

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan sosial anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerjasama, tolong menolong, berbagi, simpati, empati, dan saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu, sasaran pengembangan perilaku dini untuk mengembangkan beberapa aspek seperti keterampilan berkomunikasi, keterampilan memiliki rasa senang dan dan periang, menjalin persahabatan, serta memiliki etika tata krama yang baik. Dengan demikian materi perkembangan sosial yang diterapkan di taman kanak-kanak meliputi: disiplin, kerjasama, tolong menolong, empati, dan tanggung jawab (Ahmad Susanto,2014:137).

Kemampuan sosial emosional menurut Hurlock menyebutkan "kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan sifat ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru perilaku kelekatan. Berdasarkan pola pikir sosial tersebut terlihat bahwa anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu mereka dan rasa ingin diterima oleh orang lain (Khadijah,2012:76). Kemampuan sosial emosional berdasarkan pengertian dari harlock “kegiatan yang selalu melibatkan orang lain untuk memberikan pendapat dan menerima masukan untuk saling menerima respon”.

Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak sangat diperlukan sejak dini, karena pada dasarnya setiap anak tidak terlepas dari perkembangan sosial emosional. Terkadang perkembangan sosial emosional anak sering dikesampingkan, hal ini dikarenakan ada beberapa pihak yang belum mengerti tentang pentingnya sosial emosional bagi anak, seperti anak yang selalu main dirumah dan tidak mau berbagi dengan temanya maka sosial emosional anak tersebut tidak berkembang dalam lingkungan pertemanan, kemudian anak yang takut dengan orang lain atau dengan orang baru, untuk itu sosial emosional anak perlu ditanamkan selain dikeluarga juga perlu di dunia pendidikan.

Kegiatan sosial adalah sebuah interaksi yang melibatkan orang lain atau kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal tingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain. Belajar memainkan peran sosial yang dapat dimengerti dan diterima oleh orang lain, serta mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain.

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pengetahuan dasar yang diperoleh anak-anak usia dini akan selalu mengiringi bagi tumbuh kembangnya. Hal ini karena pada periode ini perkembangan intelektual otak anak sangat luar biasa. Kurang lebih seperdua kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur empat tahun, 80% telah terjadi pada usia 0-8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun (Hasan Basri, 2019:31). PAUD merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Eca Gesang Mentari, dkk, 2020:14). Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Khadijah, 2016:3). Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age).

Menurut Ebi (dalam Windayani, 2021:1) golden age merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan anak dimasa mendatang. Hal ini juga menjadi dasar dalam melatih berbagai kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan berbagai kemampuan lainnya pada anak. Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak.

Pada usia prasekolah anak-anak belajar menguasai dan mengekspresikan emosi. Pada usia enam tahun anak-anak memahami konsep emosi yang lebih kompleks, seperti kecemburuan, kebanggaan, kesedihan tetapi anak-anak masih memiliki kesulitan di dalam menafsirkan emosi orang lain dan pada tahap ini anak perlu pengalaman pengaturan emosi seperti halnya kapasitas untuk mengontrol dan mengarahkan ekspresi emosional serta menjaga perilaku yang terorganisir ketika munculnya emosi-emosi yang kuat untuk dibimbing oleh pengalaman emosional. Pembelajaran sosial emosional di pendidikan anak usia dini bisa diterapkan dengan metode *role playing* dimana kegiatan *role playing* adalah kegiatan yang disukai oleh anak usia dini karena anak-anak sering memainkan kepura-puraan seperti berpura-pura menjadi penjual tiket bioskop salah satunya.

Salah satu metode yang digunakan adalah metode *role playing* (bermain peran). *Role playing* merupakan suatu permainan yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi anak, karena dibagian ini anak dapat menumbuhkan imajinasi yang kemudian bisa menjiwai apa yang diperankannya. Metode *role playing* (bermain peran) adalah suatu alat

belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi di kehidupan yang sebenarnya. Selain itu bermain peran juga jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya kegiatan bermain peran dapat menjadikana alternatif untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Agar meningkat secara signifikan, dapat dilakukan dengan kegiatan bermain yang mempunyai peraturan yang jelas kepada anak (Farina Nurullita,2013:3).

Alasan memilih metode *role playing* karena pada dasarnya role play adalah strategi yang simple, karena lebih fokus pada materi yang dibahas, lebih objektif, jelas dan mudah dimengerti. Metode bermain peran sebenarnya adalah untuk mengkreasikan suatu kejadian yang telah atau mungkin terjadi di masa lalu, sekarang dan masa mendatang. Dengan demikian siswa lebih menjiwai peran tersebut ketika di hadapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

TK IT Tahfidz Insan Mulia merupakan lembaga pendidikan yang belum menerapkan model pembelajaran salah satunya metode pembelajaran sentra peran yang didalamnya akan ada kegiatan *role playing*, di TK IT Tahfidz Insan Mulia terutama di kelas B1 yang terdiri dari 26 anak yang berusia lima sampai enam tahun yang terdiri dari 13 laki-laki dan 13 perempuan, masih terdapat beberapa anak yang perkembangan sosial emosionalnya terlambat dari teman-teman sebayanya seperti anak yang susah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, hal ini menyebabkan anak hanya diam dan menyendiri, walaupun masih sungkan untuk merespon dan lebih memilih diam atau menangis ketika diajak teman-temannya bermain, anak yang masih susah untuk berbagi, cengeng, sulit untuk meminta maaf, ada anak yang manja dan susah diatur belum tanggap tentang kegiatan yang sedang dilaksanakan, karna teman-temannya sudah bisa tanggap dan menerima tugas dengan baik dari guru sedangkan anak ini masih manja dan sesukanya sendiri dikelas ada juga anak yang emosinya cepat meluap ketika kesenggol temannya dia langsung mukul dengan ekspresi marah, karena hal ini temannya jadi sering menjauh, ada anak yang masih susah berkomunikasi seperti belum mau menyampaikan keinginan dan kebutuhannya, padahal teman-teman seusianya sudah bisa bermain bersama, komunikasi lancar serta tanggap dengan keadaan, tetapi berbeda dengan anak yang masih susah berkomunikasi ini, jika ada sesuatu anak hanya diam berdiri dan mengeluarkan keringat, dalam hal ini anak-anak yang seperti disebutkan perkembangan sosial emosionalnya sangat terlambat diantara teman sebayanya.

Kondisi yang dijelaskan diatas menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional di TK IT Tahfidz Insan Mulia tepatnya di kelas B1 yang berjumlah 26 anak, masih belum

berkembang atau belum berkembang sempurna. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak adalah dengan metode *role playing* (bermain peran) yang nanti di dalam kegiatan tersebut anak berperan menjadi salah satu tokoh yang sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan bermain peran dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merangsang perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Tahfidz Insan Mulia**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, bekerjasama, empati serta simpati kepada teman-temannya yang lain.
2. Kurangnya strategi dalam pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar dalam meningkatkan sosial emosional anak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian adalah:

- 1 Bagaimana kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun sebelum adanya penerapan metode *role playing* di TK IT Tahfidz Insan Mulia?
- 2 Bagaimana penerapan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK IT Tahfidz Insan Mulia?
- 3 Bagaimana kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan setelah kegiatan *role playing* di TK IT Tahfidz Insan Mulia?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun sebelum adanya penerapan metode *role playing* di TK IT Tahfidz Insan Mulia.
- 2 Untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK IT Tahfidz Insan Mulia.
- 3 Untuk mengetahui kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan setelah kegiatan *role playing* di TK IT Tahfidz Insan Mulia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang terdapat dalam penelitian yang ingin diteliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, penelitian ini dapat membantu mengembangkan sosial emosional peserta didik dengan metode yang lebih menyenangkan yang nyata dan sangat berguna sebagai bahan evaluasi serta sebagai acuan dalam membimbing anak didiknya.
- b. Bagi anak, diharapkan siswa semakin berkembang sosial emosionalnya ketika mereka dalam lingkup sekolah, masyarakat, serta dapat mengontrol diri sendiri,
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan model *role playing* merupakan suatu kegiatan yang bisa mengembangkan sosial emosional.
- d. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan wawasan secara langsung mengenai penerapan metode *role playing* (bermain peran) untuk mengembangkan sosial emosional anak.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran pengetahuan, informasi dan sekaligus referensi yang berupa karya ilmiah yang berhubungan dengan metode *role playing* untuk mengembangkan sosial emosional anak.
- b. Bagi pengembangan Khasanah ilmu, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pelaksanaan dan hasil dari penerapan metode *role playing* untuk mengembangkan sosial emosional anak di TK IT Tahfidz Insan Mulia.