

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia juga sebagai bantuan agar anak tersebut kelak menjadi manusia yang dapat menunjukkan bakat di lingkungan masyarakat. Pendidikan diarahkan pada perkembangan dan pertumbuhan manusia agar menjadi manusia yang memiliki identitas yang berbeda dengan makhluk lain sehingga pendidikan mempunyai peran yang sangat sentral dalam membentuk manusia seperti apa yang akan dihasilkan melalui pendidikan. Mengingat begitu pentingnya pendidikan bagi kehidupan, maka harus diprogram dengan menggunakan kurikulum yang didasarkan pada hasil pemikiran, penelitian serta melibatkan berbagai disiplin ilmu serta pengalaman yang komperhensif.

Dalam UU no 20 Th 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, untuk siap memasuki Sekolah Dasar. Anak yang dalam pandangan pendidikan modern diposisikan sebagai subjek belajar, menjadi salah satu sumber informasi utama untuk menentukan bahan ajar dan bagaimana upaya untuk membelajarkannya.

Terkait dengan hakikat anak tersebut, maka perlu dipelajari kebutuhan dasar dan minat anak sebelum menentukan program kurikulum agar relevan dengan tuntutan dan perkembangan pendidikan anak pada saat ini. Begitu pula kondisi lingkungan yang secara khusus memiliki keunikan tertentu menuntut guru untuk melakukan penyesuaian-penyesuaian melalui upaya-upaya pembaharuan pendidikan.

Berempati merupakan bagian dari aspek bidang pengembangan perilaku dan pembiasaan dalam program kegiatan belajar di TK yang bertujuan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosi secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya dalam rangka kecakapan hidup. Pembiasaan ini dilakukan secara rutin terus menerus sehingga menjadi kebiasaan yang baik.

Menurut Eprilia Hany (2011 :45) menyatakan bahwa Berempati merupakan kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain serta menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya akan berkembang jika anak telah dapat memahami ekspresi wajah orang lain atau maksud pembicaraan orang lain. Untuk itu sangat diperlukan pendidikan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup bidang pengembangan perilaku melalui pembiasaan.

Mengingat pentingnya berempati bagi anak, maka perlu dikembangkan kemampuan nilai-nilai moral dalam pembelajaran. Perkembangan ini bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai moral

terutama dalam hal berempati bagi anak agar anak mempunyai rasa empati terhadap teman maupun orang lain.

Hal ini terkait dengan tingkat perkembangan anak yang dipengaruhi oleh beberapa factor yang mendukung tingkat pencapaian perkembangan anak dalam mengembangkan rasa berempati anak. Berbagai metode atau alat peraga pengembangan sosial emosional anak di Taman Kanak-kanak dapat dikembangkan. Bermain peran merupakan salah satu metode yang bisa digunakan untuk meningkatkan rasa empati anak agar anak mampu berperan dalam pengaruh kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati.

Dalam mengembangkan berempati anak diperlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak. Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana kegiatan anak yang memadai, ketersediaannya berbagai sumber dan media belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar. Guru juga harus memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan individual anak. Secara khusus tersedianya media

pembelajaran akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik.

Masalah umum yang sering dihadapi guru ketika membantu siswa dalam pengembangan aspek moral anak di TK PGRI Pandeyan adalah kurangnya minat atau semangat anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menimbulkan masalah dalam pemahaman konsep yang akan diterima oleh anak, sehingga kemampuan moral anak belum maksimal.

Permasalahan tersebut diatas dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kurang tersedianya alat peraga dan tidak dipenuhi atau tidak adanya sarana prasarana yang memadai yang disebabkan karena tingkat perekonomian masyarakat yang masih rendah, sehingga pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara optimal. Selain itu kurangnya variasi alat peraga penyampaian materi. Untuk itu guru atau pendidik harus berupaya memperoleh alat peraga yang efektif dan efisien dalam penyampaian materi agar dapat mengembangkan seluruh potensi anak. Satu-satunya media yang tidak memerlukan biaya mahal salah satunya yaitu dengan metode bermain peran.

Pengembangan Moral terutama Berempati di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui berbagai macam metode dan media yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia TK. Metode yang paling sesuai digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah metode bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar dengan rasa senang. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting.

Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain. (B.E.F Montolalu, 2005:1.12).

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli, dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut :

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional).
4. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik.
5. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, selain alat peraga atau media diperlukan pula minat anak dalam kegiatan pembelajaran. Slamet (2003: 180) menyatakan bahwa “minat adalah suatu rasa suka (senang) dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas”. Pernyataan di atas memiliki makna bahwa minat merupakan kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu, rasa senang memegang peranan penting dalam perkembangan minat. Perasaan merupakan sesuatu yang muncul dari faktor psikis non intelektual, perasaan senang akan memunculkan suatu minat pada diri individu yang diperkuat oleh sikap yang positif sebab perasaan senang merupakan suatu

keadaan jiwa akibat adanya peristiwa yang datang pada subyek yang bersangkutan. Minat akan menjadi motivasi seseorang dalam bertindak. Apabila seseorang mempunyai minat terhadap suatu kegiatan atau pekerjaan, maka dia akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan seseorang yang mempunyai minat kurang pada kegiatan atau pekerjaan tersebut, karena minat akan menambah kegembiraan dalam melakukan setiap kegiatan yang ditekuni seseorang sehingga akan membawa individu pada berbagai pengalaman yang menyenangkan.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan di Kelompok B TK PGRI Pandeyan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013, ditemukan bahwa belum semua anak mempunyai rasa berempati seperti apa yang diharapkan oleh guru. Sebagian besar dalam satu kelas tersebut tingkat kemampuan berempati anak masih sangat rendah. Rendahnya kemampuan berempati anak tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian harian dan rangkuman penilaian anak yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 30 persen anak mempunyai kemampuan di bidang pengembangan moral terutama berempati.

Rendahnya kemampuan anak tersebut mungkin dikarenakan kurangnya minat anak dalam kegiatan belajar karena alat peraga yang digunakan oleh guru kurang menarik. Pada kondisi tersebut peneliti belum menggunakan metode maupun media/alat peraga yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya pemanfaatan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak, anak mungkin

saja kurang tertarik terhadap kegiatan yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar belum sesuai dengan harapan guru.

Melihat kondisi kemampuan berempati anak yang masih rendah, maka peneliti merasa harus melakukan tindakan perbaikan, pemanfaatan atau penggunaan alat peraga yang lebih efektif dan efisien, penggunaan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berempati anak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka penulis melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Kemampuan Berempati Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok B TK PGRI Pandeyan Pada Semester II Tahun 2012/2013”**

B. Pembatasan Masalah

Dalam Penelitian ini peneliti diharapkan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan Berempati

Kemampuan berempati anak yang ditingkatkan yaitu kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain sebagaimana tercantum dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan nasional No. 58 Tahun 2009.

2. Metode Bermain Peran

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada salah metode yaitu metode bermain peran. Metode bermain peran ini peneliti gunakan dalam upaya mengembangkan kemampuan berempati pada anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah di atas maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :“Apakah penggunaan metode Bermain Peran dapat mengembangkan kemampuan Berempati pada anak kelompok B TK PGRI Pandeyan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013?”.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan berempati pada anak kelompok B TK PGRI Pandeyan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berempati melalui penggunaan metode bermain peran pada anak kelompok B TK PGRI Pandeyan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Untuk membuktikan analisis yang buat dan memberikan pengertian kepada guru tentang pentingnya menggunakan alat peraga/metode dalam kegiatan pengembangan, khususnya penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan berempati pada anak.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi penulis

Secara aktif dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelola.

b. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa didik yaitu meningkatkan kemampuan berempati yaitu dalam mengembangkan nilai-nilai moral

c. Bagi Guru

Hasil perbaikan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak, memberikan motivasi terhadap anak agar tertarik untuk belajar melalui metode bermain peran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berempatinya.

d. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan positif terhadap kemampuan sekolah yang tercermin dalam profesionalisme guru dari peningkatan hasil belajar anak.