peran pada kelompok A3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Jember Tahun Pelajaran 2016-2017?"

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan emosional melalui bermain peran pada kelompok A3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.3 Definisi Operasional

Penegasan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Perkembangan Emosional adalah kondisi perasaan anak yang muncul atau termanifestasi ke dalam bentuk tindakan amarah, percaya diri, mandiri,

sikap ramah, memberi motivasi dan dorongan untuk maju pada diri sendiri, dan keunggulan orang lain.

b. Bermain Peran adalah kegiatan bermain yang mana anak melakukan kegiatan pura-pura menirukan perilaku berdasarkan imajinasi anak atau berdasar sekenario kegiatan memasak. Anak bermain peran koki, kasir, pramusaji dan pengunjung restauran.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat mewujudkan hasil dari beberapa mata kuliah yang ditempuh. Hasil penelitian ini dapat digunakan guru untuk meningkatkan perkembangan emosional anak melalui bermain peran dan dapat dilakukan sebagai bahan untuk diterapkan sebagai pembelajaran di sekolah.
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lain yang berkaitan dengan bermain peran untuk meningkatkan perkembangan emosional anak.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah paparan penelitian dibatasi. Peneliti memilih bermain peran, peran sebagai koki, kasir, pramusaji dan pengunjung restauran sebagai kegiatan untuk meningkatkan perkembangan emosional pada anak kelompok A, perkembangan emosional meliputi amarah kurang bisa mengendalikan diri, anak kurang percaya diri, kurang mandiri, dalam bersikap kurang ramah, kurang memberi motivasi dan dorongan untuk maju pada diri

sendiri, dan keunggulan orang lain, pada anak kelompok A. Anak yang menjadi subyek penelitian terdiri dari 20 anak yaitu 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan semester II TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Jember Tahun Pelajaran 2016-2017.