

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya suatu pendidikan terutama yang dimulai sejak anak usia dini untuk membentuk generasi yang bermutu dan berkualitas. Anak usia dini dalam definisi merupakan seseorang yang mulai memasuki tahap-tahap perkembangan dengan sangat pesat yang mana akan mempengaruhi dalam kehidupan selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak yang berkisar pada rentang usia 0 hingga 8 tahun (NAEYC, 1995). Usia ini merupakan usia yang tepat untuk memberi stimulasi bagi anak, berbagai proses perkembangan mengalami masa yang sangat cepat dibandingkan dengan usia perkembangan manusia lainnya. Selain itu, terdapat istilah lain terkait masa atau periode usia dini ini yang disebut sebagai *critical period*. Periode ini ditandai dengan kematangan fisik dan psikis anak yang siap untuk merespon rangsangan yang diberikan (Musringati, 2017). Menurut Zaini (dalam Aprily, dkk., 2022) pendidikan usia dini berperan begitu besar untuk menentukan kualitas perkembangan diri anak kedepannya dikarenakan pendidikan anak usia dini merupakan sebuah dasar pondasi dalam kepribadian anak.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa aspek perkembangan anak usia dini yang perlu untuk diperhatikan meliputi perkembangan nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Aspek perkembangan yang perlu distimulasi salah satunya adalah perkembangan sosial emosional, yang harus distimulasi dengan baik. Pada perkembangan ini dapat dilihat melalui keterampilan anak dalam menjalankan proses sosialisasi dengan orang lain. Manusia seperti yang telah diketahui, adalah makhluk sosial yang sudah pasti hal perkembangan sosial emosional dalam anak merupakan sesuatu penting dikembangkan pada anak usia dini agar semakin matang dan dewasa di masa berikutnya (Nurhasanah, dkk., 2021).

Siregar (2019) menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak merupakan proses interaksi seorang anak dengan lingkungan, menciptakan hubungan dengan

orang lain, memberikan kesempatan anak agar dapat berani mengungkapkan diri, mengungkapkan perasaan dan memecahkan suatu permasalahan. Perkembangan sosial anak dapat dilatih dengan suatu kebiasaan. Anak harus terbiasa untuk berinteraksi dengan orang lain, karena melalui pembiasaan ini perkembangan sosial anak diharapkan dapat berkembang dengan baik.

Dikutip dari artikel *Putnam News*, seorang ahli bedah umum dari Amerika Serikat Dr. Vivek Murthy mengeluarkan pendapat pada bulan Desember 2021 tentang krisis kesehatan mental anak yang sedang berkembang dan melihat penurunan drastis dalam keterampilan sosial emosional anak-anak setelah pandemi Covid-19 pada tahun 2019 sampai 2021. Orang tua telah berusaha untuk menjaga agar anak-anak mereka tetap bersosialisasi sambil menjaga jarak, tetapi 7 dari 10 orang tua yang disurvei oleh OnePoll, mereka melihat keterampilan sosial emosional anak-anak berisiko menurun. Dua pertiga dari orang tua yang disurvei khawatir anak-anak mereka menjadi lebih canggung secara sosial, dan 30% atau lebih khawatir mereka mengalami kesulitan berinteraksi dan tetap diam untuk waktu yang lama (Monica, 2022).

Hal serupa terjadi juga di Indonesia. Jati dan Sumarni (2020) dalam hasil penelitiannya ditemukan bahwa terdapat beberapa dampak dari proses kegiatan belajar yang diselenggarakan di rumah saja dikarenakan situasi pandemi, dampak yang terlihat adalah perkembangan sosial emosional anak yang mengalami penurunan. Beberapa pihak menyarankan untuk tetap dirumah dan tidak bertemu dengan banyak orang. Artinya, anak-anak tidak dapat bertemu dengan teman sebayanya dan bermain diluar rumah sehingga anak merasa kesulitan untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan orang lain. Dalam dua tahun ini orang tua ataupun guru mengalami kesulitan dalam menstimulasi anak-anak dalam keterampilan atau kemampuan sosial emosional, dimana anak cenderung mengalami masalah pergaulan. Kurangnya pembelajaran untuk perkembangan sosial dan emosional yang berakibat kepada anak sehingga anak tidak memiliki sikap sosial atau tidak mau berinteraksi seperti sulit untuk menghargai orang lain, memiliki minat yang sedikit untuk bekerja bersama, sulit untuk berbagi, dan lain-lain.

Ayuningtyas dan Simatupang (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa terdapat masalah dengan perkembangan sosial dan emosional anak pada rentang usia 5 hingga 6 tahun di daerah Sidoarjo pada November 2020 dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan pada anak. Hal ini dapat disebabkan kurangnya aktivitas media yang menarik dan permainan yang menimbulkan minat bagi anak untuk memfasilitasi perkembangan sosial dan emosionalnya. Dapat dilihat pada penelitian ini bahwa media memiliki peran yang penting untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar, tidak terkecuali untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini salah satunya yaitu perkembangan atau pembentukan karakter sosial emosional.

Risanti dkk. (2013) menyatakan bahwa cara agar dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional dilakukan dengan penggunaan alat bantu media untuk mengembangkan perkembangan sosial emosional anak. Sehingga, dalam tahap pembelajaran anak usia dini yang berlangsung perlu didukung atau disediakan sarana alat permainan atau media yang mampu memfasilitasi atau merangsang perkembangan anak (Rahman, dkk., 2020). Media pembelajaran dapat dijadikan sarana untuk perkembangan sosial emosional anak, bukan hanya menggunakan dan memilih metode modeling atau peniruan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih mudah dan diserap oleh anak. Media pembelajaran akan membantu anak untuk belajar dengan maksimal dan terangsang secara cukup untuk memahami dan mengerti penyampaian pesan yang disampaikan agar lebih efektif dan efisien (Sari, dkk., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang umum dilakukan pada anak usia dini adalah permainan. Hadriany dkk. (2021) menyatakan bahwa dunia anak yaitu dunia bermain, merupakan aspek penting untuk stimulasi perkembangan anak yang diilahi akan lebih optimal dan berkembang secara luas, termasuk pada perkembangan emosi maupun sosial pada saat kegiatan bermain menggunakan metode atau bentuk permainan yang variatif.

Dalam penelitian Ayuningtyas dan Simatupang (2022) dengan judul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun diperoleh

hasil bahwa penelitian ini merupakan pengembangan media untuk sosial emosional anak usia 5 hingga 6 tahun, dengan produk yang dikembangkan yaitu Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) yang merupakan dasar dari permainan monopoli yang kemudian dimodifikasi guna mengajarkan dan memperlihatkan kepada anak-anak bahwa sebenarnya terdapat berbagai cara untuk mengekspresikan diri. Media layak dan efektif dalam konteks meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5 hingga 6 tahun merupakan hasil yang diperoleh.

Sementara itu penelitian Sari dkk. (2022) dengan judul Pengembangan Media Papan Perintah untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Tk Bunga Melati NW Presak Sakra, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan produk media berupa papan perintah. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk perkembangan sosial-emosional pada anak dalam kelompok B yang di uji coba di Tk Bunga Melati. Berdasarkan hasil pengembangan media menunjukkan keberhasilan pada anak dengan kategori berkembang sangat baik dan memperoleh hasil presentase 87% pada indikator BSB. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat membuktikan bahwa media pembelajaran papan perintah tersebut memberikan pengaruh baik terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Asih dan Maranatha (2022) tentang Penggunaan Monopoli Bintang untuk Mengembangkan Sopan Santun Anak usia 5-6 Tahun, pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan produk media yang bernama monopoli bintang dengan tujuan untuk mengembangkan sopan santun pada anak usia dini. Penggunaan monopoli bintang dapat meningkatkan sopan santun dari setiap anak. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji coba bahwa perilaku sopan santun siswa kelompok B tercatat berada pada presentase 83% (berkembang sangat baik) setelah diberikan dan dibimbing melalui tindakan penggunaan media monopoli bintang.

Penelitian terdahulu selanjutnya yang diteliti oleh Istiqomah dkk. (2016) dengan judul Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Pada Anak Tk Kelompok B, dapat diidentifikasi bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media

monopoli yang selanjutnya dilakukan modifikasi dan digunakan dalam pembelajaran serta pengajaran yang berbasis *multiple intelligence* pada anak kelompok B di TK Kartika IX-35. Berdasarkan hasil yang diperoleh, penggunaan dan pengembangan media motif ini menunjukkan hasil yang baik dilihat dari keefektifitasan produk yang digunakan oleh anak dan guru. Aktivitas anak memperoleh nilai di atas rata-rata, guru yang menunjukkan respon positif, dan minat anak dalam pembelajaran meningkat.

Dapat disimpulkan dari berbagai penelitian diatas bahwa media pembelajaran dan pengajaran dapat membantu memfasilitasi aspek sosial emosional yang mulai berkembang pada anak usia dini. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran. Namun peneliti memiliki kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini yakni dalam pengembangan media yang akan dijadikan untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional yakni media *Smart Maze*. Media ini merupakan pengembangan dari permainan monopoli dan labirin yang mana belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan media tersebut terutama untuk memfasilitasi ataupun menyediakan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Setelah peneliti melakukan studi pendahuluan awal yang dilakukan pada tanggal 11-13 April 2023 di TK Negeri Pembina Dadaha dan TK Ar-Rahmah, peneliti memperoleh beberapa temuan diantaranya pada kelas b kelompok umur 5-6 tahun sebagian besar anak kurang berhati-hati terhadap temannya dan ada anak yang enggan membantu temannya yang kesulitan, pada saat bermain anak masih belum peduli kepada temannya beberapa anak ada yang memukul, mencubit, tidak mau berbagi tempat duduk, dan anak belum bisa mengembangkan rasa tanggung jawab pada dirinya. Ketika tidak ada media pembelajaran ataupun permainan yang menarik bagi anak, mereka menjadi tidak tertarik bila aktivitas yang dijalani dianggap membosankan karena tidak memiliki media atau permainan edukatif yang cukup menarik minat mereka. Meerujuk pada hasil wawancara dengan salah satu guru yang juga wali kelas dari kelas B (2) di TK Negeri Pembina, terungkap bahwa media pembelajaran dan permainan yang dimiliki sekolah sudah beragam, tetapi belum ada permainan yang mengkhususkan pada perkembangan sosial emosional dan beberapa media tidak sesuai dengan indikator usia anak. Begitu juga pada hasil

Noer Apri Laeni, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA SMART MAZE UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

wawancara wali kelas dari kelas B di TK Ar-Rahmah bahwa tidak ada media yang secara khusus untuk mengembangkan sosial emosional anak.

Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan dan merancang media pembelajaran berupa permainan yang dapat diterapkan untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah permainan *Smart Maze*. *Smart Maze* merupakan suatu variasi dari permainan yang tersedia, yaitu dari monopoli dan labirin. Husna (dalam Saputri, 2021) mengatakan bahwa monopoli merupakan salah satu dari banyak permainan papan yang paling populer di dunia. Pada permainan monopoli ini dilakukan secara berkelompok. Cara bermainnya, siswa berjalan diatas banner menggunakan pion-pion seperti pada permainan monopoli umumnya. Sedangkan menurut Kuswanto dan Suyadi (2020) *maze* atau labirin adalah permainan dengan jaringan jalan berliku atau berliku yang memiliki rintangan. Sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman siswa untuk mengetahui letak, ruang, dan jalur dalam permainan *maze* atau labirin. *Smart Maze* merupakan permainan dengan dasar permainan monopoli dan labirin yang dirancang dan dibuat untuk menstimulasi kemampuan berpikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memberikan kesempatan bekerja sama memecahkan masalah serta melatih keterampilan sosial emosional anak yang menyenangkan.

Tahapan yang akan dielaborasikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut. Tahap pertama, peneliti mengkaji dan menganalisis masalah dalam studi literatur dengan mencari penelitian yang relevan dan menganalisis masalah melalui studi pendahuluan ke sekolah. Tahap kedua, merancang dan mendesain produk sebagai bentuk solusi terkait masalah yang ditemukan pada saat studi literature dan pendahuluan. Tahap ketiga, akan dilakukan evaluasi dan refleksi melalui uji coba terbatas yang dilaksanakan setidaknya sebanyak dua tahap untuk melihat hasil dari pengembangan produk. Tahap keempat, peneliti melakukan uji kelayakan berdasarkan hasil uji coba yang telah melalui tahap evaluasi dan refleksi.

Berdasarkan temuan-temuan diatas maka peneliti akan menjadikan topik tersebut sebuah penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Smart Maze* untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah secara umum pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun”. Untuk rumusan masalah secara khusus pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut

- 1.2.1 Bagaimana analisis dan eksplorasi pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan desain pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?
- 1.2.3 Bagaimana evaluasi dan refleksi pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?
- 1.2.4 Bagaimana kelayakan produk pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara umum mengenai pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Adapun secara khusus tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah

- 1.3.1 Didapatkan hasil analisis dan eksplorasi pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun
- 1.3.2 Didapatkan hasil rancangan desain pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun
- 1.3.3 Didapatkan hasil evaluasi dan refleksi pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun
- 1.3.4 Didapatkan hasil kelayakan produk pengembangan media *Smart Maze* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Manfaat Segi Teori

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai suatu gagasan dan informasi yang bermanfaat dalam keilmuan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini mengenai pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional pada anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Segi Praktik

a) Bagi peneliti

Peneliti berharap penelitian ini menjadi tambahan pengetahuan, bekal, dan wawasan untuk implementasi dalam pembelajaran ketika sudah menjadi seorang pendidik atau guru.

b) Bagi guru

Penelitian ini memberi harapan serta informasi berguna pada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang berguna bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

c) Bagi anak

Penelitian ini memberi anak kesempatan untuk mengembangkan sosial emosionalnya melalui media pembelajaran yang menyenangkan.

d) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberi alternatif referensi bagi penelitian selanjutnya berkaitan pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam skripsi atau penelitian ini dapat disusun sesuai struktur organisasi skripsi berdasarkan Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI 2021. Urutan yang terkandung dalam skripsi ini diuraikan melalui lima (5) bab yang diantaranya sebagai berikut.

1.5.1 BAB I Pendahuluan

Bab ini menyajikan latar belakang yang berisi berbagai permasalahan yang ditemukan untuk selanjutnya dijadikan pondasi agar peneliti menentukan solusi

untuk diteliti, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini memuat mengenai teori serta konsep yang digunakan untuk penelitian sebagai landasan peneliti, diantaranya mengenai media pembelajaran, perkembangan sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun, dan media permainan *Smart Maze*. Kemudian terdapat spesifikasi produk yang diharapkan, kerangka berpikir, dan kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Bab ini memuat metode penelitian yang digunakan dengan gambaran yang lebih rinci, diantaranya memuat desain penelitian, lokasi penelitian, sumber data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini disajikan deskripsi secara rinci hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian mengenai masalah yang sudah dirumuskan sesuai tahapan yang digunakan dalam penelitian.

1.5.5 BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini merupakan paparan terkait simpulan dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, implikasi dan selanjutnya rekomendasi untuk penelitian selanjutnya pada bidang yang sama.