

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, sosial, emosi, fisik motorik dan bahasa.

Pada umumnya dalam proses pendidikan pada anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Maka para guru memanfaatkan hal ini untuk mendidik anak dengan cara bermain sambil belajar yaitu di samping anak bermain, anak sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat.

Berdasarkan Permendikbud 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 bahwa pendidikan anak usia dini harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik agar dimasa emas perkembangan anak mendapatkan stimulasi yang utuh, sehingga dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Kurikulum ini bertujuan untuk mendorong perkembangan anak secara optimal sehingga memberi dasar untuk menjadi manusia Indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif,

inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Interaksi sosial merupakan bentuk proses sosialisasi pada suatu kelompok masyarakat, didalamnya terdapat individu yang melakukan interaksi sosial. Sosialisasi tersebut merupakan suatu kemampuan pada setiap individu untuk bertingkah laku sesuai dengan harapan kelompoknya. anak usia dini sebagai makhluk individu juga melakukan proses sosialisasi dengan teman sebayanya.

Dari hasil penelitian dinyatakan bahwa proses sosialisasi pada anak usia dini mempunyai kedudukan strategis bagi capaian perkembangan sosial anak. oleh karena itu, stimulasi untuk meningkatkan capaian perkembangan anak, terutama pada perkembangan sosial anak perlu dibina sedini mungkin dengan berbagai strategi stimulasi dengan memanfaatkan berbagai potensi berbagai lingkungan yang ada di sekitar anak usia dini.

Kegagalan dalam proses sosialisasi akan menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri, dan keras kepala, dalam teori Piaget, bahwa anak prasekolah memiliki keterbatasan dalam memahami perspektif orang lain karena aspek perkembangan kognitif anak masih tergolong dalam tahap praoperasional yang memiliki karakteristik egosentrisme. Akibatnya, anak kurang mampu memahami bahwa perspektif, sudut pandang, pikiran maupun perasaan yang dimiliki orang lain dapat berbeda dengandirinya. (Berk,2010:233).

Kemampuan sosialisasi sangat penting bagi perkembangan anak, bila proses sosialisasi belum berkembang maka sebagai orang tua ataupun guru perlu menumbuhkan rasa bersosial kepada anak, sehingga anak akan mudah untuk

bergaul dengan orang lain yang ada di sekitarnya. Kemampuan bersosialisasi pada anak usia Taman Kanak-Kanak memiliki arti kemampuan anak untuk mencapai perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosial.

Pada umumnya perkembangan sosial anak usia dini yaitu sudah mampu mengontrol dirinya sendiri, sudah dapat merasakan kelucuan misalnya ikut tertawa ketika orang dewasa tertawa atau ada hal-hal yang lucu, rasa takut dan cemas mulai berkembang, anak sudah dapat mempelajari mana yang benar dan mana yang salah dan mampu menenangkan diri. Para guru perlu mengetahui struktur hubungan sosial yang terjadi di antara anak-anak di ruang kelas. Peran guru sangat penting diperlukan untuk membantu anak-anak memahami perasaan anak-anak lain dan mengembangkan rasa hormat terhadap orang lain. (Nurul 2015:87-89).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 Indikator pencapaian perkembangan anak merupakan suatu penanda perkembangan yang spesifik dan terukur guna memantau perkembangan anak pada usia tertentu. Indikator pencapaian perkembangan anak sendiri berfungsi untuk memantau perkembangan dan bukan untuk digunakan secara langsung baik sebagai bahan ajar maupun kegiatan pembelajaran.

Menurut (Hurlock,1978:250) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. “Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial”. Efek dari penerimaan sosial yang baik diterima anak yaitu : merasa senang dan aman, mengembangkan konsep diri yang menyenangkan,

memiliki kesempatan untuk mempelajari berbagai pola perilaku yang diterima secara sosial dan keterampilan sosial yang membantu dalam situasi sosial. Anak yang akan diterima dengan baik memiliki peluang untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok teman sebaya sehingga anak akan memperoleh kesempatan untuk mempelajari keterampilan bersosialisasi. Hal yang diharapkan kelompok sosial terhadap anak ditentukan dalam hubungannya dengan tugas perkembangan anak bagi masing-masing tingkatan umur.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelompok B TK Sekecamatan Luwuk Selatan yang berjumlah 10 TK dengan jumlah anak 185 orang. Peneliti melakukan observasi pada TK satap km 8 dengan jumlah anak 20 orang, Peneliti melakukan observasi pada TK Air Mambual dengan jumlah anak 20 orang anak.

Dalam kehidupan sehari-hari tidak semua anak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungannya. Anak kurang memiliki keinginan untuk bersosialisasi, mereka lebih senang bekerja sendiri dan tidak mau berbagi. Anak-anak masih sering bertengkar dan masih bersifat egois dalam kebiasaannya. Hal ini dapat terlihat ketika ada kegiatan yang membutuhkan kekompakan, Selain itu kurang optimalnya kemampuan sosialisasi anak, yang mengakibatkan anak belum dapat berinteraksi secara baik dengan temannya. Anak lebih suka bermain sendiri daripada bermain dengan teman. Pembelajarannya kurang melibatkan anak untuk bermain secara berkelompok, sehingga anak belum dapat bekerjasama dengan baik dengan temannya.

Dalam kehidupan sehari-hari tidak semua anak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungannya. Anak kurang memiliki keinginan untuk bersosialisasi, mereka lebih senang bekerja sendiri dan tidak mau berbagi. Anak-anak masih sering bertengkar dan masih bersifat egois dalam kebiasaannya. Hal ini dapat terlihat ketika ada kegiatan yang membutuhkan kekompakan, anak-anak justru malah menyelesaikan kegiatan tersebut secara mandiri.

Dari beberapa anak di TK Air Mambual dan Km 08 terdapat anak yang masih kesulitan bersosialisasi dengan teman sebayanya, anak belum mau berbagi mainan atau makanan kepada teman, anak belum mau membantu teman saat dimintai tolong, anak tidak mau bekerjasama seperti pada kegiatan kelompok, belum mampu mengendalikan perasaan biasanya menangis tiba-tiba, marah pada teman, suka menggagu teman, anak belum biasa menunjukkan rasa percaya diri ketika bergaul dengan teman yang lain saat bermain bersama atau ketika waktu istirahat anak hanya duduk melihat temannya bermain, dan mau bermain ketika nanti di jaga oleh guru, belum ada kesadaran diri dalam mengajak temannya bermain bersama.

Permasalahan ini muncul didasari oleh beberapa faktor penghambat yaitu kurangnya kreatifitas guru untuk menciptakan kegiatan yang menarik dan beragam bagi anak, selain itu faktor sosialisai yakni imitasi, sugesti, simpati, dan empati. Pemilihan model pembelajaran yang kurang memfasilitasi anak untuk dapat berinteraksi dengan temannya sehingga mengakibatkan minimnya kesempatan anak untuk mengeksplor dirinya yang kemudian menghambat

kepercayaan diri anak dan kemampuan bersosialisasinya. Selain solusi mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak TK, guru dapat mengembangkan model permainan yaitu model permainan sirkuit “Halang Rintang”.

Adapun Indikator pencapaian perkembangan kemampuan sosialisasi pada anak diambil dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 antara lain : a) Sabar menunggu giliran, b) Mau berbagi, menolong dan membantu teman, c) Mau bergabung bermain dengan teman, d) Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, e) Mau bekerjasama dengan teman.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yolani Marjuki dengan judul Pengaruh Permainan dan Interaksi Sosial Terhadap Kemampuan gerak manipulatif pada anak kelompok B di PPIT Al Ishlah Kota Gorontalo. Adapun hasil penelitian ini : (1) terdapat perbedaan kemampuan gerak manipulatif antara anak yang diberikan permainan sirkuit dan bola $F_{hitung} = 5.259$ dan $F_{tabel} = 4.20$, (2) terdapat perbedaan kemampuan gerak manipulatif anak yang diberikan permainan sirkuit dan permainan bola dengan interaksi sosial tinggi, $F_{hitung} = 4.720$ dan $F_{tabel} = 4.20$, (3) terdapat perbedaan kemampuan gerak manipulatif anak yang diberikan permainan sirkuit dan permainan bola dengan interaksi sosial rendah, $Q_{hitung} = 5.63$ dan $Q_{tabel} = 2.037$, (4) terdapat interaksi antara permainan dan interaksi sosial terhadap kemampuan gerak manipulatif $Q_{hitung} = 2.39$ dan $Q_{tabel} = 2.037$.

Permainan sirkuit pada dasarnya merupakan latihan sirkuit yang biasanya dilakukan oleh para atlet atau olahragawan dalam melatih kebugaran jasmaninya. Menurut (Kumar 2013), *Circuit training can be defined as the training programme in which an athlete goes from one exercise station to another in a planned sequence and in the shortest possible time.* Dari ungkapan tersebut dimaksudkan bahwa pelatihan sirkuit dapat didefinisikan sebagai program pelatihan bahwa seorang atlet pergi dari satu stasiun olahraga lain secara terencana, berurutan dan dalam waktu sesingkat mungkin. Pada pendidikan anak usia dini telah banyak yang melakukan penelitian menggunakan latihan sirkuit bagi anak usia dini. Salah satu yang di uji cobakan yaitu permainan sirkuit dengan berbagai permainan untuk perkembangan selain motorik kasar yaitu sosialisasi anak.

Kegiatan sirkuit diterapkan pada anak usia dini dimaksudkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Kegiatan sirkuit ini dilakukan dengan mengkombinasi kegiatan-kegiatan yang menunjang segala aspek perkembangan dengan kegiatan fisik yang menyenangkan.

Keistimewaan permainan sirkuit bagi Pendidikan Anak Usia Dini adalah merupakan kegiatan permainan yang di dalamnya terdapat stasiun-stasiun yang dipersiapkan kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional. permainan sirkuit ini tidak hanya mengembangkan satu perkembangan saja, namun seluruh aspek perkembangan anak dapat di kembangkan melalui permainan ini seperti pada

perkembangan sosialisasi yang dibuat sesuai dengan skenario yang telah dirancang oleh guru dan sesuai permasalahan anak.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan permainan sirkuit terhadap kemampuan sosialisasi. Pelaksanaan pembelajaran bermain *sirkuit Adventuring Together* berjalan sesuai dengan rencana kegiatan. Anak sangat tertarik untuk mencoba permainan dengan antusias dan merasa senang untuk mengikuti permainan sampai selesai. Pada penelitian ini (Liwauddiniyah 2016) membuktikan bahwa dengan melalui kegiatan bermain *sirkuit adventuring together* kemampuan bersosialisasi dinyatakan meningkat.

Permainan sirkuit merupakan permainan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan aktivitas motorik anak. Aspek perkembangan yang terdapat dalam permainan sirkuit diantaranya adalah keseimbangan (*balance*), kekuatan (*strenght*), kecepatan (*speed*), dan ketepatan. (Nikmah, 2019) Namun pada penelitian ini, permainan sirkuit yang dilakukan tidak difokuskan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak, melainkan pada pengembangan model pembelajaran permainan sirkuit untuk mengembangkan kemampuan sosial anak dalam memahami konsep sosialisasi anak.

Pada penelitian ini permainan memfokuskan pada pengembangan model permainan sirkuit “halang rintang” Hal ini untuk Mengatasi permasalahan sosialisasi di sekolah melalui permainan yang menarik dan menantang yaitu permainan sirkuit. Sirkuit terdiri dari beberapa macam latihan yang semuanya harus diselesaikan dalam satu rangkaian.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian secara mendalam mengenai model permainan sirkuit terhadap kemampuan bersosialisasi anak dengan mengambil judul “Pengembangan Model Permainan Sirkuit Halang Rintang Dalam Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Anak Kelompok B di TK SekecamatanLuwuk Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya kreatifitas guru untuk menciptakan kegiatan yang menarik dan beragam bagi anak
2. Guru kurang memperhatikan kemampuan bersosialisasi anak dengan teman sebayanya.
3. Guru kurang membuat aktivtias yang dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak.
4. Model pembelajaran kurang memfasilitasi anak untuk berinteraksi
5. Anak belum menunjukkan membantu teman saat dimintai tolong,
6. Anak belum bisa sabar dalam menunggu giliran ataupun dalam antrian
7. Anak belum bisa bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana Kondisi awal model permainan sirkuit halang rintang terhadap kemampuan bersosialisasi Anak Kelompok B di TK Sekecamatan Luwuk Selatan?

- 2) Bagaimana Rancangan model konseptual permainan sirkuit halang rintang dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada Anak Kelompok B di TK Sekecamatan Luwuk Selatan?
- 3) Bagaimana Implementasi model permainan sirkuit halang rintang dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi Anak Kelompok B di TK Sekecamatan Luwuk Selatan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

- 1) Untuk Mengetahui Kondisi awal model permainan sirkuit halang rintang terhadap kemampuan bersosialisasi Anak Kelompok B di TK Sekecamatan Luwuk Selatan.
- 2) Untuk Mengetahui Rancangan model konseptual permainan sirkuit halang rintang dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada Anak Kelompok B di TK Sekecamatan Luwuk Selatan.
- 3) Untuk Mengetahui Implementasi model permainan sirkuit halang rintang dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi Anak Kelompok B di TK Sekecamatan Luwuk Selatan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang pengaruh model pembelajaran permainan sirkuit halang rintang, dan kemampuan bersosialisasi anak, khususnya anak-anak yang berada di TK Sekecamatan Luwuk Selatan.

2. Manfaat Praktis

- a). Bagi orangtua, agar orangtua dapat melatih dan memberikan kebebasan kepada anak serta memotivasi anak agar anak mau bergaul dan mulai membiasakan anak bergaul dengan orang lain dimulai dari orang terdekat anak seperti tetangga.
- b). Bagi guru, agar guru lebih kreatif lagi dalam pemilihan model pembelajaran dan pembuatan media serta aktif dalam menstimulasi kemampuan bersosialisasi anak.
- c). Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan terhadap pentingnya pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.