

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejatinya seseorang diharapkan memiliki kecakapan hidup atas dasar untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri demi kelangsungan hidupnya. Diantara jenis kecakapan hidup yang harus dimiliki anak yaitu keterampilan bantu diri (*self-help*), membangun citra diri (*self-image*), menambah pengetahuan diri (*self-knowledge*) dan akhirnya mampu menolong orang lain (*social-skill*) (Adhani dkk., 2017). Penting untuk meningkatkan keterampilan bantu diri sejak anak usia dini karena hal tersebut merupakan pondasi untuk melatih kemandirian anak pada periode perkembangan pesat mereka. Aspek capaian keterampilan bantu diri diantaranya keterampilan makan, kebersihan dan kerapian (Umuri dkk., 2021). Ketika di sekolah anak mendapatkan sesi istirahat makan siang dengan waktu yang terbatas. Maka akan lebih efektif jika anak sudah mampu dan terbiasa mengikuti rutinitas cuci tangan sebelum dan sesudah makan serta mampu menggunakan peralatan makan dengan baik.

Table manner atau etika makan dapat menjadi salah satu sarana bagi anak untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Orang tua dan guru berperan untuk menanamkan etika makan pada anak sejak dini dengan membiasakan cuci tangan sebelum dan sesudah makan, menggunakan peralatan makan, makan dengan santun (tidak bersendawa atau mengeluarkan suara yang keras), berbicara dengan sopan saat makan apabila dibutuhkan dan membersihkan diri dengan merapikan sisa makanan (Syakira dkk., 2024). Dalam hal ini guru di sekolah berperan dalam memberikan pendidikan yang dilakukan secara berkesinambungan untuk menghasilkan perilaku positif khususnya pada saat waktu makan (Nasir dkk., 2023). Etika makan sebagai pengetahuan yang dapat tercermin melalui kegiatan sehari-hari dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dan pembiasaan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan Safira dan Hidayah di TKIT Taruna Teladan Delanggu, masih ada 70% anak belum mampu

mengurus dirinya sendiri dengan baik (Syafira & Hidayah, 2022). Kondisi tersebut cukup memperlihatkan sebab mayoritas anak bahkan belum mampu menolong diri mereka dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti makan sendiri, memakai pakaian sendiri, memakai sepatu atau kaos kaki sendiri. Kemudian pada penelitian yang dilakukan Kurniawati & Hayati (2020) di RA Al-Jawami Cileunyi, keterampilan bantu diri anak masih rendah ditandai dengan ditemukannya anak yang masih memerlukan bantuan orang tua saat kegiatan makan seperti saat akan mengambil makan dalam tas, tidak membereskan bekas tempat makan dan minum serta makan masih perlu disuapi. Lebih lanjut, penulis melakukan observasi pada anak kelompok A di PAUD X Kecamatan Ujungberung dan menemukan adanya tidak efektifan bimbingan yang diberikan oleh guru ketika membantu anak-anak memenuhi kebutuhan pribadi mereka, seperti makan dan mencuci tangan sebelum maupun sesudahnya. Guru cenderung memberi bantuan secara langsung sehingga anak tidak terbiasa melakukan aktivitas tersebut secara mandiri. Beberapa anak bahkan masih diberikan bimbingan saat mencoba untuk makan (menggunakan peralatan makan) sendiri. Akibatnya kesempatan bagi mereka untuk menerapkan kebiasaan baik makan dengan rapi dan cuci tangan yang bersih belum terlaksana secara optimal.

Aktivitas mencuci tangan dengan bersih berkaitan erat pada aspek kesehatan anak khususnya saat berada di sekolah. Perilaku mencuci tangan yang tidak dilaksanakan dengan baik dapat menjadi sarana masuknya kuman ke dalam tubuh yang dapat menimbulkan penyakit seperti diare (Yusuf dkk., 2021). Berdasarkan hal tersebut Kementerian Kesehatan RI mendorong penerapan gerakan Cuci Tangan Pakai Sabun di lingkungan sekolah (Kementerian Kesehatan, 2012). Langkah nyata yang dapat dilakukan yaitu penyuluhan atau pemberian informasi, menerapkan pembiasaan yang baik sejak dini serta pendampingan atau praktik langsung dengan memanfaatkan media video pembelajaran (Tsinallah dkk., 2022). Praktik mencuci tangan dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik halus anak, begitupula dengan kegiatan makan secara mandiri. Pada saat makan anak akan belajar menggunakan berbagai peralatan makan seperti sendok dan/atau garpu hingga koordinasi gerakan tangan dan mata

ketika dihadapkan dengan berbagai tekstur maupun bentuk dalam makanan (Malek-Lasater dkk., 2022). Dengan demikian, penerapan kebiasaan mencuci tangan dan makan secara mandiri tidak hanya untuk menjaga kesehatan anak tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.

Table manners atau etika makan hadir tidak hanya terbatas pada penggunaan *utensil* atau serbet untuk menutupi pangkuan waktu makan, namun menjadi salah satu cara untuk mengajarkan dan memberi contoh pada anak berbagai keterampilan baru. Selain mengembangkan fungsi motorik halus, keterampilan sosial emosional anak dapat dilatih dengan belajar untuk menghargai dan menempatkan diri pada situasi sosial tertentu. Saat makan bersama, anak mampu menahan diri untuk tidak mengobrol secara terus menerus agar tidak mengganggu teman-teman yang lain atau berjalan-jalan disekitar ruang kelas. Tujuan pembiasaan penerapan etika makan yang baik sebagai bagian dari keterampilan hidup untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi situasi maupun kesulitan dan permasalahan kehidupan sehari-hari di masa yang akan datang (Rakhman & Alam, 2020). Walaupun proses perkembangan setiap anak tidak dalam jangka waktu yang bersamaan, Teori Bloom menyatakan bahwa 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika anak berusia 4 tahun (Hidayah dkk., 2016). Maka penting bagi orang tua maupun guru untuk memaksimalkan potensi anak usia dini dalam belajar melalui aktivitas natural mereka yaitu bermain.

Namun kerap kali bermain dan belajar dianggap sebagai dua hal yang berbeda. Keterampilan akademik dianggap lebih penting untuk diajarkan di sekolah. Akibatnya pengembangan kecakapan hidup khususnya pada topik pembiasaan *table manners* kurang diperhatikan. Perbedaan metode pengajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) membuat anak belum mampu berinteraksi secara maksimal dengan lingkungan mereka sehingga menjadi pembelajar yang pasif (Salay, 2019). Berdasarkan teori *behaviourist*, metode *teacher centered* hadir sebagai bagian dari gagasan bahwa *behaviour*/perilaku seseorang hanya dapat dipengaruhi oleh stimulasi yang berasal dari luar atau eksternal (Serin, 2018). Teori behaviorisme bertujuan pada

hasil perilaku yang dapat diobservasi dan diukur secara objektif berdasarkan interaksi antara individu dengan lingkungannya (Shahbana dkk., 2020). Dalam metode pembelajaran *teacher-centered*, guru bertanggung jawab dalam memberi arahan, mentransfer informasi dan memegang wewenang penuh dalam mengatur jalannya pembelajaran; siswa tidak dilibatkan untuk berkolaborasi. Pembelajaran tersebut dapat menimbulkan rasa bosan dan jenuh anak sehingga materi yang disampaikan pun akan terasa kurang bermakna. Untuk mencegah terjadinya pembelajaran yang pasif guru dan murid dapat bekerja sama dan berdiskusi untuk menentukan model pembelajaran yang mereka sukai salah satunya dengan *playful learning*.

Playful learning dapat dijadikan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan hidup sehari-hari karena dapat memberi kesempatan bagi anak untuk belajar mengamati, memahami dan meneladani perilaku baik yang dicontohkan oleh guru maupun teman sebaya pada saat bermain. *Playful learning* hadir dalam berbagai bentuk yaitu kegiatan bermain yang diatur oleh anak maupun guru (Fesseha & Pyle, 2016). *Playful Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan ketika pendidik mengajarkan materi pembelajaran akademik maupun keterampilan yang tidak akan terjadi secara alami dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Taylor & Boyer, 2020). Tidak ada metode tunggal yang dianggap paling tepat untuk mengimplementasikan *playful learning*. Model pembelajaran tersebut harus disesuaikan oleh pendidik agar selaras dengan minat dan pengalaman siswa serta standar capaian pembelajaran yang harus dipenuhi. Salah satu pendekatan yang efektif dalam mendukung *playful learning* dalam meningkatkan keterampilan *table manners* adalah *role-playing* atau bermain peran. *Role-playing* merupakan metode dimana seseorang mencoba meniru perilaku tertentu atau berperan sebagai orang lain dalam kondisi tertentu (Ahmada & Munawaroh, 2022). Melalui kegiatan ini, anak-anak diharapkan mampu mempraktikkan situasi kehidupan nyata dalam lingkungan yang mendukung serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Peserta didik usia 0 – 6 tahun sebagian besar belajar melalui tindakan yang hati-hati dan perilaku baik yang dicontohkan oleh orang dewasa disekitarnya. Unsur *playful learning* yang dilaksanakan bersama guru baik itu di dalam maupun luar ruangan jauh lebih penting dibanding membiarkan mereka bermain seorang diri tanpa pengawasan. Peserta didik akan berusaha untuk mencapai suatu tujuan dengan cara unik mereka sesuai dengan minat terhadap tugas yang diberikan. Hal ini menjadi poin penting bagi guru untuk berusaha mengajak anak melakukan refleksi dan membiasakan mereka untuk menggali informasi secara mandiri selama proses pembelajaran (Ali dkk., 2018). Poin utama pembelajaran berbasis bermain adalah adanya dorongan secara spontan dan terjadi secara natural. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, *playful learning* kerap kali digunakan untuk mengasah kemampuan akademik anak khususnya di bidang literasi dan numerasi. Pada penelitian kali ini, *playful learning* akan diadaptasikan ke dalam pembelajaran untuk mengetahui efektivitas integrasi belajar sambil bermain melalui model *playful learning* dalam meningkatkan keterampilan *table manners* anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengetahui manfaat dari aktivitas pembelajaran yang menarik, menyenangkan, aktif dan bermakna guna mengembangkan keterampilan hidup anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana proses peningkatan keterampilan *table manners* anak usia 5-6 tahun di PAUD X melalui model *playful learning*?
- b. Bagaimana hasil peningkatan keterampilan *table manners* anak usia 5-6 tahun di PAUD X melalui model *playful learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui upaya peningkatan keterampilan *table manners* anak usia 5-6 tahun di PAUD X melalui penerapan model *playful learning*

- b. Mengetahui efektivitas model *playful learning* dalam meningkatkan keterampilan *table manners* bagi anak usia 5-6 tahun di PAUD X

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian mengenai penerapan *playful learning* sebagai model pembelajaran diharapkan mampu memberi sumbangan informasi terkait inovasi dalam mengembangkan keterampilan *table manners* anak usia 5-6 sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan *table manners* mereka melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan model *playful learning*.

- b. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan ide-ide baru tentang cara mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak melalui *playful learning*.

- c. Bagi Orang tua

Orang tua dapat memperoleh pengetahuan mengenai model pembelajaran anak untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran di rumah.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penelitian ini terdiri dari BAB 1 sampai dengan BAB V, dengan rincian sebagai berikut:

- a. BAB I berisi latar belakang penelitian terkait pentingnya model pembelajaran *playful learning* sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dan mendukung pengembangan kemampuan kecakapan hidup anak usia dini. Seringkali ditemui pembelajaran yang memisahkan aspek belajar dan bermain bagi

anak usia dini, padahal sejatinya bermain adalah dunia anak. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk menilai sejauh mana efektifitas *playful learning* dalam meningkatkan kemampuan kecakapan hidup anak.

- b. BAB II mengenai kajian pustaka yang didalamnya membahas penjelasan tentang *playful learning*, karakteristik, jenis-jenis dan manfaatnya, pengertian *table manners*, keterampilan *table manners* dasar serta peran etika makan di PAUD.
- c. BAB III berisi penjelasan terkait metode penelitian. Pembahasan pertama yaitu tentang desain metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai bentuk yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas perkembangan anak. Lokasi penelitian di PAUD X dan peneliti akan melibatkan Kepala sekolah, guru dan anak. Pengumpulan data yang dipilih melalui observasi dan wawancara. Pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen penelitian yang sesuai dengan teknik pengumpulan data.
- d. BAB IV berisi temuan dan pembahasan pada penelitian ini. Hasil penelitian dipaparkan dalam bentuk laporan berdasarkan hasil seluruh data yang diperoleh dari penelitian dan proses analisis data. Selanjutnya hasil data yang diperoleh dideskripsikan untuk memperjelas jawaban atas permasalahan penelitian atau rumusan masalah.
- e. BAB V berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian. Simpulan yang dimaksud adalah jawaban atas permasalahan penelitian. Selanjutnya, implikasi dan rekomendasi yang dimaksud merupakan penjelasan mengenai efektivitas model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak berkaitan dengan penelitian ini. Adapun daftar pustaka berisi referensi yang peneliti gunakan sebagai penunjang sumber literatur pada penelitian.