

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Berdasarkan berita yang dimuat dalam *tribunnews.com* yang berjudul 8 Fakta Bocah TK Tewas Dibully Teman Kronologi Ditolak 2 Rumah Sakit Hingga Langkah Keluarga.¹ Kejadian ini terjadi di Bekasi, Jawa Barat dimana seorang anak tewas akibat dipukul oleh temannya. Singkat cerita, korban yang berinisial FA (usia 6 tahun tidak mengungkapkan secara jujur kepada orang tuanya yang bertanya mengapa anak tersebut menangis setelah bermain dengan teman-temannya. Hingga kondisi anak semakin memburuk dan akhirnya menghembuskan nafas terakhirnya di rumah sakit daerah setempat.

Melihat berita tersebut terlihat korban belum mampu mengungkapkan secara jujur tentang perasaan yang ia rasakan. Seharusnya anak di usia tersebut sudah paham akan kesadaran diri (*self-awareness*), seperti yang tertulis dalam salah satu sumber yang mengatakan bahwa kesadaran diri merupakan kemampuan untuk mengenali perasaan dan mengapa seseorang merasakannya seperti itu

¹ Tribunnews, 8 Fakta Bocah TK Tewas Dibully Teman Kronologi Ditolak 2 Rumah Sakit, <https://www.tribunnews.com/2019/>, diakses pada 19 Februari 2020 Pukul 14.00 WIB

serta pengaruh perilaku seseorang terhadap orang lain². Maka dengan demikian kesadaran diri (*self-awareness*) harus dikenalkan kepada anak sejak dini agar anak sudah paham apa yang ia rasakan dan mengetahui penyebab mengapa ia merasakan hal tersebut.

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Febri Yuridnir Rahimah dan Rita Eka Izzaty di TK Al Amien dan TK ABA Karangmalang. Penelitian tersebut berjudul *Developing Picture Story Book Media for Building The Self Awareness of Early Childhood Children*³. Dalam jurnal tersebut, Febri dan Rita melakukan penelitian dengan menggunakan media buku gambar bercerita untuk mengajarkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak.

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-informasi⁴. Maka dapat dideskripsikan dibutuhkan media yang menarik perhatian anak sebagai salah satu alat untuk mengajarkan atau meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*).

² Steven J. Stein, and Book, Howard E, Ledakan EQ : 15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Meraih Sukses, terj. Trinanda Rainy Januarsari dan Yudhi Murtanto, Kaifa, Bandung, 2003, h.39

³ Febri Yuridnir Rahimah dan Rita Eka Izzaty, *Developing Picture Story Book Media for Building The Seld Awareness of Early Childhood Children*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2 No.2, 2018, Diakses pada 19 Februari 2020 pukul 14.35 WIB, h.220

⁴ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Gunung Samudera: Malang (2016), h.6

Penelitian lain yang dilakukan oleh Indri Fardini, Daviq Choirilsyah, dan Rita Kurnia yang dilakukan di TK Islam Fatimah, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru⁵. Peneliti ingin mengetahui tentang pengaruh metode bermain peran untuk mengajarkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak. Setelah melakukan metode bermain peran beberapa kali, peneliti melihat pengaruh yang signifikan untuk mengajarkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak.

Selain media yang menarik, maka metode pembelajaran yang menarik bagi anak tentu dapat mengajarkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode bermain peran dengan mengangkat tema kesadaran diri (*self-awareness*).

Adapun pengamatan yang peneliti lakukan selama PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) di TK Labschool Duren Sawit pada bulan Agustus sampai September 2019 dan PKL (Praktik Kerja Lapangan) di BKB PAUD Tunas Harapan pada bulan Oktober sampai November 2019, banyak siswa yang belum memiliki kesadaran diri (*self-awareness*) yang baik. Hal ini dapat dilihat pada anak usia 3 – 4 tahun yang masih menggunakan popok (*diaper*), ia tidak mengungkapkan

⁵ Indri Fardini, dkk, *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat Self Awareness pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru*, Jurnal FKIP, Vol.5 Edisi 2, Desember 2018, Diakses pada 10 Februari 2020 pukul 15.00 WIB, h. 4

saat ia Buang Air Besar (BAB) ataupun saat popok (*diaper*) sudah penuh karena ia Buang Air Kecil (BAK) sehingga anak tersebut mengompol.

Adapun hal yang sering ditemukan adalah ketika anak jatuh dan akhirnya bagian tubuhnya ada yang terluka, namun ia tidak mengungkapkan apa yang ia rasakan. Padahal jika luka tersebut besar dan tidak langsung diobati dikhawatirkan luka tersebut menjadi infeksi. Maka, peran kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak menjadi hal yang sangat penting.

Kesadaran diri atau lebih akrab disebut *self – awareness* harus dikenalkan dan ditumbuhkan anak sejak dini, agar anak mampu mengungkapkan dan mengendalikan emosi atau perasaan yang sedang ia rasakan baik senang ataupun sedih. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan oleh anak maupun orang tua. Jika anak sudah memiliki kesadaran diri (*self-awareness*) yang positif sejak dini, maka ia akan terbiasa dengan sikap tersebut di masa yang akan datang. Dengan demikian peningkatan *self – awareness* harus dimulai sejak dini..

Melihat kasus, penelitian sebelumnya, dan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti tentu dapat dilihat masih banyak anak yang belum memiliki kesadaran diri (*self-awareness*) terlihat banyak sekali

anak yang belum mampu mengungkapkan perasaan yang dirasakan serta belum mampu menyesuaikan diri dengan situasi yang sedang anak alami. Jika anak belum mampu mengendalikan dan mengungkapkan perasaan atau emosi yang ia rasakan hal tersebut akan menjadi bahaya bagi dirinya.

Maka diharapkan kesadaran diri (*self-awareness*) sudah dikenalkan dan ditanamkan kepada anak usia dini. Semakin seseorang sadar dengan bagaimana dirinya dan apa yang dirasakan tentu di masa yang akan datang seseorang tersebut akan terbiasa mengungkapkan apa yang dirasakan.

Untuk mengenalkan dan mengajarkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak diperlukan media atau metode yang menyenangkan bagi anak. Media tersebut bisa dalam bentuk suatu permainan, namun di Indonesia masih jarang bahkan sulit ditemukan permainan untuk mengembangkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak. Maka peneliti akan membuat suatu permainan untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak. Permainan tersebut adalah “Bintang adalah aku” (*Star Is Me*) yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran diri atau *self – awareness* pada anak usia 5 - 6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dikemukakan, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Apakah terdapat model permainan untuk mengajarkan ekspresi dan emosi kepada anak?
2. Bagaimana bentuk permainan yang dapat digunakan untuk mengajarkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak?
3. Bagaimana cara meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) melalui permainan?
4. Bagaimana cara mengembangkan permainan untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia 5 – 6 tahun?
5. Apakah permainan “Bintang adalah aku” (*Star Is Me*) dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran diri atau (*self-awareness*) pada anak usia 5 – 6 tahun?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah di atas, maka ruang lingkup pada penelitian ini akan dibatasi pada permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan permainan “Bintang adalah aku” (*Star*

Is Me) untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia 5 – 6 tahun.

Keterampilan kesadaran diri (*self-awareness*) merupakan kecerdasan sosial – emosional yang paling dasar. Kesadaran diri atau yang biasa disebut *self – awareness* adalah kemampuan anak untuk mengenali perasaan ataupun emosi yang sedang ia rasakan serta bagaimana sikap anak dalam menyesuaikan diri dengan situasi yang sedang ia alami.

Permainan “Bintang adalah aku” (*Star Is Me*) adalah permainan pengembangan dari permainan Karnaval Seru yang sedang ramai diperbincangkan, sama dengan Karnaval Seru permainan *Star Is Me* dapat dimainkan oleh 2 atau 3 anak. Berbeda dengan Karnaval Seru yang berjenis permainan papan atau *board game*, permainan *Star Is Me* berbentuk karpet yang berbentuk bunga.

Seluruh pemain mulai di luar karpet dan mengakhiri permainan di dalam karpet. Adapun pertanyaan yang akan diberikan kepada anak terkait dengan kesadaran diri (*self-awareness*) selama permainan berlangsung. Pengembangan yang dilakukan adalah peneliti membuat permainan ini lebih besar sehingga anak tidak lagi bermain dengan pion namun dengan dirinya sendiri. Selain itu, bentuk karpet yang tidak

persegi tetapi bentuk bunga. Dengan demikian peneliti berharap anak akan lebih paham dengan kesadaran diri (*self-awareness*).

Pengembangan karya inovatif ini difokuskan pada anak usia dini dengan rentang 5 – 6 tahun dengan tujuan mengajarkan kesadaran diri (*self-awareness*) yang sesuai pada tahapan usia tersebut.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan pemaparan ruang lingkup sebelumnya, maka penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan permainan. Produk yang dihasilkan adalah sebuah permainan “Bintang adalah aku” (*Star is Me*). Permainan ini dibuat untuk meningkatkan kesadaran diri atau (*self-awareness*) anak usia 5 – 6 tahun. Maka penelitian ini akan difokuskan pada:

1. Mengenalkan permainan “Bintang adalah aku” (*Star Is Me*) untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia 5 – 6 tahun;
2. Pengembangan permainan “Bintang adalah aku” (*Star is Me*) untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia 5 – 6 tahun;
3. Dampak penggunaan permainan “Bintang adalah aku” (*Star is Me*) pada anak usia 5 – 6 tahun.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat positif baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi ataupun ide mengenai kegiatan permainan yang aktif, menyenangkan dan menarik bagi anak. Selain itu juga dapat memberikan kontribusi dalam upaya mengembangkan permainan yang dapat bermanfaat bagi semua orang, khususnya untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan yang aktif, menyenangkan, dan menarik.

2. Secara Praktis

a. Bagi pendidik anak usia dini

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat dilakukan oleh guru sebagai inspirasi ataupun ide untuk mengembangkan sebuah permainan dalam mengajarkan dan meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia dini.

b. Bagi peserta didik

Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran diri atau (*self-awareness*) pada anak usia dini. Dalam proses kegiatan permainan “Bintang adalah aku” (*Star is Me*) ini diharapkan dapat terlihat peningkatan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia dini.

c. Bagi orang tua

Pengembangan permainan ini dapat digunakan sebagai inspirasi bagi orang tua untuk memberikan kegiatan yang aktif, menyenangkan, dan menarik dalam mengembangkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia dini di rumah.

d. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang kesadaran diri atau (*self-awareness*) pada anak usia dini melalui permainan “Bintang adalah aku” (*Star Is Me*).