

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisa Masalah

Anak usia dini yang didefinisikan sebagai anak usia sejak lahir hingga berusia 8 tahun adalah masa pertumbuhan yang luar biasa dengan perkembangan otak pada puncaknya. Pada tahap ini anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan orang-orang di sekitarnya.¹ Berdasarkan penjabaran tersebut dapat diartikan bahwa pada rentang waktu tersebut anak memiliki masa pertumbuhan dan perkembangan secara terus – menerus. Pada masa ini anak memiliki potensi yang masih berkembang, oleh karena itu perlu stimulasi yang baik dan sesuai dengan perkembangan anak.

Pada usia dini anak berada pada masa keemasan yang sering disebut sebagai *the golden age*. Young menyebutkan bahwa tingkat perkembangan kognitif pada usia 1- 3 tahun berkembang sebanyak 50%, 4-8 tahun berkembang sebanyak 30% dan 20% yang lain dicapai pada usia 9-17 tahun. Maka dapat diartikan pada usia anak 0-8 tahun 80% perkembangan anak terjadi dengan sangat pesat dalam segala aspek perkembangannya. Anak dapat menyerap dengan cepat informasi maupun perilaku yang dekat dan dilihat langsung oleh anak. Menurut Piaget *the egocentric child assumes that other people see, hear, and feel exactly the same as the child does.*² Berdasarkan pendapat Piaget anak yang berada pada masa egosentris beranggapan bahwa orang lain melihat, mendengar dan merasakan sama persis dengan apa yang dilihat anak. Anak usia dini belajar berdasarkan apa yang dilihat langsung, serta anak belum dapat melihat lebih dari satu sudut pandang.

¹ <https://en.unesco.org/themes/early-childhood-care-and-education> (di akses 14 Juli 2021 Pukul 13.35)

² Saul Mcleod, "The Preoperational Stage of Cognitive Development", diakses dari <https://www.simplypsychology.org/preoperational.html> , pada tanggal 14 Juli 2021 pukul 16.31

Anak belum dapat memilah dan membedakan benar atau salah informasi maupun perilaku yang dilihat, melainkan anak meresap semua informasi yang diterima.

Sejatinya anak memiliki tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan yang harus dicapainya sejalan dengan usia tahun maupun usia mental anak. Aspek pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan fisik motorik, dan aspek perkembangan sosial-emosional. Setiap anak memiliki tingkat atau irama perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda. Banyak faktor yang mempengaruhi irama pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Salah satunya adalah faktor lingkungan.

Lingkungan terdekat anak adalah keluarga dilanjutkan dengan lingkungan sekitar rumah dan lingkungan masyarakat. Idealnya keluarga terdiri dari orang tua yaitu ibu dan ayah. Dalam keluarga, orang tua memiliki tanggung jawab yang besar untuk memberikan asah, asih, dan asuh pada anak-anaknya. Menurut Asfandiyar tugas orang tua adalah memberikan kepada anak keterampilan untuk mengendalikan kehidupannya.³ Orang tua dapat membantu anak dalam mencapai tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak melalui berbagai keterampilan.

Kecakapan hidup merupakan pengetahuan atau keterampilan dalam memecahkan masalah hidup yang dihadapi seorang, sehingga dapat beradaptasi di lingkungan masyarakat yang baik. Maddaleno menjelaskan bahwa, *"life skills fall into four basic categories, such as: Social or interpersonal skills, Cognitive skills, Emotional coping skills, dan technical/ vocational skills."*⁴

³ Andi Yudha Asfandiyar. (2012). *Creative Parenting Today*. Bandung: Kaifa, h. 28.

⁴ Matilde Maddaleno. (2001) *Life Skill Approach To Child And Adolescent Healthy Human Development*, Washington D.C : Pan American Health Organization, h.6

Maddaleno menjelaskan kecakapan hidup terdiri dari empat kategori yaitu, kecakapan interpersonal/sosial, Kecakapan kognitif, Kecakapan meredakan emosi, dan kecakapan vokasional. Jenis-jenis tersebut merupakan bagian dalam pendidikan kecakapan hidup. Jenis-jenis pendidikan kecakapan hidup yang diberikan untuk mempersiapkan anak didik agar dapat memiliki kemampuan untuk menjalani kehidupannya.

Keterampilan hidup sangat penting diajarkan pada anak usia dini salah satunya keterampilan menolong diri sendiri atau *self help skill*. Kemampuan menolong diri sendiri penting diajarkan sejak usia dini agar anak tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, disiplin, bertanggung jawab dan peduli terhadap diri sendiri dan lingkungan. Ketika mengajarkan kemampuan menolong diri sendiri (*self help skill*) anak memerlukan bimbingan dari orang dewasa sekitarnya.

Pada kegiatan pembiasaan sehari-hari, anak akan terbiasa melakukan kegiatan dengan cara mereka sendiri. Keterampilan menolong diri sendiri yang perlu dikembangkan meliputi keterampilan menggunakan peralatan makan dan menyiapkan makan (*eating*), keterampilan menggunakan dan melepas pakaian (*dressing*), keterampilan praktis (*household*), dan *toileting*.⁵

Kemampuan menolong diri sendiri perlu diajarkan dengan cara yang menarik sehingga anak mampu lebih mudah dan cepat memahami berbagai macam keterampilan menolong diri sendiri salah satunya yaitu keterampilan berpakaian. Keterampilan berpakaian merupakan keterampilan yang sangat penting untuk anak pelajari yaitu pada saat mengenakan dan melepas pakaian sehingga diharapkan anak dapat berpakaian dengan lengkap tanpa membutuhkan bantuan orang lain. Keterampilan berpakaian ini juga

⁵ WHO Programme on Mental Health. (1997). *Life Skill Education In School*. Geneva: WHO, Division of Mental Health and Prevention of Substance Abuse, h.1

merupakan keterampilan dasar yang akan selalu dijumpai setiap anak. Anak dalam taraf usia tertentu dalam penguasaan keterampilan berpakaian juga tidak semata-mata berada pada ritme dan kemajuan perkembangan yang sama.

Sebuah penelitian yang dilansir dari jurnal yang ditulis oleh Rini, penelitian ini mengenai pola asuh yang diterapkan orang tua dalam menumbuhkan kemandirian pada anak usia balita di lingkungan UPTD Skb Kota Cimahi. Responden pada penelitian ini adalah warga masyarakat yang memiliki balita di lingkungan UPTD Skb Kota Cimahi sebanyak 25 orang, Berdasarkan hasil penelitian, 76% responden mengatakan bahwa kemandirian anak merupakan hasil bimbingan dan arahan orang tua.⁶ Anak membutuhkan dukungan dari orang tua, dukungan ini akan memberikan motivasi bagi anak untuk tetap berusaha yang terbaik dalam hal mengembangkan keterampilan berpakaian dan orangtua memiliki peran sebagai *role model* bagi anak, Oleh karena itu orang tua memiliki peran penting dalam melatih kemandirian anak.

Berdasarkan kuesioner yang telah disebarakan oleh peneliti kepada orang tua di beberapa Lembaga PAUD bahwa melalui pengamatan tersebut di rumah sebanyak 67,7 % dari 31 orang tua yang memiliki anak berusia 4-5 tahun menjawab anak masih perlu bantuan dari orang tua saat melepas dan menggunakan pakaian sendiri.⁷

⁶ Rini Marini, *Penerapan Pola Asuh Orang Tua Dalam Menumbuhkan Kemandirian Pada Anak Usia Balita di Lingkungan UPTD Skb Kota Cimahi*, September 2012.

⁷ Hasil Kuesioner kepada orang tua yang dilakukan mulai tanggal 25 sampai 27 Mei 2021

Gambar 1.1



Oleh karena itu, perlu adanya peran orang tua untuk membelajarkan anak secara perlahan saat melepaskan dan menggunakan pakaian sendiri. Membiasakan keterampilan berpakaian secara mandiri pada anak merupakan hal yang perlu dilakukan karena selain membangun kepercayaan diri dan kemandirian pada anak dapat juga melatih keterampilan motorik halus (*fine motor skill*), motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan kognitif.⁸ Manfaat tersebut didapatkan ketika anak mengancingkan baju dan memakai celana. Keterampilan saat ia berdiri dengan satu kaki memasukan kaki selanjutnya ke dalam celana dapat melatih kesabaran & perhatian pada anak, lalu dapat melatih bahasa pada saat anak menyebutkan jenis, warna pakaian, serta melatih kepekaan terhadap waktu dan tempat saat anak belajar memilih baju untuk acara dan cuaca tertentu.

Keterampilan berpakaian bisa dibantu dengan sebuah pembelajaran di sekolah yang dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik

⁸ <https://www.hct.nhs.uk/media/1255/developing-dressing-skills.pdf>

pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.⁹ Melalui interaksi ini anak dapat belajar sambil bermain, sehingga anak dapat melakukan pembiasaan untuk secara perlahan agar mencapai tujuan pembelajaran yaitu memakai dan melepas pakaian secara mandiri.

Kegiatan belajar dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan salah satunya adalah kegiatan belajar berbasis media digital. Karena di masa pandemi COVID-19 mengharuskan anak-anak untuk melakukan pembelajaran dari rumah, maka guru dan orang tua harus dapat memberikan sebuah stimulasi yang tepat untuk anak. Penggunaan media digital ini dalam kegiatan belajar khususnya pendidikan anak usia dini dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁰ Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu penggunaan media digital juga dapat menarik perhatian anak. Karena biasanya anak akan tertarik akan sesuatu yang menurutnya menarik seperti penggunaan poster, video animasi dan buku digital dalam kegiatan belajar.

Selain menggunakan media, untuk menstimulasi perkembangan anak juga bisa diberikan melalui pemberian contoh (*modelling*), pemberian contoh (*modelling*) juga mempengaruhi perkembangan anak dalam memakai dan melepas pakaian. Karena pada masa ini anak usia 4-5 tahun anak dapat menyerap dan

⁹ Ainurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, h. 36.

¹⁰ Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 3

mengingat segala sesuatu yang dilihat dan dialaminya. Pemberian contoh (*modelling*) selain dilakukan oleh guru di sekolah, ketika dirumah orang tua merupakan model pertama yang akan anak tiru karena anak pertama kali mendapatkan pembelajaran dari rumah. Orang tua diharapkan menjadi model yang baik bagi anak untuk memberikan contoh yang baik dan benar ketika menirukan dalam hal memakai dan melepas pakaian.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perlu adanya Pengembangan Kegiatan Belajar Berbasis Media Digital Untuk Menstimulasi Keterampilan Berpakaian Anak 4-5 Tahun. Kegiatan belajar tersebut diharapkan pendidik dan orangtua dapat memiliki kemampuan mengajar mengenai keterampilan berpakaian untuk peserta didik agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar mengenai keterampilan berpakaian melalui kegiatan belajar dengan pembelajaran berbasis media digital yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan dan sikap peserta didik tentang keterampilan berpakaian melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan minat dan karakteristik perkembangan peserta didik.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan analisa masalah tersebut, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini sebagai adalah :

1. Untuk mendeskripsikan kegiatan belajar berbasis media digital untuk menstimulasi keterampilan berpakaian anak usia 4-5 Tahun.
2. Untuk menyusun pengembangan isi dan bentuk kegiatan belajar berbasis media digital untuk menstimulasi keterampilan berpakaian anak usia 4-5 Tahun.

C. Pembatasan Masalah

Pengembangan penelitian ini akan dikhususkan pada keterampilan berpakaian pada anak usia 4-5 Tahun. Keterampilan berpakaian merupakan aspek dalam mengenakan dan melepaskan pakaiannya. Pengembangan kegiatan belajar ini dikembangkan dengan upaya menjadi media yang disukai anak usia dini dalam penyampaian informasi mengenai keterampilan berpakaian berbasis media digital. Kegiatan belajar berbasis media digital ini diperlukan untuk menstimulasi keterampilan berpakaian dalam membantu anak dalam rutinitas kehidupannya yaitu melepas & mengenakan pakaian sendiri. Pada anak usia 4-5 tahun pembelajaran mengenai keterampilan berpakaian haruslah dibuat semenarik mungkin agar peserta didik menjadi terampil dalam mengenakan & melepas pakaian dan nyaman saat berpakaian. Dalam hal ini, kegiatan belajar berbasis media digital dapat dijadikan media penyampaian informasi secara digital yang efektif dimana peserta didik bisa memiliki pengalaman langsung dan penyampaian informasi pun lebih bermakna.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisa masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kondisi kegiatan belajar berbasis media digital untuk menstimulasi keterampilan berpakaian anak usia 4-5 Tahun?
2. Bagaimanakah proses pengembangan isi dan bentuk kegiatan belajar berbasis media digital untuk menstimulasi keterampilan berpakaian anak usia 4-5 Tahun?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan memberikan tambahan wawasan dalam dunia pendidikan khususnya di bidang ilmu PAUD khususnya untuk penguatan pengembangan kegiatan belajar berbasis media digital untuk menstimulasi keterampilan berpakaian anak usia 4-5 Tahun

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pendidik, orang tua, peserta didik, lembaga PAUD, peneliti selanjutnya.

a. Pendidik

Memberikan bantuan kepada pendidik dalam mengimplementasikan pengembangan kegiatan belajar berbasis media digital untuk menstimulasi keterampilan berpakaian anak usia dini yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini bermanfaat bagi pendidik dalam meningkatkan kemampuan mengajar pendidikan keterampilan berpakaian untuk anak usia 4-5 Tahun.

b. Orangtua

Memberikan wawasan kepada orang tua agar dapat mengajarkan pendidikan keterampilan berpakaian kepada anak saat berada di lingkungan rumah/lingkungan keluarga.

c. Peserta didik

Memberikan pengalaman belajar mengenai keterampilan berpakaian melalui kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan dan sikap peserta didik untuk terampil dalam berpakaian sendiri.

d. Peneliti selanjutnya

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan pengalaman untuk peneliti dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang di dapat selama kuliah ke dalam karya tulis yang nyata serta dapat dijadikan referensi dan kajian ilmiah bagi peneliti selanjutnya.

