

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang mencakup rentang usia 0-6 tahun, sering disebut sebagai masa emas atau *golden age* karena pada periode ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupannya. Dalam segi pertumbuhan, terjadi perubahan dalam ukuran dan bentuk tubuh serta anggota tubuh anak. Sementara dalam hal perkembangan, ada perubahan mental yang terjadi secara bertahap, mencakup kemampuan, kecerdasan, sikap, tingkah laku, pola pikir, dan aspek-aspek lainnya.

Dalam proses perkembangan anak yang sangat cepat, salah satu aspek yang menjadi sangat penting adalah pengembangan karakter. Konsep pendidikan karakter sebenarnya bukan hal baru. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan karakter dewasa ini semakin penting dan mendesak karena berbagai situasi yang dihadapi bangsa dan negara (Darwis, 2020). Saat ini, situasi menunjukkan kebutuhan yang mendesak untuk pendidikan karakter, terutama mengingat peningkatan tindakan kriminalitas yang sering dilakukan oleh pelajar atau anak di bawah usia.

Menyadari akan pentingnya hal tersebut, maka memberikan layanan pendidikan sejak dini sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan Pendidikan Anak Usia Dini didefinisikan sebagai pendidikan yang dirancang untuk mendorong pertumbuhan perkembangan anak (Haryani et al, 2019:105). Anak usia dini memiliki aspek-aspek yang harus dikembangkan, ada enam

aspek menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, salah satunya adalah aspek sosial emosional. Dalam ranah aspek perkembangan sosial emosional ada tiga nilai sesuai dengan Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang harus dikembangkan, salah satunya yaitu tanggung jawab.

Tanggung jawab adalah kewajiban seseorang untuk melaksanakan dan menyelesaikan tugas, yang harus dikerjakan dengan baik dan juga bertanggung jawab atas kegagalannya (Pramasanti et al., 2020:44). Tanggung jawab terbagi menjadi beberapa jenis yang meliputi tanggung jawab kepada diri sendiri, Tuhan Yang Maha Esa, tugas atau amanah, keluarga, dan masyarakat (Syafitri, 2017:57).

Tanggung jawab memiliki peran penting untuk diajarkan dan dikembangkan pada anak mulai usia dini dengan catatan tanggung jawab tersebut dalam jangkauan kemampuan anak. tanggung jawab anak usia dini berbeda dari tanggung jawab orang dewasa. Anak-anak usia dini memiliki tugas sederhana, seperti menjaga barang milik mereka sendiri, meletakkan kembali barang dan mainannya ke tempatnya semula, melakukan tugas yang diberikan oleh guru, dan melakukan tugas yang diberikan oleh guru hingga selesai, dan menghargai waktu.

Menurut Musbikin (2020:188) seseorang dikatakan bertanggung jawab apabila ia mampu melakukan tugasnya secara mandiri tanpa menunggu perintah, dapat menjelaskan semua hal yang ia perbuat, dapat berkonsentrasi pada belajar yang rumit, memiliki minat yang tekun dalam belajar, menjalin komunikasi antar sesama anggota dalam kelompok,

menghormati dan menghargai aturan, serta bersedia dan siap mempersentasikan hasil kerja kelompok.

Mengingat karakteristik anak yang aktif bermain, maka pembelajaran di taman kanak-kanak harus melibatkan banyak aktivitas bermain didalamnya. Pandangan rousseau tentang pendekatan naturalism anak dapat memberikan gambaran bahwa pendidikan tidak selalu memiliki esensi yang bersifat akademis tetapi juga dapat dipadukan dengan pengembangan moral anak yang bersifat karakter. Pendidikan yang bersifat alami dapat mengantarkan anak-anak untuk mencapai tujuannya melalui indera yang mereka miliki sehingga pendidik dapat memberikan sarana yang diperlukan sesuai keterampilan dan bakat anak (Lasterman, 2024)

Permainan pura-pura (*pretend play*) merupakan salah satu strategi bermain yang dapat digunakan pada anak usia dini. Bermain berpura-pura melibatkan penggunaan peran orang lain, suatu objek, atau suatu tindakan. Suminar menyatakan dalam jurnalnya *pretend play* adalah bentuk permainan yang didalamnya mengandung unsur berpura-pura. Permainan ini berbeda dengan *role play*, karena dalam *pretend play* selain terdapat sejumlah aturan, digunakan sejumlah peralatan tertentu yang menunjang permainan. Dengan demikian, kalau dalam *role play* penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam *pretend play* lebih pada peralatan yang dipakai dan yang menunjang unsur “pura-pura” yang ada dalam permainan (Suminar, 2009). Bermain pura-pura adalah bentuk permainan yang menggunakan persepsi anak tentang dunia dan fantasi untuk melambangkan satu objek dengan yang lain (Sansanwal, 2014). Pendapat

tersebut menyatakan dalam bermain pura – pura anak menirukan perilaku, ciri – ciri objek tertentu melalui informasi atau pengetahuan yang telah dimiliki anak. Menurut Piaget dalam Masnipal (2013), ada dua jenis perilaku bermain pura-pura: bermain pura-pura sendiri (*solitary pretend play*) dan bermain pura-pura sosial (*sosiodramatic play*). Permainan sosial melibatkan kelompok orang, seperti guru, kakak kelas, atau teman sebaya. Sebagai contoh, ada berbagai jenis permainan sosial, seperti masak-masak, perang-perang, atau sekolah-sekolahan. Carruthers (dalam Suminar, 2009) menyatakan pendapat serupa, mengatakan bahwa bermain pura-pura, juga dikenal sebagai permainan palsu, berkontribusi pada perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir kreatif. Selain itu, *Pretend play* memungkinkan anak untuk memberikan arti terhadap obyek dan perilaku, sehingga akan berkembang representasi simbol, yaitu anak dapat memberikan simbol terhadap apa yang dilihat dan dimainkannya (Khan, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Amri (2019) menyatakan bahwa penggunaan metode *pretend play* dapat meningkatkan karakter anak usia dini karena dengan *Pretend Play* berdampak sangat positif tidak hanya pada perubahan karakter anak didik tetapi juga pada ke semua aspek perkembangan pada anak jika dilakukan secara tepat dan benar. kemudian, kelebihan bermain pura-pura (*pretend play*) diungkapkan oleh Suparman (dalam Halida, 2011) bahwa bermain pura-pura (*pretend play*) merupakan kegiatan dari bentuk kreativitas anak melalui daya imajinasi dan fantasi yang memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri sehingga dapat

membangun kreativitas itu sendiri. Dalam permainan pura-pura, anak-anak akan berimajinasi untuk meniru aktivitas atau kegiatan yang dimainkan sesuai dengan tema permainan. Kemudian, mereka akan belajar bersikap dan berperilaku kreatif sesuai dengan apa yang mereka tiru. Dalam permainan pura-pura, mereka juga akan belajar menyelesaikan masalah dan menyampaikan ide-ide mereka.

Hasil observasi dan pengamatan peneliti pada tanggal 20 – 30 September 2023 di Kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota. Peneliti menemukan bahwa sikap tanggung jawab beberapa anak belum berkembang dengan baik. Hal ini ditandai dengan ditemukan beberapa indikator yang masih kurang tercapainya dari keseluruhan tingkat pencapaian indikator sikap tanggung jawab anak. Masalah yang terlihat pada sikap tanggung jawab yang ditunjukkan oleh anak ditemukan anak tidak membereskan alat permainan atau alat belajar setelah digunakan yaitu (par, afn, hf, ena, ob, mnd, rsy, rts, ap), anak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru kepadanya yaitu (afn, gms, irp, mnd, rsy, rts, ap, ob, azg), kemudian anak tidak dapat menjaga barang pribadi maupun milik sekolah seperti krayon, botol minum ataupun mainan, yaitu (par, afn, gms, ob, irp, rsy, af, mnd, ap, azg, dai) yang mana ada beberapa anak yang membawa pulang barang milik sekolah , serta anak yang belum bisa menaati aturan kelas secara keseluruhan seperti keluyuran ketika kegiatan belajar berlangsung, dan ditemukan juga anak yang belum bisa mengatur diri sendiri seperti duduk rapi dan sopan yaitu (par, gms, mnd, ob, rsy, mha).

Salah satu metode yang yang dipilih untuk mengembangkan karakter sikap tanggung jawab anak dalam penelitian ini adalah dengan mengajak anak bermain pura-pura (*pretend play*). Metode ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan karakter sikap tanggung jawabnya karena dengan bermain pura-pura (*pretend play*) nantinya anak bertanggung jawab dengan alat-alat yang digunakan, serta bertanggung jawab terhadap perannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Pura-Pura (*Pretend Play*) terhadap Sikap Tanggung Jawab Anak Kelompok B di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Media dan kegiatan dalam pembelajaran kurang bervariasi
2. Sikap tanggung jawab anak kelompok B belum berkembang dengan baik seperti ada beberapa anak kurang tahu akan haknya, kurang bertanggung jawab dalam perilakunya, kemudian anak yang belum bisa mengatur diri sendiri dan menaati aturan kelas.

1.3. Batasan Masalah

Melihat terlalu luasnya cakupan tanggung jawab, untuk menghindari multitafsir terhadap penelitian ini maka peneliti memberi batasan dalam penelitian ini yaitu diataramya:

1. Tanggung jawab pada penelitian ini dibatasi pada : anak tahu akan haknya, anak bertanggung jawab atas perilakunya, anak mengatur diri sendiri, serta anak menaati aturan kelas.
2. Bermain pura-pura (*pretend play*) pada penelitian ini dibatasi pada bermain pura-pura menjadi pedagang dan pembeli dengan indikator anak menggunakan pengalaman realitasnya sebagai bahan untuk memiliki sikap yang bertanggung jawab terhadap peran, perilaku dan terhadap alat-alat yang digunakannya.
3. Penelitian ini dibatasi pada anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dari bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap sikap tanggung jawab anak kelompok B TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota”?

1.5.Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap sikap tanggung jawab anak Kelompok B di TK Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota.

1.6.Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik
 - a. Agar peserta didik lebih bertanggung jawab dalam melakukan segala hal.

- b. Diharapkan dapat memberi manfaat bagi anak berupa pengalaman agar anak berperilaku bertanggung jawab atas setiap tindakannya.
2. Bagi guru
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan serta mengembangkan keterampilan mengajar pendidik di kelas
 - b. Penelitian ini dapat memberikan panduan kepada pendidik tentang pentingnya *pretend play* dalam pengembangan sikap tanggung jawab anak. Pendidik dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk merancang kegiatan pendidikan atau bermain yang mendukung perkembangan tanggung jawab.
 3. Bagi lembaga
 - a. Sebagai pengetahuan baru mengenai manfaat bermain pura-pura (*pretend play*) dalam mengajarkan tanggung jawab anak.

1.7. Defenisi Operasional

Defenisi Operasional dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu :

1. Bermain pura-pura (*pretend play*) dalam penelitian ini meliputi kegiatan bermain pura-pura untuk menjadi pedagang dan pembeli dengan indikator anak menggunakan pengalaman realitasnya sebagai bahan untuk membuat jalan atau alur cerita dengan komponen yang terkandung, anak menggunakan bahasa verbal, serta anak melakukan interaksi sosial.
2. Sikap Tanggung Jawab dalam penelitian ini meliputi sikap tanggung jawab anak yang ditandai dengan anak tau akan haknya seperti anak anak membereskan alat permainan atau alat belajar setelah

digunakan, anak menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya, kemudian anak dapat menjaga barang pribadi dan milik sekolah, serta anak yang menaati aturan kelas dan dapat mengatur diri sendiri.