

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia prasekolah mencakup anak-anak berusia 0 sampai 6 tahun, dengan atau tanpa pendaftaran di lembaga pendidikan prasekolah (departemen pendidikan prasekolah). Usia ini merupakan usia yang penting bagi anak untuk mengalami proses pembentukan kognisi dan perilakunya, sehingga sering disebut dengan usia emas. Masa kanak-kanak akan melalui siklus pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam kehidupan seseorang (Wijana, 2013:1.13). Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan setiap karakteristik pada setiap tahap tumbuh kembang anak (Cintasih, dkk. 2014: 1.4).

Upaya peningkatan tumbuh kembang anak dapat dicapai melalui pendidikan anak usia dini. Padahal anak sudah mempunyai potensi dan aspek perkembangannya sejak lahir, oleh karena itu keberadaan pendidikan prasekolah sangat membantu dalam proses optimalisasi tumbuh kembang anak. Sedangkan menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28 ayat 1, pendidikan prasekolah adalah semua anak yang berumur 0 sampai dengan 6 tahun, yang tercermin dalam deklarasi yang berbunyi: Pendidikan prasekolah adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang meliputi pemberian rangsangan pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan tinggi (Sisdiknas, 2003).

Pengajaran yang dilakukan tentunya berkaitan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang digunakan pendidik untuk

menyampaikan informasi dan dokumen, selain itu juga merupakan alat untuk menstimulasi perkembangan anak prasekolah (Arifudin, dkk. 2021:10). Media yang digunakan bisa bervariasi yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak. Salah satunya media spin emoji yang digunakan untuk mengenali emosi diri sendiri anak usia dini. Media sangat penting bagi guru karena membantu memperlancar keberhasilan proses belajar mengajar.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sebuah informasi terhadap penyampaian isi materi kepada anak, media yang berupa gambar, suara, video yang dapat mengembangkan dan merangsang anak untuk belajar (Putri, 2022:19). Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam penelitian ini adalah media pembelajaran spin emoji (Purwanti, 2022:134). Spin Emoji merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan anak, termasuk kemampuan sosial emosional anak prasekolah. Spin emoji merupakan sebuah mekanisme permainan yang berbentuk lingkaran dengan gambar angka yang jika angka tersebut terpilih akan ada kejutan ekspresi yang harus diperagakan anak.

Menurut Moyles (dalam Safitri, D., Syukri, M., 2014: 5), bermain merupakan suatu proses yang diperlukan oleh anak-anak atau orang dewasa. Kegiatan bermain dan belajar dengan menggunakan materi permainan lepasan merupakan salah satu kegiatan yang dapat membuat anak lebih memperhatikan penjelasan guru dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan dan keterampilan anak. Media permainan yang belum dikemas merupakan media visual yang termasuk dalam kategori media visual karena dapat dicerna secara visual. Spin emoji adalah permainan yang melibatkan bentuk geometri lingkaran yang dimodifikasi menjadi sebuah permainan dengan memunculkan emoji terkait ekspresi wajah yang mampu dimanfaatkan

untuk menstimulus perkembangan anak.

Media spin emoji dimanfaatkan untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak. Dalam penelitian ini spin emoji dimanfaatkan untuk menstimulus kesadaran diri anak. Salah satu aspek perkembangan anak yang harus distimulus adalah aspek emosional anak. Emosi merupakan suatu keadaan yang dimiliki seseorang yang terdiri dari bentuk positif dan negatif (Kamil dan Diana, 2023:29) Pada keseimbangan emosi yang ideal, timbangan harus condong ke arah emosi yang menyenangkan sehingga emosi itu mempunyai kekuatan melawan kerusakan psikologis yang ditimbulkan oleh dominasi emosi yang tidak menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa perlu untuk mengatasi emosi negatif yang ada pada anak agar berkembang ke arah yang positif sehingga tidak mempengaruhi pribadi anak dan melewati emosinya dengan menyenangkan. Permainan spin emoji juga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana media pembelajaran yang lain. Adapun kelebihan media spin emoji seperti yang dijelaskan oleh Hasiana, (2020) menyatakan media ekspresi wajah dapat membuat anak lebih mudah mengenali berbagai emosi yang ditemui di dalam hidup dan mudah bagi anak untuk memahami emosi yang dimiliki oleh orang lain.

Terdapat faktor yang menjadi penyebab emosi anak menjadi tidak seimbang yang mengakibatkan anak mudah mendapatkan emosi negatif salah satunya adalah perkembangan zaman dengan kemajuan media digital. Emosi yang negatif atau tidak stabil sangat mempengaruhi perkembangan anak dan perlu diperhatikan. Lebih lanjut Riyanto dan Mudian menjelaskan bahwa keberhasilan anak di kehidupan selanjutnya dipengaruhi oleh emosi anak sejak masih usia dini. Jika anak bisa mengkondisikan emosinya dengan baik maka akan mendorong diri anak untuk

menentukan keberhasilan dikehidupan selanjutnya (Bening & Diana, 2022). Oleh karena itu perkembangan emosi pada anak harus tetap dipantau dalam pengawasan orang tua supaya lebih memudahkan dalam mendeteksi emosi yang dimunculkan anak. Emosi negatif bisa berbagai macam bentuknya yang bisa diperoleh anak dari mana saja sehingga perlu diperhatikan orang tua.

Emosi anak dapat distimulasi dengan baik melalui penggunaan media dan metode yang menarik agar anak tidak bosan. Ada banyak cara yang bisa diterapkan untuk menstimulasi perkembangan emosi pada anak, salah satunya dengan kegiatan bermain. Bermain Spin emoji dengan menggunakan berbagai macam ekspresi dapat membantu anak memahami ketika anak sedang mengekspresikan saat anak marah, sedih, meminta tolong, menangis, disitu anak dapat mudah memahami emosi yang sedang anak alami ketika bersama teman, orang tua, maupun guru. Senada dengan hal tersebut Rifqi juga menyebutkan bahwa media belajar yang menarik yang dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak salah satunya bermain ekspresi wajah. Dalam penelitian ini ekspresi wajah dibuat menjadi permainan spin emoji.

Pengamatan awal yang dilakukan peneliti di TK Pelangi Nusa, pada hari Senin, 09 Oktober 2023 di kelas TK A usia (4-5 Tahun) pemanfaatan media yang biasanya digunakan oleh pendidik pada kelas tersebut masih terbatas karena pendidik pada kelas TK A memang sudah usia jadi beliau untuk membuat media pembelajaran masih terbatas, dan media yang biasanya digunakan berupa balok warna, stik warna untuk berhitung, serta lembar kerja. Kondisi awal anak yang saya temui disana yaitu anak belum bisa mengontrol emosi pada dirinya baik dengan teman sebaya maupun guru yang memang tidak dekat dengan anak, contohnya saat temannya memegang barang yang punya miliknya anak tersebut

langsung menangis dan marah, Hal tersebut sesuai yang disampaikan salah satu pendidik di TK Pelangi Nusa. Jadi Pendidik di TK Pelangi Nusa dalam kegiatan pembelajarannya belum memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan media pembelajaran Spin Emoji sebagai upaya mempermudah menyampaikan informasi kepada anak-anak. Media pembelajaran yang dimanfaatkan peneliti yaitu spin emoji dimana permainannya dikemas dengan rapi supaya menarik perhatian anak. Inovasi penggunaan emoji dipilih peneliti karena menampilkan berbagai ekspresi, gambar, gerakan anggota tubuh yang unik dan menarik sehingga anak akan lebih mudah untuk memahaminya. Permainan spin emoji dimanfaatkan peneliti untuk menstimulus kemampuan mengenal emosi anak karena adanya berbagai gambar unik dan lucu sehingga anak mampu menerima informasi yang diberikan melalui permainan spin emoji.

Sejalan dengan Nurhusni Kamil dan Raden Rachmy (2023) pada judul penelitian “Stimulasi Perkembangan Emosi Anak Melalui Permainan Ekspresi Wajah pada Kelompok A”. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media permainan “tebak aku” ternyata efektif untuk anak usia dini dalam mengembangkan kesadaran diri anak dan memudahkan guru dalam menstimulus emosional anak, anak dapat tertarik untuk melakukan kegiatan karena permainan “tebak aku” lebih menarik, anak lebih mudah untuk mengingat suatu ekspresi, dalam pengembangan emosional sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Annisabella Ananda Gemilang dan Mallevi Agustin Ningrum (2023) dengan judul penelitian “Media Catur Ekspresi

untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Emosi Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya kenaikan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa media catur ekspresi sudah layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Permainan Spin Emoji Terhadap Kemampuan Mengenal Emosi Diri Sendiri” karena dapat membantu mempermudah pendidik dalam mengenalkan berbagai ekspresi atau perasaan, saat anak sedang emosi yang belum bisa terkontrol dengan baik .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas permainan spin emoji terhadap kemampuan mengenal diri sendiri di TK Pelangi Nusa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan spin emoji terhadap kemampuan mengenal diri sendiri di TK Pelangi Nusa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran dalam peningkatan kemampuan kesadaran diri anak usia 4-5 tahun.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan mengenal emosi diri anak usia 4-5 tahun serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh semangat dan motivasi baru, pengetahuan dan pengalaman baru, meningkatkan kreativitas, imajinasi dan meningkatkan kemampuan kognitif anak.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan memperoleh wawasan baru terkait media pembelajaran yang inovasi, dan sebagai referensi untuk mengembangkan kegiatan lainnya yang inovasi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitiannya, menambah wawasan terkait efektivitas media pembelajaran spin emoji pada kemampuan kesadaran diri anak usia 4-5 tahun.

E. Batasan Penelitian

Batasan masalah yang dikembangkan pada penelitian ini membahas pokok bahasan terkait efektivitas permainan spin emoji terhadap kemampuan mengenal emosi diri sendiri anak laki-laki dan perempuan usia 4-5 tahun di TK Pelangi Nusa.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus penelitian yang diteliti terkait efektivitas permainan spin emoji terhadap kemampuan mengenal diri sendiri anak usia 4- 5 tahun di TK Pelangi Nusa antara lain :

1. Efektivitas adalah hubungan antara output dan tujuan. Efektivitas dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan dapat dinilai dengan berbagai cara. Dalam penelitian ini efektivitas yang menjadi target pencapaian adalah efektivitas dalam permainan spin emoji untuk mengenalkan emosi diri anak usia 4-5 tahun.
2. Permainan spin emoji adalah permainan yang melibatkan penggunaan roda atau papan putar yang memiliki berbagai emoji atau gambar-gambar lainnya di sekitarnya. Konsep utama permainan ini adalah pemain harus memutar roda atau papan putar tersebut dan kemudian berhenti pada salah satu gambar atau emoji yang tertera di atasnya.
3. Kemampuan mengenal emosi diri sendiri anak adalah salah satu lingkup perkembangan sosial emosional untuk menggunakan emosionalnya saat menghadapi masalah. Oleh karena itu, kemampuan mengenali emosi diri sendiri anak harus terstimulus dengan baik sesuai usianya. Dengan demikian, capaian perkembangan kemampuan sosial emosional anak akan berkembang dengan baik.