

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pemberian stimulasi dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun *Golden Age* yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Usia 0-6 merupakan masa emas untuk memberikan stimulus dan rangsangan kepada anak usia dini, karena pada masa ini anak cenderung lebih cepat merekam dan merespon hal-hal yang terjadi disekitarnya.³

Peraturan Permendikbud Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah mencakup beberapa hal penting terkait dengan capaian pembelajaran PAUD. Capaian pembelajaran PAUD terdiri dari tiga elemen yaitu Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, dan STEAM. Dalam Nilai Agama dan Budi Pekerti pada Kurikulum Merdeka merupakan bagian yang sangat penting untuk pembentukan karakter anak sejak usia dini. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan pendidikan yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial, moral, dan spiritual anak. Pada nilai Tata krama mengajarkan anak untuk bersikap sopan, menghargai orang lain, serta berperilaku sesuai dengan norma sosial yang berlaku. Ini termasuk berbicara dengan baik, menghormati orang tua dan guru, serta bersikap ramah dalam pergaulan. Kurikulum Merdeka PAUD menekankan pembelajaran berbasis pada pengembangan karakter yang seimbang antara aspek kognitif dan nilai-nilai moral serta sosial yang membentuk kepribadian anak secara utuh.⁴

³ Hura, S., & Mawikere, M. C. S. (2020). Kajian Biblika Mengenai Pendidikan Anak Dan Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(1), 15-33.

⁴ Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143-158.

Masa *Golden Age* anak juga sangat peka terhadap stimulus-stimulus yang dilakukan oleh lingkungan sekitar, misalnya interaksi dengan teman sebaya disekolah, orangtua dirumah, bahkan guru disekolah dengan kegiatan yang dilakukan seperti bermain sambil belajar. Karena bermain sambil belajar pada prinsipnya ada kaitannya dengan perkembangan keenam aspek salah satunya adalah nilai agama dan moral.⁵

Moral merupakan hal yang perlu di tanamkan kepada anak sehingga dapat memiliki tata krama yang baik dengan dimulai dengan hal yang dasar. Masalah yang terjadi adalah saat ini sulit untuk memberikan edukasi mengenai tata krama jika pemberian pendidikan tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan lingkungan yang mendukung merupakan hal yang penting bagi anak.

Berdasarkan observasi peneliti Di TK Dharma Wanita Kauman Kelompok B atau usia 5-6 berjumlah 16 anak. Pada TK tersebut terdapat suatu permasalahan perkembangan nilai agama dan budi pekerti yaitu dalam hal tata krama seperti anak tidak dapat menghormati guru, anak sering berkata kotor, anak belum terbiasa mengucapkan “permisi” ketika di depan orang, anak belum terbiasa mengucapkan “tolong” ketika butuh bantuan guru dan temannya, anak belum terbiasa mengucapkan “maaf” ketika tidak sengaja menyakiti temannya, dan belum terbiasa mengucapkan “terimakasih” ketika diberi bantuan. Melihat permasalahan tersebut, pengenalan dan pembiasaan tata krama pada anak penting untuk dilakukan, karena anak akan berhubungan dengan oranglain dan melakukan interaksi dengan lingkungan sosial semasa hidupnya. Sesuai dengan pendapat Islam, Alhaqqa dan Supriyono (2021) bahwasannya pengajaran tata krama sangat penting untuk diajarkan pada anak sedini mungkin, agar menjadi kebiasaan dan karakter yang tertanam kuat hingga kelak dewasa nanti.⁶

⁵ Fitri, M. (2020). Faktor yang mempengaruhi perkembangan moral pada anak usia dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-15.

⁶ Islam, J., & Alhaqqa, J. Y. (2021). Supriyono. “*Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini.*” *Dinamika Sosial Budaya*, 23(2).

Tata krama atau sopan santun adalah suatu cara aturan yang diwariskan dan berkembang di dalam budaya masyarakat yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain untuk menjalin keakraban, saling pengertian, dan saling menghormati sesuai dengan adat yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tata krama yang berlaku di Indonesia beragam macamnya. Khususnya etika, terdapat daerah yang etikanya berakar kepada adat istiadat aslinya, ada beberapa daerah yang berpedoman pada agama yang berpengaruh di sana, dan adapun yang keduanya berbaur menjadi satu atau sering disebut akulturasi.⁷

Pentingnya pembelajaran tata krama di sekolah dimaksudkan agar anak memiliki perilaku yang baik, dapat bersikap sopan dan bertegur sapa dengan ucapan yang benar. Tata krama dapat dimulai dengan hal yang kecil, yang sepiantas mungkin tidak berarti, tetapi dapat membawa akibat yang tidak diduga. Tata krama menyimpan segudang pemikat yang dapat digunakan untuk menyampaikan perhatian kepada orang lain, seperti menyapa orang yang lebih tua, membantu ibu, nenek atau kakek yang takut menyeberang, tersenyum jika bertemu dengan teman atau orang lain, membantu arah jalan kepada orang yang bertanya.⁸

Orang yang memiliki tata krama senantiasa akan menghormati dan dihormati orang lain. Tata krama perlu ditanamkan sejak dini agar anak dapat bersikap sopan. Seorang anak kecil yang terbiasa diajarkan mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu oleh orang lain, dengan sendirinya tanpa disadari saat tumbuh besar nanti akan terbiasa dengan hal tersebut. Perlakuan yang berulang ulang tersebut lama-kelamaan akan menjadi suatu kebiasaan tanpa adanya tekanan untuk menghafalkan harus mengucapkan terimakasih ketika diberi sesuatu. Begitu pula sikap ketika makan, dianjurkan untuk tidak ribut, makan tidak boleh berdecap dan mengambil sesuatu dengan tangan kanan. Hal tersebut jika ditanamkan sejak dini tentu bukanlah suatu beban yang harus dihafal oleh anak. Justru hal tersebut nantinya menjadi suatu kebiasaan

⁷ Fadhilah, A. N. (2021). Pendidikan Tata Krama untuk Anak Usia Dini. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 1-6.

⁸ Hafizha, A., & Wulandari, S. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Tata Krama Anak-Anak Usia Dini. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(3), 540-551.

yang baik karena terbiasa dilakukan secara terus-menerus.⁹

Oleh karena itu, hal yang bersifat baik, seperti perilaku sopan santun harus ditanamkan kepada setiap anak agar kelak menjadi anak yang mengerti adat sopan dan memiliki sikap yang baik. Akan tetapi, pembelajaran yang dilakukan di kelas seringkali hanya berpusat pada ceramah guru saja tanpa diimbangi dengan media pembelajaran yang mendukung. Oleh karena itu, anak kurang mengetahui pokok bahasan yang disampaikan guru, anak hanya dapat menangkap penjelasan verbal guru. Permasalahan tersebut perlu mendapat suatu pemecahan.¹⁰

Salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut yaitu diterapkan suatu media pembelajaran monopoly of manners yang dapat digunakan anak untuk menanamkan nilai tata krama agar anak menjadi mengerti mengenai tata krama. Karena dengan menerangkan saja di depan kelas, anak akan kurang mengerti dan paham dengan pokok bahasan yang di sampaikan guru. Oleh karena itu, media pembelajaran monopoly of manners ini di terapkan untuk anak usia 5-6 tahun agar anak dapat menanamkan nilai tata krama.

¹¹Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran ini, dapat menarik perhatian siswa untuk menyimak materi yang disampaikan melalui media tersebut, sehingga siswa pun dapat lebih mamahami dan mengingat dengan cara melihat dan mendengar langsung materi yang disampaikan oleh guru. Siswa dapat lebih aktif belajar maupun bertanya tentang materi yang kurang dipahami kepada guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat lebih baik.¹²

⁹ Islam, S. N. C., Alhaqqa, J. Y., & Supriyono, S. (2021). Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(2), 292-299.

¹⁰ Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization* (pp. 362-371).

¹¹ Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).

¹² Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93-102.

Banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru untuk penyampaian pesan pembelajaran bukan hanya menggunakan media gambar dan lain sebagainya. Menurut Bandura seseorang dapat belajar melalui pengamatan terhadap satu objek, objek harus menarik, dapat dipercaya, sesuai dengan kelompok dan memiliki standar kegunaan. Berdasarkan hal tersebut salah satu media dalam suatu kegiatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini ialah media monopoli mengenai tata krama.¹³

Monopoli merupakan suatu permainan yang bertujuan untuk menguasai petak tanah di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sebuah sistem ekonomi yang sederhana. Tetapi pada media monopoly of manners ini berbeda dengan mainan monopoly yang lain. Media monopoli ini berisi mengenai nilai tata krama yang bertujuan untuk menanamkan nilai tata krama pada anak usia dini. Manfaat dari media monopoli ini yaitu kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik, dikarenakan peserta didik mendapatkan pengalaman secara nyata untuk memahami konsep belajar dan gambar-gambar yang telah dimodifikasi serta model permainannya dapat lebih menarik peserta didik.¹⁴

Penelitian Neng Sri Sinta Asih dan Jojor Renthha Maranatha yang berjudul “Penggunaan Monopoli Bintang untuk Mengembangkan Sopan Santun Anak usia 5-6 Tahun” disimpulkan bahwa berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pra siklus menunjukkan bahwa anak berada dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan nilai persentase 41,75 persen. Persentase pada siklus pertama 55 persen (Berkembang Sesuai Harapan), persentase pada siklus kedua 71,25 persen (Berkembang Sesuai Harapan) dan persentase pada siklus ketiga 83 persen (Berkembang Sangat Baik). Hasil penelitian ini menemukan bahwa, penggunaan media monopoli bintang dapat direkomendasikan bagi pendidik untuk mengembangkan sopan santun pada anak usia 5-6 tahun. Persamaan penelitian

¹³ Astriani, M. M., & Alfahnum, M. A. (2020). Peningkatan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. *Jurnal PKM (Pengabdian kepada masyarakat)*, 3(4), 366-371.

¹⁴ Meidi, S., Mandira, G., & Nessa, R. (2022). Pengembangan Media Papan Monopoli Untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).

diatas dengan skripsi penulis yaitu menggunakan media monopoli. Perbedaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu penelitian diatas menggunakan bahan dasar kertas sedangkan skripsi penulis dalam mengembangkan media monopoli untuk papannya berbahan dasar kayu dan disesain menarik mengenai nilai tata krama.¹⁵

Berdasarkan hasil peneliti dapat dikatakan bahwa, penggunaan media dalam mengembangkan nilai keagamaan belum maksimal dalam proses pembelajaran. dan belum cukup untuk mendukung perkembangan anak dalam penanaman nilai keagamaan dan belum sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Seharusnya anak usia 5-6 tahun dalam perkembangan nilai agama dan moral, sudah mampu dalam hal tata krama. Tetapi yang ditemukan disini anak belum mampu membedakan benar dan salah dalam hal tata krama, maka dari itu perlu adanya untuk melatih kemampuan siswa dalam menanamkan nilai tata krama.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan terhadap pembelajaran Monopoly of manners dalam menanamkan nilai tata krama pada anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kauman. Pengembangan media tersebut dipadukan berdasar tema yang akan dipilih dengan sebuah inovasi media, agar pengembangan untuk pembelajaran lebih menyenangkan. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berbeda dan baru bagi pembelajaran anak usia dini, dengan judul “Pengembangan Media Monopoly of Manners untuk Menanamkan Nilai Tata Krama Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Kauman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan beberapa permasalahan yang timbul, adapun masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan masih kurang beragam, hanya menggunakan media yang ada di sekolah
2. Belum ada pengembangan media yang membantu anak untuk menanamkan

¹⁵ Asih, N. S. S., & Maranatha, J. R. (2022). Penggunaan Monopoli Bintang untuk Mengembangkan Sopan Santun Anak usia 5-6 Tahun. *Real Kiddos: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 33-46.

nilai tata krama pada anak usia 5-6 tahun.

3. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu guru masih menggunakan metode ceramah.
4. Media dalam mengembangkan nilai keagamaan belum maksimal dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media monopoly of manners yang digunakan untuk menanamkan pembelajaran nilai tata krama pada anak usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Kauman?

Pemecahan permasalahan penelitian ini adalah dengan mengembangkan media monopoly of manners, dimana dalam penggunaan media monopoly of manners ini diharapkan akan mampu menarik perhatian dan memotivasi anak usia dini agar aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga nilai tata krama pada anak usia 5-6 tahun dapat mengalami perkembangan.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian difokuskan pada permasalahan belum ada pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk menanamkan nilai tata krama. Pemecahan masalah yang dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran mengenai nilai tata krama anak usia 5-6 tahun.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media monopoly of manners yang digunakan untuk pembelajaran dapat menanamkan nilai tata krama pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kauman.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan,

khususnya dalam bidang pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

2. Kegunaan Praktis

a). Bagi anak

Anak dapat menanamkan nilai tata krama dengan menggunakan media monopoly of manners, sehingga anak lebih termotivasi, senang dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b). Bagi Guru

1). Guru dapat menanamkan nilai tata krama pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan stimulasi media monopoly of manners.

2). Guru dapat menggunakan media tersebut dalam rangka pengembangan nilai tata krama anak usia 5-6 tahun.

c). Bagi Sekolah

Adanya suatu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh sekolah

G. Penegasan Istilah

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, atau suatu alat yang ditujukan sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik melalui media cetak maupun media elektronik untuk memperlancar penerapan komponen-komponen dari sistem pembelajaran dapat bertahan lama, efektif dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

2. Media Monopoly of Manners

Monopoly of Manners adalah sebuah media pembelajaran atau alat permainan yang digunakan untuk mengajarkan anak-anak pada usia 5-6 tahun mengenai nilai-nilai tata krama atau sopan santun melalui mekanisme permainan yang menarik dan mudah dipahami. Pada permainan seperti ini, konsep tata krama yang dapat diajarkan meliputi cara berbicara dengan sopan, berbagi dengan teman, menghormati orang lain, meminta izin, dan lainnya, yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan agar anak

dapat memahami dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tata Krama

Tata krama merupakan urgensi pendidikan dasar yang harus dimiliki oleh anak didik. Anak usia dini merupakan usia yang harus diberikan segala stimulus dalam segala hal termasuk tata krama. Menurut Setiawan pemberian pendidikan PAUD sangat penting dan merupakan dasar pondasi dasar belajar anak. Sehingga, sebagai pondasi belajar anak, pendidik dapat menanamkan pendidikan kepada tata krama sebagai dasar untuk anak dalam berperilaku.¹⁶

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia ini, merupakan masa emas atau dikatakan “Golden Age”. Dimana stimulasi pada seluruh aspek perkembangan berperan penting bagi tahap perkembangan selanjutnya. Dapat diartikan bahwa pada masa ini, respon anak dalam merekam apa yang diajarkan oleh guru sangatlah baik.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi yang akan disusun nantinya, maka penulis perlu menuliskan sistematika pembahasan karya ilmiah tersebut yaitu : bagian awal, bagian inti, bagian akhir.

1. Bagian awal terdiri dari : , halaman judul, persetujuan, pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.
2. Bagian inti terdiri dari 5 bab yang masing-masing bab berisi sub-sub bab antara lain :

Bab I Pendahuluan terdiri dari : latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

¹⁶ Fadhilah, A. N. (2021). Pendidikan Tata Krama untuk Anak Usia Dini. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 1-6.

Bab II Landasan Teori, Kerangka berfikir dan Pengajuan Hipotesis terdiri dari : deskripsi teori, kerangka berfikir, hipotesis, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian terdiri dari : langkah-langkah penelitian, metode penelitian tahap I (Populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain produk)

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari : Tahap Tahap (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi)

Bab V Kesimpulan dan Saran Penggunaannya terdiri dari : kesimpulan dan saran

3 . Bagian akhir terdiri dari : daftar rujukan, dan lampiran-lampiran