

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan amanah bagi kedua orang tuanya. Kalbunya bersih dan polos, bebas dari segala macam pahatan dan gambaran, selalu siap menerima pahatan apapun serta selalu cenderung untuk melakukan kebiasaan yang diberikan atau pun ditanamkan kepadanya. Baik buruknya seorang anak, orang tua ikut andil dalam membentuknya. Jika ia dibiasakan untuk berbuat baik, maka ia akan menjadi baik dan kedua orang tuanya ikut merasakan kebaikan yang telah mereka ajarkan, begitu juga sebaliknya.

UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Emosi merupakan ungkapan perasaan seseorang terhadap apa yang sedang mereka alami. Pada usia anak – anak biasanya perkembangan emosinya cukup pesat sehingga perlu adanya stimulasi yang tepat agar perkembangan emosi pada anak – anak dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Menurut Goleman (2002:7) emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur (evolusi), dan emosi juga sebagai perasaan dan fikiran-fikiran khas, suatu keadaan biologis, dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat dikelompokkan pada rasa marah, kesedihan, takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel dan malu.

Usia pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara guna meningkatkan kemampuan kecerdasan emosional anak. Walaupun demikian, kemampuan-kemampuan yang lain pun juga ikut berkembang seperti kesiapan mental, kognitif, sosial dan bahasa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Salah satu pencapaian perkembangan emosional yang perlu ditingkatkan dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak adalah capaian mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada baik senang maupun sedih, antusias dan sebagainya dapat dinilai dari indikator yaitu sabar menunggu giliran, mengendalikan emosi dengan wajar dan antusias ketika melakukan kegiatan (Kemendiknas, 2010:47).

Kenyataan yang terjadi pada anak TK terkait dengan kecerdasan emosional yang dimilikinya berdasarkan indikator yang telah di kemukakan tersebut, pada umumnya setiap anak tidak sabar dalam menunggu giliran, mereka sering kali berebutan, saling dorong untuk mendapatkan sesuatu ataupun melakukan kegiatan belajar maupun bermain.

Setiap anak juga belum mampu mengendalikan emosinya secara wajar seperti : ada anak yang mudah marah ketika diganggu oleh teman, ada anak yang kurang senang bila barangnya dipinjam oleh temannya, dan ada pula anak yang selalu bersedih ketika tidak diajak bermain oleh temannya, sehingga sering kali ia lebih senang menyendiri. Ketika diminta untuk melakukan kegiatan ada yang antusias dan ada yang tidak. Sebagian anak belum mengetahui kalau perbuatan yang dilakukannya menunjukkan emosional negatif yang dapat merugikan diri sendiri. Hal ini mengindikasikan bahwa kecerdasan emosional yang dimiliki oleh anak pada umumnya masih rendah, termasuk pada anak Kelompok A TK Patriotik. Upaya guru dalam meningkatkan kecerdasan emosional selama ini hanya dilakukan melalui kegiatan bercerita, tanya jawab, pemberian tugas dan sebagainya.

Menurut Goleman (2002:7) semua emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur (evolusi), dan emosi juga sebagai perasaan dan fikiran-fikiran khas, suatu keadaan biologis, dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Dengan demikian yang dimaksud dengan kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk memahami serta mengatur suasana hati agar tidak melumpuhkan kejernihan berfikir otak rasional, tetapi mampu menampilkan beberapa kecakapan, baik kecakapan pribadi maupun kecakapan antar pribadi. Dilihat dari segi peserta didik, siswa yang merasa kecerdasan emosionalnya baik, dengan contoh siswa merasa senang, akan bergairah dan semangat dalam belajar, di samping motivasi belajar. Dengan demikian, perasaan siswa menjadi suatu sumber energi dalam belajar, di samping motivasi belajar.

Untuk menuju kedewasaan, setiap anak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan diri. Untuk menunjang kesempatan tersebut di perlukan fasilitas dan sarana pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenis antara lain alat peraga atau alat bermain.

Semakin banyak alat permainan edukatif yang dihadirkan untuk anak, semakin tinggi hasrat untuk mencoba alat permainan tersebut. Dengan bermain anak didik diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotoriknya.

Menurut Goleman (2009:267) kecerdasan emosi berkembang sejalan dengan fisik dan mental anak. Pembelajaran ini biasanya ditunjukkan dalam aktivitas bermain anak seperti bermain dengan menggunakan alat permainan. Anak menggunakan alat permainan dengan emosi yang menyertainya.

Anak mulai belajar menggunakan alat permainan dalam berbagai cara sehingga ketika anak menggunakan alat permainan ini dapat memperoleh berbagai manfaat perkembangan contohnya dapat merangsang anak secara aktif berpartisipasi dalam proses bermain.

Hal serupa dalam Sudono (2006:1) menyatakan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan dapat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, memasang, membongkar, mengembalikan, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Kegiatan sehari-hari yang tidak bisa terpisahkan dari dunia anak usia awal sekolah adalah kegiatan bermain. Dengan pola belajar sambil bermain dan pola bermain sebagaimana belajar anak merasa nyaman. Alasannya, tanpa sengaja anak bermain sambil belajar dalam permainan dan bermain dalam belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang.

Kondisi belajar yang menyenangkan sekaligus menantang inilah yang mempunyai potensi besar membentuk karakter anak menjadi seorang pembelajar sejati. Hasil belajar anak meningkat tajam karena semakin banyak permainan yang dilakukannya semakin menambah tingkat kecerdasannya.

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat, serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif.

Permainan edukatif disebutkan demikian karena dapat merangsang daya pikir anak. Termasuk di antaranya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam memecahkan masalah.

Selain itu juga, mainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tetapi juga diuntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun mengerjakan permainan tersebut. Maka dari itu mainan edukatif sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, terutama pada usia dini.

Hal serupa diungkapkan oleh Ismail (2009:157) bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan serangkaian alat yang digunakan anak, orang tua maupun guru untuk meningkatkan fungsi kognitif, sosial emosional dan spiritual anak, sehingga muncul kecerdasan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Kelompok A Di TK Patriotik Desa Bube Baru Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango“.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang saya lakukan, masalah yang teridentifikasi yaitu :

1. Kecerdasan emosi anak masih kurang.
2. Penggunaan alat permainan edukatif yang masih jarang dilakukan oleh guru.
3. Pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang mempengaruhi kecerdasan emosional anak.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah Adakah Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Kelompok A Di TK Patriotik Desa Bube Baru Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango ?

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Kelompok A Di TK Patriotik Desa Bube Baru Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1.5.1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan inovasi pembelajaran, khususnya pembelajaran untuk kecerdasan emosional anak.

- b) Sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dengan karakteristik penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Anak

- a) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.
- b) Menumbuhkan kecerdasan emosional anak sehingga prestasi dan hasil belajarnya meningkat.

2. Guru

- a) Memperbaiki kinerja guru dalam perbaikan pembelajaran untuk kecerdasan emosional anak.
- b) Guru dapat berkembang secara profesional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- c) Guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

3. Sekolah

- a) Meningkatkan kualitas pembelajaran untuk anak.
- b) Memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional para guru, dan perbaikan proses serta hasil belajar anak.
- c) Memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan proses pembelajaran untuk bidang pengembangan kecerdasan emosional anak.