

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

The National for the Educational of Young Children (NAEYC) mendefinisikan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani anak usia lahir hingga 8 tahun untuk kegiatan setengah hari ataupun penuh, baik dirumah ataupun institusi luar (Seefeldt *et al*, 1998). Asosiasi para pendidik yang berpusat di Amerika tersebut mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian dibidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC juga berperan sebagai lembaga yang memberikan panduandalam menjaga mutu program yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan keunikan individu.

Perkembangan anak usia dini meliputi 6 aspek perkembangan diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan motorik kasar dan motorik halus, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni. Dari keenam aspek tersebut anak harus mencapai perkembangan sesuai dengan rentang usia berdasarkan keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas

yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Dalam tumbuh kembangnya, anak usia taman kanak-kanak selalu mengikuti irama perkembangannya. Pada masa usia ini disebut juga dengan istilah masa keemasan (*golden age*).

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan yang melatih kepekaan melatih anak untuk dapat hidup bersosialisasi dengan orang lain baik dengan orangtua, teman sebaya maupun masyarakat. Dengan perkembangan sosial anak dapat lebih memahami pendapat orang lain, menghargai teman dan dapat belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat dan mengembangkan sikap sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

Pada umumnya orangtua sudah mengenal konsep yang baik dalam hal mendidik anak dari mulai mengajarkan anak caramenghargai oranglain, mengantri, kerjasama, sopan santun, cara berteman dan bersosialisasi yang baik. Kebiasaan ini membudayakan anak untuk dapat mengenal lingkungan sekitar baik dirumah maupun disekolah.

Sesuai dengan pengamatan yang akan peneliti lakukan dalam kegiatan bermain peran yaitu *market day*, karena peneliti melihat kegiatan yang monoton ketika pembelajaran disekolah anak seharusnya lebih banyak untuk kegiatan praktek karena dengan praktek pemahaman anak akan lebih mudah mengingat dibandingkan dengan hanya mendengarkan. Guru selalu terpaku pada kegiatan yang biasa yang dilakukan berulang-ulang tersebut pada peserta didik. Oleh sebab itu, anak pun mengkritisi

Guru karena mungkin saja anak merasa jenuh jika harus melakukan kegiatan yang terus menerus diulang pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tergerak untuk mengadakan kegiatan upaya penyelesaian dari permasalahan tersebut. Permasalahan yang dialami yaitu pada kemampuan sosial emosional anak. Bagi anak usia dini, perkembangan itu sangat penting karena sangat berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya, namun tiap-tiap anak tidak sama persis pencapaiannya, ada yang benar-benar cepat berkembang adapula yang membutuhkan waktu agak lama. Peneliti tergerak untuk menggunakan kegiatan *market day* sebagai alat *treatmentnya* karena, *market day* masih jarang digunakan di taman kanak-kanak dan ini dapat menjadi salah satu kegiatan yang menarik untuk perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Anak sebagai peserta didik di sekolah, selalu dihadapkan oleh sosok Guru yang dianggap dituakan atau dianggap orangtua. Guru dalam memberikan pelajaran dan pengajaran pada anak (0-8 tahun) selalu dilakukan oleh tahapan-tahapan kegiatan yang beraneka ragam seperti bermain peran. Bermain peran (*Role Play*) adalah salah satu bentuk pembelajaran dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar juga merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak. Salah satu contoh kegiatan bermain peran adalah *Market*

day. Kegiatan *market day* dapat mengenalkan kepada anak cara berjualan dan mengenalkan antara penjual dan pembeli.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang menjadi fokus perbaikan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Apakah ada pengaruh positif kegiatan *market day* untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh positif kegiatan *market day* untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan penulisan skripsi yang penulis harapkan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan penulis dan pembaca mengenai hal yang berkaitan dengan kegiatan bermain peran (*market day*) untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

2. Bagi Anak Usia Dini

Kegiatan *market day* ini anak dapat bekerjasama dengan oranglain untuk mengembangkan perkembangan sosial emosionalnya.

3. Bagi Guru

Memberikan masukan dan inovasi dalam kegiatan yang bervariasi yaitu *market day* untuk dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional peserta didik

4. Bagi Sekolah

Memberikan pengalaman yang baik bagi sekolah dalam perbaikan pembelajaran terutama dalam hal sosial emosional anak.

