

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan yang membantu pertumbuhan perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut undang-undang sistem pendidikan nasional No 5 Tahun 2022 dapat menjelaskan bahwa seluruh potensi anak usia dini harus dikembangkan meliputi beberapa aspek diantaranya yaitu : (1) nilai agama dan moral (2) nilai pancasila (3) fisik motorik (4) kognitif (5) bahasa (6) sosial emosional . Semua aspek perkembangan anak usia dini perlu dikembangkan dengan baik salah satunya aspek perkembangan sosial emosional .

Menurut Hurlock (dalam Khadijah dan zahraini ,2021:1) perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, perkembangan emosional merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial yang ditandai dengan pencapaian kematangan dalam interaksi sosialnya, bagaimana ia mampu bergaul, beradaptasi dengan lingkungannya dan menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok (Yusuf dan Sugandhi 2011). Proses pencapaian kemampuan sosial emosional pada anak dapat dilihat dari (1) bekerjasama ,(2) saling membantu ,(3) sabar menunggu giliran, (4) mulai mengikuti dan mematuhi aturan, (5) rasa ingin tahu yang besar, mampu bicara dan bertanya apabila diberi kesempatan, dapat diajak diskusi, (6) mengendalikan emosinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di R.A Ummu Mu'in, guru menyatakan bahwa dalam menstimulasi kemampuan sosial emosional

sebagian besar guru masih menggunakan metode pembiasaan yaitu pembiasaan rutin merupakan upaya dalam menstimulasi kemampuan sosial emosional pada seperti salam, sapa, pagi ceria, makan bersama. Media yang ada di sekolah umumnya hanya menstimulasi kemampuan fisik motorik seperti papan loncat, menyusun balok dan puzzle . Belum ada media yang dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di R.A Ummul Mu'in peneliti memperoleh informasi mengenai perkembangan sosial emosional anak , diketahui bahwa aspek sosial emosional anak masih perlu ditingkatkan . Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perkembangan dan hasil pembelajaran sosial emosional. Ada perilaku yang menunjukkan sosial emosional anak yang perlu ditingkatkan diantaranya masih ada 10% anak yang belum bisa mengendalikan emosinya yaitu anak mudah marah dan menangis , 5% anak tidak mau membantu temannya ketika ada temannya yang sedang membereskan mainan , dan 5% anak tidak sabar dalam menunggu giliran dengan jumlah subjek 15 anak .

Agar kemampuan sosial emosional dapat berjalan dengan maksimal maka diperlukan sebuah media. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada pengaplikasian media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain menjadikan pembelajaran yang

efektif media pembelajaran juga berperan dalam mengatasi kebosanan peserta didik ketika belajar dalam kelas. (Hasan dkk,2021:28) Media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan dapat diterapkan dengan mudah yaitu dalam bentuk media permainan. Media pembelajaran permainan memiliki

banyak kelebihan dibandingkan media pembelajaran lain, sebab interaktivitas dari permainan dapat membuat peserta didik tertarik untuk lebih jauh mempelajari materi yang disajikan. Media yang akan diusulkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran game *Smart Clock* mengendalikan dan mengungkapkan emosionalnya .

Media *Smart Clock* adalah media berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar (Khairunisa 2017:21) di dalam media *smart clock* tersebut terdapat *flash card* untuk menstimulasi sosial-emosional anak dengan cara memutar *Smart Clock* ketika anak panah berhenti sesuai dengan angka yang ada di *Smart Clock* anak dapat membuka *Flash Card* dan menyebutkan gambar perintah yang di kartu tersebut. *Smart Clock* merupakan permainan untuk anak – anak yang dimainkan secara berkelompok. Media ini terinspirasi dari permainan *Spinning Wheel* dan *Flash Card* yang digabung dalam satu media papan namun dimodifikasi untuk media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Iqbal(2021) hasil dari penelitian ini terciptanya program pembelajaran kosa kata yang dapat mengasah kemampuan bahasa arab pada anak melalui pengembangan media pembelajaran permainan media roda berputar . Penelitian selanjutnya diteliti Lailatul (2018) hasil dari penelitian ini terciptanya program pembelajaran yang mengasah kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Penelitian selanjutnya oleh Nur Fadhilah (2021) hasil dari penelitian ini terciptanya pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan anak dalam mengenal pola yang dapat melatih motorik halus pada anak. Penelitian selanjutnya oleh Syarifah (2022) hasil dari penelitian ini dapat mengasah kemampuan anak dalam berbahasa .Penelitian selanjutnya diteliti . Hilda(2021) hasil dari penelitian ini terciptanya program kemampuan anak dalam bercerita . Dari beberapa penelitian

sebelumnya yang sudah dijelaskan, banyak membahas mengenai bagaimana media roda berputar namun belum ada membahas media roda putar yang dapat menstimulasi kemampuan sosial .

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, dengan adanya pengembangan *Smart Clock* dapat membantu menstimulasi kemampuan sosial emosional. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengembangan Media *Smart Clock* Untuk Menstimulasikan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan dan minat anak didik dalam berperilaku sosial emosional belum terjalin sebagaimana mestinya dapat dilihat dari anak belum mau berbagi dan kerjasama , mengendalikan emosi
2. Guru belum menggunakan media yang dapat menstimulasi sosial emosional
3. Belum ada media *smart clock* yang dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional yang valid dan praktis

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *smart clock* yang dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional anak dengan media yang valid dan praktis .

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media *smart clock* dalam menstimulasi kemampuan sosial emosional anak ?
2. Bagaimana praktikalitas media *smart clock* dalam menstimulasi kemampuan sosial emosional anak ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Mengetahui bagaimana validitas media *smart clock* dalam menstimulasi kemampuan sosial sosial emosional anak
2. Mengetahui bagaimana praktikalitas media *smart clock* dalam menstimulasi kemampuan sosial sosial emosional anak

1.6 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang pengembangan kemampuan sosial emosional anak dengan salah satu cara yaitu penggunaan media Smart Clock yang dapat meningkatkan kemampuan sosial

2. Manfaat Praktis

- A. Bagi peserta didik, dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui media *Smart Clock* .
- B. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam mengembangkan sosial emosional anak dengan metode perkembangan, khususnya media *Smart Clock* .
- C. Bagi sekolah, sebagai bahan atau metode yang dapat mengembangkan nilai-nilai perkembangan anak, khususnya sosial emosional.
- D. Bagi peneliti, sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan sosial emosional anak di kelompok B