

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini akan diberikan pemaparan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian..

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan suatu individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang sangat pesat untuk kehidupan selanjutnya. Menurut Rahmadeni,(2019) Anak adalah manusia muda dalam umur yang muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh oleh keadaan sekitarnya. Sedangkan menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) (dalam Watini, 2020), menyatakan definisi anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0–8 tahun. Jadi dapat disimpulkan anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.Selain itu anak juga memiliki potensi–potensi terpendam yang perlu dikembangkan agar

dapat tersalurkan dengan baik. Agar anak dapat mengembangkan potensinya maka anak harus memperoleh pendidikan. Anak bisa mendapatkan pendidikan melalui lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Lembaga PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan karakter, kepribadian serta potensinya secara maksimal. Lembaga PAUD harus menyediakan kegiatan yang mampu mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu moral agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Pada jenjang taman kanak-kanak peserta didik diberikan pembelajaran yang mengupayakan untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Lembaga PAUD seharusnya memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, mampu memberikan stimulasi bagi anak dan tepat untuk perkembangan anak. Tidak hanya keenam aspek perkembangannya saja, guru juga harus menanamkan nilai moral pada anak. Menurut Dewey (dalam Maharani, 2020), mengatakan bahwa masalah moral berhubungan dengan nilai-nilai moral. Nilai moral merupakan sesuatu yang paling dasar yang harus diajarkan pada anak, karena nilai ini sangat berpengaruh terhadap sikap dan tingkah laku anak.

Kurangnya perkembangan moral pada anak sangat dipengaruhi oleh suatu perilaku yang dilakukannya. Hal ini dapat disebabkan karena adanya pengaruh dari faktor lingkungan baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Perilaku yang dilakukannya itu sering disebut dengan perilaku sopan santun. Martica (2017) menyatakan bahwa perilaku sopan santun adalah budaya leluhur yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai moral dalam kehidupan. Pada lingkungan keluarga anak mendapatkan pembelajaran tentang perilaku sopan santun

dari orang tua atau sanak saudaranya, sedangkan di lingkungan masyarakat anak akan memperoleh pembelajaran tentang perilaku sopan santun melalui sesuatu yang terjadi dan dilihat secara langsung, contohnya seperti mengucapkan salam kepada orang tua, menyapa teman yang dilihatnya di jalan dan lain sebagainya. Sementara itu, di lingkungan sekolah anak mendapatkan pembelajaran tentang perilaku sopan santun dari teman sebayanya. Anak akan dipengaruhi oleh teman sebayanya dalam berperilaku sopan santun, baik perilaku sopan maupun perilaku tidak sopan. Anak usia dini belum bisa menentukan apakah perilaku yang dilakukannya sudah sopan atau belum, sehingga anak akan selalu menganggap perilaku yang dilakukannya selalu sopan apabila tidak ada yang memberitahukannya. Oleh karena itu untuk dapat membuat anak mengerti dan memahami tentang konsep moral khususnya perilaku sopan santun, maka guru dapat mengajarkan tentang perilaku sopan santun kepada anak dengan cara bermain.

Andini, (2018) menyatakan bahwa kegiatan bermain dibagi menjadi 2 jenis, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Adapun pengertian dari bermain aktif adalah suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktifitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh. beberapa contoh dari kegiatan bermain aktif diantaranya : bermain bebas dan spontan, bermain konstruktif, bermain khayal/peran, bermain collecting, bermain eksplorasi, bermain games dan sport, serta bermain musik. Sedangkan pengertian dari bermain pasif yang dikemukakan oleh Andini, (2018) adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik. Berikut ini merupakan beberapa contoh dari kegiatan bermain pasif, yaitu : membaca, melihat komik, menonton film,

mendengarkan radio, dan mendengarkan musik. Dalam meningkatkan perilaku sopan santun pada anak, peneliti menggunakan media permainan ular tanggayang dimana pada setiap kotak yang akan diinjak oleh anak, akan berisi gambar tentang suatu perilaku sopan maupun tidak sopan yang dapat dilakukan oleh anak. Seperti yang telah diketahui dunia anak sangat erat kaitannya dengan dunia bermain. Media permainan ular tangga perilaku termasuk ke dalam jenis kegiatan bermain aktif. Adapun media permainan ular tangga perilaku dapat diklasifikasikan kembali menjadi bermain games dan sport, dikarenakan media ini mempunyai aturan yang harus dipatuhi.

Menurut Melsi (dalam Setiawati, 2019) Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dibuat untuk anak-anak agar bisa dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Permainan ular tangga ini dipilih karena permainan ini sangat menarik perhatian anak dan sangat menyenangkan bagi anak. Selain itu media permainan ular tangga perilaku ini termasuk ke dalam jenis kegiatan bermain aktif, dikarenakan pada kegiatan bermain ini anak lebih banyak melibatkan aktivitas tubuh. Setiawati, (2019) menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Adapun arti dari bersifat ringan dan sederhana disini, yaitu media permainan ular tangga dapat dibawa kemanapun dan aturan dari media permainan ini sangat mudah untuk dipahami khususnya untuk anak kelompok A. Sedangkan arti dari bersifat mendidik, yaitu media permainan ular tangga ini dapat mengajarkan kesabaran dalam menunggu giliran untuk bermain dan kejujuran dalam bermain. Adapun contohnya kejujuran dalam bermain yang dimaksud yaitu pada saat anak sedang berada pada kotak yang

berisi gambar ekor ular, maka anak harus jujur dengan cara turun pada kotak yang berisi gambar kepala ular. Serta arti dari bersifat menghibur dan sangat interaktif yaitu media permainan ular tangga ini sangat menyenangkan bagi anak dan dapat membuat anak dengan mudah untuk menjalin komunikasi dengan teman maupun gurunya. Adapun permainan yang sejenis dengan permainan ular tangga yaitu : Ludo, Monopoli, Serba Serbi dan masih banyak lagi lainnya. Maka dari itu, peneliti memilih media permainan ular tangga agar dapat memberikan stimulasi kepada anak untuk meningkatkan perilaku sopan santun dengan cara belajar sambil bermain. Tidak hanya sampai disitu, penulis lebih memilih media permainan ular tangga perilaku dibandingkan dengan permainan yang lainnya yang sejenis, dikarenakan peraturan dari media permainan ular tangga itu sendiri sangat sederhana dan mudah untuk dimengerti oleh anak khususnya anak kelompok A. Peneliti juga berharap melalui permainan ular tangga ini maka perilaku sopan santun anak yang mulanya kurang dapat meningkat. Hal ini dikarenakan perilaku sopan santun sangatlah berpengaruh terhadap aspek perkembangan moral dan aspek perkembangan lainnya. Tidak hanya itu, perilaku sopan santun juga sangat penting untuk masa depan anak kedepannya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Saraswati Tabanan, maka dipandang perlu untuk menstimulasi perkembangan moral khususnya pada perilaku sopan santun. Hal ini dapat diamati pada saat proses pembelajaran dengan materi toleransi. Pada pembelajaran dengan materi toleransi ini, guru memberikan kegiatan bercerita dengan boneka jari kepada anak. Akan tetapi pada prakteknya, dari 25 anak jumlah keseluruhan di kelompok A masih terlihat 13

anak yang cukup sulit untuk menghargai antar sesama dan 12 anak lainnya malah saling berebutan untuk mengambil boneka jari yang disukainya dan tidak bisa menceritakan peran dari boneka jari yang diambilnya dengan sopan. Ketika guru memberikan instruksi untuk menceritakan peran dari boneka jari yang diambil oleh 12 anak ini, semuanya masih belum bisa menceritakannya dengan kalimat yang sopan dan masih saja asyik menceritakan peran boneka jari itu dengan kalimat yang kasar serta tidak sopan. Contohnya pada saat guru melihat salah satu anak mengambil boneka jari berbentuk buaya dan salah satu anak lagi mengambil boneka jari berbentuk kancil. Setelah guru melihat kedua anak tersebut, maka guru memberi instruksi kepada kedua anak tersebut untuk menceritakan boneka yang sudah diambilnya. Selama guru melakukan pengamatan saat anak mulai menceritakan tentang si kancil dan buaya, tanpa disadari ternyata anak bercerita menggunakan kalimat yang kasar serta tidak sopan. Adapun contoh kalimat kasar serta tidak sopan yang diucapkan anak adalah “dasar kau buaya yang sangat bodoh, badanmu saja besar tetapi tidak bisa berpikir”. Kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru juga menyebabkan anak menjadi kurang sopan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain stimulus, guru juga harus mengganti metode pembelajarannya dan proses pembelajarannya agar anak menjadi tertarik dan fokus untuk mengikuti pembelajaran serta dapat memahami tentang materi perkembangan moral khususnya pada perilaku sopan santun. Hal ini juga didukung oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Nurlaila, (2020) pada koran online medcom.id bahwa mengajari sopan santun pada anak sesuai dengan usianya. Pada usia 4-5 tahun, anak lebih menyukai kegiatan bermain dan masih perlu menggunakan media kongkret untuk bermain.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Perilaku Untuk Menstimulasi Perilaku Sopan Santun Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Saraswati Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Belum diterapkannya proses belajar sambil bermain dan belum menggunakan media permainan yang tepat serta menarik untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak.
2. Masih banyak ditemui anak usia 4-5 tahun yang masih berperilaku tidak sopan.
3. Kegiatan belajar mengajar yang dibawakan oleh guru masih terlalu monoton sehingga membuat anak menjadi tidak tertarik dan tidak mau mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas serta agar penelitian yang dilakukan lebih terarah maka penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku

sopan santun pada anak kelompok A di Taman Kanak–Kanak Saraswati Tabanan tahun ajaran 2020/2021. Mengingat terbatasnya waktu, tenaga, biaya, dan kemampuan peneliti. Maka penelitian ini terbatas pada satu kelas Kelompok A.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahanyaitu

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun anak kelompok A di Taman Kanak–Kanak Saraswati Tabanan tahun ajaran 2020/2021 ?”.
2. Bagaimana kelayakan dari media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun anak kelompok A di Taman Kanak–Kanak Saraswati Tabanan tahun ajaran 2020/2021 ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Saraswati Tabanan tahun ajaran 2020/2021.

2. Untuk mengetahui kelayakan dari media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Saraswati Tabanan tahun ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini. Keduamanfaat tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bahwa media permainan ular tangga perilaku dapat digunakan untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak kelompok A.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Melalui media permainan ular tangga perilaku anak diharapkan dapat menstimulasi perilaku sopan santunnya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada guru terkait media yang dapat digunakan untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak dengan media permainan ular tangga perilaku.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat diterapkan di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan pemberian stimulasi perilaku sopan santun pada anak guna menunjang pendidikan yang berkualitas dan memperbaiki moral bangsa.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media dalam bentuk media permainan ular tangga perilaku. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media permainan ular tangga perilaku dimana pada produk berfokus pada materi tentang perilaku sopan santun.
- 2) Media permainan ular tangga perilaku yang dikembangkan, di setiap kotaknya terdapat amplop berwarna merah maupun amplop berwarna hitam dan di dalam amplop tersebut akan terdapat tantangan yang harus dilakukan oleh anak.
- 3) Pembuatan media permainan ular tangga perilaku menggunakan aplikasi, yaitu *Coreldraw*.

- 4) Media permainan ular tangga perilaku memiliki kotak dengan jumlah 20 kotak yang sudah berisi gambar perilaku sopan maupun perilaku tidak sopan.
- 5) Ukuran media permainan ular tangga perilaku adalah 1 x 1 meter dengan berbentuk persegi.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Saraswati Tabanan, penting untuk dikembangkan media permainan ular tangga perilaku dikarenakan media permainan ular tangga perilaku tersebut dapat membuat anak mampu mengenal perilaku sopan maupun perilaku tidak sopan. Pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok A TK Saraswati Tabanan pada tanggal 15 Oktober 2020, menyatakan bahwa media permainan ular tangga perilaku sangat penting dikembangkan

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a) Asumsi Pengembangan

Pengembangan media permainan ular tangga perilaku ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Guru belum pernah menggunakan media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak kelompok A.

- 2) Siswa kelompok A TK Saraswati Tabanan perlu media kongkret dalam pembelajaran tentang perilaku sopan santun.
- 3) Penggunaan media permainan ular tangga perilaku dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa karena guru belum pernah menggunakan media ini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media permainan ular tangga perilaku ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak kelompok A sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi anak kelompok A pada TK.
- 2) Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga perilaku ini terbatas hanya pada perkembangan moral anak dengan materi perilaku sopan santun pada anak kelompok A.
- 3) Pengembangan menggunakan model ADDIE namun penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*development*), untuk tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*) tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan keadaan, waktu, dan sumber daya.