

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keniscayaan. Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui lembaga Pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya (Fauziddin, 2016:35).

Menurut Piaget dalam Allen (2010:3) “anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi aktif terhadap lingkungannya”. Program pendidikan anak saat sekarang memberi perhatian cukup penting pada pendidikan anak usia dini kini telah banyak di selenggarakan oleh masyarakat, sebab kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini semakin baik. Hal ini dapat dilihat dengan adanya Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini yang memfokuskan perhatiannya pada anak 0 tahun sampai 6 tahun. Usia TK merupakan salah satu rentang umur yang ada pada anak usia dini yaitu anak usia empat tahun sampai enam tahun. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang

ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kemendikbud, 2014).

Pendidikan yang bermutu dalam praktek proses pembelajaran harus dapat memenuhi seluruh kebutuhan peserta didik atau dengan kata lain proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus merasa nyaman, senang dan tidak tertekan ketika terlibat dalam kegiatan belajar. Pembelajaran harus memberikan makna yang mendalam dan selalu diarahkan untuk tumbuh dan kembang peserta didik, menghargai lingkungan sehingga potensinya dapat berkembang secara optimal. Pendidikan yang bermutu secara fungsional menghantarkan setiap individu untuk mampu bertahan, berdaya saing, secara mandiri dalam kehidupan yang dinamis dan bergerak cepat penuh persaingan (Ardiyanto dan Sukoco, 2014: 121).

Di lain pihak praktik-praktik pendidikan khususnya layanan proses pembelajaran yang selama ini banyak dilakukan, baru sebatas pada bagaimana peserta didik dibelajarkan untuk menerima sejumlah materi guna memenuhi tuntutan program dan kurikulum yang telah ditetapkan, di mana program pembelajaran dirancang sesuai dengan jadwal untuk memenuhi target-target yang sarat dan ketat. Daya serap pembelajaran diukur melalui penilaian yang belum sepenuhnya mengukur kompetensi peserta didik. Layanan pembelajaran belum banyak menyentuh kepentingan peserta didik sebagai pembelajar, layanan pembelajaran belum memenuhi kekhasan serta keberagaman peserta didik, yang berkaitan dengan kondisi fisik, kecerdasan, mental, emosional dan sosial. Padahal layanan pendidikan yang bermutu telah menjadi komitmen, tanggung jawab dan kewajiban pemerintah sekaligus hak setiap warga negara. Kondisi yang digambarkan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan dunia pendidikan yang seharusnya di satu pihak dengan kondisi yang sebenarnya terjadi pada tingkat layanan pendidikan dilain pihak (Ardiyanto dan Sukoco, 2014:121).

Pendidikan prasekolah mendukung perkembangan anak, dan berkontribusi terhadap pembentukan perilaku positif dalam konteks ini adalah kompetensi sosial. Kompetensi sosial memiliki peranan penting dalam kehidupan anak. Anak yang memiliki kompetensi sosial cenderung lebih mudah untuk bergaul, bermain, dan menyesuaikan diri. Sebaliknya, anak yang tidak memiliki kompetensi sosial cenderung mengalami kesulitan berhubungan secara sosial dengan teman sebaya. Selain itu, kompetensi sosial juga membantu anak untuk mengembangkan persepsi positif tentang diri dan orang lain. Anak yang tidak memiliki kompetensi sosial dapat memiliki masalah adaptasi sekolah dan penerimaan teman sebaya, dan lebih rentan terhadap kenakalan serta putus sekolah. Kompetensi sosial yang mulai berkembang saat interaksi ibu-anak tepat setelah kelahiran, memainkan peran penting dalam perkembangan sosial anak usia prasekolah. Keterampilan sosial hendaknya diberikan kepada anak-anak untuk dapat membantu perilaku berteman menjadi lebih baik, karena anak masih kurang mampu menjalin persahabatan dan berteman, sehingga keterampilan sosial perlu dibentuk melalui pelatihan atau pengalaman.

Dari hasil pengamatan yang telah kami lakukan pada anak TK Negeri 1 Kaliori dan TK Rahayu Wiroto Kabupaten Rembang pada hari Senin sampai Sabtu tanggal 25- 30 Oktober 2021, kemampuan sosial emosional anak mengalami penurunan. Penurunan tersebut ditandai dengan beberapa gejala berikut: anak lebih suka bermain sendiri, suka marah bila merasa terganggu (terutama setelah BDR), lebih suka asyik bermain *handphone* daripada permainan fisik yang ada di sekolah. Dari hasil pengamatan tersebut perlu dicari solusinya agar sosial emosional anak dapat meningkat kembali.

Salah satu pembelajaran yang menarik untuk anak salah satunya dengan bermain, tidak terkecuali juga dengan anak pra sekolah. Melalui kegiatan bermain anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain. Perkembangan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungannya. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak

merasa senang, marah, menang dan kalah. Perkembangan sosial bisa dilihat dari hubungannya dengan teman sebaya, menolong, antri dalam menunggu permainan dan memperhatikan kepentingan orang lain (Ardiyanto dan Sukoco. 2014:122).

Program pendidikan prasekolah akan efektif dalam mengembangkan kompetensi sosial-emosi anak apabila diselenggarakan melalui penggunaan media yang efektif salah satunya melalui bermain dalam perspektif budaya atau permainan tradisional. Permainan tradisional dari sisi budaya merupakan identitas kebudayaan asli sebagai kepribadian bangsa Indonesia. Selain itu, permainan tradisional mengandung nilai-nilai filosofi dan nilai-nilai sosial. Ketika anak bermain melalui permainan tradisional, tidak hanya memberi rasa senang, tetapi juga mengembangkan fungsi kognitif, psikomotor, sosial dan emosi yang terbentuk karena afiliasi dengan teman sebaya saat bermain menggunakan permainan tradisional.

Dalam penelitian sebelumnya, Yusria dan Musyaddad (2019; 22-23) menyatakan bahwa pengembangan model permainan tradisional edukatif dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dan memberikan makna positif bagi anak usia dini. Makna positif yang ditemukan yaitu terjalannya silaturahmi melalui pengalaman interaksional dalam beradaptasi satu dengan yang lain yaitu interaksi antara anak dan anak, ataupun anak dan guru. Selama ini belum terpikirkan oleh guru bahwa melalui permainan tradisional terdapat nilai dan makna edukasi di dalamnya. Selain itu permainan tradisional dapat melatih emosional anak dengan melatih anak untuk bersabar menunggu giliran bermainnya dan juga melatih anak untuk mentaati peraturan. Melalui permainan tradisional, hal tersebut dapat membawa anak larut dalam keasikan bermain yang melibatkan aspek emosional mereka yang tidak hanya hanyut dalam kesendirian. Dan dengan permainan tradisional kemampuan sosial emosional anak dapat ditingkatkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Novi Ade Suryani pada tahun 2019, yang berjudul Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A , menunjukkan bahwa Kemampuan sosial

emosional yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu sabar, mandiri, peduli, menghargai, tanggung jawab, dan sosialisasi mengalami peningkatan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Banu Setyo Adi dkk pada tahun 2020 yang berjudul “Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa “mengatakan bahwa Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Begitu juga hasil penelitian La Hewi pada tahun yang berjudul “Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA An-Nur Kota Kendari “ Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan sosial emosional anak pada indikator perkembangan Anak mandiri dalam pelaksanaan kegiatan, anak memiliki rasa percaya diri, anak menaati aturan dalam permainan, anak mau berbagi dan membantu teman dalam pelaksanaan kegiatan serta anak antusias dalam pelaksanaan kegiatan bermain. Seluruh indikator sosial emosional anak dalam penelitian berkembang dengan sangat baik.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu metode pengajaran yang menyenangkan sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh anak usia dini. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu *edutainment* berbasis permainan tradisional daerah. Penulis mencoba menyusun penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Edutainment* Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak” dengan menitikberatkan penelitian pada proses pelaksanaan permainan dan perilaku anak.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Metode Pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran di TK pada umumnya adalah metode cerita, dongeng, ceramah. Dari metode yang diterapkan ini anak merasa kurang semangat dalam belajar sehingga materi yang disampaikan kurang diterima dengan baik
2. Pembelajaran bagi anak PAUD/TK lebih cenderung pembelajaran yang berorientasi pada permainan yang menyenangkan dan permainan yang

memanfaatkan sumber potensi daerah. Hal ini kurang mendapatkan perhatian pendidik, pendidik lebih suka memanfaatkan permainan yang sudah ada.

3. Pembelajaran yang tepat bagi anak PAUD/TK berupa permainan yang menyenangkan dan melibatkan seluruh siswa untuk bermain Bersama, dengan demikian anak merasa senang dan sosial emosional anak akan lebih cepat berkembang.
4. Keterbatasan wawasan pendidik dan keterbatasan media sebagai alasan pendidik kurang mengembangkan model pembelajaran yang dibutuhkan anak dan diminati anak.
5. Permainan tradisional saat ini kurang dikenal anak, dan bila ditinjau dari sisi nilai-nilai untuk pengembangan sosial emosional permainan tradisional memiliki konsep untuk pengembangan sosial emosional anak.

1.3. Cakupan Masalah

1. Pembelajaran *edutainment* merupakan suatu model pembelajaran yang memenuhi syarat syarat untuk pengembangan sosial emosional anal
2. Model pembelajaran *edutainment* perlu dikembangkan dan didesain untuk pencapaian pembelajaran yang efektif bagi anak.
3. Permainan tradisional memiliki nilai kelayakan dan efektivitas untuk mengembangkan sosial emosional anak.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak?
2. Bagaimana desain pengembangan model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak?
3. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak?

4. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kebutuhan model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak
2. Merumuskan desain model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak
3. Menganalisis kelayakan model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak
4. Menganalisis efektivitas model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah memberikan sumbangan di bidang pendidikan dalam rangka meningkatkan sosial emosional anak, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya
 - b. Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam meningkatkan sosial emosional anak, sehingga di lain hari anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dengan tingkat konsentrasi siswa yang relatif lebih baik lagi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi penulis sebagai guru
 - 1) Sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas mengajar
 - 2) Sebagai upaya untuk meningkatkan praktek pembelajaran di kelas agar lebih professional.
 - b. Bagi peserta didik
 - 1) Memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna dan meningkatkan sosial emosionalnya

2) Mengalami variasi belajar yang menyenangkan dan akan membekas dalam ingatan untuk merefleksi diri.

c. Bagi sekolah

1) Menjadi model pembelajaran anak yang efektif dan menyenangkan dalam belajar meningkatkan sosial emosional

2) Meningkatkan mutu pembelajaran bagi anak.

d. Bagi Pembaca

Dapat menambah pengalaman wawasan akan peran permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak.

1.7. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku panduan pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak. Dengan adanya produk ini diharapkan dapat berguna dalam memudahkan para guru dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran.

Desain buku panduan pembelajaran berbasis *edutainment* adalah sebagai berikut:

a. Ukuran Buku

Faktor-faktor yang diperhatikan dalam menentukan ukuran buku antara lain kepraktisan penggunaan, jenis informasi yang disampaikan, sasaran pembaca, kesukaan pembaca, biaya produksi, dan efisiensi penggunaan, bahan produksi seperti kertas dan tinta. Ukuran buku yang digunakan dalam penelitian ini adalah B5 yaitu 25 cm x 17,6 cm.

b. Bentuk dan Ukuran Huruf

- Menggunakan bentuk dan ukuran yang mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Buku panduan ini menggunakan jenis huruf Open Sans Light, ukuran 15 dan 20 karena sasaran belajar dengan kemampuan yang membaca berbeda-beda.

- Menggunakan perbandingan huruf yang berbeda antara judul dan isi naskah. Judul naskah menggunakan ukuran huruf 63 poin, dan isi naskah menggunakan ukuran 15 dan 20 poin.

c. Deskripsi Bahasa

Dari segi bahasa buku pedoman ini (1) memilih kata-kata yang sederhana, (2) tidak menggunakan kata-kata asing, (3) menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan (4) menggunakan kata-kata yang komunikatif yakni komunikasi langsung dengan pembaca, (5) ditambahkan kalimat-kalimat motivasi agar dapat memotivasi peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi.

d. Outline

Buku panduan ini terdiri dari halaman sampul, prakata, dan bagian inti (isi pedoman permainan). Halaman sampul didesain menarik supaya menarik minat anak dan guru. Prakata berisi kata pengantar dari penulis serta menyampaikan isi dan maksud dari buku panduan. Bagian inti terdiri dari 5 bagian yang menyampaikan langkah-langkah dari tiap permainan *edutainment*.