

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki kontribusi yang besar dalam membentuk fondasi awal pertumbuhan dan kembang anak. Pada masa ini, anak-anak mengalami percepatan perkembangan yang luar biasa, disertai dengan pembentukan kemampuan sosial dan emosional yang menjadi dasar untuk interaksi dan pembelajaran di masa depan (Fadhli et al., 2022). Oleh karena itu, PAUD menjadi salah satu sarana penting untuk memastikan anak-anak memperoleh pengalaman yang bermanfaat dan positif yang akan membentuk karakter, kemampuan, dan potensi mereka secara menyeluruh. Upaya ini melibatkan stimulasi melalui kegiatan pendidikan yang bertujuan sebagai upaya menunjang kemajuan fisik dan mental anak, supaya mampu menghadapi dengan kesiapan yang baik dan optimal sebagai bekal menuju tingkat pendidikan selanjutnya (Lailan, 2023).

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada tahap perkembangan pesat dalam berbagai aspek, termasuk aspek sosial dan emosional. Pada usia 4–5 tahun, anak mulai menunjukkan berbagai bentuk ekspresi emosi, namun belum sepenuhnya mampu mengenali, memahami, dan mengelolanya secara tepat (Sukatin et al., 2020). Oleh karena itu, peran lingkungan, khususnya pendidik dan orang tua, sangat penting dalam memberikan stimulasi yang sesuai agar anak mampu mengembangkan emosional sejak dini. Menurut Darwin (dalam Mashar, 2015) mengemukakan bahwa ekspresi emosi dapat diamati dari perilaku yang tampak, seperti postur atau sikap tubuh, *gesture* atau gerakan tubuh, dan ekspresi wajah.

Perkembangan emosi pada anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk karakter serta kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain sekitar (Salsabela et al., 2022). Usia 4 hingga 5 tahun, anak berada dalam fase perkembangan yang krusial, di mana mereka mulai belajar mengenali, memahami, mengungkapkan perasaan mereka dengan cara yang

lebih tepat dan sesuai. Kemampuan mengenal emosi merupakan bagian penting dari perkembangan anak usia dini. Anak mulai mengalami berbagai macam perasaan, namun belum sepenuhnya memahami atau mampu mengekspresikannya dengan tepat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan pendampingan serta stimulasi yang tepat agar anak dapat mengenal serta mengelola emosinya sejak dini. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengenalkan berbagai ekspresi emosi melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan usia anak.

Mengenalkan ekspresi emosi kepada anak merupakan hal penting untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak, dengan memahami berbagai emosi anak dapat belajar mengenali perasaan mereka sendiri, mengelola emosi dengan baik, menjalin hubungan yang positif dengan teman sebayanya (Gemilang & Ningrum, 2023). Proses pengenalan dan pembelajaran emosi diharapkan dapat membantu anak mengungkapkan perasaannya sejak dini. Anak yang mampu memahami emosi, baik emosi sendiri maupun orang lain cenderung lebih mampu mengelola konflik, menunjukkan empati, dan beradaptasi dengan berbagai situasi (Sukatin et al., 2020).

Mengembangkan kemampuan ekspresi emosi pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan pembentukan kecerdasan emosional, keterampilan sosial, dan perkembangan mental anak secara keseluruhan. Anak usia dini berada pada fase kritis dalam memahami dunia emosional di sekitarnya, termasuk mengenali, menamai, dan mengekspresikan perasaan yang mereka alami. Jika anak tidak dibimbing untuk mengenali emosinya sejak dini, mereka dapat mengalami kesulitan dalam mengelola perasaan, yang berpotensi menimbulkan perilaku negatif seperti tantrum, agresivitas, atau menarik diri dari lingkungan sosial. Kemampuan mengekspresikan emosi secara tepat juga menjadi dasar penting bagi anak untuk menjalin hubungan sosial yang sehat, menunjukkan empati, menyelesaikan konflik secara damai, serta menyesuaikan diri dalam berbagai situasi (Sukatin et al., 2020). Oleh karena itu, stimulasi terhadap kemampuan

ekspresi emosi sebaiknya menjadi bagian integral dari proses pendidikan anak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan, seperti bermain, bercerita, atau menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Menurut Gemilang & Ningrum (2023) pemberian stimulasi dalam mengenal emosi pada anak bertujuan agar anak tidak merasa bingung dengan emosi yang mereka alami atau merasa kurang perhatian dari lingkungan sekitarnya. Ketika anak mampu mengenali dan mengekspresikan emosinya dengan cara yang sesuai, mereka akan menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Gymnastia et al., 2025). Misalnya, seorang anak yang belajar memahami rasa marah dapat diajarkan cara menenangkan diri.

Woodward, Lu, Morris, dan Healey (dalam Selian & Amalia, 2024). Menyatakan bahwa masa anak usia dini merupakan saat yang tepat untuk memperkenalkan berbagai perasaan dasar seperti senang, marah, takut, sedih, dan sebagainya. Anak perlu dibimbing untuk memahami dan membedakan emosi sejak dini agar mampu mengekspresikan perasaannya dengan tepat. Masa awal anak, ketika seorang mulai memahami suatu keadaan yang dapat menimbulkan emosi tertentu melalui ekspresi wajah, merupakan indikasi emosi yang dapat mempengaruhi perilaku. Menurut Tauhid et al. (2024) keterampilan sosial-emosional memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan menyeluruh pada anak. Keterampilan ini tidak hanya membantu anak memahami dan mengelola emosinya sendiri, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak menjadi kunci dalam pendidikan anak usia dini.

Pembelajaran pada anak usia dini merupakan landasan utama dalam mendukung proses tumbuh kembang mereka, seperti yang dikemukakan oleh Agustina (2023) anak memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan sarana berupa alat permainan yang memiliki nilai edukasi menjadi sangat

penting. Salah satu sarana yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah Alat Permainan Edukatif (APE).

Menurut Nurfdilah et al. (2021), APE merupakan alat bantu yang dirancang untuk kegiatan bermain sambil belajar, baik melalui alat-alat bermain bebas maupun aktivitas terstruktur yang dilakukan di bawah pengawasan guru. APE tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Kurnia & Ed (2018) menambahkan bahwa APE adalah alat bermain yang dirancang secara khusus untuk merangsang perkembangan otak anak. Melalui penggunaan APE, anak dapat mengembangkan aspek-aspek kemampuan. APE juga penting dalam memfasilitasi pembelajaran anak usia dini agar lebih interaktif, karena anak dapat belajar dengan seluruh indera mereka, seperti melihat, menyentuh, dan merasakan (Rakhmawati, 2022). Pembelajaran yang memakai berbagai metode dan media bisa membantu merangsang anak untuk aktif dan mendapatkan pengalaman secara langsung. Karena itu, pendidik perlu memiliki pengetahuan yang luas dan selalu berusaha menggunakan cara belajar yang bervariasi agar kegiatan belajar lebih menarik.

Menurut Anggini dan Sudono (dalam Hasanah, 2016), pendidik harus memahami tahap perkembangan anak secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan merancang proses belajar mengajar yang menarik. Karena anak usia dini belajar untuk selalu berada dalam lingkungan bermain agar lebih menyenangkan, maka bermain menjadi elemen pendukung perkembangan anak. Menurut Harmila et al. (2023) dunia anak adalah bermain dan berinteraksi dengan teman seusianya melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan yang mengarah pada peningkatan aktivitas, kesehatan, dan kecerdasan. Melalui bermain, anak akan mendapatkan keterampilan kerja sama, kemampuan berkomunikasi, rasa percaya diri, dan kemampuan untuk mengekspresikan emosinya.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat penting dalam proses pendidikan anak usia dini, terutama untuk anak-anak berusia 4-5 tahun. Anak-

anak berada dalam fase perkembangan yang sangat aktif, dimana mereka mulai mengeksplorasi lingkungan sekitar dan belajar melalui pengalaman (Kurnia & Ed, 2018). Salah satu media pembelajaran yaitu *puzzle*, *puzzle* memberikan banyak manfaat dalam perkembangan anak. Menurut Rupnidah & Suryana (2022) media pembelajaran bisa disebut efektif jika digunakan dengan cara yang tepat, yaitu disesuaikan dengan metode pembelajaran, sesuai dengan karakter anak, dan mendukung tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar (Husna & Supriyadi, 2023). Selain itu, media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif sangat diperlukan dalam proses belajar, karena dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar anak. Ketika pembelajaran dirancang secara interaktif dan relevan dengan kebutuhan anak, mereka akan lebih antusias dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suzanti et al. (2024) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta partisipasi anak.

Menurut Dwi Permata (2020) *puzzle* merupakan permainan yang berupa potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar yang utuh. Sedangkan menurut Akbar et al. (2022), *puzzle* ialah jenis permainan yang dapat digunakan untuk bermain. Bentuk dari permainan ini ialah bongkar pasang yang menyusun kembali kepingan menjadi bentuk yang utuh. *Puzzle* sebagai media pembelajaran dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan. *Puzzle* juga berfungsi untuk mengenalkan konsep emosi, dengan menggunakan *puzzle* yang menampilkan berbagai ekspresi wajah, anak-anak dapat belajar untuk mengenali dan memahami emosi. Hal tersebut akan membuat perkembangan emosional anak berkembang. Sebab dalam memainkan permainan ini anak akan dituntut untuk bersabar dalam menyusun kepingan tersebut untuk mengendalikan emosinya. Menurut Nasution et al. (2023) anak yang dapat

mengendalikan emosinya sejak dini akan terlatih untuk mengekspresikan perasaan yang sedang dialami baik emosi positif maupun negative. Media pembelajaran *puzzle* merupakan alat permainan yang mengandung nilai pendidikan sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak (Dwi Permata, 2020). Selain itu, hal ini penting dalam perkembangan sosial-emosional anak, karena kemampuan untuk mengenali emosi dapat mempengaruhi interaksi sosial.

Media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti ialah media *busy puzzle* dengan mengenalkan ekspresi emosi dasar. Digambarkan media *puzzle* yang sudah ada, di modifikasi oleh peneliti dengan menggabungkan media *busy board* dan *puzzle* menjadi *busy puzzle* dengan mengenalkan ekspresi emosi dasar anak. Melalui media ini dapat menarik perhatian anak-anak dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, melalui aktivitas bermain anak-anak dapat belajar secara aktif dan berinteraksi dengan temannya sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial. Media *busy puzzle* dapat membantu anak untuk lebih mudah memahami dan mengingat berbagai macam ekspresi, sehingga anak dapat lebih baik dalam mengekspresikan perasannya.

Menurut Gemilang & Ningrum (2023) menunjukkan bahwa pengenalan emosi melalui media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak. Jean Piaget (dalam Novita et al., 2023) menyatakan bahwa anak-anak mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan berbagai hal dan peristiwa saat mereka berusia 4-5 tahun, selama periode pra-operasional (2-7 tahun). Anak-anak belajar bernalar secara logis, memahami hubungan sebab-akibat, dan mengembangkan kemampuan kognitif seperti memproses informasi melalui kegiatan seperti memecahkan *puzzle*. Dari sudut pandang pertumbuhan emosional. Menurut Vygotsky (dalam Selian & Amalia, 2024) ketika anak-anak diberi tantangan yang sedikit di luar kemampuan mereka dan didukung atau dibimbing, mereka akan berkembang dengan baik. Anak-anak belajar mengendalikan emosi mereka saat berusaha menyelesaikan media *puzzle*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK YWKA Serang, hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran dan media pembelajaran juga memperlihatkan bahwa belum adanya media *puzzle* untuk mengenalkan ekspresi emosi, serta tidak ditemukan adanya media yang mengenalkan ekspresi emosi di TK YWKA Serang sehingga peneliti menyusun pengembangan media *busy puzzle* untuk mengenalkan ekspresi emosi. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang dapat membantu anak mengenal, memahami, dan membedakan ekspresi emosi secara lebih menyenangkan dan aktif. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media *busy puzzle*, yakni perpaduan antara permainan sensorik motorik (*busy board*) dengan konsep penyusunan potongan *puzzle* yang dirancang khusus untuk mengenalkan ekspresi emosi dasar anak. Media ini diharapkan dapat menjadi alat bantu edukatif dalam mengenali dan mengekspresikan emosi. Pengembangan media *busy puzzle* menjadi upaya inovatif dalam mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan ekspresi emosi pada anak usia dini menjadi sangat penting untuk mendukung perkembangan emosional. Maka penelitian ini akan berfokus pada “Pengembangan Media *Busy Puzzle* Untuk Mengenalkan Ekspresi Emosi Pada Anak Usia 4-5 Tahun”.

1.2 Rumusan Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dalam mendukung perkembangan sosial-emosional. Anak usia 4-5 tahun penting dalam mengenali, memahami, dan mengekspresikan emosi mereka. Namun, tidak semua anak memiliki kemampuan optimal untuk mengelola emosi, sehingga diperlukan pendekatan yang kreatif dan edukatif. Media *busy puzzle* ekspresi dirancang untuk membantu anak mengenal ekspresi emosi secara menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media *busy puzzle* ekspresi menjadi langkah untuk mendukung pembelajaran mengenalkan emosi pada anak usia dini. Berdasarkan latar belakang dan uraian maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan media *busy puzzle* untuk mengenalkan ekspresi emosi pada anak usia 4-5 tahun?

- 1.2.2 Apakah media *busy puzzle* layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal ekspresi emosi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari rumusan masalah diatas adalah:

- 1.3.1 Untuk mengembangkan media *busy puzzle* untuk mengenalkan ekspresi emosi pada anak usia 4-5 tahun.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kelayakan media *busy puzzle* dalam membantu anak usia 4-5 tahun mengenal berbagai ekspresi emosi.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Busy Puzzle* Untuk Mengenalkan Ekspresi Emosi Pada Anak Usia 4-5 Tahun” peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoretis maupun praktisi, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkaya wawasan mengenai dampak penggunaan media berbasis permainan terhadap perkembangan kemampuan anak usia dini dalam mengenali dan mengekspresikan emosi. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu anak-anak mengasah kemampuan emosional, sehingga mampu memahami, mengelola, dan mengekspresikan perasaan dengan baik dalam berbagai situasi.

1.4.2 Manfaat Praktisi

1.4.2.1 Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui media pembelajaran yang sesuai digunakan untuk anak usia dini. Selain itu, peneliti juga dapat mengetahui bagaimana penggunaan media *busy puzzle* dalam

mengembangkan kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak usia dini.

1.4.2.2 Bagi pendidik/calon pendidik

Memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk membantu anak mengenal ekspresi emosi. Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka guru dapat mengetahui bagaimana pembelajaran yang baik untuk perkembangan sosial-emosional terutama pada emosi anak, agar anak mengetahui macam-macam ekspresi wajah.

1.4.2.3 Bagi anak

Melalui penelitian ini, maka akan sangat membantu anak yang merasakan kesulitan untuk berekspresi. Adanya media *busy puzzle* ekspresi dalam pembelajaran, maka akan memungkinkan anak untuk lebih mudah berekspresi serta mampu mengembangkan kemampuan emosi pada anak usia dini. Sehingga dapat membantu anak dalam mengenali, memahami, dan mengekspresikan emosi dengan cara yang baik dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Media *Busy Puzzle*

Media *busy puzzle* adalah media yang berbahan dasar kain flanel dirancang untuk mempermudah anak dalam menyusun potongan *puzzle* yang membentuk ekspresi wajah yang dilanjutkan menyusun alis, mata, dan mulut. Media ini di dukung oleh kartu pendukung bergambar. Penggunaan kain flanel sebagai material utama memberikan tekstur yang lembut. Sehingga anak dapat dengan mudah menyusun dan mengganti ekspresi wajah yang sesuai dengan ekspresi yang terdapat pada kartu pendukung bergambar yang telah dibuat, seperti ekspresi senang, sedih, marah, takut, dan terkejut.

1.5.2 Mengenal Ekspresi Emosi

Mengenalkan ekspresi emosi kepada anak usia dini merupakan langkah untuk mengembangkan kecerdasan emosional mereka. dengan memahami berbagai emosi, anak dapat belajar mengenali perasaannya sendiri serta

dapat mengelola emosinya dengan baik. Oleh karena itu, pengenalan emosi penting diajarkan kepada anak usia dini bertujuan agar anak tidak merasa bingung dengan emosi yang mereka alami atau merasa kurang perhatian dari lingkungan sekitarnya. Ketika anak mampu mengenali dan mengekspresikan emosinya dengan cara yang sesuai, mereka menjadi lebih percaya diri dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya maupun orang lain.

1.6 Struktur Organisasi

Struktur penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, dimulai dari bab pendahuluan hingga bab yang mencakup simpulan dan rekomendasi. Adapun rincian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan menggambarkan: 1). Latar belakang; 2). Rumusan masalah penelitian; 3). Tujuan penelitian; 4). Manfaat penelitian; dan 5). Struktur organisasi skripsi.

Bab II Bab ini menguraikan berbagai landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti, berdasarkan referensi dari berbagai literatur yang relevan. Teori-teori yang disajikan bertujuan untuk memberikan dasar konseptual yang kuat dalam memahami dan menganalisis isu yang dikaji dalam penelitian ini.

Bab III Metode penelitian menjabarkan: 1). Metode penelitian; 2). Lokasi dan subjek penelitian; 3). Instrumen Penelitian; 4). Teknik pengumpulan data; dan 5). Teknik analisis data.

Bab IV Hasil dan pembahasan ini menjabarkan: 1). Deskripsi data penelitian; 2). Analisis data; dan 3). Pembahasan.

Bab V Menjabarkan tentang kesimpulan dan rekomendasi.