

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini ini merupakan sosok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Dalam rentang kehidupannya anak akan mengalami suatu perkembangan baik secara fisik maupun psikisnya yang berlangsung secara bertahap. Dalam Sujiono (2013:6) Anak usia dini ialah merupakan seseorang yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Desmita (2013:4) Perkembangan sendiri menghasilkan bentuk-bentuk juga ciri-ciri kemampuan baru yang berlangsung dari tahap aktivitas yang sederhana menuju ketahap yang lebih tinggi.

Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya di singkat PAUD, merupakan suatu upaya dalam pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Permendikbud no 146 tahun 2013). Untuk alasan ini, belajar untuk anak-anak usia ini harus diadakan secara profesional untuk membantu proses pengembangan anak usia dini (Sofyan, Anggereini, & Saadiah, 2019:1137)

Pendidikan anak usia dini ini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang akan memberikan sebuah

kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksprimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Sujiono 2013:7).

Secara umum pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai suatu usaha penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini guna membantunya dalam mengembangkan berbagai aspek juga potensi yang dimiliki anak (Sofyan & Anggereini, 2019:2208). Ketika melakukan proses pembelajaran sehari-hari, guru dituntut untuk mempersiapkan semua alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, juga mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian, karena berdasarkan desain ini guru dapat mengambil tindakan dalam proses belajar dalam satu hari.

Taman kanak-kanak bukanlah sekolah, sehingga sistem pembelajaran yang diterapkan pada TK tidak bisa disamakan dengan di SD. Beberapa prinsip harus diperhatikan dalam pembelajaran di TK adalah dunia bermain dan dalam masa pertumbuhan sehingga belum waktunya bagi anak TK untuk belajar sebagaimana yang dilaksanakan di sekolah. Meskipun bentuk permainan anak-anak diseluruh dunia dan dari waktu ke waktu berbeda-beda, tampaknya esensinya tetap sama, esensi bermain seperti: aktif, menyenangkan, voluntir, motivasi internal, memiliki aturan, dan simbolik serta berarti (Slamet 2005 dalam Sofyan 2015:10). Taman kanak-kanak pada umumnya berguna sebagai sarana bagi anak untuk melakukan interaksi sosial dengan teman-teman sebayanya, interaksi ini dilakukan anak dengan cara bermain bersama dengan temannya.

Menurut Nurmalitasari1 2015:104 Awal perkembangan sosial pada anak tumbuh dari hubungan anak dengan orang tua atau pengasuh dirumah terutama anggota keluarganya. Anak mulai bermain bersama orang lain yaitu keluarganya. Tanpa disadari anak mulai belajar berinteraksi dengan orang diluar dirinya sendiri yaitu dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi sosial kemudian diperluas, tidak hanya dengan keluarga dalam rumah namun mulai berinteraksi dengan tetangga dan tahapan selanjutnya ke sekolah.

Aspek perkembangan sosial pada anak usia dini diharapkan memiliki kemampuan dan kompetensi serta hasil belajar yang ingin di capai adalah kemampuan mengenal lingkungan sekitar, mengenal alam, mengenal lingkungan sosial, peranan masyarakat, dan mengenali keberagaman sosial serta budaya yang ada disekitar anak tersebut dan mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, memiliki kontrol diri yang baik dan memiliki rasa empati pada masalah orang lain (Yamin dan Sanan 2013:118). Didalam aspek perkembangan inilah anak juga diharapkan mampu menjadi sosok yang bertanggung jawab pada apa yang dikerjakannya dan pada apa yang dimilikinya. Rasa tanggung jawab dalam perkembangan sosial sangatlah diperlukan dan mesti ditingkatkan sejak dini guna membiasakan anak berperilaku bertanggung jawab.

Peningkatan rasa tanggung jawab pada anak sangatlah di perlukan sedari dini. Hal ini dapat di lakukan dengan hal-hal kecil seperti mengajarkan pada anak untuk membereskan mainannya setelah bermain, saling membantu di dalam suatu kegiatan bersama teman, mampu menjaga mainannya sendiri, menghargai milik temannya,

dan tidak bersikap menang sendiri dalam berkegiatan. Karena dengan menanamkan sikap tanggung jawab sedari dini dapat membantu anak untuk dapat beradaptasi dengan baik saat ia terjun ke lingkungan masyarakat.

Pada saat anak baru memasuki jenjang pendidikan (TK) pada umumnya anak akan mulai melakukan pendekatan untuk dapat berinteraksi dengan teman sebayanya, akan banyak yang pada awalnya masih malu-malu untuk bertegursapa atau ada juga yang dapat langsung akrab dengan temannya. Pada tahap ini umur anak akan berada pada kisaran 4 - 6 tahun dimana pada usia tersebut sifat masih akan sangat egosentris lalu bersikap selalu ingin dituruti segala keinginannya juga anak menjadi menang sendiri dan tidak mau mengalah dengan teman-temannya. Kebiasaan dari sifat egosentrisnya inilah yang apa bila tidak dibiasakan sejak ia masih di TK akan terbawa menjadi kebiasaan hingga ia memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Anak sangat suka bermain terutama bermain bersama teman-temannya, dengan bermain anak belajar secara langsung di lingkungan pertemanan. Bermain sendiri merupakan suatu kegiatan yang sangat di minati anak karena anak mampu menghabiskan hari-harinya hanya dengan bermain terutama bermain bersama teman-temannya. Menurut Mayesty 1990 dalam Sujiono (2013:134) bagi seorang anak, bermain adalah suatu kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.

Maka dari itu untuk meningkatkan rasa tanggung jawab pada anak inilah dapat dilakukan melalui beragam kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak agar mampu mengembangkan rasa tanggung jawabnya. Salah satu kegiatan yang dapat melatih anak adalah dengan kegiatan *funcooking*, karena didalam kegiatan ini anak dilatih untuk mampu bertanggung jawab dengan apa yang sedang ia kerjakan, dapat mengantri dalam menggunakan alat-alat, anak juga mampu mentaati aturan-aturan yang berlaku didalam kegiatan, dan juga belajar bertanggung jawab dengan barang barang yang telah ia gunakan.

Didalam kegiatan ini anak hanya akan merasa bahwa ia sedang bermain walau nyatanya didalam kegiatan *funcooking* ini diharapkan mampu meningkatkan rasa tanggung jawab pada anak. Karna biasanya anak lebih tertarik melakukan suatu kegiatan yang membuat mereka merasa seperti bermain, dari sinilah anak dapat belajar, merasakan langsung, mendapat pengalaman dan juga merasa selalu senang dalam melakukan suatu kegiatannya.

Kegiatan *funcooking* ini juga merupakan salah satu dari program ilmuwan cilik yang sedang dibuat oleh pemerintah. Materi kegiatan ini berisi konteks pengetahuan yang dapat dipelajari anak mencakup sosial, budaya, manusia, lingkungan, alam dan fenomenanya, keaksaraan awal, matematika awal, kesehatan diri, seni, fisika-kimia sederhana, sosial ekonomi (profesi, kewirausahaan). Materi kegiatan disediakan dalam buku-buku kegiatan yang, diberi judul: (1) Ilmuwan Petani Cilik,(2) Ilmuwan Nelayan Cilik, (3) Ilmuwan Peternak Cilik, (4) Ilmuwan Pedagang Cilik, (5) Ilmuwan Laboran Cilik, (6) Ilmuwan Chef Cilik. Menurut Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia

Dini Dan Pendidikan Masyarakat Tahun 2018 program ilmu cilik adalah program pembelajaran yang menerapkan pendekatan saintifik dimana anak mengamati obyek, mencari tahu, membuat pendapat berdasarkan pikirannya, lalu mencobakan pembuktian pendapatnya. Salah satu manfaat dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan sikap ingin tahu, teliti, sabar, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, bekerja sama, mandiri, dan bekerja tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Puji Lestari dengan judul Peningkatan Kreatifitas Melalui *Funcooking* pada Kelompok A RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta Selatan. Menyatakan bahwa bahwa kreativitas anak kelompok B TK Fatahillah, Mekarsari, Cimanggis, Kota Depok dapat ditingkatkan dengan bermain *fun cooking*. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil observasi yang telah dilakukan pada pratindakan, siklus I, dan siklus II yang hasilnya mengalami peningkatan yang berarti.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi, hal ini dikarenakan perbedaan variabel dalam meneliti. Pada penelitian kali ini menggunakan judul “Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain *Fun Cooking* Pada Kelompok B Di Tk Islam Al- Falah Kota Jambi.” Pada penelitian ini menggunakan variabel rasa tanggung jawab, yang mana diharapkan dengan menggunakan bermain *funcooking* ini anak mampu lebih menjadi salah satu kegiatan pembelajaran guna meningkatkan rasa tanggung jawab pada anak. Diharapkan perkembangan rasa tanggung jawab pada anak juga dapat lebih meningkat dari sebelumnya.

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan pada kelas B.6 di Tk Islam Al-Falah dengan jumlah murid 16 yang terbagi atas 8 perempuan dan 8 laki-laki. Di kelas tersebut terdapat beberapa anak yang masih susah untuk disuruh membereskan mainannya setelah bermain, anak sering mengganggu temannya pada saat berkegiatan, anak juga cenderung saling merusak mainan temannya, anak masih belum mampu menjaga mainan atau barang miliknya, dan masih banyak anak yang belum dapat dikatakan mampu dalam bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru, dan lebih banyak mengganggu temannya.

Melalui hasil observasi inilah dapat dilihat bahwa rasa tanggung jawab pada anak di kelas B.6 masih membutuhkan bantuan untuk stimulus guna meningkatkan rasa tanggung jawabnya. Maka dari itu peneliti menggunakan kegiatan *funcooking* untuk membantu anak dalam meningkatkan rasa tanggung jawab pada anak. Dari kegiatan bermain *funcooking* ini anak akan belajar bagaimana untuk dapat tanggung jawab dengan apa yang di kerjakannya tanpa mengganggu temannya yang lain, juga anak dapat membiasakan diri membersihkan peralatan-peralatan yang telah digunakannya. Anak juga dapat belajar mengerjakan tugasnya sendiri tanpa bantuan guru.

Kegiatan bermain *funcooking* ini juga dapat dilakukan sendiri atau berkelompok sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan setingan kelas yang digunakan. Saat melakukan kegiatan bermain *funcooking* secara sendiri-sendiri anak akan mengekspresikan hasil kegiatannya sendiri sesuai keinginannya dan anak akan dapat menikmati langsung hasil karyanya sendiri sedangkan bila

melakukannya secara bersama-sama maka anak akan belajar untuk saling bekerja sama dengan temannya dan saling membantu satu sama lain.

1.2 Identifikasi Masalah

Perkembangan kemampuan rasa tanggung jawab pada anak belum berkembang secara optimal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang tersebut terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

1.3.1 Bagaimana tingkat perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada anak usia dini sebelum diberi tindakan dengan menggunakan bermain *funcooking*?

1.3.2 Bagaimana tingkat perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada anak usia dini sesudah diberi tindakan dengan menggunakan bermain *funcooking*?

1.3.3 Apakah dengan menggunakan bermain *funcooking* dapat meningkatkan perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada anak usia dini.

1.4 Tujuan Penulisan

1.4.1 Untuk mengetahui tingkat perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada anak usia dini sebelum diberi tindakan dengan menggunakan bermain *funcooking*

1.4.2 Untuk mengetahui tingkat perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada anak usia dini sesudah diberi tindakan dengan menggunakan bermain *funcooking*

1.4.3 Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan bermain *funcooking* dapat meningkatkan perkembangan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada anak usia dini

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

Peneliti ini dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori yang didapat dibangku kuliah dalam kegiatan pembelajaran nyata.

1.5.2 Bagi Guru

Peneliti ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui bermain *funcooking* untuk meningkatkan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain agar dapat di terapkan juga di sekolah

1.5.3 Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber informasi untuk mengembangkan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada anak agar dapat diterapkan dirumah dengan bermain *funcooking*.

1.6 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini difokuskan untuk melihat tingkat kemampuan dari rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada anak usia dini melalui bermain *funcooking*.

1.7 Definisi Oprasional

Tanggung jawab merupakan sifat dan tingkah laku yang di tunjukan melalui kemampuan untuk menjalankan kewajiban yang dimiliki dengan sebaik mungkin. Sifat ini mampu membuat orang-orang yang disekitar individu mampu untuk memberikan kepercayaannya kepada individu tersebut.

Bermain *funcooking* merupakan suatu kegiatan memasak yang dilakukan oleh anak dibawah pengawasan orang dewasa guna untuk mengajarkan anak kegiatan-kegiatan sehari hari sedari dini.