

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Aspek perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan. Perkembangan sosial-emosional merujuk pada tingkah laku seseorang, dimana individu diharapkan untuk mengikuti atau menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan masyarakat (Nurmalitasari, 2015). Perkembangan sosial emosional ini sangat mendukung kemampuan dalam bersosialisasi, beradaptasi dengan lingkungan, serta menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku. Perilaku bersosialisasi ini pun dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengembangkan rasa percaya diri, kepercayaan, dan empati (Rahayu Tresna Dewi et al., 2020). Perkembangan sosial emosional pada anak dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa termasuk orang tua, dan masyarakat sekitarnya, hal ini mencakup kepekaan terhadap perasaan orang lain.

Perkembangan perilaku prososial adalah tujuan dari perilaku sosial yang diharapkan. Perilaku prososial merujuk pada segala tindakan yang mengakibatkan dampak positif bagi penerima, baik dalam bentuk materi, fisik, atau psikologis, namun tanpa adanya keuntungan yang jelas bagi orang yang memberikan bantuan (Abdul Hakim Effendi et al., 2020). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 perkembangan dalam perilaku prososial anak mencakup aktivitas seperti berinteraksi dengan teman sebaya, memahami perasaan, berbagi, menghormati hak dan pendapat orang lain, berkolaborasi, bersikap toleran, dan menunjukkan perilaku yang sopan. Maka dari itu, perilaku prososial dapat diartikan sebagai tindakan atau perilaku yang mendorong interaksi, kerjasama, dan pemberian empati tanpa mengharapkan imbalan. Pengenalan dan pengembangan perilaku prososial ini sangat penting untuk diperkenalkan kepada anak usia dini.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku prososial, termasuk faktor internal yang diantaranya, lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, dan norma sosial di sekitarnya (Amini & Saripah, 2016). Pembentukan karakter dan perilaku anak usia dini tidak hanya bergantung pada contoh nyata saja, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh berbagai media, seperti penggunaan gadget, tayangan

televisi, dan YouTube. Peran gadget memiliki dampak yang signifikan pada perilaku anak usia dini, gadget juga dianggap sebagai faktor yang dapat mempengaruhi perilaku prososial anak usia dini. Saat ini, terdapat banyak anak yang memiliki kemampuan yang mengesankan dalam menggunakan gadget. Namun pada dasarnya, anak usia dini sudah akrab dengan teknologi dan sering terlibat dalam aktivitas gadget seperti, menonton tayangan YouTube, bermain game, dan menggunakan aplikasi video lainnya. Gadget dapat memberikan dampak positif sebagai media pembelajaran tetapi juga dapat memberikan dampak negatif yang mempengaruhi kemampuan anak usia dini (Salis Hijriyani & Astuti, 2020). Penggunaan gadget terutama ketika terhubung dengan internet dan media sosial dapat membuat anak menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mereka memilih untuk menyendiri, dan cenderung menunjukkan sikap antisosial yang dapat mempengaruhi kecerdasan sosial termasuk perilaku prososial (Halimah Nurul & Lilis, 2019). Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget ini mencakup kurangnya interaksi dengan teman sebaya, kurangnya berkomunikasi, dan berkurangnya waktu bermain. Hal ini dapat menghasilkan perilaku egois, ingin selalu menang, dan tidak mau mendengarkan pendapat orang lain.

Orang tua memiliki peranan penting dalam mengontrol aktivitas gadget anak, termasuk memilih tayangan yang sesuai dan menetapkan batasan waktu bermain gadget. Sebagai orang tua, penting untuk memilih dan memperhatikan pesan tayangan animasi yang baik untuk anak-anak. Tayangan animasi seringkali menjadi favorit anak usia dini karena menyajikan gerakan, tingkah laku, dan cerita yang menarik bagi mereka. Tayangan animasi tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi dapat menjadi alat pendidikan yang efektif. Meskipun demikian, tidak semua tayangan animasi mengandung pesan pendidikan yang positif. Oleh karena itu, orang tua perlu pemilihan tayangan dengan cermat karena mengingat bahwa anak usia dini cenderung meniru kata-kata dan perilaku yang mereka saksikan. Beberapa tayangan animasi memiliki nilai-nilai edukatif yang baik untuk anak-anak seperti, mengajarkan tolong-menolong, berperilaku sopan, berbicara dengan baik, dan berbagi (Sayekti Muning, 2019). Orang tua dapat berperan aktif dalam memastikan bahwa tayangan yang dipilih mempromosikan nilai-nilai positif dan memberikan kontribusi pada perkembangan sosial anak sehingga pengaruhnya lebih mendidik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Syafitri, 2020) yang mencatat peningkatan kekerasan dan penurunan rasa hormat terhadap orang lain, baik guru maupun teman sebaya yang menyebabkan timbulnya konflik di lingkungan kelas. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Abdul Hakim Effendi et al., 2020) pada kelompok A RA PERSIS 235 Nasrullah Kecamatan Ujung Berung Kota Bandung, yang menunjukkan bahwa dari total 37 anak yang terdapat dalam kelompok A1 dan A2, sebanyak 15 anak atau setara dengan 41% belum mencapai indikator perkembangan perilaku prososial secara optimal. Indikator tersebut mencakup kemampuan menaati aturan dalam permainan, menghargai orang lain, dan menunjukkan empati, sesuai dengan standar yang diatur dalam Permendikbud (2014). Beberapa masalah yang menjadi penyebab ketidakcapaian indikator tersebut antara lain: 1) ketidakmauan untuk bekerja sama, 2) ketidakmauan meminjamkan krayon kepada teman, 3) keengganan untuk menanyakan perasaan atau memberikan hiburan ketika teman menangis, dan 4) kesulitan dalam berbagi makanan kepada teman yang lupa membawa bekal. Dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi anak-anak dihadapkan pada berbagai tantangan, sehingga penting memberikan pondasi yang kuat sejak dini agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang memiliki karakter.

Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan tayangan animasi Bing Bunny sebagai objek penelitian. Bing Bunny merupakan animasi yang berasal dari Inggris adaptasi dari buku-buku karya Ted Dewan dan diproduksi oleh Lucy Murphy, Philip Bergkvist, dan Howard Litton. Bing pertama kali tampil di saluran televisi CBeebies pada tahun 2014 dan sejak saat itu Bing berhasil memikat perhatian anak-anak prasekolah. Tayangan animasi Bing Bunny dianggap memiliki potensi untuk meningkatkan berbagai karakter positif pada anak usia dini, termasuk rasa ingin tahu, kerja sama, kreatif, peduli sosial, dan baik hati (Kurniasih & Ramadhianti, 2022). Tayangan animasi ini menggambarkan kehidupan sehari-hari anak-anak prasekolah dan menyampaikan pesan-pesan positif sehingga anak usia dini dapat mengambil contoh perilaku yang ditampilkan dalam tayangan animasi ini.

Tayangan animasi Bing Bunny memiliki daya tarik kuat karena karakter-karakter yang menggemaskan serta cerita yang dapat dihubungkan dengan

pengalaman anak-anak dan lingkungan visual yang menarik. Tayangan animasi Bing Bunny ini menyajikan berbagai konten untuk anak-anak prasekolah serta memiliki pesan-pesan positif dan nilai-nilai prososial yang mudah dipahami oleh anak. Efek prososial terjadi ketika media massa memberikan manfaat yang diinginkan oleh masyarakat. Jika tayangan animasi mampu meningkatkan pemahaman anak mengenai nilai-nilai positif, maka tayangan animasi tersebut dapat menciptakan efek prososial kognitif (Halimah Nurul & Lilis, 2019). Mengingat pentingnya penyampaian nilai-nilai sosialisasi pada anak-anak sejak usia dini untuk membentuk karakter sosial mereka. Dengan demikian, media massa termasuk tayangan animasi dapat berperan sebagai alat penting dalam membentuk pandangan dan perilaku sosial anak-anak.

Berdasarkan latar belakang di atas tayangan animasi Bing Bunny ini sangat menarik bagi anak-anak prasekolah dan dianggap memiliki nilai-nilai positif bagi anak-anak usia dini. Saat ini juga, minat menonton anak-anak di platform YouTube telah berkembang pesat. Ada kebutuhan yang sangat besar untuk tayangan animasi yang memiliki dampak positif, seperti mengajarkan perilaku prososial kepada anak-anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan analisis perilaku prososial anak usia dini dalam tayangan animasi Bing Bunny.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa saja perilaku prososial yang terdapat dalam tayangan animasi Bing Bunny?
2. Bagaimana karakter pendukung dalam tayangan animasi berperan dalam mempengaruhi perilaku prososial Bing Bunny?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui perilaku prososial yang terdapat dalam tayangan animasi Bing Bunny.
2. Untuk mengetahui peran karakter pendukung yang berkontribusi dalam mempengaruhi perilaku prososial Bing Bunny.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Manfaat dari penelitian ini dapat memberikan gambaran terkait tayangan animasi Bing Bunny dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. Selain itu, diharapkan penelitian ini menjadi inovasi pembelajaran dalam mengembangkan perilaku prososial pada anak usia dini dan dapat dijadikan sumber referensi bagi pihak yang membutuhkan mengenai manfaat dari tayangan animasi Bing Bunny.

2. Secara praktis
  - a. Bagi orang tua, diharapkan penelitian ini membantu para orang tua agar mengetahui tayangan yang memiliki ilmu dan pengetahuan bagi anak.
  - b. Bagi pendidik, diharapkan penelitian ini dapat membantu pendidik dalam menentukan media pembelajaran terutama dalam mengembangkan perilaku prososial.
  - c. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai perilaku prososial anak usia dini.

### **1.5 Struktur Penulisan**

#### **1. Bab I: Pendahuluan**

Bab I mencakup pendahuluan yang merupakan kunci dalam mengembangkan bab-bab berikutnya. Pada bagian ini, penulis merinci landasan dasar yang menjadi dasar penyusunan skripsi. Terdapat beberapa elemen yang dibahas dalam bab ini termasuk latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian

#### **2. Bab II: Kajian Pustaka**

Bab II yang merupakan kajian pustaka, merangkum pemahaman, analisis dan sintesis literature, konsep atau teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Pada bagian ini, penulis mengeksplorasi dan mengevaluasi karya-karya terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang sedang diteliti.

#### **3. Bab III: Metodologi Penelitian**

Bab III yang merupakan metodologi penelitian, merincikan pendekatan penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian. Pada bagian ini, penulis menjelaskan secara rinci cara mereka mendekati penelitian, merancang

struktur penelitian, menyusun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menentukan teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul.

#### 4. Bab IV: Pembahasan

Bab IV yang merupakan pembahasan memuat hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengumpulan data dan analisis data. Bagian ini dirancang untuk memberikan jawaban terhadap rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan merinci temuan tersebut, penulis menggambarkan interpretasi dan implikasi dari hasil penelitian yang diperoleh.

#### 5. Bab V: Kesimpulan

Bab V merupakan kesimpulan, segmen akhir yang memberikan gambaran singkat mengenai hasil utama dari penelitian. Kesimpulan ini mencakup rangkuman temuan utama, implikasi, keterbatasan penelitian, dan rekomendasi yang muncul dari hasil penelitian tersebut.