

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Secara yuridis formal, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidikan yang diberikan kepada anak usia lahir hingga enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti Pendidikan Dasar, menurut Pasal 28 Ayat 1. Selanjutnya, Pasal 1 Ayat 14 mendefinisikan PAUD sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia lahir hingga enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangkaian pendidikan.

Permendikbud No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menggambarkan anak-anak yang berusia antara 0 dan 6 tahun sebagai anak usia dini. Untuk setiap pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia keemasan, atau golden age, diperlukan perhatian dan stimulus dari lingkungannya. Dalam menstimulasi pendidikan anak, harus sesuai dengan karakteristiknya agar perkembangannya tercapai dengan baik.

Istilah "PAUD" mengacu pada proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun yang mencakup aspek fisik dan nonfisik. Proses ini mendorong perkembangan jasmani dan enam aspek perkembangan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian, perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang secara optimal. Stimulasi yang efektif dan sesuai dengan rentan usia anak juga dapat meningkatkan aspek-aspek anak.

Empati adalah suatu aspek yang harus ditanamkan dan dikembangkan secara optimal berawal sejak dini. Empati adalah memahami dan merasakan perasaan individu terhadap individu lain dengan memberi reaksi yang tepat terhadap perasaan orang lain, atau dalam artian sikap yang mencerminkan kepribadian individual yang berakhlak, moral agama. Selanjutnya Borba (2008:21) menyatakan bahwa anak jika sudah terbentuk sikap empatinya, maka kepribadian anak akan baik salah satunya akan menjadi anak yang bertoleransi, kasih sayang, menolong sesama teman, peduli, dll. Jika anak memiliki sikap empati yang baik maka kepribadian anak terhadap diri sendiri atau orang lain akan

baik dan jika sebaliknya anak yang belum terbentuk sikap empatinya atau memiliki empati yang rendah, maka dapat mengakibatkan munculnya masalah sosial contohnya *bullying*. Empati yang tinggi akan mendorong anak senantiasa memperlakukan orang lain dengan baik. Sementara disisi lain, rendahnya empati dapat mengakibatkan munculnya berbagai masalah sosial pada anak salah satunya *bullying*. (Fatimatuzzahro & Irwanto, 2017).

Contoh Kasus Bullying Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Maghfiroh, 2022)

1. Anak mengejek secara verbal seperti mengolok, mengejek,) contoh secara verbal temannya seperti warna kulit kamu hitam kemudian anak laki-laki yang rambutnya panjang menjadi penyebab bullying.
2. Anak mengejak secara fisik seperti (memukul, menendang, mendorong, dan merusak mainan teman) contohnya anak mendorong teman saat berebut mainan)
3. Contoh bullying dalam bentuk psikologis contohnya anak tidak mau berteman saat dihasut oleh temannya untuk tidak berteman lagi dengan dia karena melakukan kesalahan

Dalam Indrawan, F.A. (2017). Bully semakin menjadi, pengamat : perlu dibangun empati ke sesama, detiknews. Bahwa di Jakarta terdapat bully yang tertuju kepada anak dibawah umur dan peserta didik berkebutuhan khusus. Tutur Davie selaku pengamat sosial merasa prihatin dengan keadaan saat ini, menghimbau davie mengungkapkan bahwa pendidikan baik di sekolah atau di kampus hanya memfokuskan diri sebagai upaya untuk pengetahuan umum tanpa di sertai dengan keterampilan sosial dan membangun empati terhadap sesama. Sehingga banyak sekali perundungan yang terjadi pada anak berkebutuhan khusus masih sangat tinggi yang menyebabkan kurangnya akan kesadaran diri terhadap berempati dengan sesama.

Kemudian pula berdasarkan studi di barat pembullying ini yang terjadi pada anak berkebutuhan khusus sekitar 46% dibandingkan dengan individual yang lain yaitu 10%, Kondisi ini yang mendorong para individu berkebutuhan khusus sering mengalami kasus perundungan, di mana studi menunjukkan 73 persen mereka akan digoda atau dijadikan objek lelucon, 53 persen diasingkan, 47

persen akan diberikan label-label tidak positif dan 1/3 nya mengalami perundungan secara fisik," papar Devie.

Fitri Wulandari.S. (2017) bahwa empati yaitu hal yang sangat perlu dikembangkan oleh anak sedari kecil. Karena semakin berkembang daya pikir anak dan teknologi, dengan begitu semakin berkembang pula sikap empati si anak dengan pengalaman-pengalaman yang ia dapatkan dalam mengeksplor dunianya. Kemudian pula si anak akan mendapatkan pengalamannya berdasarkan stimulus orang tua, lingkungan, dan teman bermainnya. Serta jika sikap empati tidak dibentuk sejak dini, dengan begitu dapat terjadi seperti munculnya permasalahan sosial seperti tidak peduli antar sesame. Hal yang dapat anak kurang terbentuk sikap empati yaitu penerapan oleh orang tua atau guru yang ia lihat, dengan dan dirasakan oleh anak baik di rumah, lingkungan, atau sekolah dapat dijadikan sebagai contoh untuk kelangsungan hidupnya. Karena anak usia dini itu peniru yang handal. Kehadiran orang tua dan guru sangatlah penting dalam proses tumbuh kembang si anak.

Media adalah menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Gagne (dalam Femmy, 2018, hlm.5) berpendapat media ialah serangkaian pesan yang dapat menyalurkan materi kepada peserta didik. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses untuk membentuk kehidupan belajar. Jadi media pembelajaran adalah suatu media yang dijadikan sebagai penunjang atau alat bantu proses pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik melalui pendidik dengan alat dan bahan yang memadai yang dikemas melalui media pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Selain itu, Depdiknas menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Media adalah menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merespon pikiran, perasaan, dan minat peserta didik dengan kata lain proses belajar terjadi (Sadiman, Raharjo, dan Haryono, 2009 dalam Eka, 2017). Media bergambar yang disampaikan kepada peserta didik yaitu flashcard. Media juga sebagai tolak ukur keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak.

Dengan adanya media, seorang pendidik mampu mengimplementasikan pembelajaran yang edukatif dan menarik jika di rancang sesuai kebutuhan materi.

Pembelajaran (menganstruksi lingkungan) mencakup banyak hal, seperti ceramah, diskusi, buku, permainan, dan sebagainya. Pembelajaran adalah apa pun yang dilakukan dengan sengaja untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar, seperti penerapan metode konstruktivistik, pembelajaran mandiri, dll. Menurut definisi Reigeluth dan Carr-Chellman (2009:6).

Gagne menggambarkan pembelajaran sebagai “a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning” (Personal, 2009:9 dalam Miratul, 2019, hlm. 8). bahwa pembelajaran adalah sekumpulan aktivitas yang dibuat dengan sengaja untuk mempermudah proses belajar. Dick dan Carey (2006 dalam Miratul, 2019, hlm. 8) mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa yang disampaikan secara sistematis dan terencana menggunakan satu atau beberapa jenis media.

Flashcard yaitu suatu kartu kecil dengan berbentuk yang beraneka ragam baik dalam berbentuk gambar, teks, atau tanda symbol yang dapat membentuk aspek sesuai dengan pencapaiannya seperti dapat melatih dan menambah kosakata (Arsyad, 2011 dalam Eka, 2017). *Flashcard* memiliki dua sisi, bagian depan *flashcard* yaitu gambar dan kata. Hudson, Tagliber, Johnson dan Yarbrough (dalam Eka, 2017) mengemukakan bahwa flashcard dapat meningkatkan daya pikir anak, karena media visual yang membawa pengaruh yang lebih besar dalam mengingatkan dibandingkan dengan media audio/verbal yang menggunakan suara saja. Paivio (dalam Eka, 2017), menjelaskan bahwa gambar itu sangat efektif terhadap daya pikir anak bersifat independent karena melalui kode memori dari kode lisan. Visual gambar mudah diingat sedangkan kata-kata sulit diingat karena gambar mudah disimpan dalam memori dibandingkan dengan kata-kata yang bersifat abstrack (Stephen, 2011 dalam Eka, 2017).

Dengan demikian *flashcard* termasuk kedalam media visual yang memiliki wujud nyata berupa visual gambar yang dapat menarik perhatian anak. Melalui media visual ini anak mampu meningkatkan daya pikirnya serta kosakata anak dapat bertambah dengan gambar-gambar yang dilihatnya. Apalagi anak-anak

menyukai hal baru yang dilihatnya dan rasa penasaran pun akan muncul dengan hal yang menarik. *Flashcard* dapat memberikan memori yang bermakna dan terkesan mudah diterima kedalam daya pikir si anak. Untuk itu *flashcard* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang pencapaian sosial emosional melalui empati si anak.

Berdasarkan permasalahan mengenai sosial emosional yaitu sikap empati anak usia dini belum berkembang dengan maksimal dalam penggunaan *flashcard*. Perlu adanya peningkatan media pembelajaran *flashcard* dalam kemampuan sosial emosional anak sebagai penunjang sikap empati anak usia dini. Kemudian pula peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *FlashCard* Terhadap Sikap Empati Anak Usia 5-6 Tahun” yang nantinya akan menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam tingkatan usia dini.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, adapun beberapa rumusan masalah yang diangkat sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana sikap empati anak sebelum diterapkan media pembelajaran *flashcard*?
- 1.2.2 Bagaimana sikap empati anak setelah diterapkan media pembelajaran *flashcard*?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan signifikan sikap empati yang dimiliki oleh anak sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media *flashcard* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini melihat pada rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengidentifikasi sikap empati yang dimiliki anak sebelum mengikuti media pembelajaran *flashcard*.
- 1.3.2 Untuk mengidentifikasi sikap empati anak setelah mengikuti media pembelajaran *flashcard*.

1.3.3 Untuk mengidentifikasi ada atau tidak adanya perbedaan yang signifikan sikap empati yang dimiliki anak sebelum dan sesudah mengikuti media pembelajaran *flashcad*.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah Paud khususnya pembelajaran *flashcard* perasaan.

1.4.2 Bagi Guru

Dengan penelitian ini dapat menjadi bahan perbaikan mutu dan evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

1.4.3 Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan, dorongan, dan pedoman untuk karya tulis ilmiah selanjutnya terutama dalam bidang pendidikan.