

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dimulai dari masa prasekolah yaitu masa dini 0-6 tahun. Masa usia dini atau masa prasekolah merupakan masa yang paling vital bagi kehidupan anak, apa yang terjadi pada masa ini akan menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini fisik dan mental anak berkembang secara pesat, kemampuan bersosialisasi juga berkembang secara luar biasa.

Menurut Dirjen PLS, tujuan Pendidikan Nasional adalah pendidikan merupakan usaha sadar menyiapkan peserta didik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mewariskan nilai-nilai luhur budaya bangsa sehingga membentuk manusia yang berkualitas. Pemenuhan tuntutan tersebut, ditempuh jalur pendidikan. Jalur pendidikan yang cocok untuk pelaksanaan prasekolah adalah PAUD.

Menurut UU Sisdiknas Tahun 2003, pasal 1 ayat 14 PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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.

Pendidikan bertujuan agar budaya yang merupakan nilai-nilai luhur bangsa dapat diwariskan dan dimiliki oleh generasi muda. Agar tidak ketinggalan zaman senantiasa relevan dan signifikan dengan tuntutan hidup.

Diantara sekian banyak budaya yang perlu diwariskan kepada generasi muda adalah kemampuan untuk bersosialisasi dengan teman-teman karena bersosialisasi merupakan alat yang sangat penting untuk berinteraksi dengan orang lain.

Banyak cara yang telah dilakukan pendidik atau guru untuk mencapai tujuan pendidikan prasekolah dan salah satunya adalah dengan meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui bermain peran. Menurut Martuti (2008:164) bermain peran juga bisa mengasah kecerdasan intrapersonal. Jadi disini anak dilatih untuk menghayati peran-peran dalam kehidupan, memainkan adegan emosi dan mengevaluasi kehidupan pribadinya sendiri berdasarkan pengalamannya.

Fenomena yang berkembang saat ini anak tidak tertarik dengan permainan pura-pura tadi, sebab anak-anak sekarang lebih tertarik dengan melihat dari pada mempraktikkannya. Dengan banyaknya informasi yang berkembang dengan pesat. Sehingga anak-anak lebih tertarik dalam permainan sendiri tanpa melibatkan teman lain seperti main playstation, jadi dalam hal ini sosial emosional anak kurang berkembang dengan baik.

Adapun pada saat ini tidak semua guru mampu dan bisa bermain peran didepan anak-anak. Biasanya guru malu untuk bisa berperan pura-pura dihadapan anak-anak, sehingga pembelajarannya hanya monoton belaka.

Jika keadaan ini terjadi terus menerus maka interaksi anak dengan anak lain akan terabaikan sehingga proses sosial emosional anak tidak bisa berkembang seperti yang diharapkan oleh guru, maka dari itu kita sebagai guru harus mampu tampil sebagai model sesuai dengan apa yang diinginkan

oleh anak-anak kita, jadi kita harus bisa menjadi teman anak di Taman Kanak-kanak. Guru harus bisa mencontohkan bermain peran, baik memerankan sebagai polisi, dokter, atau berperan sebagai kakek, nenek bahkan juga berperan sebagai dihadapan anak didiknya.

Mengingat pentingnya perkembangan sosial emosional anak melalui bermain peran terutama bagi anak usia dini maka perlu ditanamkan kepada generasi-generasi muda sejak kecil. Dalam hal ini salah satu lembaga pendidikan yaitu TK Pancasila Sobayan Pedan, oleh karena itu peneliti tertarik mengambil judul "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Pancasila Sobayan Pedan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak mengalami kebosanan.
2. Adanya kenyataan bahwa bermain peran masih kurang digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini.

C. Pembatasan Masalah

1. Kemampuan social emosi dibatasi pada kemampuan untuk dapat bersosialisasi didalam dan diluar kelas, baik dengan teman maupun guru, pada tema rekreasi di semester II.
2. Bermain berperan dibatasi pada bermain dengan teman-teman dikelas.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis meneruskan masalah sebagai berikut :

Apakah bermain peran dapat meningkatkan kemampuan social emosional anak di TK Pancasila Sobayan Pedan.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

- a. Mendiskripsikan proses pembelajaran sosial emosional melalui bermain peran yang dilakukan oleh guru TK Pancasila Sobayan Pedan untuk mengetahui hasil belajar sosial emosional di TK.
- b. Untuk mengetahui tindakan-tindakan yang dilakukan guru pada proses pembelajaran pengembangan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

2. Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.
- b. Untuk mengetahui tentang perilaku sosial emosional awal yang nampak pada masa kanak-kanak.
- c. Untuk menambah wawasan kepada para pendidik tentang metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Diperoleh pengetahuan baru tentang pembelajaran sosial emosional melalui penerapan bermain peran bagi anak kelompok B TK Pancasila Sobayan Pedan.
- b. Diperolehnya dasar penelitian berikutnya.
- c. Terjadinya pergeseran dari paradigma mengajar menuju paradigma belajar yang mengutamakan proses untuk mencapai hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa
Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui penerapan bermain peran siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi Guru
Diperoleh startegi pembelajaran yang tepat dan bervariasi dalam pembelajaran sosial emosional pada anak didik.
- c. Bagi Sekolah
Diperoleh masukan bagi sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah.