

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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. (UU Sisdiknas No. 20/ 2003 pasal 1 dalam Suyadi,2011:15).

Kemampuan sosial emosional anak usia dini perlu dikembangkan karena sosial emosional merupakan kemampuan awal bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya yang lebih luas. Hal ini sesuai dengan pendapat Rita Eka Izzaty dkk (2008: 92) bahwa banyak keluarga dan pendidik anak usia dini menekankan pentingnya perkembangan sosial emosional selama masa kanak-kanak awal atau tahun-tahun prasekolah. Berdasarkan pendapat tersebut dibutuhkan pengembangan sosial emosional anak pada waktu awal sekolah karena sebelum memasuki lingkungan sekolah anak hanya mengenal lingkungan keluarga oleh sebab itu saat anak memasuki lingkungan sekolah dibutuhkan upaya pengembangan kemampuan sosial emosional agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru.(Rita Eka Izzaty dkk dalam Mita Nugraheni 2014:2).

Sesuai landasan yuridis Amandemen UUD 1945 pasal 28c ayat 1 setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. (Luluk Asmawati, 2014:28).

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsep penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Sejalan dengan perkembangan pola permainan modern pada anak-anak dan remaja dimasa kini, maka kecenderungannya sudah mulai beralih dari permainan tradisional ke permainan modern. Permainan modern yang dimaksud di sini adalah permainan-permainan yang lahir dari perkembangan teknologi atau permainan-permainan yang menggunakan alat atau sarana pendukung modern dalam memainkannya. (Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan 2013:231).

Proses pendidikan saat ini telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman yang dulunya hanya menggunakan buku dan yang lainnya, kini telah banyak mengalami perubahan yang sangat pesat dengan memanfaatkan teknologi digital yang sudah banyak berkembang di dunia pendidikan, maka teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. (Lantip Diat Prasajo dan Riyanto 2011:5)

Perkembangan teknologi saat ini seperti penggunaan telepone, komputer multimedia, internet dan sarana audiovisual lain untuk pembelajaran, komunikasi yang berlangsung dalam konteks pendidikan pun semakin canggih. Sebagai seorang pendidik yang baik seharusnya kita mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk pembelajaran anak didik kita, bukan hanya mengikuti perkembangannya namun juga harus memanfaatkan secara baik agar perkembangan teknologi tidak menjadi sia-sia. Biasanya anak usia dini selalu tertarik dengan hal-hal yang baru dan teknologi adalah sesuatu yang baru bagi anak, maka dari itu kita harus bisa memanfaatkan teknologi untuk menarik minat anak didik dalam hal belajar. (Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan 2013:43).

Peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat

penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Guru di tuntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu. Tentu saja melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik peserta didiknya. Sebagai seorang guru pun harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengembangkan atau meningkatkan minat belajar anak didik mereka agar menjadi lebih tertarik dengan apa yang kita sajikan sebagai seorang guru. (Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan 2013:44).

Penelitian dilakukan di TK B Pertiwi Randu, Jelok, Cepogo, Boyolali, hal ini di karenakan banyak orang tua yang menyekolahkan anak mereka di TK Pertiwi, Randu, Jelok, Cepogo, Boyolali. Saat penulis bertanya dengan salah satu orang tua mengapa mereka menyekolahkan anak mereka di sekolah tersebut, Karena sekolah tersebut mulai mengenalkan permainan modern (teknologi) kepada anak didiknya dan hal tersebut belum dilakukan di TK lain yang berlokasi di sekitar daerah tersebut, selain itu beliau juga bercerita bahwa saat di rumah setelah pulang sekolah putra/ putri mereka menceritakan bagaimana pembelajaran di sekolah dengan antusias, dan bila di tanya senang mereka sangat senang dengan pembelajaran yang dilakukan sekolah tersebut, beliau juga berkata bahwa putra/ putri mereka jadi semangat belajar saat guru menggunakan media komputer.

Kegiatan pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Maksudnya adalah bahwa inti kegiatan belajar anak adalah bermain . melalui bermain inilah anak mencoba menjajagi berbagai hal yang menarik untuk dirinya, mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Secara alamiah bermain memotivasi anak untk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Kita sebagai pendidik pun harus paham dengan perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat di kalangan masyarakat, dan seorang guru pun harus mampu menularkan apa yang di dapatnya kepada anak didik mereka dengan memperkenalkan teknologi tersebut kepada anak didiknya.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk meneliliti seperti apa implementasi permainan dengan media informasi dan teknologi (IT) dalam mengembangkan sosial emosional anak di TK tersebut dan membuktikan apa benar implementasi permainan dengan media informasi dan teknologi (IT) mengembangkan sosial emosional anak dan menjadikan hal tersebut sebagai obyek penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul: “Implementasi Permainan Dengan Media Informasi Dan Teknologi (IT) Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Randu, Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pengertian dan pembahasan sebelumnya dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi permainan dengan media komputer pada anak di kelompok B?
2. Faktor apa saja yang dapat mempengaruhi sosial emosional anak usia dini di TK B Pertiwi Randu, Jelok, Cepogo, Boyolali?
3. Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan permainan dengan media IT di TK B Pertiwi Randu, Jelok, Cepogo, Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016?
4. Apakah efektif permainan dengan media IT dalam mengembangkan sosial emosional anak?

C. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang di atas tujuan yang ingin dicapai yaitu :

1. Untuk mengetahui permainan dengan media IT pada anak usia dini di TK B Pertiwi Randu, Jelok, Cepogo, Boyolali
2. Untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan sosial emosional anak di kelompok B TK Pertiwi Randu
3. Apakah efektif permainan dengan media IT terhadap kemampuan sosial emosional anak.

4. Untuk mengetahui Implementasi Permainan Dengan Media IT Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi Randu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan terutama bagi semua orang yang berkaitan dengan lembaga pendidikan anak usia dini.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan masalah ini.

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan sedikit masukan kepada pihak lembaga pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Randu, Jelok, Cepogo, Boyolali agar memberikan layanan pendidikan yang lebih optimal agar dapat membantu mengembangkan sosial emosional anak usia dini di daerah tersebut.
- b. Memberikan masukan kepada guru agar memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran agar anak didik mereka menjadi anak didik yang berpikir modern pula.