

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan proses belajar mengajar adalah untuk menanamkan sejumlah norma ke dalam jiwa anak. Maka dari itu dalam kegiatan ini dipakai istilah proses interaktif edukatif. Sejumlah norma yang diyakini mengandung kebaikan perlu ditanamkan ke dalam jiwa peserta didik melalui petak umpetan guru dalam pengajaran. Guru dan anak berada dalam satu relasi kejiwaan. Interaksi ini terjadi karena saling membutuhkan. Dalam interaksi edukatif yang berlangsung telah terjadi interaksi yang bertujuan guru dan peserta didiklah yang menggerakkannya. Interaksi yang bertujuan ini disebabkan gurulah yang memaknainya dengan menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif bagi kepentingan Kartini ketelitian dan ketekunan anak dalam belajar, serta mengembangkan keterampilan sosial anak.

Dunia anak adalah bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak TK, dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi : motorik kognitif, kreativitas, bahasa emosi sosial nilai dan sikap hidup, sebab konsep pembelajaran di taman kanak-kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Bermain dapat membawa harapan dan antisi tentang dunia yang memberikan dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang. Melalui bermain akan belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Permainan adalah bentuk kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan melalui kegiatan bermain yang bersifat edukatif demi kepentingan anak. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat serta mau memahami anak dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan. Seperti yang diketahui bersama dalam menuju kedewasaan setiap anak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan diri untuk menunjang kesempatan diperlukan fasilitas dan sarana pendukung dalam berbagai bentuk dan jenisnya antara lain alat peraga dan alat bermain. Maka dari itu bermain alat manipulatif anak dapat berketrampilan dengan guru maupun teman-temannya. Salah satu permainan yang dapat digunakan oleh guru adalah permainan petak umpet. Permainan ini terdiri dari dua orang atau lebih. Semakin banyak anggota yang ikut dalam permainan petak umpet, maka semakin menyenangkan bagi anak untuk melakukannya.

Permainan petak umpet mampu memberikan pembelajaran kepada anak tentang kesabaran, kehati-hatian serta kerja keras. Dengan permainan petak umpet anak akan merasa senang bahkan bila ada orang lain, anak akan tanpa merasa terganggu dan tetap konsentrasi pada apa yang sedang ia kerjakan. Anak juga akan menyukai sekolahnya. Oleh karena itu TK tanpa sarana permainan tidak dapat berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik, karena kegiatan belajar mengajar di TK dilakukan melalui prinsip "belajar sambil bermain".

Dengan bermainpeserta didik diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang mencakup aspek ketrampilan/psikomotor kecerdasan emosi bahkan pengembangan sosial anak.

Dengan mengembangkan keterampilan sosial maka anak dapat memperoleh keterampilan diri dalam berinteraksi dengan kelompoknya atau teman-temannya dan lingkungannya. Orang tua dapat membekali anak dengan keterampilan melalui cara yang menyenangkan.

Namun kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa anak di TK Kartini Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo keterampilan sosial anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam beradaptasi, kemampuan anak dalam bekerjasama serta saling menghargai antar sesama dan bahkan masih sering terjadi antar anak yang saling mengejek.

Melihat pentingnya perkembangan keterampilan sosial anak, hal ini perlu dilakukan tindakan agar dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan keterampilan sosial anak melalui permainan petak umpet pada anak Kelompok B di TK Kartini Kota Barat Kota Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1.2.1 Penerapan pembelajaran melalui pengembangan metode permainan petak umpet yang dilaksanakan oleh guru masih kurang
- 1.2.2 Rendahnya kemampuan sosial emosi anak di sekolah
- 1.2.3 Kemampuan anak dalam sosial emosi masih rendah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengkaji pada identifikasi permasalahan pada penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah yang bertujuan untuk memberikan fokus pada penelitian. Adapun inti permasalahan pada penelitian ini mengkaji tentang penggunaan permainan petak umpet dalam upaya mengembangkan keterampilan sosial anak pada usia 5-6 tahun di TK Kartini Kota Barat Kota Gorontalo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka untuk memberi arah dalam analisis dan pembahasan masalah di atas dirumuskan masalah sebagai berikut : “Apakah permainan petak umpet dapat mengembangkan ketrampilan sosial anak kelompok B di TK Kartini Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui serta mengembangkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK Kartini Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo melalui kegiatan permainan petak umpet.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi sekolah

Memberikan kontribusi yang berarti bagi sekolah, tempat meneliti, dalam upaya pengembangan sosial anak yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran.

1.6.2 Bagi guru

Merupakan wahana untuk memperoleh pengalaman dalam melakukan dalam penelitian serta membentuk kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan ide-ide yang terkait dengan adanya informasi tentang pentingnya penggunaan permainan petak umpet dalam pengembangan keterampilan sosial anak.

1.6.3 Bagi anak

Setelah diadakannya penelitian ini diharapkan anak memiliki kemampuan keterampilan sosial yang tinggi dalam proses pembelajaran sehingga dapat berdampak pada meningkatnya kemampuan anak dalam pembelajaran.

1.6.4 Bagi peneliti

Untuk mengembangkan pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam menulis suatu penelitian, serta teknik penggunaan permainan petak umpet dalam mengembangkan sosial emosi anak.