

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 hingga 6 tahun. Pada usia ini dikenal sebagai masa *golden age* atau periode keemasan di periode ini pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan sangat cepat. Masa kanak-kanak adalah fase yang tak dapat diulang, di mana semua kemampuan anak berkembang dengan cepat. Oleh sebab itu, fase ini dikatakan sebagai fase yang menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya. *Golden age* juga menjadi peluang penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan serta menggali potensi anak (Rijkiyani et al., 2022).

Aspek perkembangan pada anak usia dini terdiri dari nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, motorik, bahasa, dan seni. Beberapa aspek tersebut, perkembangan sosial emosional sangat erat kaitannya dengan pembentukan karakter yang penting untuk diterapkan pada anak usia dini dalam hal ini adalah kemandirian. Menurut (Simatupang et al., 2021) Dalam bahasa Jawa, kata mandiri dimaknai sebagai berdiri sendiri atau tidak bergantung pada orang lain. Mandiri juga dapat dipahami sebagai keterampilan individu dalam memenuhi kebutuhan dan mencapai keinginannya dengan mengandalkan kekuatan diri. Pada anak usia dini kemandirian yang dimaksud berbeda dengan kemandirian pada orang dewasa, Kemandirian di usia dini pada anak dapat berhubungan dengan aspek fisik dan psikologis adalah seperti makan sendiri, mandi sendiri, merapikan permainan mereka sendiri (Mahmudah et al., 2023).

Kemandirian merupakan hal yang penting untuk diajarkan kepada anak sejak usia dini. Anak yang mempunyai keberanian tinggi dapat dengan cepat berinteraksi bersama temannya, dapat membuat keputusan sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. Menanamkan nilai kemandirian sejak usia dini sangatlah penting agar anak siap menghadapi tantangan perkembangan selanjutnya. Dengan anak memiliki sikap mandiri, anak dapat lebih siap untuk menghadapi dan menyelesaikan

permasalahan yang akan dihadapi. Anak yang terbiasa mandiri umumnya memiliki sifat aktif, kreatif, inovatif, terampil, dan mandiri (Gita et al., 2022).

Orang tua memiliki peran penting dalam hal menanamkan kemandirian. Orang tua adalah peran kunci dalam mengembangkan kemandirian pada anak. Disini orang tua berperas sebagai penyedia fasilitas, pemberi motivasi, dan pengarah atau pengajar. Saat orang tua menanamkan nilai-nilai yang baik, maka anak juga akan memperoleh hal yang berguna untuk persiapan mereka tumbuh dan dewasa. Keterkaitan orang tua dalam kehidupan anaknya akan memberikan pengaruh signifikan pada bagaimana mereka berkembang menjadi individu yang dewasa. Menanamkan Kemandirian pada anak-anak yang masih kecil memang bukanlah sesuatu yang mudah. Diperlukan latihan dan kebiasaan untuk membangun kemandirian pada anak usia dini agar dapat tumbuh sesuai dengan yang diharapkan (Mahmudah et al., 2023). Hal-hal yang dapat memengaruhi kemandirian anak, antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal muncul dari diri anak dan dapat dikuasai oleh anak, seperti emosi dan kecerdasan. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari luar diri anak misalnya lingkungan, rangsangan sosial, pola asuh, kasih sayang, pendidikan orang tua, dan status pekerjaan orang tua (Veriawan, 2023).

Metode pengasuhan yang digunakan oleh orang tua dapat menyebabkan dampak signifikan terhadap perkembangan sifat kemandirian di setiap individu, perlu adanya komunikasi yang antara orang tua dan anak. Namun, kebanyakan orang tua yang memiliki anak usia dini cenderung belum mengetahui cara pembentukan karakter kemandirian anak. Orang tua justru mengerjakan tugas-tugas anak, menjalankan aktivitas yang seharusnya dikerjakan oleh anak usia dini justru dilakukan oleh orang tuanya sehingga terdapat kesalahan pendapat dari orang tua yang seharusnya mendukung dalam menanamkan Kemandirian anak justru berakibat pada perilaku manja atau kurang

mandiri dalam menjalankan kegiatannya (Andayani & Taufiqurrahman, 2023).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat anak usia dini yang belum berkembang kemandiriannya secara optimal karena terbiasa bergantung pada orang tua atau pengasuh. Ketergantungan tersebut tampak dalam perilaku anak yang belum mampu menyelesaikan tugas sederhana secara mandiri, seperti menyiapkan perlengkapan sekolah, membereskan mainan setelah digunakan, serta mengambil keputusan sederhana saat bermain. Selain itu, anak juga cenderung menunggu bantuan orang dewasa ketika menghadapi kesulitan, kurang sabar menunggu giliran, dan belum mampu mengendalikan emosi dengan baik. Apabila kondisi ini terus dibiarkan, anak berpotensi mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah dan mengembangkan rasa percaya diri di kemudian hari, yang pada akhirnya dapat memengaruhi pembentukan kepribadian anak ketika memasuki usia dewasa (Simatupang et al., 2021).

Masih banyak orang tua yang belum memahami cara menumbuhkan kemandirian anak. Hal tersebut terlihat dari perilaku orang tua yang sering mengerjakan tugas-tugas anak dan mengambil alih aktivitas yang seharusnya dapat dilakukan sendiri oleh anak usia dini, seperti menyelesaikan tugas sekolah, merapikan perlengkapan pribadi, dan melakukan kegiatan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya kesalahan persepsi, di mana orang tua menganggap tindakan tersebut sebagai bentuk bantuan, padahal justru menghambat perkembangan kemandirian anak. Akibatnya, anak menjadi terbiasa bergantung pada orang tua, bersikap manja, dan kurang mampu melakukan aktivitas secara mandiri baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. (Andayani & Taufiqurrahman, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Al-Hidayah, diketahui bahwa keterlibatan orang tua yang berlebihan masih menjadi salah satu faktor yang menghambat kemandirian anak. Kepala sekolah menyampaikan bahwa *“orang tuanya masih menunggu anak di area samping sekolah, di masjid. Jadi beberapa anak itu masih*

bergantung kepada orang tuanya.” Bentuk ketergantungan tersebut terlihat ketika orang tua membawakan tas anak, membantu membuka dan memasang sepatu, serta membelikan jajanan saat jam istirahat. Kepala sekolah juga menambahkan bahwa *“saat istirahat anak akan menghampiri orang tuanya untuk dibelikan jajan dan makan.”* Selain itu, dalam kegiatan di rumah masih ditemukan orang tua yang mengerjakan tugas sekolah anak, padahal anak telah diarahkan untuk mengerjakannya sendiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa orang tua belum memahami bagaimana cara untuk menanamkan kemandirian pada anak, karena kebanyakan orang tua akan langsung membantu anak tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua, anak ditunggu di sekolah karena orang tua merasa khawatir anak mengalami kesulitan saat berada di lingkungan sekolah dan menilai anak belum sepenuhnya mandiri. Kebiasaan menunggu anak telah terbentuk sejak awal anak masuk sekolah sehingga sulit untuk dilepaskan. Selain itu, bagi sebagian orang tua, khususnya ibu rumah tangga, menunggu anak di sekolah menjadi rutinitas yang dirasakan menyenangkan karena memberikan kesempatan untuk beraktivitas di luar rumah, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan orang tua lainnya. Orang tua juga menyatakan bahwa kebiasaan tersebut bukan disebabkan oleh kurangnya kepercayaan terhadap guru maupun kebijakan sekolah, karena guru dinilai telah menjalankan perannya dengan baik, namun kekhawatiran pribadi serta keinginan untuk memantau anak secara langsung membuat orang tua merasa lebih tenang apabila tetap berada di sekitar sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa faktor kebiasaan, kekhawatiran, dan kebutuhan sosial orang tua turut memengaruhi perkembangan kemandirian anak di sekolah.

Diperlukan strategi yang dapat mendukung orang tua dalam pengasuhan melalui media permainan, mengingat bermain merupakan dunia anak dan sarana belajar yang efektif bagi anak usia dini. Bermain bersama keluarga tidak hanya menciptakan suasana kebersamaan, tetapi juga memungkinkan penyampaian nilai edukatif, salah satunya

kemandirian. Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan adalah monopoli, yaitu permainan papan yang menyimulasikan kegiatan ekonomi sederhana melalui proses pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti (Harahap & Fitria, 2023). Permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media edukatif untuk mengajarkan kemandirian anak. Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan permainan POLGA (Monopoli Keluarga) yang memuat tantangan dan aktivitas sederhana guna mendorong anak melakukan tugas mandiri, seperti merapikan mainan, makan sendiri, dan memakai pakaian, dengan pendampingan orang tua sebagai fasilitator pembelajaran

Di era digital, meningkatnya penggunaan gawai pada anak usia dini berpotensi mengurangi intensitas interaksi langsung antara anak dan orang tua. Kondisi tersebut menuntut adanya media pembelajaran alternatif yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga mampu menghadirkan keterlibatan aktif orang tua dalam lingkungan keluarga. Media POLGA (Monopoli Keluarga) dikembangkan sebagai inovasi permainan edukatif yang mengadaptasi permainan monopoli untuk mendukung pembelajaran kemandirian anak usia dini melalui aktivitas bermain bersama.

Permainan monopoli masih relevan digunakan karena memiliki karakteristik interaktif dan berbasis aturan yang dapat melatih anak mengikuti aturan, menunggu giliran, serta mengambil keputusan sederhana. Keterbaruan POLGA (Monopoli Keluarga) terletak pada pengalihan fungsi monopoli konvensional menjadi media pembelajaran keluarga yang menekankan pengalaman belajar, aktivitas kemandirian, dan interaksi sosial. Dengan menghadirkan pengalaman bermain konkret yang melibatkan komunikasi dan kerja sama, POLGA (Monopoli Keluarga) menjadi media yang sesuai dengan kebutuhan pengasuhan anak masa kini sekaligus menyeimbangkan perkembangan teknologi dengan pembelajaran berbasis interaksi langsung.

Penamaan Monopoli Keluarga dipilih karena media ini dikembangkan dengan mengadaptasi konsep permainan monopoli yang dimodifikasi agar sesuai dengan konteks pembelajaran keluarga. Istilah

keluarga digunakan untuk menegaskan bahwa media ini dirancang sebagai sarana edukasi yang melibatkan peran aktif orang tua dalam mendampingi anak selama bermain dan belajar. Selain itu, penggunaan nama Monopoli Keluarga bertujuan untuk membedakan media ini dari permainan monopoli konvensional yang berorientasi pada persaingan ekonomi, menjadi permainan edukatif yang berfokus pada penanaman nilai kemandirian anak usia dini melalui interaksi positif antara orang tua dan anak. Sedangkan istilah POLGA sebagai singkatan dari Monopoli Keluarga didasarkan pada pertimbangan akademik, komunikatif, dan fungsional sebagai media pembelajaran keluarga. Nama POLGA dibentuk melalui pengambilan suku kata dari istilah monopoli keluarga, yaitu “POL” dari kata monopoli dan “GA” dari suku kata akhir kata keluarga. Penggunaan suku kata dalam penamaan media edukatif merupakan praktik yang lazim dilakukan, karena tidak harus mengambil huruf awal secara literal, melainkan disesuaikan dengan kemudahan pengucapan serta daya ingat pengguna. Selain itu, pemilihan nama POLGA mempertimbangkan aspek komunikatif dan ramah pengguna, baik bagi orang tua maupun anak. POLGA juga dipilih untuk berfungsi sebagai identitas media pembelajaran yang jelas, sehingga mudah dikenali, diingat, dan digunakan secara konsisten dalam penulisan laporan penelitian. Lebih lanjut, penggunaan nama POLGA bertujuan untuk membedakan media monopoli keluarga yang dikembangkan dengan monopoli konvensional.

Selaras dengan identitas POLGA (Monopoli Keluarga) sebagai media pembelajaran keluarga, bentuk rumah dipilih karena rumah merupakan lingkungan utama anak usia dini dalam belajar dan membiasakan kemandirian. Sebagian besar aktivitas kemandirian anak, seperti merawat diri, merapikan barang, dan membantu kegiatan sederhana, berlangsung di lingkungan rumah dengan pendampingan orang tua. Oleh karena itu, desain media berbentuk rumah menjadikan permainan lebih kontekstual, dekat dengan pengalaman sehari-hari anak, serta menegaskan peran orang tua sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran kemandirian anak usia dini.

Pada penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan media edukasi di lembaga pendidikan formal, sementara penelitian yang melibatkan orang tua secara aktif dalam permainan edukatif masih terbatas. Selain itu, belum banyak media edukasi yang secara khusus dirancang untuk menanamkan kemandirian pada anak usia dini. Salah satu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila T.A 2022/2023” membahas tentang pengembangan media monopoli yang digunakan untuk mengatasi permasalahan kurangnya variasi media pendukung dalam mengajarkan Nilai Agama dan Moral pada anak usia 5-6 tahun yang dilakukan di PAUD Salsabila. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengembangan media edukasi POLGA ini menjadi penting sebagai inovasi yang tidak hanya menekankan pada aspek belajar sambil bermain, tetapi juga memperkuat peran orang tua dalam mengembangkan kemandirian anak sejak usia dini.

Dengan pengembangan media permainan POLGA, diharapkan anak usia dini dapat belajar mandiri melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan dunianya, khususnya dalam membiasakan anak melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, seperti merawat diri, merapikan barang pribadi, mengambil keputusan sederhana, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Sementara itu, orang tua diharapkan dapat meningkatkan kompetensinya dalam pengasuhan anak melalui keterlibatan langsung sebagai pendamping dan fasilitator selama permainan berlangsung. Pada akhirnya, media ini diharapkan mampu menjadi solusi alternatif dalam membantu proses pendidikan karakter anak, khususnya dalam menumbuhkan sikap mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab pada anak sejak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media edukasi POLGA (Monopoli Keluarga) sebagai sarana orang tua dalam mengajarkan kemandirian anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan media edukasi POLGA (Monopoli Keluarga) sebagai sarana orang tua dalam mengajarkan kemandirian anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media edukasi POLGA (Monopoli Keluarga) sebagai sarana orang tua dalam mengajarkan kemandirian anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kelayakan media edukasi POLGA (Monopoli Keluarga) sebagai sarana orang tua dalam mengajarkan kemandirian anak usia dini.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Papan pada media pengembangan POLGA (Monopoli Keluarga) berbentuk rumah terbuat dari kayu MDF dengan stiker glosy dan dilapisi akrilik dibagian depan.
2. Kartu tantangan dan apresiasi terbuat dari kertas *pop up* yang dilengkapi gambar dan tulisan. Saat anak berhenti di kotak tantangan dan apresiasi anak dapat menekan tombol yang akan mengeluarkan suara.
3. Menggunakan media roda putar yang bertuliskan angka 1-6 sebagai pengganti dadu untuk menentukan jumlah langkah pemain.
4. Menggunakan pion bergambar tokoh anggota keluarga berbahan akrilik (ayah, ibu, anak).
5. Disediakan buku panduan sebagai informasi bagi orang tua dan anak saat memainkan media edukasi POLGA (Monopoli Keluarga).
6. Dilengkapi dengan packaging dibagian belakang papan media.
7. Permainan POLGA (Monopoli Keluarga) yang dihasilkan berupa permainan monopoli dengan setiap petak permainan terdapat

aktivitas sehari-hari yang digunakan sebagai alat bantu bagi orang tua dalam mengajarkan kemandirian pada AUD.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat beberapa batasan penelitian yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan POLGA (Monopoli Keluarga) digunakan sebagai media edukatif untuk mengajarkan kemandirian pada anak usia dini.
2. Penelitian dilakukan kepada anak berusia 4-6 tahun dengan orang tua masing-masing anak.
3. Tempat penelitian di rumah masing-masing anak.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media edukasi POLGA (Monopoli Keluarga) untuk meningkatkan kompetensi orang tua dalam mengajarkan kemandirian anak usia dini dapat dilihat dari manfaat secara teoritis praktis dan manfaat secara praktis yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan untuk referensi dan informasi tambahan dalam bidang pengembangan media pembelajaran anak usia dini yang inovatif, menarik, dan kontekstual. Khususnya pada media yang melibatkan peran orang tua sebagai sarana edukatif dalam menumbuhkan kemandirian anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Media edukasi ini dapat dimanfaatkan oleh orang tua di rumah dalam mendidik dan mengajarkan anak tentang kemandirian. Serta orang tua dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dan membangun kedekatan dengan anak.

b. Bagi Anak

Media edukasi ini dapat memberikan anak kesempatan untuk dekat dan belajar dengan orang tua serta anak dapat memperoleh contoh langsung dari orang tua.

1.7 Definisi Istilah

1. Media edukasi POLGA (monopoli keluarga) merupakan alat yang dapat digunakan bagi orang tua dalam mengajarkan kemandirian pada anak. Polga merupakan pengembangan dari permainan monopoli klasik, permainan ini dapat dimainkan oleh orang tua dan anak yang berisi aktivitas-aktivitas kemandirian.
2. Sarana Orang Tua merupakan alat bantu yang digunakan oleh orang tua dalam mendukung proses pengasuhan dan pembelajaran bagi anak.
3. Kemandirian anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari, mengambil keputusan, yang mencakup beberapa indikator seperti kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, dan indikator mengendalikan emosi.