

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Berdasarkan berita dari Sindo News.Com pada 27 September 2015, menyatakan bahwa terdapat kasus meninggalnya seorang anak dengan inisial AN berusia 8 tahun yang tewas dianiaya oleh teman sebayanya. Serta kasus lainnya seperti banyaknya anak yang tidak mau berbagi kepada temannya, tidak mau membantu temannya yang kesulitan, dan tidak mau bekerjasama dengan temannya dalam merapikan mainan.¹ Selain itu, banyak anak yang tidak menganggap keberadaan anak yang berkebutuhan khusus sehingga anak tersebut tidak mau bermain dengan temannya yang memiliki kebutuhan khusus.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan PKM (Praktik Kegiatan Mengajar) di TK Labschool Duren Sawit pada tanggal Agustus 2019 sampai September 2019 dan PKL (Praktik Kegiatan Lapangan) di BKB PAUD Tunas Harapan, Pulau Harapan pada tanggal 28 Oktober 2019 sampai 20 November 2019, terlihat banyak anak yang

¹ Debora Meliana Limarga, *Penerapan Metode Bercerita dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*, Vol.3, 2017, diakses pada 10 Februari 2020 pukul 11.30 WIB, Hlm. 88

belum memiliki *social awareness*. Hal tersebut terlihat dari anak yang tidak mau berbagi mainan dengan temannya, dengan alasan bahwa mainan tersebut sudah ia ambil terlebih dahulu. Lalu, ada pula anak yang suka memukul temannya apabila ia merasa perilaku temannya tersebut tidak sesuai dengan keinginannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Debora Meliana di TK Santo Aloysius Bandung yang berjudul “Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa kemampuan *social awareness* anak masih rendah. Hal tersebut terlihat dari banyaknya anak yang tidak mau berbagi kepada temannya, tidak mau bekerjasama dengan temannya, dan tidak mau membantu temannya yang kesulitan. Peneliti menggunakan sebuah metode bercerita dengan media audio visual kepada anak untuk melihat peningkatan kemampuan empati anak.²

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Luthfatun Nisa dan Wuri Wuryandani menunjukkan bahwa kemampuan *social awareness* anak yang rendah dapat disebabkan oleh kurangnya penyampaian dan penanaman guru mengenai *social awareness* tersebut. Sehingga anak

² Ibid, Hlm. 100

belum memahami apa itu *social awareness* dan belum terbentuk dalam diri anak. Maka dari itu peneliti menggunakan metode bercerita dengan menggunakan media yang dapat mendukung ketertarikan anak dalam menyerap pesan yang disampaikan dalam cerita.³

Kepedulian sosial atau *social awareness* merupakan keterampilan yang harus dimiliki untuk membentuk karakter anak. Bentuk kepedulian sosial yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain, mau berbagi, mau membantu teman, dan mau bekerjasama dengan teman yang biasa dikenal sebagai sikap empati. Saat ini, penanaman *social awareness* masih belum dianggap penting di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, banyak anak yang belum memahami dan belum menerapkan perilaku *social awareness* baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar anak.

Dengan terbentuknya *social awareness* dalam diri anak, kasus-kasus di atas tidak akan terjadi. Sebab, keterampilan *social awareness* dalam diri anak akan membentuk anak menjadi pribadi yang peduli dengan lingkungan dan mudah berempati kepada orang lain. Oleh

³ Luthfatun Nisa dan Wuri Wuryandani, *Perancangan Buku Cerita Pop-up Berbasis Karakter untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini*, Vol.7, 2012, diakses pada 10 Februari 2020 pukul 11.30 WIB, hlm. 165

karena itu, sangat penting dalam menanamkan *social awareness* pada anak sejak usia dini.

Dalam Membelajarkan *social awareness* pada anak tidaklah mudah, selain menjadi contoh atau *role model*, pendidik harus memiliki cara untuk dapat Membelajarkan *social awareness* pada anak. Metode yang digunakan dalam Membelajarkan *social awareness* pada anak memerlukan metode yang menyenangkan dan menarik. Sehingga, anak dapat lebih fokus dan kegiatan belajar mengajar berjalan efektif, serta materi yang akan disampaikan pendidik dapat diserap oleh anak. Penggunaan metode yang menyenangkan serta penggunaan materi yang menarik dapat memungkinkan anak lebih fokus dalam menerima materi yang telah disampaikan pendidik untuk Membelajarkan *social awareness* pada anak.

Metode yang dapat digunakan dalam Membelajarkan *social awareness* pada anak antara lain ialah melibatkan anak dalam kegiatan penggalangan dana seperti yang dilakukan oleh guru-guru di RA At Thohiriyyah.⁴ Kegiatan ini bertujuan agar anak terlibat langsung dalam kegiatan sosial yang diharapkan dapat membentuk *social awareness*

⁴ Berita oleh Kantor Kementerian Agama Kota Semarang, 25 Oktober 2018, diakses dari <https://jateng.kemenag.go.id> , *Membangun Sikap Kepedulian Sosial Sejak Dini*, pada tanggal 11 Februari 2020 pukul 13.29 WIB

yaitu sikap empati dalam diri anak yang akan menjadi karakter anak. Selain itu, anak dapat melihat langsung bahwa terdapat banyaknya anak-anak lain yang butuh bantuan mereka melalui kegiatan penggalangan dana tersebut. Hal ini diharapkan dapat membuat diri anak mau berbagi kepada orang lain dan mau membantu orang lain.

Pada saat di dalam kelas, metode yang dapat digunakan adalah penggunaan metode bercerita dengan menggunakan media yang menarik antara lain buku *pop-up* berbasis karakter peduli sosial seperti yang dilakukan oleh Luthfatun Nisa dan Wuri Wuryandani pada saat melakukan penelitian⁵. Metode ini dilakukan dengan melihat ketertarikan anak terhadap media buku *pop-up* dan kegiatan bercerita. Serta, media audio-visual untuk meningkatkan kemampuan empati anak yang dilakukan oleh Debora Meiliana Limarga⁶. Metode ini dilakukan karena melihat metode yang digunakan oleh guru yang kurang variatif sehingga dibutuhkan metode lain yang lebih efektif. Penggunaan metode-metode ini, diharapkan mampu menumbuhkan keterampilan *social awareness* pada diri anak sehingga dapat membentuk karakter anak yang positif.

⁵ Luthfatun Nisa dan Wuri Wuryandani, *loc.cit*

⁶ Debora Meiliana Limarga, *loc.cit*

Seperti yang telah diketahui pada kasus di atas, bahwa rendahnya keterampilan *social awareness* anak dapat membentuk pribadi anak menjadi anak yang tidak berempati dan tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini lah yang memicu terjadi tindakan kekerasan yang dilakukan oleh anak terhadap temannya. Apa bila hal tersebut tidak segera diatasi, hal tersebut akan menjadi sebuah karakter buruk.

Permainan “Papan Pertanyaan” merupakan sebuah pengembangan permainan “*no more bullies board game*” yang dapat dimainkan oleh dua sampai empat orang. Permainan ini menggunakan media papan yang berbentuk seperti desain permainan monopoli yang menggunakan pion, dadu, dan kartu dalam memainkannya. Permainan ini bertujuan untuk Membelajarkan *social awareness* pada anak. Dalam permainan ini terdapat kartu yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat anak jawab untuk meningkatkan kemampuan *social awareness* dalam diri anak dan dapat menjadi motivasi anak untuk bertindak sesuatu seperti membantu temannya dan mau berbagi kepada teman, serta mampu menghindari perilaku penindasan.

Berdasarkan uraian di atas mengenai keterampilan *social awareness* atau kepedulian sosial anak usia dini, cara menanamkan

kepedulian sosial kepada anak, serta meningkatkan kepedulian sosial kepada anak. Maka peneliti memutuskan bahwa penelitian ini penting diangkat dalam rangka menanamkan keterampilan *social awareness* pada anak. Ada pun metode yang digunakan peneliti adalah permainan “Papan Pertanyaan” untuk meningkatkan *social awareness* pada anak usia 5 – 6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

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

1. *Social awareness* dalam diri anak usia dini masih rendah.
2. Diperlukan metode yang tepat dalam Membelajarkan *social awareness* anak usia 5 – 6 tahun.
3. Diperlukan permainan yang tepat untuk Membelajarkan *social awareness* anak usia 5 – 6 tahun.
4. Perlu dikembangkan permainan “Papan Pertanyaan” dalam pembelajaran untuk meningkatkan *social awareness* anak usia 5 – 6 tahun.

5. Mengetahui efektifitas dari penggunaan permainan “Papan Pertanyaan” dalam meningkatkan *social awareness* pada anak usia 5 – 6 tahun.

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka ruang lingkup penelitian ini akan dibatasi pada permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan permainan “Papan Pertanyaan” untuk Membelajarkan *social awareness* pada anak usia 5 – 6 tahun, peneliti membatasi masalah sampai pada tahap pengembangan produk “Papan Pertanyaan” dan peningkatan *social awareness* anak usia 5 – 6 tahun.

Hasil pengembangan karya inovatif ini merupakan sebuah produk berupa permainan “Papan Pertanyaan” yang berisikan sebuah papan permainan yang desainnya berbentuk seperti permainan monopoli, terdapat pion-pion, dadu sebagai penentu jumlah kotak yang dilewati, dan kartu yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh anak.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan ruang lingkup masalah di atas, penelitian yang dilakukan berupa pengembangan permainan "Papan Pertanyaan". Permainan tersebut dibuat untuk meningkatkan *social awareness* pada anak usia 5 – 6 tahun. Maka penelitian ini akan difokuskan pada:

1. Merancang pengembangan permainan "Papan Pertanyaan" untuk meningkatkan *social awareness* pada anak usia 5 – 6 tahun;
2. Penerapan penggunaan permainan "Papan Pertanyaan" untuk meningkatkan *social awareness* pada anak usia 5 – 6 tahun;
3. Mengetahui efektifitas penggunaan permainan "Papan Pertanyaan" untuk meningkatkan *social awareness* pada anak usia 5 – 6 tahun

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan fokus pengembangan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan *social awareness* pada anak usia 5 – 6 tahun melalui

permainan “Papan Pertanyaan” serta permainan ini dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam mengembangkan permainan yang bermanfaat, menarik, dan menyenangkan untuk anak.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi Pendidik Anak Usia Dini.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk pendidik dalam mengembangkan permainan yang bermanfaat untuk meningkatkan *social awareness* pada anak usia 5 – 6 tahun menggunakan permainan yang menarik dan menyenangkan.

b. Manfaat bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan *social awareness* pada peserta didik. Dalam mengembangkan permainan “Papan Pertanyaan” ini, peserta didik diharapkan mampu mengenal perilaku tindak *bully* sehingga anak dapat menghindari perilaku tersebut dan membantu temannya yang mendapatkan perilaku *bullying* dari orang lain.

c. Manfaat bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi kepada orang tua untuk menggunakan permainan “Papan Pertanyaan” sebagai media untuk meningkatkan *social awareness* pada anak saat berada di rumah.

d. Manfaat bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah informasi kepada masyarakat untuk mengetahui bahwa terdapat permainan yang dapat meningkatkan *social awareness* pada anak usia dini.

