

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Secara umum tujuan pendidikan pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu untuk memfasilitasi daya tumbuh-kembang anak secara menyeluruh agar seluruh potensi yang dimiliki anak berkembang secara optimal dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Maka dari itu, tujuan pendidikan di PAUD pada hakekatnya tidak hanya menekankan pada intelektual atau kognitifnya saja, melainkan harus diimbangi dengan aspek perkembangan lainnya seperti sosial, emosi, fisik-motorik, dan moral agama. Dalam arti lain, pengalaman dan pendidikan di masa usia dini akan menjadi pondasi dasar bagi kepribadian anak dan dapat berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya terutama dalam hal emosi.

Pada saat peneliti melakukan observasi di beberapa TK, peneliti menemukan tidak sedikit anak-anak TK belum mampu mengelola emosinya dengan baik, pemalu, agresif dan permasalahan emosi lainnya. Hal itu membuat peneliti ingin melakukan penelitian dalam hal perkembangan emosi anak.

Menstimulasi emosi tentunya akan lebih baik jika dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Mashar Riana (2015) berpendapat bahwa pada anak usia dini, proses belajar yang paling efektif adalah melalui bermain, bercerita, bernyanyi, dan proses pembelajaran terpadu. Mengingat prinsip pembelajaran di TK adalah “Belajar sambil bermain” dan “Bermain seraya belajar”. Melalui kegiatan bermain anak belajar mengembangkan kemampuan emosi dan sosial, sehingga diharapkan muncul emosi dan perilaku yang tepat sesuai dengan konteks yang dihadapi dan diterima oleh norma sosial (Mashar Riana, 2015, hlm. 122).

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dita Rike Kustya pada tahun 2015. Penelitian tersebut meneliti isu yang sama, yaitu tentang aspek emosi anak melalui sebuah permainan. Namun, penelitian ini tidak dijelaskan secara rinci pada proses pembelajarannya secara utuh dan menyeluruh serta penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas.

Keutamaan masa anak usia dini bagi anak mungkin tidak sedikit dipahami oleh kebanyakan orang, terutama oleh para ibu maupun para calon ibu. Permasalahan tersebut terjadi karena kurangnya wawasan atau ilmu pengetahuan dalam hal mendidik anak. Padahal usia dini atau disebut sebagai masa *golden age* (masa emas) merupakan masa yang paling penting dan berharga dalam kehidupan manusia. Karena masa *golden age* hanya terjadi satu kali dalam seumur hidup manusia, yaitu dari mulai usia 0-8 tahun.

Tidak dapat dipungkiri, sekarang ini banyak orang tua yang lebih memerhatikan dan menekankan perkembangan kognitifnya saja. Misalnya anak usia dini yang dituntut untuk bisa membaca, terampil menulis dan pandai berhitung atau sering kita dengar dengan sebutan “calistung” sebelum memasuki jenjang SD. Pada umumnya orang tua kurang memahami perkembangan anak yang sesuai dengan usianya untuk menstimulus aspek-aspek perkembangan anak. Terlebih para orang tua kurang memerhatikan perkembangan emosi anak, padahal aspek emosi juga perlu dikembangkan agar anak memiliki kesiapan untuk menyikapi lingkungan di sekitarnya.

Dalam dunia pendidikan, guru merupakan sosok yang paling penting untuk memacu keberhasilan anak didiknya sekaligus menjadi orang tua anak di sekolah. Dalam kaitannya dengan hubungan tersebut, maka upaya guru untuk menstimulasi emosi patut diperhatikan. Maka dari itu, diperlukan kreativitas dari guru melalui pembelajaran bermakna, dapat pula melalui permainan bermakna yang dapat mengantarkan pada

**UPI Kampus Serang**

**Dewi Puspitasari, 2017**

*PENGALAMAN ESTETIKA ANAK PADA PERMAINAN SENGGOL MUSIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perkembangan emosi anak, tidak hanya menekankan pada aspek kognitifnya saja.

Karena menurut Jhon Dewey (Wong, Pugh dan The Dewey Ideas Group at Michigan State University, 2001) tujuan pendidikan adalah mengarahkan anak didik untuk menjalani suatu kehidupan yang bermakna, berbeda dengan tujuan pembelajaran yang mencerdaskan saja. Hakikat belajar tidak hanya pada hasil belajar, manusia itu belajar secara utuh. Tidak hanya pikiran, tapi melibatkan perasaan dan merasakan lika-likunya dalam pembelajaran sampai terbentuknya sebagai suatu pengalaman terutama pengalaman estetika anak (*esthetic experience*) dalam konteks pembelajaran.

Penelitian terhadap kajian emosi anak melalui permainan senggol musik ini sangat penting dilakukan. Karena sampai saat ini belum ditemukan judul penelitian yang sama persis. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui berbagai ekspresi emosi anak sebagai suatu pengalaman estetika anak melalui sebuah permainan senggol musik, serta ingin mengetahui apakah permainan ini memiliki tujuan yang sesuai pendidikan anak usia dini atau bahkan keluar dari jalur tujuan pendidikan. Hasil penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan informasi dan wawasan ilmu pengetahuan bagi para pembaca, serta dapat dijadikan referensi atau pengembangan lebih lanjut terkait permasalahan penelitian yang sama.

Melalui permainan senggol musik ini, diharapkan dapat membantu dalam menstimulasi emosi anak, anak mampu mengenal dan mengekspresikan emosinya sendiri sebagai pengalaman estetika anak. Karena pengalaman estetika bukan hanya tentang suatu keindahan yang terjadi pada satu situasi pembelajaran namun lebih dari itu, segala hal yang terjadi dan berbagai bentuk reaksi positif maupun negatif yang terlihat dari ekspresi-ekspresi anak, bahasa tubuh anak, serta bagaimana interaksi anak pada situasi pembelajaran. Dengan demikian, pada kesempatan ini peneliti

**UPI Kampus Serang**

**Dewi Puspitasari, 2017**

**PENGALAMAN ESTETIKA ANAK PADA PERMAINAN SENGGOL MUSIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

akan mengkaji penelitian dengan judul “Pengalaman Estetika Anak pada Permainan Senggol Musik” (Studi Kasus pada Tema Alam Semesta di Kelompok B1 TK Kereta Kencana).

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengalaman estetika emosi anak dalam permainan senggol musik ini?”. Secara khusus rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan melalui pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana emosi positif anak pada permainan senggol musik?
2. Bagaimana emosi negatif anak pada permainan senggol musik?
3. Faktor-faktor apa sajakah yang memengaruhi emosi anak pada permainan senggol musik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman estetika emosi anak pada permainan senggol musik di Kelompok B1 TK Kereta Kencana. Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan emosi positif anak pada permainan senggol musik.
2. Untuk mendeskripsikan emosi negatif anak pada permainan senggol musik.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan emosi anak pada permainan senggol musik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya yaitu:

1) Bagi Anak

Melalui permainan senggol musik ini diharapkan dapat menstimulus perkembangan emosi anak, anak mampu mengenal emosinya dan mengekspresikan emosinya sendiri sebagai pengalaman estetika anak.

2) Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan salah satu alternatif bagi guru dalam strategi belajar mengajar melalui permainan senggol musik ini dengan pelaksanaan bermain seraya belajar yang menyenangkan dan bermakna.

3) Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat dijadikan rujukan dan pertimbangan untuk diterapkan dalam pengembangan kualitas pembelajaran khususnya dalam rangka menstimulasi emosi anak.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan ilmu pengetahuan yang baru, pengalaman edukatif dan melatih keterampilan terhadap penelitian yang dikaji secara lebih mendalam.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, rujukan, referensi atau pengembangan lebih lanjut terkait permasalahan penelitian yang sama.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti akan menyampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian, adalah sebagai berikut :

**UPI Kampus Serang**

**Dewi Puspitasari, 2017**

*PENGALAMAN ESTETIKA ANAK PADA PERMAINAN SENGGOL MUSIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1. Permainan Senggol Musik

Permainan Senggol Musik merupakan suatu jenis permainan yang dapat memunculkan ekspresi anak, baik itu ekspresi dari emosi positif maupun ekspresi dari emosi negatif anak yaitu cara permainannya jumlah kursi selisih satu dari jumlah anak.

Pada penelitian ini, data ditelusuri melalui alat rekam paling otentik yaitu rekaman video.

### 2. Emosi

Menurut Sukmadinata (2003:80) (Susanto Ahmad, 2014, hlm. 135), ia memberikan definisi emosi sebagai perpaduan dari beberapa perasaan yang mempunyai intensitas yang relatif tinggi dan menimbulkan suatu gejala suasana batin. Emosi pada anak usia dini lebih kompleks dan real, karena anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Seperti halnya perasaan, emosi juga membentuk suatu kontinum, bergerak dari emosi positif hingga yang bersifat negatif.

#### a. Emosi Positif

Emosi positif yang terdapat pada permainan senggol musik ini yaitu kegembiraan, senang, ketertarikan, tertawa, aktif, semangat. Sedangkan:

#### b. Emosi Negatif

Emosi negatif yang terdapat pada permainan senggol musik ini yaitu rasa cemas, takut, dan kesedihan.

### 3. Pengalaman Estetika

Menurut Jhon Dewey (Wong, Pugh dan The Dewey Ideas Group at Michigan State University, 2001) hakikat belajar tidak hanya pada hasil belajar, manusia itu belajar secara utuh. Tidak

**UPI Kampus Serang**

**Dewi Puspitasari, 2017**

*PENGALAMAN ESTETIKA ANAK PADA PERMAINAN SENGGOL MUSIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hanya pikiran, tapi melibatkan perasaan dan merasakan lika-likunya dalam pembelajaran sampai terbentuknya sebagai suatu pengalaman terutama pengalaman estetika anak (*esthetic experience*) dalam konteks pembelajaran. Pengalaman estetika merupakan suatu pengalaman yang terbentuk dari tiga unsur, yaitu pikiran, perasaan dan lika-liku pembelajaran yang dialami oleh anak. Pengalaman estetika bukan hanya tentang suatu keindahan yang terjadi pada satu situasi pembelajaran namun lebih dari itu, segala hal yang terjadi dan berbagai bentuk reaksi anak baik reaksi positif maupun reaksi negatif yang terlihat dari ekspresi-ekspresi anak, bahasa tubuh anak, serta bagaimana interaksi anak pada satu situasi pembelajaran dapat membentuk sebuah pengalaman estetika.

