

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak Usia Dini adalah individu yang unik sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan intelektual anak terjadi sangat pesat sejak anak usia 0-6 tahun. Sehingga anak usia dini memerlukan rangsangan melalui tahap perkembangan.

Perkembangan ini meliputi fisik, sosial emosional, moral, kognitif dan bahasa. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek yang sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Pada saat kegiatan berlangsung anak kurang kooperatif, kurang sabar, masih belum bisa mengendalikan emosinya dan kurang antusias. Proses pembelajaran pada anak hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep dasar yang memiliki makna bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (curiosity) secara optimal (Semiawan, 2007:19). Lalu menempatkan guru sebagai fasilitator, pembimbing bagi anak, (Puckett dan Diffily,2004:5)

Berdasarkan UU RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 ditanyakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Montessori dalam Seldin (2004:5) menyatakan bahwa pada rentang usia 0-6 tahun anak mengalami masa keemasan (golden years) merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa emas ini juga merupakan masa pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak-motorik, dan sosial emosional pada anak usia dini. Pendidikan pada masa usia dini merupakan pendidikan sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar pengetahuan, sikap dan ketrampilan pada anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan wadah dan sarana untuk memberikan rangsangan pada anak untuk berkembang dan mengenal pendidikan, dimana dalam pendidikan anak usia dini sarat dengan kegiatan bermain yang mendidik dan menjadi upaya untuk meningkatkan perkembangan anak. Bermain yang mendidik atau bermain yang edukatif sangatlah penting untuk membantu meningkatkan perkembangan anak, termasuk perkembangan Sosial emosional. Kegiatan atau pembelajaran anak usia dini harus sesuai dengan kondisi budaya dimana anak tersebut berada. Apa yang dipelajari anak adalah persoalan nyata sesuai dengan kondisi dimana anak dilahirkan. Menurut Gunarti (2010:21), bahwa perkembangan sosial anak prasekolah ditandai dengan bermulanya perkembangan persahabatan mereka yang mengisyaratkan kepada kita bahwa anak memiliki preferensi sosial (social preference) atau dengan kata lain anak sudah mulai

memiliki kecenderungan untuk memilih teman bermain. Di dalam dunia bermain anak, bermain merupakan aktifitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa.

Untuk lebih memahami hakikat bermain. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisasi kepada anak. Melalui bermain anak dapat belajar berperilaku sosial seperti menunggu giliran, kerjasama, saling membantu dan saling berbagi. Dengan bermain anak akan memperoleh pengalaman yang menyenangkan setelah mengamati, memerankan, dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Begitu pula dengan pembelajaran bermain peran, anak dapat mengembangkan perilaku dan nilai sosial yang melibatkan dirinya secara emosional berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang dialaminya pada saat itu.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurus Sakinah Jember ditemukan anak yang kurang dapat menjalin kerjasama atau kooperatif dalam melakukan kegiatan yang bersifat kelompok, seperti melakukan kegiatan berkelompok, terlihat mereka bekerja secara individu. Pada saat melakukan kegiatan pembelajaran anak-anak terlihat tidak taat pada peraturan dan kurang sabar apabila harus menunggu untuk mengantri. Selain itu ada beberapa anak terlihat menunjukkan kondisi emosi kurang bersemangat mengikuti kegiatan belajar dan bermain. Hal ini dapat

dilihat dari medianya yang kurang menarik, sehingga anak-anak kurang bersemangat mengikuti kegiatan bermain peran, dan juga peneliti kurang jelas pada saat menjelaskan bagaimana alur cerita bermain peran. Jadi anak-anak kurang mengerti bagaimana bermain peran wahana wisata seaworld itu, karena peneliti kurang menghias kelas seolah-olah kelas itu wahana wisata seaworld, sehingga dalam pikiran anak-anak mereka belum mengerti dan belum membayangkan seolah-olah mereka sedang berada di wahana wisata seaworld. Karena yang menjadi hiasan di dalam kelas itu hanya ada gambar kecil wahana wisata seaworld dan tulisan dari kertas manila yang bertuliskan “seaworld”.

Dari Masalah yang ditemui di TK Nurus Sakinah Jember maka penulis membantu untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara memberikan permainan yaitu bermain peran dengan bermain dapat dijadikan pilihan karena dengan bermain peran sangat penting dalam mengembangkan kreatifitas, intelektual, bahasa dan keterampilan sosial emosional. Smilansky dalam yuliani (2009:119) meyakini bahwa bermain melalui dramatic play sangat penting dalam mengembangkan kreatifitas, intelektual, bahasa dan keterampilan sosial dan emosional. Melalui Dramatic Play anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar memainkan peran dan juga ketrampilan bersosialisasi agar mampu menyesuaikan diri dengan kelompok masyarakat atau teman sebayanya. Pada saat bermain peran anak akan bersosialisasi dengan temannya, maka akan muncul sikap mampu kooperatif dengan teman, anak mampu

mengekspresikan emosinya sesuai dengan kondisi yang ada, anak mampu memahami aturan dan disiplin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional anak melalui kegiatan Bermain Peran pada usia 4-5 tahun di TK Nurus Sakinah JEMBER Tahun Ajaran 2019/2020.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada maka tujuan dari penelitian ini adalah : Mengetahui bagaimana cara Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui kegiatan Bermain Peran pada usia 4-5 tahun di TK Nurus Sakinah Jember Tahun Ajaran 2019-2020.

1.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang salah terhadap masalah atau permasalahan yang terkandung dalam penelitian ini, maka penting memberikan pengertian tentang variable – variable dalam penelitian ini.

1.4.1 Kemampuan Sosial Emosional

Dalam penelitian ini yang dimaksud kemampuan sosial adalah anak memiliki perilaku sikap peduli, mau membantu jika dimintai bantuannya,

anak memiliki perilaku sikap sabar. Dan yang dimaksud kemampuan emosional adalah anak memiliki perilaku sikap percaya diri, sikap sabar, dan sikap peduli. memiliki perilaku taat terhadap aturan sehari-hari, memiliki perilaku sikap rendah hati.

1.4.2 Bermain Peran Makro

Bermain Peran merupakan pembelajaran yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh nyata dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Pada bermain peran makro kali ini yang bertemakan rekreasi di wahana wisata seaworld. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh dalam cerita wahana tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki serta menambah wawasan penelitian pendidikan dan merupakan wahana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dibangku perkuliahan.
2. Bagi guru, sebagai alternatif pembelajaran pengembangan metode pembelajaran dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi anak dapat mengoptimalkan hasil belajar, dan memberi motivasi anak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi lembaga pendidikan, diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan pemikiran dalam rangka meningkatkan kualitas lembaga dalam pembelajaran.
5. Peneliti lain, sebagai bahan acuan, tambahan dan pertimbangan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini bertempat di TK Nurus Sakinah Jember, yang beralamatkan di Jl. S.Parman gang Jambu No.05 Jember, dan jumlah siswanya yaitu 13 anak. Terdiri dari Laki-laki 5 anak dan Perempuan 8 anak.

