

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa usia dini merupakan pondasi awal yang penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa usia dini dikenal dengan sebutan *golden age*. Masa ini merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan anak dimasa yang akan mendatang. Hal ini juga menjadi dasar dalam melatih berbagai kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional dan kemampuan lainnya pada anak (Windayani, dkk, 2021, h.1).

Khadijah dan Amelia (2021. h. 4) menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan usaha pendidikan yang diberikan bagi anak-anak pada rentang usia 0-6 tahun dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Anak-anak diibaratkan seperti selembar kertas putih yang belum tergores, dan lingkungan pendidikanlah yang memberikan coretan dan warna dalam kehidupan mereka. Menurut Catron dan Allen dalam Rahman dkk., (2022, h. 84) bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif atau intelektual, fisik motorik, Bahasa, sosial emosional dan seni. Perkembangan semua aspek tersebut harus dikembangkan secara berdampingan, karena setiap aspek perkembangan satu sama lain saling ketergantungan. Apabila terdapat salah satu aspek yang tidak berkembang secara optimal maka akan berdampak negative ketika anak tersebut dewasa. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak yaitu sosial emosional karena dengan anak menguasai keterampilan sosial

anak akan mampu berinteraksi baik dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Febriani dan Krisnani dalam Rahman dkk., (2022, h. 84) salah satu aspek perkembangan sosial emosional yang penting untuk anak setelah ia dewasa adalah percaya diri.

Percaya diri (*Self confidence*) merupakan keyakinan seseorang akan kemampuan yang dimiliki untuk menampilkan perilaku tertentu atau untuk mencapai target tertentu. Kepercayaan diri anak tentunya dibangun sejak dini mungkin. Rasa percaya diri yang dimiliki anak dapat membuat mereka mampu mengatasi tekanan dan penolakan dari teman-teman sebayanya (Rahman dkk, 2022, h. 84). Percaya diri adalah sikap kepercayaan pada diri sendiri, percaya pada kemampuan sendiri untuk mencapai beberapa tujuan. Sikap percaya diri juga diartikan sebagai kemampuan anak dalam memahami kemampuan dirinya sendiri dalam mencapai tujuan tertentu yang dapat dilihat dari penyelesaian tugas, komunikatif, interaksi. Sikap percaya diri perlu dikembangkan dalam diri anak, hal ini disebabkan karena kepercayaan diri yang sehat dapat membantu anak untuk menjalankan berbagai aspek kehidupan (Sitorus, 2023, h.2). Menurut Muarifah dalam Sihite dan Anggraini (2024) anak akan selalu merasa bahwa ia tidak pantas dan selalu menganggap bahwa orang lain lebih baik daripada dirinya, ia merasa bahwa dirinya memiliki kekurangan berlebih dibandingkan dengan teman-temannya, sehingga anak tidak mampu mengemukakan pendapatnya, tidak berani tampil di depan kelas, takut bertanya dan ia tidak berani memperlihatkan apa yang ada pada dirinya dan berkomunikasi dengan lingkungannya karena anak yang berada di usia 5-6 tahun sudah mampu mengerjakan tugasnya secara mandiri, berani mengajukan pertanyaan serta

menjawab pertanyaan, berani berpendapat, dan tidak lagi malu untuk tampil di depan kelas.

Anak usia 5-6 tahun yang memiliki rasa percaya diri dapat ditunjukkan dengan lima kemampuan berikut ini; Berani bertanya dan menjawab, berani mengemukakan pendapat secara sederhana, berani mengambil keputusan secara sederhana, berani bercerita secara sederhana, berani bermain bersama (Amseke, 2023, h.42). kenyataan dilapangan pada saat peneliti melakukan observasi awal di PAUD PERMATA BUNDA. Masih ada anak yang belum berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari gurunya, jika anak diminta untuk bertanya anak hanya cenderung diam saja dan tidak bertanya dan jika diberi pertanyaan anak tidak mau menjawabnya atau malu menjawabnya, belum berani mengemukakan pendapatnya secara sederhana, belum berani mengambil keputusan secara sederhana, belum berani bercerita secara sederhana seperti ketika anak diminta untuk menceritakan kejadian yang dialaminya hari ini anak masih malu atau bahkan ada anak yang tidak ingin bercerita, anak masih sulit berbaur atau takut jika bermain bersama temannya sehingga anak hanya bermain dengan temannya yang itu-itu saja dan tidak mau bergabung dengan teman lainnya.

Permasalahan pada anak di PAUD PERMATA BUNDA tersebut diakibatkan dari faktor internal dan eksternal anak dimana anak masih kurang percaya diri untuk berbaur dengan teman sebayanya dan terbatasnya media dan alat permainan edukatif yang dimanfaatkan oleh pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga anak lebih mudah bosan dan jenuh pada saat pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti menawarkan solusi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan

menggunakan salah satu permainan papan hiburan edukatif sehingga dengan adanya permainan itu anak dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Berdasarkan konsep perkembangan dan bermain diketahui bahwa bermain merupakan salah satu kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, bermain dapat digunakan sebagai pendekatan dan strategi pembelajara. Materi/bahan, media dan metode dikemas dalam suatu kegiatan bermain yang menjadi satu kesatuan sesuai dengan kecenderungan minat dan kebutuhan anak. Sehingga menarik perhatian anak dan kegiatan belajar bisa diikuti anak dengan senang hati (Yus dan Sari, 2020, h. 15).

Menurut Zainal dalam Aslindah (2018, h.8) Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Salah satu kegiatan untuk mengoptimalkan percaya diri anak usia dini yaitu dengan permainan papan hiburan. Papan hiburan merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam beberapa kotak dan di setiap kotak dicantumkan urutan angka bilangan yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Permainan ini juga menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pemain. Jika pada umumnya papan hiburan ini hanya dimainkan menggunakan pion lalu dijalankan hingga garis finish tetapi papan hiburan edukatif ini telah dimodifikasi dengan diberikan pertanyaan yang harus dijawab anak dan anaklah sendiri yang menjadi pion nya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Papan**

Gembira Edukatif Terhadap Percaya Diri Anak Usia 5-6 Di Paud Permata Bunda Di Desa Pulau Gambar Kec. Serba Jadi Kab. Serdang Bedagai”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah-masalah yang terkait dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a. Anak belum berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari gurunya,
- b. Anak belum berani mengemukakan pendapatnya secara sederhana,
- c. Anak belum berani mengambil keputusan secara sederhana,
- d. Anak belum berani bercerita secara sederhana,
- e. Anak masih sulit berbaaur dengan teman.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada penelitian ini yaitu “Pengaruh Permainan Papan Gembira Edukatif Terhadap Percaya Diri Anak Usia 5-6 Di Paud Permata Bunda Di Desa Pulau Gambar Kec. Serba Jadi Kab. Serdang Bedagai”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka perumusan masalah yang diajukan adalah “Apakah ada pengaruh permainan papan gembira edukatif terhadap percaya diri anak usia 5-6 tahun di Paud Permata Bunda Desa Pulau Gambar Kec Serba Jadi Kab Serdang Bedagai?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Menetapkan tujuan penelitian merupakan hal yang penting karena setiap penelitian memiliki tujuan tertentu. Sesuai dengan perumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh permainan papan gembira edukatif terhadap percaya diri anak usia 5-6 tahun di Paud Permata Bunda Desa Pulau Gambar Kec Serba Jadi Kab Serdang Bedagai”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah:

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya sebagai kontribusi ilmiah untuk memahami dampak permainan papan gembira terhadap percaya diri anak usia 5-6 Tahun.

b. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian di Paud Permata Bunda diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk:

- a) Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung akan penggunaan kegiatan permainan papan gembira terhadap keterampilan percaya diri anak.
- b) Bagi Anak, Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan keterampilan percaya diri anak.
- c) Bagi Guru, Penelitian ini memberikan masukan sebagai acuan dalam menerapkan pembelajaran disekolah agar lebih kreatif dalam

mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dengan media yang bervariasi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

- d) Bagi Sekolah, Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk bisa bekerja sama dengan guru kelas untuk mengatasi permasalahan dalam pengembangan terkait dengan keterampilan sosial emosional anak.
- e) Bagi Peneliti Lainnya, Penelitian ini diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan, sumber informasi dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

