

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang dimasuki peserta didik. Pada jenjang inilah peserta didik diberikan dasar-dasar bagi pengembangan pendidikan selanjutnya. Namun, pada jenjang ini pula merupakan tahap transisi bagi anak dalam menerima dan merasakan aturan-aturan yang sifatnya lebih kaku. Tahap transisi dari pendidikan keluarga ke dalam pendidikan kelembagaan formal. Dalam menyikapi transisi ini, tidak sedikit peserta didik yang mengalami permasalahan. Permasalahan tersebut tidak hanya dirasakan oleh anak-anak yang sebelumnya tidak pernah mengikuti pendidikan pra sekolah namun juga anak-anak yang sebelumnya pernah mengikuti pendidikan pra sekolah.

Permasalahan yang dialami siswa baik bersifat akademik, sosial, dan pribadi akan sangat mempengaruhi terhadap perkembangan anak. Disinilah pentingnya peranan bimbingan dalam membantu mengoptimalkan potensi anak serta membantu segala permasalahan yang dihadapi oleh mereka.

Namun pada kenyataannya pelaksanaan bimbingan di sekolah dasar sangatlah berbeda dengan di jenjang pendidikan menengah. Tidak sedikit SD yang tidak memiliki tenaga secara khusus yang menangani program bimbingan di sekolah, seperti yang terjadi di SD Laboratorium UPI serta SD Sukarasa 3 dan 4. Dalam hal ini bimbingan umumnya dilakukan oleh guru kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa guru kelas perlu memiliki kemampuan dan pengetahuan mengenai bimbingan. Salah satu metoda bimbingan yang perlu dikuasai dan

sudah sangat populer serta biasa dilakukan adalah dengan menggunakan media bermain dan permainan.

Bermain menjadi kegiatan yang sangat penting dan merupakan pusat dari segala kegiatan karena aktivitas bermain merupakan kebutuhan bagi anak dan *appropriate* dengan perkembangan yang dimiliki oleh anak. Namun bagaimana implementasi bermain dalam pembelajaran di sekolah dasar masih harus senantiasa diperbaiki dan ditingkatkan artinya di lapangan memungkinkan sekali terjadi *miss* implementasi dengan konsep bermain yang sebenarnya.

Ahman, dkk (1998) melakukan penelitian tentang efektifitas bermain peran sebagai model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi, tes kemampuan akademik, pemeriksaan psikologis dan sosiometri. Temuan penelitiannya menunjukkan bahwa model bermain peran telah efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Dalam dimensi proses pelaksanaan, bermain peran telah membantu siswa memperoleh pengalaman berharga melalui aktivitas interaksional dengan teman-temannya. Anak belajar memberi masukan atas peran orang lain, dan menerima masukan dari orang lain. Disamping dapat menimba pengalaman mengenai cara-cara menghadapi masalah, melalui bermain peran, para siswa dapat melatih diri menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Sedangkan dari dimensi produk, bermain peran diharapkan dapat mereduksi bahkan menyembuhkan kebiasaan anak menyontek.

Solehuddin, dkk (1997) melakukan penelitian tentang pengimplementasian aktivitas bermain di Taman Kanak-kanak yang dilakukan di 15 TK di kodya Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran empirik tentang persepsi para guru TK mengenai aktivitas bermain

anak, cara mereka dalam mengimplementasikannya di TK, serta perbedaan dalam dua hal tersebut dilihat dari kualifikasi pendidikan mereka. Penelitian dilakukan secara survey dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Analisis dilakukan dengan cara menelaah dan membandingkan persentase jawaban responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para guru TK lajimnya mempersepsi bermain sebagai suatu aktivitas yang bercirikan spontan, aktif dan menyenangkan. Sedangkan belajar dipersepsikan sebagai suatu kegiatan yang terarah kepada pencapaian tujuan tertentu. Meski tidak berorientasi kepemerolesan tujuan tertentu, mereka mempercayai kalau bermain memiliki kontribusi positif terhadap pertumbuhan fisik dan perilaku motorik serta perkembangan sosial, aktivitas dan bahasa anak. Sebagian kecil dari mereka juga mempercayai kalau bermain memiliki nilai positif bagi perkembangan kognisi dan kesiapan belajar anak.

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak telah menstimulasi munculnya beragam permainan yang diperuntukkan bagi mereka. Secara umum kita dapat mengklasifikasikannya kedalam dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional.

Menurut Kurniati (2006) fenomena permainan modern yang sangat *High Tech* telah memberikan dampak yang luar biasa terhadap perkembangan anak. Disamping sisi positif namun tak sedikit yang memunculkan dampak negatif terhadap perkembangan anak di antaranya anak menjadi individu yang anti sosial karena umumnya permainan modern merupakan permainan yang pasif sehingga tidak muncul kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dan mengembangkan berbagai keterampilan sosial lainnya. Sementara itu permainan tradisional merupakan permainan *High Touch*, yaitu permainan yang penuh dengan sentuhan rasa sosial yang di dalamnya memberikan kesempatan

kepada anak untuk berinteraksi dan mengasah berbagai pengalaman sosial antara satu dengan lainnya.

Hal tersebut merupakan salah satu dasar pemikiran untuk menggali permainan tradisional yang saat ini sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak terutama di daerah perkotaan. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya. Tientje, dkk (2004) menyatakan bahwa Permainan tradisional yang ada sebagian permainan mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main, memberi kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan tantangan.

Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

Kurniati (2006) mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih diketemukan di lapangan. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak adalah **Anjang-anjangan, Sonlah, Congkak, Oray-orayan, Tetemute, dan Sepdur**". Permainan tradisional tersebut akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak. Yaitu keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Hal ini diperkuat juga oleh Bordova & Leong (2003) bahwa *'Now a days young children spend less time playing with their peers and more time playing alone, graduating from educational toys to video and comupter games'*.

Permainan Tradisional Jawa Barat merupakan suatu aktivitas permainan (*ka ulinan budak*) yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda. Dari permainan ini anak-anak usia dini akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Namun, bagaimana sebenarnya model bimbingan melalui permainan ini dapat diterapkan di sekolah dasar? Untuk menjawab permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk melihat bagaimana implementasi permainan baik yang terintegrasi dengan pelajaran di kelas maupun yang terpisah dengan pelajaran di kelas sebagai media bagi pelaksanaan bimbingan di sekolah dasar. Permasalahan tersebutlah yang akan dijadikan fokus pada penelitian ini dengan mengangkat tema "Model Bimbingan Untuk Di SD Kecamatan Sukasari Melalui Permainan".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan berikut ini.

1. Layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar belum memiliki personil yang jelas, sebab belum ada guru khusus yang akan menangani layanan ini sehingga perlu adanya pengembangan pengetahuan dan keterampilan guru kelas dalam mengatasi dan memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik.

2. Guru belum memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam mengimplementasikan layanan bimbingan dan konseling melalui media permainan yang dilakukan di luar jam pelajaran kelas.
3. Guru belum memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam mengimplementasikan layanan bimbingan dan konseling yang terintegrasi dengan mata pelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional.

C. Cara Memecahkan Masalah

Metode pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu menggunakan permainan tradisional sebagai media dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. Melalui permainan ini, diharapkan memberikan kontribusi dan mampu menstimulasi siswa-siswa yang memiliki permasalahan baik dalam bidang akademik, sosial maupun pribadi. Permainan tradisional yang akan dilakukan oleh anak-anak adalah permainan yang mudah dan sederhana tanpa menggunakan alat yang bisa membahayakan siswa ketika mengikuti permainan. Permainan tersebut juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang saat ini akan dan sedang dilaksanakan oleh sekolah.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

1. Guru dapat mengetahui dan memiliki keterampilan dalam melakukan permainan tradisional serta pemanfaatannya dalam mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh siswa.
2. Guru memperoleh pengalaman dalam mengimplementasikan berbagai permainan tradisional sebagai media layanan bimbingan dan konseling di

sekolah dasar baik yang terintegrasi dengan pembelajaran maupun yang terpisah.

3. Siswa dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki baik dalam bidang akademik, sosial maupun pribadi yang diperolehnya melalui aktivitas permainan tradisional.
4. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mereka merasa tertekan dan terbebani karena dilakukan melalui proses permainan tradisional
5. Memelihara dan mensosialisasikan kembali permainan tradisional yang saat ini mulai ditinggalkan oleh masyarakat Sunda.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana implementasikan permainan sebagai media bimbingan konseling di sekolah dasar baik yang dilakukan secara terintegrasi maupun terpisah dengan pelajaran di dalam kelas. Hal ini penting dilaksanakan mengingat kesesuaian antara karakteristik dan kebutuhan anak akan aktivitas bermain.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak:

- a. Sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan terhadap upaya-upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
- a. Pembuat Kebijakan. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan masukan dan bahan perbandingan dalam pengambilan keputusan khususnya dalam masalah peningkatan kualitas belajar anak SD.

F. Asumsi Penelitian

Di bawah ini akan diuraikan mengenai asumsi pada penelitian ini.

1. Permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak, yaitu keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain (Euis Kurniati).
2. Bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut (Seto Mulyadi).
3. Anak yang lebih menyukai interaksi dengan manusia daripada benda akan lebih mengembangkan kecakapan sosial sehingga mereka lebih populer daripada anak yang interaksi sosialnya terbatas (Elizabeth Hurlock).
4. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini, anak-anak mempraktikkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya (John W. Santrock).

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar maka pelayanan bimbingan dan pembelajaran di sekolah akan lebih efektif dan menyenangkan”.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan *Action Research* atau penelitian tindakan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain (Suryabrata, 1995 : 35). Dalam penelitian ini digunakan permainan tradisional sebagai media bagi pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah teknik komunikasi tidak langsung, dengan menggunakan kuesioner yang akan diisi oleh guru dan siswa setelah mereka mengikuti kegiatan permainan. Kuesioner tersebut diisi berdasarkan pengalaman dan pengamatan guru terhadap perilaku siswa pada saat dan setelah melakukan permainan.

2. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan cara dideskripsikan secara komprehensif dan membuat prosentase sehingga dapat diperoleh kesimpulan yang tepat mengenai layanan bimbingan di SD melalui media permainan.