

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai upaya strategi dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan. Kesempatan memperoleh pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua (*education for all*), mulai dari usia dini sebagai masa *the golden age* sama jenjang pendidikan tinggi.

Menurut Imam Musbikin (2010: 35-36) pendidikan anak usia dini (PAUD) 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.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagian anak usia empat tahun sampai enam tahun. Fungsi pendidikan TK adalah untuk mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, mengembangkan ketrampilan, kreativitas dan kemampuan yang

dimiliki anak, menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar. (Mansur, 2005: 127-128).

Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD pada Tingkat Pencapaian Perkembangan terdapat 5 lingkup bidang pengembangan yaitu perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial emosional. Tingkat Pencapaian Perkembangan disusun berdasarkan kelompok usia anak yaitu 0- < 2 tahun, 2- < 4 tahun, 4- < 6 tahun.

Salah satu bidang pengembangan yang penting untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan sosial emosional. Menurut Ali Nugraha (2006: 5.15) terdapat beberapa hal mendasar yang mendorong pentingnya pengembangan sosial emosional tersebut, yaitu pertama, makin kompleksnya permasalahan kehidupan disekitar anak, termasuk di dalamnya perkembangan IPTEK yang banyak memberikan tekanan pada anak, dan mempengaruhi perkembangan emosi maupun sosial anak. Kedua adalah penanaman kesadaran bahwa anak adalah praktisi dan investasi masa depan yang perlu dipersiapkan secara maksimal, baik aspek perkembangan emosinya maupun ketrampilan sosialnya, ketiga karena rentang usia penting pada anak terbatas. Jadi harus difasilitasi seoptimal mungkin agar tidak ada satu fase pun yang terlewatkan, keempat ternyata anak tidak bisa hidup dan berkembang dengan IQ semata, tetapi EQ jauh lebih dibutuhkan sebagai bekal kehidupan, kelima telah tumbuh kesadaran pada setiap anak tentang tuntutan untuk dibekali dan memiliki kecerdasan sosial emosional sejak dini.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Bakti I Karanganyar dalam menstimulasi pembelajaran sosial emosional anak masih kurang khususnya dalam bersosialisasi dan mengekspresikan emosinya saat bermain masih perlu variasi dan inovasi metode serta permainan. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung anak cenderung pasif, kurang mampu mengungkapkan ide atau gagasannya. Pembelajaran sosial emosional di TK ini kebanyakan masih disampaikan dalam bentuk materi yaitu dengan majalah.

Perkembangan sosial emosional anak agar dapat berkembang dengan optimal maka pemberian stimulasi atau rangsangan melalui kegiatan pembelajaran perlu diterapkan dengan metode yang menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada stimulasi perkembangan sosial emosional anak adalah metode bermain peran.

Penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya. Anak dapat mengekspresikan berbagai macam emosinya serta bersosialisasi dengan temannya saat bermain peran, tanpa takut, malu atau ditolak oleh lingkungannya. Ia juga dapat mengeluarkan emosinya yang terpendam karena tekanan sosial. Dalam bermain peran anak dapat memainkan tokoh yang pemaarah, baik hati, takut, penuh kasih.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **”PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK KELOMPOK B TK BAKTI I KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2013/2014”**

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar permasalahan yang dikaji dapat optimal dan mendalam, perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti yaitu: Metode bermain peran dibatasi yaitu metode bermain peran makro. Metode bermain peran makro adalah metode bermain peran dengan melibatkan orang banyak.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, peneliti mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK Bakti I Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014?”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh sosial emosional dengan menggunakan metode bermain peran.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK Bakti I Karanganyar.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan memberikan masukan dan wawasan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti untuk memberikan sumbangan informasi bahwa terdapat pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak.

- b. Bagi pendidik untuk memberikan masukan kepada guru untuk dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi anak saat anak bermain peran di TK.
- c. Bagi TK agar dapat menyediakan alat dan media sesuai dengan yang dibutuhkan anak usia dini agar kegiatan pembelajaran dapat optimal.