

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus di kembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dalam belajar. Anak bersikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan masa yang paling potensial untuk belajar (Sujiono,2009:6).

Masa anak adalah masa yang sangat potensial, dimana pada masa ini anak sedang mengalami masa perkembangan secara optimal, pertumbuhan otak anak pada masa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, para ahli mengatakan usia kanak-kanak mulai dari 0-6 tahun adalah masa the golden age atau masa usia keemasan. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikisnya mulai terlihat meningkat, rasa ingin tahunya yang besar membuatnya senang berpetualang, bereksplorasi dan mencoba tantangan, mereka terus bergerak sehingga potensi yang dimilikinya semakin terasa.

Interaksi sosial mulai terjadi dilingkungan keluarga, terutama pada ibu, ayah dan saudaranya. Seiring dengan perkembangan usianya anak semakin ingin berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas, seperti berinteraksi di lingkungan sekolah.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini, sangat penting keberadaannya karena merupakan ujung tombak pada pendidikan anak selanjutnya, diharapkan menjadi media yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan yang dapat dilihat langsung melalui suatu proses pembelajaran serta dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi pembentukan perkembangan manusia dalam setiap tahap tugas perkembangannya. Tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Hurlock (1978:250) mengatakan: “sikap dan perilaku sosial yang terbentuk pada usia dini biasanya menetap dan hanya mengalami perubahan sedikit”. Perkembangan aspek sosial merupakan aspek penting yang harus dicapai pada pendidikan anak usia dini, fungsi pendidikan tersebut berkaitan dengan lima aspek pengembangan, diantaranya pengembangan sikap perilaku atau keterampilan yang senantiasa dimiliki oleh individu sesuai usia atau fase perkembangannya. Lima aspek perkembangan itu diantaranya: Bahasa, kognitif, motorik, sosial dan emosi (kurikulum TK), apabila anak tidak dapat melewati fase-fase perkembangan secara baik maka anak akan mengalami permasalahan atau hambatan dalam perkembangannya.

Hubungan sosialisasi juga dapat mempererat antara hubungan anak dengan guru dan anak dengan anak, melalui bermain dapat menciptakan interaksi akrab dan hangat melalui gaya dan tingkah polos anak sehari-hari. Tentu saja supaya suasana ini tercipta anak perlu diberi kesempatan untuk mencoba, pengalaman demikian sangat penting bagi anak dalam mengembangkan kemampuan keterampilannya, menumbuhkan otot besar dan kecilnya menjadi lebih kuat..

Sugianto mengatakan dalam Kurniati (2010:12) “Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, sehingga anak tidak perlu dipaksa untuk bermain, bermain berguna bagi anak untuk membantu dalam memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan.”

Kondisi demikian menuntut guru untuk memperhatikan dan memperlakukan anak secara khusus dan individual. TK merupakan lingkungan awal untuk mengembangkan kebutuhan sosialnya, karena pada masa ini anak memiliki kehidupan fantasi yang kaya dan menuntut kemandirian. Anak usia dini harus ditangani secara serius, hati-hati dan penuh tanggung jawab, karena mereka merupakan asset masa depan bangsa maupun agama.

Bermain, menurut Smith and Pellegrini (dalam Musfiroh, 2008:1.5) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Mustika Kelurahan Dutulanaa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. Dari jumlah anak kelompok B sebanyak 15 anak, masih terdapat 11 anak atau 73.3% yang interaksi sosialnya masih rendah. Hasil pengamatan ditemukan masalah tentang interaksi sosial, seperti : siswa yang cenderung senang dan memilih bermain sendiri, tidak mau berinteraksi dan bersosialisasi dengan anak lain, mengasingkan diri, suka mengganggu anak lain, sukar diatur, dan suka membantah. Kondisi ini dipengaruhi oleh pola pembelajaran guru yang kurang optimal, kurang bervariasi penggunaan metode yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan sosial anak, hanya berupa cerita, dengan media pembelajaran yang hanya memanfaatkan ruangan kelas dan pembiasaan saja, tanpa memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah yang notabene adalah bagian dari kebutuhan anak dalam mengembangkan interaksi sosialnya, kemungkinan akan membentuk anak menjadi pribadi yang egois, individual bahkan sulit diterima lingkungannya.

Berdasarkan hasil refleksi awal dan diskusi dengan guru, upaya peningkatan dalam interaksi sosial anak, maka dirancanglah suatu metode pembelajaran interaksi sosial melalui permainan tradisional terompah panjang (Bakiak). Permainan bakiak merupakan permainan yang melibatkan anak untuk berkelompok. Bakiak termasuk permainan tradisional yang bermanfaat bagi pengembangan keterampilan sosial diantaranya: keterampilan dalam kerjasama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan dan keterampilan dalam menghargai orang lain.

Syaodih (dalam Kurniati, 2010:12) mengatakan bahwa: “perkembangan sosial pada masa anak-anak berlangsung melalui hubungan antar teman dalam bentuk berbagai permainan.” Permainan ini dipilih karena ada beberapa faktor kegiatan di dalamnya yang sesuai dengan yang dibutuhkan anak dalam masa perkembangannya, permainan ini banyak membantu dan mengarahkan anak dalam mencapai kematangan keterampilan sosialnya, selain mengembangkan potensi lain yang dimiliki anak. Hal demikian sangatlah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena dalam permainan tradisional terompah panjang (bakiak) ini mengandung semua unsur yang dibutuhkan, anak mampu menjalani hubungan dan interaksi dengan lingkungannya, hubungan antar teman sebaya sebagai satu aspek penting dari perwujudan keterampilan sosial maupun kognitif anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan, maka penulis fokuskan penelitian ini pada “Meningkatkan interaksi sosial anak melalui permainan terompah panjang (bakiak) pada anak kelompok B di TK Mustika Kelurahan Dutulanaa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas peneliti mengidentifikasi masalah yaitu :

- a. Dari 15 anak, masih terdapat 11 anak atau 73.3% yang interaksi sosialnya masih rendah.
- b. Siswa cenderung senang dan memilih bermain sendiri,

- c. Siswa tidak mau berinteraksi dan bersosialisasi dengan anak lain, mengasingkan diri, suka mengganggu anak lain, sukar diatur, dan suka membantah.

1.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah permainan terompah panjang (bakiak) dapat meningkatkan interaksi sosial anak kelompok B TK Mustika Kelurahan Dutulanaa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo?.

1.4 Pemecahan Masalah

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak melalui permainan terompah panjang (bakiak) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Permainan terompah panjang diadakan dilapangan terbuka seperti lapangan sekolah. Lapangan dibuat sedemikian rupa agar dalam pelaksanaannya tidak menghadap matahari. Panjang atau jarak lintasan: 10 meter, dengan lebar 3,5 meter, yang dibagi menjadi 2 lintasan (masing-masing lintasan lebar 1,5 meter).
2. Anak-anak dilibatkan dalam mempersiapkan alat yang digunakan bermain terompah panjang (bakiak)
3. Anak dibagi dalam 5 kelompok yang terdiri dari 2 anak sesuai dengan karakteristik anak.
4. Sebelum permainan dimulai, masing-masing kelompok berdiri di atas bakiak
5. Aba-aba siap, tiap kelompok siap untuk melakukan jalan.

6. Aba-aba ya, tiap kelompok berjalan dengan mengikuti peraturan permainan, langkah demi langkah, dan saling bekerja sama, dan tiap kelompok memiliki aba-aba, jika kaki kanan yang di angkat, maka kelompok tersebut harus bersama-sama katakan kanan, begitu juga jika mengangkat kaki kiri, (kanan-kiri, kanan-kiri) sampai menempuh jarak 10 meter.
7. Kelompok dianggap gugur apabila, tidak berhasil mencapai jarak yang ditentukan, menginjak lintasan kelompok lain, dan sengaja mengganggu.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosial anak melalui permainan terompah panjang (bakiak) pada anak kelompok B TK Mustika Kelurahan Dutulanaa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak, diantaranya:

a. Anak

Permainan ini dapat meningkatkan interaksi sosial anak, dapat memberikan kegembiraan serta kerja sama antara teman dan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak dengan melalui kegiatan bermain terompah panjang (bakiak) khususnya anak kelompok B TK Mustika.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan bahan rujukan untuk mengajar, dan dapat meningkatkan kreativitas guru untuk pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, dalam hal

ini meningkatkan interaksi sosial anak di TK Mustika, melalui permainan terompah panjang (bakiak).

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah itu sendiri, dapat mendukung terwujudnya output yang berkualitas, dan mengurangi problematika dalam pembelajaran, khususnya TK Mustika.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menjadi bahan pembanding atau rujukan bagi peneliti lain dalam meningkatkan mutu pendidikan di TK serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penerapan model pembelajaran yang efektif dan inovatif.