

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak prasekolah mengalami pertumbuhan dan perkembangan otak yang sangat cepat. Untuk alasan ini, stimulasi sangat penting selama masa golden age. Selain itu, kondisi lingkungan anak dapat berdampak pada perkembangan otaknya. Menurut Santrock (2023), berat otak anak tumbuh dengan cepat, sekitar 75% dari berat otak orang dewasa di usia dua tahun. Ini menunjukkan bahwa 75% pertumbuhan otak manusia terjadi pada usia dini.

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting pada anak. Menurut Goleman (1995) perkembangan sosial emosional mencakup kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi sendiri serta orang lain, sama pentingnya dengan kecerdasan intelektual dalam menentukan kesuksesan seseorang dalam kehidupan. Goleman menekankan bahwa anak-anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang baik lebih mampu membangun hubungan positif dengan orang lain, mengatasi stres, dan mengambil keputusan yang bijak.

Teori Erick Erikson (dalam Ndari, dkk., 2019) menyatakan bahwa tahap psikososial dari perkembangan sosial di mana anak-anak mengatasi krisis kepribadian antara "inisiatif vs. rasa bersalah" selama masa prasekolah. Anak-anak dilahirkan tidak sosial dan tidak dapat bergaul dengan orang lain. Jadi, perkembangan sosial adalah kematangan hubungan sosial. Berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya membentuk kemampuan sosial anak, (Hurlock, 1972).

Anak yang tidak berperilaku sosial akan menghadapi banyak masalah, salah satunya adalah penolakan. Masalah ini akan berdampak pada terhambatnya perkembangan individu yang optimal, yang berarti anak menjadi kurang percaya diri dan takut menghadapi kehidupannya.

Dasar biologis seorang anak serta pengalaman masa lalunya memengaruhi emosinya. Anak prasekolah dapat mengalami dampak emosi pada kepribadiannya dan penyesuaian diri dengan lingkungannya karena mereka

akan mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Anak-anak akan belajar mengendalikan emosi mereka dan mengubah perilaku mereka untuk dapat menyesuaikan diri dengan situasi sosial. Tiga pola atau gambaran umum dari hubungan emosi dengan masa kanak-kanak dapat ditemukan. Dengan kata lain, emosi memengaruhi aspek kehidupan, memengaruhi interaksi sosial, dan reaksi emosional akan menjadi kebiasaan. Goleman (dalam Dewi dkk., 2020) menyatakan bahwa orang yang cerdas emosional lebih mampu menangani dan memahami perasaan mereka sendiri.

Perkembangan sosial emosional berarti belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan dan perasaan. Guru di sekolah memainkan peran penting dalam mengembangkan perilaku sosial dan emosional anak dengan menekankan pentingnya membangun sikap dan kebiasaan yang baik. Diharapkan untuk memiliki perilaku sosial dan emosional yang baik, seperti disiplin, percaya diri, tanggung jawab, dan setia kawan. Menurut Sarwono S. (1992:17), istilah perilaku ini mencakup tindakan terbuka (kasatmata) dan tertutup (tidak kasatmata) yang dilakukan oleh manusia. Contoh perilaku terbuka atau kasatmata adalah melempar, memukul, melompat, dan menarik. Contoh perilaku tertutup atau tidak kasatmata adalah minat, sikap, motivasi, persepsi, pemahaman, dan berpikir.

Perangsangan harus digunakan untuk menumbuhkan dan meningkatkan kualitas sosial emosional anak sehingga mereka dapat mengenali dan mendorong diri mereka sendiri, memahami perasaan orang lain, dan mengontrol perilaku dan emosi sosial. Montessori (dalam Hurlock. 1972) mengatakan bahwa usia anak-anak adalah waktu yang sensitif di mana fungsi tertentu harus distimulasi dan diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangan mereka. Selama perkembangan anak, pendidik dapat menyesuaikan diri dengan perubahan zaman yang cukup cepat. Tidak lain dengan adanya inovasi pada media yang digunakan untuk membuat tujuan pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa, terutama anak usia dini.

Saat ini hubungan anak dengan media digital sangatlah dekat, baik dari gambar, video maupun permainan dalam gawai yang anak sukai. Dikatakan

oleh Hamid, dkk. (dalam Kurniati, dkk., 2022) bahwa proses yang menarik dan menyenangkan itu penting untuk dikembangkan, maka dari itu sudah menjadi kewajiban bagi pendidik dan peneliti untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan siswa. Media digital merupakan media berbantuan teknologi yang menjadi sebuah karya atau inovasi yang bertujuan untuk mengasah kemampuan anak sesuai dengan zamannya. Menurut para ahli, media digital adalah media yang menggabungkan tulisan, informasi dalam bentuk suara, dan berbagai gambar. Salah satu contoh media digital yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas adalah buku cerita Riri.

Hasil observasi awal di salah satu TK di daerah Purwakarta menunjukkan bahwa beberapa anak masih mengalami masalah belum berkembangnya aspek perkembangan sosial emosionalnya. Misalnya, ada anak-anak yang kesulitan berinteraksi dengan temannya, saling mengejek, mudah marah, dan bahkan melakukan tindak kekerasan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Dalam Institute for Fiscal Studies (IFS) tahun 2023, melihat dari hasil studinya bahwa selama pandemi COVID-19, sekitar setengah dari anak-anak kehilangan keterampilan sosial dan emosional, terutama di kalangan anak-anak usia 4 hingga 7 tahun. Studi ini menyoroti dampak dari ketidakstabilan ekonomi keluarga terhadap perkembangan anak-anak. Dari riset tersebut maka pentingnya stimulus aspek sosial emosional anak usia dini diantaranya pembentukan identitas diri dengan stimulus yang positif, mengajarkan anak tentang kemampuan berkomunikasi yang efektif, mengajarkan berinteraksi dengan orang lain dengan mengenalkan aspek sosial emosional seperti arti berbagi, bekerja sama, mengatasi konflik dan menghormati perbedaan.

Animasi adalah salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar anak usia dini. Peneliti memilih animasi fabel sebagai media belajar anak karena selain visualnya menarik, tokohnya unik, dan animasi fabel juga dapat memberikan nilai-nilai perilaku yang mudah ditiru oleh anak usia dini. Animasi fabel ini merupakan cerita fiksi yang menggambarkan kehidupan

hewan dengan cara yang sama seperti manusia, di dalam ceritanya mengandung pesan dan nilai-nilai yang dapat ditiru oleh anak.

Penerapan media animasi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu metode untuk mengembangkan aspek sosial emosional seorang anak. Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setyaningsih (2021, hlm. 112-120) mengatakan bahwa video animasi cerita fabel dapat meningkatkan perilaku moral terutama sikap jujur pada anak usia dini.

Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif menawarkan berbagai cerita fabel. Aplikasi ini merupakan media audio visual yang sangat praktis dengan beragam cerita anak interaktif dan selalu update. Selain itu aplikasi milik Educa Studio yang dipimpin oleh Andi Haru ini adalah media cerita anak yang dapat berinteraksi dan beranimasi, sehingga akan menarik perhatian anak. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu proses pengembangan aspek sosial emosional anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti perlu melakukan penelitian lebih lanjut terkait bagaimana cerita fabel dalam aplikasi Riri dapat digunakan untuk mengembangkan aspek sosial emosional pada anak-anak usia dini. Fokus utama adalah pada pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pengaruh cerita fabel terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Sehingga, peneliti mengambil judul *Mengembangkan Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak melalui Animasi Fabel pada Aplikasi Riri untuk Anak Usia Dini*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan aspek sosial emosional anak sebelum menggunakan animasi fabel pada aplikasi Riri?
2. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan animasi fabel pada aplikasi Riri dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak?

3. Bagaimana perkembangan aspek sosial emosional anak setelah menggunakan animasi fabel pada aplikasi Riri?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perkembangan aspek sosial emosional anak sebelum menggunakan animasi fabel pada aplikasi Riri
2. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan animasi fabel pada aplikasi Riri dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak
3. Untuk mendeskripsikan perkembangan aspek sosial emosional anak setelah melihat animasi fabel pada aplikasi Riri

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak khususnya peneliti, guru, dan siswa yang diantaranya :

1. Bagi anak diharapkan dengan pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat membantu anak menjadi lebih percaya diri dan lebih kritis secara sosial emosional. Serta dengan penelitian ini anak dapat termotivasi untuk terus semangat belajar.
2. Bagi guru diharapkan adanya perbaikan dalam aktivitas pembelajaran di kelas yang dapat membantu pertumbuhan sosial emosional anak dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini juga dapat memotivasi dan memberikan inspirasi bagi para pendidik untuk lebih melek teknologi, karena system pembelajaran akan efektif jika pemberian stimulus untuk anak sesuai dengan zamannya.
3. Peneliti mengharapkan lebih banyak informasi tentang cara animasi fabel digunakan dalam aplikasi Riri untuk mengatasi masalah sosial emosional pada anak usia dini.
4. Bagi sekolah diharapkan dapat dijadikan sebagai evaluasi dari upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas, terutama dengan fokus pada pertumbuhan siswa.
5. Diharapkan bahwa peneliti lain akan dapat memberikan referensi dan informasi untuk penelitian berikutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1. Sistematika penulisan dan penyusunan berdasarkan pada pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 yang terdiri dari bab I hingga bab V, kajian pustaka dan lampiran. Sebagai jelasnya yaitu: Bab I Pendahuluan, mencakup: 1.1 Latar Belakang Penelitian; 1.2 Rumusan Masalah Penelitian; 1.3 Tujuan Penelitian; 1.4 Manfaat Penelitian; dan 1.5 Struktur Organisasi Penelitian.
2. Bab II Kajian Pustaka, mencakup: 2.1 Sosial Emosional Anak; 2.2 Percaya Diri Anak; 2.3 Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini; 2.4 Animasi Fabel; 2.5 Animasi Fabel Pada Aplikasi Riri; dan 2.6 Anak Usia Dini
3. Bab III Metode Penelitian, mencakup: 3.1 Jenis Penelitian; 3.2 Design Penelitian; 3.3 Variabel Penelitian; 3.4 Subjek Penelitian; 3.5 Instrumen Penelitian; dan 3.6 Teknik Pengolahan Data.
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan, mencakup: 4.1 Pra Penelitian; 4.2 Siklus 1; 4.3 Siklus 2; dan 4.4 Pembahasan
5. Bab V mencakup: 5.1 Simpulan; 5.2 Implikasi; 5.3 Rekomendasi;
6. Daftar Pustaka
7. Lampiran