

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan peletakan dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak. Perkembangan anak usia dini mengalami masa keemasan (*Golden Age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Menurut teori Muhiyatul Huliyah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak.¹ Pada masa usia dini tersebut itu merupakan masa yang paling penting dan tepat dalam mengembangkan potensi yang di milikinya. Diantaranya pengembangan potensi yang dimiliki dari 6 (enam) aspek perkembangan yaitu aspek fisik – motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek nilai moral dan agama, aspek seni. Disisi lain, aspek emosional dalam kehidupan individu berkaitan erat dengan aspek psikologi.

¹ Muhiyatul Huliyah, hakikat pendidikan anak usia dini, Vol.1, No.1, 2016, jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal, 62

Dalam implementasinya pendidikan anak usia dini berfungsi membina dan menumbuh kembangkan seluruh potensi anak secara optimal agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar yang selaras, serasi, dan seimbang dengan tahap perkembangannya sehingga mempunyai persiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini dilakukan dalam pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Setiap anak memiliki keunikan masing-masing dan mereka juga mempunyai kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda antara anak yang satu dan anak yang lainnya. Namun demikian secara umum anak usia dini memiliki karakteristik yang relatif sama atau serupa antara anak yang lainnya. Untuk menunjang tumbuh kembang anak menjadi optimal, maka harus memperhatikan aspek perkembangan tersebut diantaranya dengan menstimulus ke-enam aspek tersebut. Dalam menstimulus keenam aspek tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan bermain dan menggunakan alat permainan edukatif. Anak dan bermain adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Melalui bermain anak dapat menciptakan wilayah yang menghubungkan kemampuan aktual dan potensial anak menuju perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi seperti pengembangan kognitif anak, kesadaran diri, sosial

emosional, pengembangan motorik dan pengembangan bahasa atau komunikasi.

Program pendidikan anak usia dini dirancang, dikembangkan, dikelola dan dievaluasi menyesuaikan dengan karakteristik subjek didiknya dalam hal ini adalah anak didik tersebut. Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol kaitannya dengan aktifitas belajar. Karakteristik anak yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi atau khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.²

Dalam mencapai perkembangan sosial emosional yang maksimal perlu memperhatikan pemenuhan kebutuhan yang paling penting kebutuhan fisiologis. Kebutuhan fisiologis ada 5 (lima) yang harus dipenuhi yaitu kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan memiliki dan cinta. Kebutuhan akan adanya rasa percaya diri yang dimilikinya, serta kebutuhan untuk dapat mengaktualisasikan diri. Bagi anak usia dini, kelima kebutuhan tersebut tidak dipenuhinya sendiri. Anak memerlukan

² Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung:Remaja Rosdakarya,2012)94

bantuan orang lain agar kelima kebutuhannya terpenuhi. Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan yang paling mendasar bukan hanya untuk anak usia dini tetapi juga untuk orang dewasa. Ketika kebutuhan fisiologis anak terpenuhi maka anak akan merasa senang dan nyaman dengan adanya perasaan senang dan nyaman maka dapat membuat anak menampilkan perasaan emosi yang positif seperti senang, gembira, dan rasa memperhatikan. Dengan adanya emosi positif tersebut sangat penting untuk dimiliki anak dalam mencapai perkembangan sosial emosional yang maksimal.

Menurut teori Imroatun, salah satu kecakapan yang penting adalah kecakapan sosial. Kecakapan itu merupakan bagian dari kecakapan hidup generik, yaitu kecakapan yang harus dimiliki oleh setiap manusia selain kecakapan personal. Kecakapan kedua sendiri berupa kesadaran atau pemahaman akan potensi diri sendiri secara rasional. Kecakapan sosial berkaitan dengan hubungan antar pribadi (*inter-personal skill*) yang meliputi bagaimana berkomunikasi dengan empati dan bekerja sama (*collaboration skill*) dengan benar termasuk menyelesaikan konflik permasalahan yang memuaskan semua pihak.³

Bermain merupakan aktifitas yang penting dilakukan anak-anak dengan bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung

³ Imroatun, permainan tradisional sebagai pembelajaran kecakapan sosial bagi anak usia dini, jurnal IAIN SMH Serang Banten. 1

kemampuan kognitif, sosial emosional dan fisik. Menurut teori Imroatun Bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan anak dalam melakukan interaksi dengan lingkungan untuk membentuk pengetahuannya. Bermain adalah suatu aktivitas spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda benda di sekitarnya dengan senang , sukarela dan penuh imajinatif dan juga menggunakan perasaan, tangan, kaki dan seluruh anggota tubuh lainnya. Bermain dilakukan oleh anak - anak atas dasar inisiatif dan keputusan sendiri dengan dukungan orang dewasa. Bagi mereka , bermain menjadi sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya mencapai berbagai kemampuan dan kecakapan actual⁴. Bermain juga merupakan suatu kegiatan dengan atau tanpa menggunakan alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak

Allah s.w.t berfirman dalam surah al-‘Ankabut ayat 64:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ
الْحَيَاةُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ ﴿٦٤﴾

⁴ Imroatun, bermain sebagai metode pembelajaran utama anak raudhatul athfal , Vol.1, No.1, Tahun 2016 , IAIN SMH Serang Banten. 42

Artinya : Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.

Ayat di atas menjelaskan bahwa hidup manusia di dunia ini adalah hanya sekadar senda gurau dan permainan, ibarat anak-anak yang bermain di arena permainan, yang sifatnya hanya sementara. Penulis melihat dari ayat ini bahwa dalam mencari permainan harus mengarah kepada akhirat sesuai dengan penutup ayat di atas bahwa “kampungan akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan kalau mereka mengetahui”. Ini menunjukkan bahwa setiap jenis permainan yang diberikan kepada anak AUD semestinya dapat bermanfaat bagi mereka untuk lebih memahami agama.

Hasil pra observasi kegiatan belajar mengajar di PAUD Barokah 1 fasilitas permainannya sudah memadai, namun permainan tersebut kurang menstimulasi kemampuan kognitif anak. Karena permainannya kurang menarik sehingga saat proses pembelajaran sekitar 50% anak sulit konsentrasi, ketika di berikan pertanyaan tidak langsung menjawab. Hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan kognitif serta pengembangan emosi anak sehingga kemampuan kognitif kurang berkembang secara optimal. Di maksud kemampuan kognitif disini yaitu kecerdasan atau berfikir anak dalam kemampuannya

mengamati, memahami, dan menyelesaikan masalah dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti pada saat bermain kartu angka anak belum bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak belum mampu mengenal warna dan anak belum bisa menuliskan lambang bilangan angka 1 – 100 secara ber urutan. maka dari itu peneliti memberikan inovasi baru melalui media permainan ular tangga sehingga anak dapat tertarik dengan permainan ular tangga tersebut. Pengembangan sosial emosional diterapkan untuk mengajarkan anak bersabar, memiliki rasa empati, memotivasi diri sendiri, dan mampu ber interaksi dengan lingkungan sekitar. Melalui permainan ular tangga ada beberapa hal yang harus di perhatikan di antaranya Penggunaan permainan ular tangga membutuhkan waktu lebih banyak, Permainan ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu, Kericuhan atau kegaduhan muncul disebabkan karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan.

Permainan ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang didalamnya terdapat kotak – kotak kecil dari angka 1 – 100 dan kotak tersebut bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak yang lainnya. Permainan ini dimainkan 2 orang atau lebih permainan ular tangga ini dimulai

dengan melemparkan dadu yang akan menentukan para pemain melangkah sesuai jumlah angka yang ada pada dadu.

Keunggulan permainan ular tangga ini menarik karena papan ular tangga berisikan gambar seperti bulan , bintang , matahari yang di sertai dengan warna cerah dan menarik. Sehingga secara tidak langsung anak akan penasaran untuk mencoba permainan ular tangga tersebut. Manfaat permainan ular tangga bagi anak yaitu anak mampu berimajinasi dalam menjalankan langkah – langkah bermain selain itu dapat merangsang anak belajar menghitung langkah dan titik – titik yang terdapat pada dadu. Selain itu permainan ular tangga juga memiliki kekurangan yaitu anak akan merasa cepat bosan dan jenuh menunggu giliran bermain , permainan ini memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan pada anak.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin mengajukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Sosial Emosional Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Barokah 1”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang menyangkut pengolahan permasalahan permainan ular tangga ini, maka ada beberapa hal yang dapat diidentifikasi, antara lain sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan ular tangga membutuhkan waktu lebih banyak dalam menjelaskan kepada anak didik.
2. Permainan ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu.
3. Adanya kesulitan yang disebabkan karena kurangnya pemahaman materi oleh anak didik
4. Kericuhan atau kegaduhan muncul disebabkan karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi yang dikemukakan di atas terdapat batasan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Kemampuan sosial emosional.
2. Permainan ular tangga.
3. Anak usia 5 -6 tahun.
4. Paud Barokah 1 Kota Cilegon

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi dan batasan masalah yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kegiatan permainan ular tangga pada di PAUD Barokah 1?
2. Bagaimana tingkat pengembangan kemampuan sosial emosional di PAUD Barokah 1?

3. Bagaimana keterkaitan pengaruh permainan ular tangga terhadap pengembangan kemampuan sosial emosional usia 5 – 6 tahun di PAUD Barokah 1?

E. Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data, fakta dan informasi sebagai bahan analisis mengenai penerapan permainan ular tangga terhadap pengembangan kemampuan sosial emosional. Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk skripsi penelitian.

Berdasarkan identifikasi diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga pada di PAUD Barokah 1?
- b. Untuk mengetahui pengembangan kemampuan sosial emosional di PAUD Barokah 1?
- c. Untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap pengembangan kemampuan sosial emosional usia 5 – 6 tahun di PAUD Barokah 1?

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi masukkan penting bagi khasanah ilmu pengetahuan dalam mengembangkan permainan ular tangga.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak didik dalam memahami kemampuan sosial emosional dan dapat menyelesaikan kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan sosial emosional. Melalui permainan ular tangga anak dengan mudah memahami konsep berhitung.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru dalam pembelajaran yang menarik dan proses pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada orang tua dalam pemahaman kemampuan sosial emosional yang benar serta cara penggunaan permainan ular tangga atau permainan lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyusunan laporan penelitian ini, maka penulis membagi dalam beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang Kajian Teori yang berisikan tentang Pengertian Sosial Emosional, Indikator Perkembangan Sosial, Unsur Dan Karakteristik Sosial Emosional Anak Usia Dini, Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini, Cara Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional. Pengertian Permainan Ular Tangga yang berisikan tentang Pengertian Permainan, Pengertian Ular Tangga, Komponen pengembangan media permainan ular tangga, Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga. Manfaat Bermain, Penelitian Relevan, Kerangka berpikir, dan Pengajuan Hipotesis

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Waktu dan Tempat Penelitian, Metode Penelitian, Populasi Dan Sampel, Variabel Penelitian, Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data, Tehnik Analisa Data, Hipotesis Statistik.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Deskripsi Data gambaran hasil penelitian Analisis Deskripsi kelas kontrol dan kelas eksperimen (Pretest

dan post test). Pengujian Persyaratan Analisis meliputi; Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Pengujian Hipotesis. Dan Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang penulis terima dari berbagai pihak, baik civitas akademik maupun perusahaan demi peningkatan kualitas penelitian dimasa yang akan datang.