

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kecerdasan sosial emosional ditandai dengan munculnya pola perilaku tertentu yang disertai dengan respons emosional alami yang berasal dari hati, hal tersebut sangat berhubungan erat dengan interaksi antara satu sama lainnya baik interaksi orang dewasa dengan orang dewasa, anak kecil dengan anak kecil, atau interaksi antara anak kecil dengan orang dewasa menurut Wiyani dan Khairiah (Nurhasanah, dkk, 2021). Kemudian menurut Khaironi (dalam Nurhasanah, dkk, 2021) menjelaskan bahwa komponen sosial dari kecerdasan emosional, yang diartikan sebagai kemampuan untuk berkomunikasi secara efisien dengan orang lain, merupakan unsur utama dari kecerdasan emosional. Sedangkan ia menjelaskan bahwa aspek emosional dari masalah tersebut yaitu, kemampuan untuk mengekspresikan dan menyampaikan emosi melalui ekspresi wajah atau perilaku nonverbal lainnya sangat penting untuk komunikasi yang efektif. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk menyampaikan pengalaman dan emosi mereka kepada orang lain, sehingga memupuk pemahaman dan empati. Maka dari itu perkembangan sosial emosional erat sekali hubungannya sehingga tidak dapat dipisahkan.

Sangat penting untuk mengakui pentingnya kecerdasan sosial dan emosional dalam konteks interaksi antar individu, terutama dalam konteks perkembangan anak, mengingat perannya yang krusial dalam memfasilitasi interaksi sosial yang efektif. Patut dicatat bahwa selama jam sekolah atau jam pelajaran, anak-anak akan lebih sering melakukan hubungan komunikasi secara langsung bersama guru dan teman sebaya mereka. Interaksi-interaksi ini mendukung perkembangan kecerdasan sosial dan emosional mereka. Menurut Bakken (dalam H. Wulandari dan Purwanta, 2020). Jika seorang anak tidak mempunyai kemampuan sosial maka dapat kita bayangkan bagaimana ia akan membangun karirnya di masa depan. Begitupun dengan

perkembangan emosionalnya, perkembangan emosional anak harus dikembangkan ke arah yang positif agar anak dapat mengekspresikan emosinya sesua dengan harapan orang disekitarnya sehingga anak dapat diterima di lingkungannya menurut Khaironi (dalam Nurhasanah, 2021). Dikarenakan hal itu, peran pendidik dan orang tua sama-sama penting dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional anak-anak.

Perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak adalah proses dinamis yang mengalami perubahan signifikan selama masa kanak-kanak awal. Pada tahap ini, regulasi emosi anak ditandai dengan tingkat ketidakstabilan yang tinggi, yang berasal dari kecenderungan mereka untuk tidak fokus pada aktivitas yang membutuhkan konsentrasi. Kecenderungan ini untuk meluapkan emosi secara tiba-tiba menimbulkan tantangan yang cukup besar dalam hal bimbingan dan pendidikan, karena hal ini menghambat kemampuan anak untuk mengatur diri sendiri dan memahami emosi mereka hal tersebut sejalan dengan pendapat Hurlock (1980) mengatakan bahwa meskipun beberapa individu mengalami emosi yang lebih intens lebih sering daripada yang lain, emosi yang meningkat selama periode ini ditandai dengan amarah yang hebat, ketakutan yang mendalam, dan cemburu yang tidak beralasan. Faktor-faktor yang disebutkan di atas diyakini berkontribusi terhadap kondisi ini, antara lain: periode bermain yang berkepanjangan, enggan tidur pada jam-jam siang, dan asupan makanan yang minim.

Salah satu ciri kehidupan sosial emosional anak adalah bermain. Sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 008/H/Kr/2022 tentang Kerangka Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini, ditetapkan bahwa kurikulum untuk pembelajaran sosial dan emosional mencakup hal-hal berikut: Komponen pertama dari kerangka kerja yang diusulkan yaitu keterampilan untuk mengenali, mengidentifikasi, dan mengendalikan emosi sendiri secara sehat, sambil juga memupuk interaksi sosial yang positif. Kedua, kemampuan untuk menumbuhkan dan

mempertahankan sikap positif, baik terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitar, sangatlah penting. Ketiga, kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan, termasuk hukum dan norma sosial yang berlaku, sangatlah penting. Keempat, kemampuan anak untuk memanfaatkan fungsi motorik, termasuk kemampuan motorik kasar dan halus, serta persepsi taktil, memfasilitasi eksplorasi dan manipulasi objek serta lingkungan sekitar.

Sebuah studi tentang taman kanak-kanak di Kuningan menunjukkan upaya untuk menyediakan layanan pendidikan yang sesuai untuk anak-anak usia dini. Namun, berbagai tantangan tetap ada dalam konteks proses belajar. Salah satu kesulitan yang muncul signifikan yang sering dihadapi oleh pendidik di TK ini berkaitan dengan keterbatasan kompetensi sosial emosional yang ditunjukkan oleh anak-anak dalam interaksi mereka. Hal ini semakin diperparah oleh adanya kasus di mana beberapa anak enggan berpartisipasi dalam aktivitas bermain bersama teman sebaya. Misalnya, selama aktivitas mewarnai, seorang anak mengungkapkan keinginan untuk meminjam pensil warna dari anak lain. Namun, anak tersebut menolak untuk melakukannya.

Dalam kegiatan lainnya masih terlihat belum berkembangnya kemampuan sosial emosionalnya, tidak mau membantu teman pada saat kegiatan membuat rumah dengan menggunakan balok sehingga anak cenderung individualis walaupun dalam kegiatan berkelompok. Selain itu, beberapa anak masih tidak mau berinteraksi dalam permainan bersama teman sebaya, hal tersebut ditunjukkan melalui perilaku seperti menolak untuk bermain bersama, merebut mainan temannya, dan menunjukkan keinginan yang kuat untuk mendominasi permainan. Misalnya, selama sesi bermain balok seorang anak tiba-tiba mengambil balok milik temannya tanpa meminta izin untuk meminjamnya. Dalam kegiatan yang menggunakan aturan, masih ada beberapa anak yang tidak mematuhi aturan tersebut, seperti tidak menunggu giliran dalam permainan. Perilaku ini menunjukkan kurang antusiasmenya terhadap kegiatan tersebut. Sangat penting untuk menyadari bahwa kemampuan untuk tetap tenang di

hadapan pemicu emosi bukanlah bawaan sejak lahir. Ledakan emosi, seperti yang diamati pada situasi di mana seorang anak, selama periode bermain tanpa struktur, tiba-tiba berteriak dengan intensitas tinggi karena kedekatan dengan anak lain, merupakan contoh yang ilustratif. Ketidakmauan anak-anak untuk ditinggal sendirian oleh orang tua mereka merupakan fenomena umum yang sering disebut sebagai alasan utama ketidakmauan anak-anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas bersama teman sebaya. Selain itu, stimulasi yang tidak memadai yang diberikan oleh guru juga telah diidentifikasi sebagai faktor penyumbang.

Pemanfaatan media dalam proses belajar memiliki pengaruh yang sangat penting. Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keefektifan secara keseluruhan. Pemanfaatan bahan pembelajaran multimedia diharapkan dapat menghasilkan hasil positif, termasuk pembentukan lingkungan belajar yang kondusif, pemberian tanggapan selama proses pembelajaran, dan pencapaian hasil yang maksimum. Seperti menurut Arsyad (dalam Kurnia, 2018), Istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan merujuk pada bentuk jamak dari “medium,” yang didefinisikan sebagai “perantara atau entitas yang bertindak sebagai perantara.” Pada dasarnya, istilah “media” dapat didefinisikan sebagai segala bentuk media yang memfasilitasi penyampaian informasi dari sumbernya kepada penerima yang dituju. Istilah ‘media’ sering digunakan dalam bidang studi komunikasi. Penting untuk menyadari bahwa esensi pembelajaran secara inheren merupakan bentuk komunikasi. Oleh karena itu, media yang dipergunakan dalam lingkup pembelajaran disebut “media pembelajaran.”

Menurut Gandana (2016) untuk memaksimalkan kemampuan emosional anak, salah satu metode yang digunakan adalah dengan penerapan pendekatan bermain yang terstruktur atau permainan tradisional. Sedangkan menurut Kurniasih (2018), Popularitas permainan papan “Ular Tangga” di seluruh dunia telah tercatat dengan baik. Permainan yang saling berhubungan, kreatif, dan edukatif ini dikembangkan

khusus bagi anak-anak usia dini. Permainan ular tangga ialah permainan papan yang memakai kotak-kotak persegi panjang, dengan beberapa kotak tersebut menampilkan gambar ular dan tangga. Jumlah potongan di papan permainan ditentukan oleh kebutuhan permainan. Tujuan permainan menara ini adalah untuk memfasilitasi sosialisasi pada anak-anak, sehingga mereka dapat memahami aturan, mengembangkan kesabaran, dan berpartisipasi dalam permainan kooperatif dengan orang lain. Hal ini mendorong perkembangan keterampilan sosial yang akan sangat penting bagi interaksi mereka di lingkungan sosial di masa depan.

Dari kedua variabel diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan sebuah perantara komunikasi antar guru dengan murid dalam kegiatan belajar mengajar. Disamping itu, permainan ular tangga sebagai alat bantu atau media pembelajaran juga memiliki manfaat yang positif untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Selain permainan ular tangga dapat digunakan untuk melihat dan mengukur perkembangan sosial emosional anak, permainan ini juga dapat digunakan untuk melihat dan mengukur kemampuan kognitif, kemampuan mengenal huruf, kemampuan moral anak, dan lain sebagainya. Sebagai contoh, Nola dan Haryanto telah melakukan penelitian yang berjudul Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan tujuan untuk mengevaluasi pemahaman anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun terhadap konsep numerik atau bilangan melalui strategi pembelajaran numerik berbasis tangga. Selanjutnya, ditemukan bahwa penggunaan permainan numerik atau bilangan ular tangga merupakan metode yang efektif untuk mengevaluasi kemampuan kognitif anak-anak sebelum dan setelah penerapan pendekatan pembelajaran tersebut. (Rekysika, 2019).

Kemudian peneliti lain juga mengatakan bahwa permainan ular tangga dapat mengembangkan keterampilan dalam mengenal huruf, penelitian ini dikemukakan oleh Nurlaila dan Masganti dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart, kemudian hasil dari penelitian menyatakan bahwa penggunaan permainan “ular tangga” telah terbukti meningkatkan kecerdasan anak-anak pada tahap pembelajaran awal untuk mengenali huruf. (Hayati dan Sit, 2024).

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan alat pembelajaran atau media yang mensimulasikan kecerdasan emosional anak-anak. Alat ini akan digunakan untuk mengevaluasi dampak alat pembelajaran tersebut terhadap perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Untuk memastikan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya, perlu dilakukan analisis terhadap variabel-variabel yang ada dalam kedua penelitian tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh perkembangan sosial emosional anak sebelum penggunaan permainan ular tangga emosi?
2. Bagaimana pengaruh perkembangan sosial emosional anak setelah penggunaan permainan ular tangga emosi?
3. Apakah terdapat peningkatan signifikan antara perkembangan sosial emosional anak sebelum dan sesudah penerapan permainan ular tangga emosi?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi keterampilan sosial emosional anak sebelum dan setelah penerapan permainan ular tangga emosi.

2. Untuk menganalisis signifikansi peningkatan keterampilan sosial emosional anak antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga emosi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menyampaikan wawasan mengenai penggunaan media permainan Ular Tangga Emosi sebagai sarana untuk memaksimalkan perkembangan sosial emosional anak.
2. Mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan.

Manfaat praktis

1. Bagi pendidik : hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan dan peningkatan keterampilan mengajar guru dikelas, memberikan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran yang tepat khususnya dalam konteks pembelajaran sosial dan menumbuhkan minat yang lebih besar untuk melakukan penelitian.
2. Bagi siswa : diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini akan meningkatkan kemampuan sosialisasi anak dan mendorong kemampuan sosial emosional.
3. Bagi peneliti : hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya dan menjelaskan pentingnya kolaborasi antara pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kompetensi sosialemosional anak melalui media pembelajaran permainan ular tangga emosi.