

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kemajuan teknologi yang pesat saat ini ditandai dengan maraknya berbagai penemuan teknologi modern yang dirancang untuk memperluas mobilitas dan jangkauan operasional manusia sehari-hari (Hidayat & Maesyaroh, 2020). Era kontemporer telah menyaksikan kemajuan teknologi yang signifikan di bidang sains. Evolusi teknologi gawai dari waktu ke waktu dimulai dengan pendahulu perangkat seluler modern, telepon genggam, yang berevolusi dari perangkat elektronik yang dikenal sebagai telepon. Perbedaan utamanya terletak pada ketergantungan telepon pada kabel fisik untuk komunikasi, sementara telepon genggam beroperasi secara nirkabel dan menawarkan portabilitas. Bukan hal yang aneh di masa kini bagi anak usia dini untuk menunjukkan kemahiran yang luar biasa dalam mengoperasikan gawai dan mendedikasikan waktu yang substansial untuk menggunakannya. Orang tua sering kali memberikan gawai kepada anak-anak untuk berbagai tujuan, termasuk bermain gim, mengakses konten digital tanpa batas, dan memfasilitasi keterlibatan dalam pendidikan.

Sebagaimana yang umum diutarakan oleh anggota masyarakat kontemporer, "Gadget mendekatkan yang jauh sekaligus menjauhkan yang dekat." Fenomena ini terjadi ketika seorang anak asyik menggunakan gawai, sehingga kehilangan kesadaran temporal, sebuah aspek fundamental dalam kehidupan manusia. Perkembangan fisik dan kognitif anak usia dini terbukti dipengaruhi oleh keterlibatan teknologi. Melalui beragam permainan dan fungsi yang tersedia di gawai mereka, anak-anak yang terbiasa menggunakan gawai ini.

Penggunaan ponsel pintar dapat mendorong perkembangan kognitif dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis serta memperluas kosakata,

serupa dengan kemajuan dalam pemerolehan bahasa. Sebaliknya, keterlibatan dengan perangkat elektronik tampaknya berkorelasi dengan perkembangan sosial yang menurun, karena anak-anak yang asyik dengan teknologi tersebut menunjukkan kecenderungan yang lebih rendah untuk berinteraksi dengan teman sebaya.

Penyajian stimulus visual yang seragam secara konsisten pada perangkat digital dapat menghambat perkembangan keterampilan motorik halus, terutama ketika representasi ini tidak secara akurat mencerminkan skala dunia nyata. Lebih lanjut, keterlibatan yang kurang aktif dengan gawai dapat berdampak negatif pada perkembangan motorik kasar. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua yang proaktif sangat penting untuk mengurangi dampak buruk ini. Orang tua dan pemangku kepentingan terkait lainnya berkewajiban untuk menangani masalah ini dengan tekun, sehingga menumbuhkan kesadaran yang lebih besar di antara anak-anak mengenai penggunaan perangkat elektronik yang bijaksana untuk tujuan komunikasi dan hiburan.

Data terbaru menunjukkan bahwa 68,01 persen anak kecil menonton televisi dalam minggu sebelumnya. Pada tahun 2022, Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa 33,44 persen anak usia dini menggunakan ponsel, dengan 24,96 persen mengakses internet. Di antara mereka, penggunaan ponsel diamati pada 25,50 persen balita (usia 0-4 tahun), yang merupakan setengah dari angka anak usia 5-6 tahun (52,76 persen). Temuan MSBP dari tahun 2021 mengungkapkan bahwa 3,69 persen balita mengalami pola asuh yang tidak memadai, sedikit menurun dari 3,73 persen pada tahun 2018. Rekomendasi mengenai penggunaan perangkat untuk balita menyarankan untuk menghindari sepenuhnya atau, jika benar-benar diperlukan, membatasi waktu layar hingga kurang dari satu jam per hari (halodoc, 2021), sesuai dengan pedoman yang ditetapkan.

Dalam pengamatan praktis, anak-anak usia dini di lingkungan pendidikan anak usia dini menunjukkan kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya di kelas. Namun, interaksi sosial dapat berfungsi sebagai penyeimbang penggunaan gadget yang berlebihan dan mengurangi dampak buruknya. Bermain merupakan aktivitas fundamental yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosional, intelektual, dan spiritual anak. Bermain merupakan dunia sekaligus media pembelajaran bagi anak; oleh karena itu, menyediakan kesempatan bermain sama artinya dengan menyediakan kesempatan belajar.

Berdasarkan pertimbangan tersebut di atas, penelitian ini akan dilakukan dengan judul: "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) untuk Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Putra Maju BALEKAMBANG, JAKARTA TIMUR."

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan kontekstual sebelumnya, isu-isu yang dapat dikaji adalah: (1) Peran instrumental perangkat seluler dalam membentuk interaksi sosial siswa. (2) Kemampuan siswa untuk mengatur keadaan emosional mereka selama pembelajaran. (3) Sejauh mana siswa dapat mengembangkan perilaku prososial baik di dalam maupun di luar lingkungan kelas.

Berangkat dari latar belakang, domain penelitian yang teridentifikasi, dan fokus yang digariskan, penelitian ini akan berfokus pada dampak perangkat digital terhadap sosialisasi anak usia dini melalui metodologi pembelajaran berbasis permainan interaktif, khususnya pada siswa di PAUD PUTRA MAJU, Balekambang, Jakarta Timur.

C. Perumusan Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi area dan fokus penelitian, serta pembatasan ruang lingkup penelitian, pertanyaan-pertanyaan spesifik yang memandu penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa pengaruh penggunaan perangkat seluler terhadap pola sosialisasi siswa di PAUD PUTRA MAJU, Balekambang, Jakarta Timur, dalam kerangka model pembelajaran kooperatif?
2. Bagaimana siswa di PAUD PUTRA MAJU, Balekambang, Jakarta Timur, secara efektif mengelola respons emosional mereka selama proses pembelajaran?
3. Sejauh mana siswa di PAUD PUTRA MAJU, Balekambang, Jakarta Timur, dapat meningkatkan kompetensi sosial mereka baik di dalam kelas maupun di luar kelas?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi sosial peserta didik anak usia dini melalui penerapan model pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai Teams Game Tournament (TGT). Lebih lanjut, strategi pedagogis ini dirancang untuk memberdayakan siswa dalam mengelola emosi mereka secara efektif ketika dihadapkan dengan pertanyaan selama proses pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif dalam pemecahan masalah kolaboratif di lingkungan belajar kelas.

E. Kegunaan atau Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan bermanfaat bagi semua pemangku kepentingan di bidang pendidikan, dengan penekanan khusus pada pendidikan anak usia dini, yang melayani tujuan teoretis dan praktis, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

1. Secara teoretis

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dengan memungkinkan lembaga pendidikan untuk memberikan pengajaran berkualitas tinggi yang sepenuhnya memanfaatkan potensi bawaan siswa. Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk memperkaya pengetahuan ilmiah yang berkaitan dengan pendidikan di Indonesia.

2. Secara praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Manfaat bagi siswa terletak pada kapasitasnya untuk meningkatkan interaksi sosial mereka dalam lingkungan belajar di kelas dan untuk menumbuhkan regulasi emosi. Siswa akan memiliki kesempatan untuk menunjukkan kompetensi dan keberanian mereka selama pembelajaran di kelas, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri yang lebih besar dalam keterlibatan mereka dengan kegiatan pembelajaran.

b. Manfaat bagi Pendidik

Bagi para pendidik, penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan pedagogis mereka dan mengoptimalkan pengajaran regulasi emosi dan perkembangan sosial di kalangan siswa. Penelitian ini dapat membantu para pendidik dalam mendiversifikasi strategi keterlibatan emosional mereka di dalam kelas dan dalam memajukan pertumbuhan profesional mereka.

c. Manfaat bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang berharga bagi orang tua, khususnya mengenai aspek interaksi sosial dan regulasi diri emosional.

d. Manfaat bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mereka tentang metode yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan sosial di lingkungan kelas melalui pendekatan berbasis emosional bagi siswa PAUD PUTRA MAJU Balekambang, Jakarta Timur. Penelitian ini juga memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi sarjana di Universitas Mohammad Husni Thamrin Jakarta, dalam program Pendidikan Anak Usia Dini.

e. Manfaat bagi Program Pendidikan Anak Usia Dini

Diharapkan temuan penelitian ini dapat berkontribusi dan memperluas basis pengetahuan bagi mahasiswa PAUD mengenai tantangan yang melekat dalam pedagogi PAUD