

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Banyaknya penyelenggara pendidikan prasekolah dewasa ini, dapat dijadikan indikator bahwa masyarakat semakin menyadari pentingnya pendidikan bagi anak usia dini. Mengingat betapa krusialnya pendidikan bagi anak usia dini serta betapa penting dan fundamentalnya rangsangan-rangsangan yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki maka lembaga pendidikan prasekolah termasuk di antaranya Taman Kanak-kanak perlu memberdayakan segala potensi sekolah untuk membantu optimalisasi perkembangan peserta didiknya.

Esensi dari pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah agar anak mampu bersosialisasi dengan lingkungan persekolahan yang kelak akan ditempuh pada jenjang sekolah dasar. Namun pada kenyataannya, tidak sedikit anak-anak yang mengalami hambatan dalam mengembangkan berbagai keterampilan sosial terutama pada saat memasuki TK pertama kali. Permasalahan tersebut dialami juga oleh anak-anak yang berada di Taman Kanak-kanak Laboratorium UPI. Yang mana, anak kurang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru dimasukinya serta memiliki ketergantungan yang besar terhadap orang tuanya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penyelenggara dapat memberdayakan aktivitas bermain sebagai media untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.

Bermain menjadi kegiatan yang sangat penting dan merupakan pusat dari segala kegiatan karena aktivitas bermain merupakan keutuhan bagi anak dan *appropriate* dengan perkembangan yang dimiliki oleh anak. Namun

bagaimana implementasi bermain dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini masih harus senantiasa diperbaiki dan ditingkatkan artinya di lapangan memungkinkan sekali terjadi *miss* implementasi dengan konsep bermain yang sebenarnya dikehendaki dalam pendidikan anak usia dini.

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai salah satu jenjang pendidikan bagi anak usia dini yang diselenggarakan secara formal memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian/kajian yang dilakukan oleh pusat kurikulum. Balitbang diknas tahun 1999 menunjukkan bahwa hampir pada seluruh aspek perkembangan anak yang masuk TK mempunyai kemampuan lebih tinggi daripada anak yang tidak masuk TK di kelas 1 SD. Data angka mengulang kelas tahun 2001/2002 untuk kelas sebesar 10,85%, kelas II sebesar 6,68%, kelas III sebesar 5,84%, kelas IV sebesar 4,28%, kelas V sebesar 0,42%. Data tersebut menggambarkan bahwa angka mengulang kelas pada akelas I dan II lebih tinggi dari kelas lain. Diperkirakan bahwa anak-anak yang mengulang kelas adalah anak-anak yang tidak masuk pendidikan prasekolah sebelum masuk SD. Mereka adalah anak-anak yang belum siap dan tidak dipersiapkan oleh orang tuanya untuk memasuki SD. Adanya perbedaan yang besar antara pola pendidikan di Sekolah dan di rumah menyebabkan anak yang tidak masuk pendidikan TK (prasekolah) mengalami kejutan sekolah dan mereka mogok sekolah atau tidak mampu menyesuaikan diri sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini (Depdiknas;2004).

Beberapa penelitian yang berkenaan dengan hal tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Ima Ni'mah Chudari (1997) yang mengadakan penelitian tentang hubungan antara pendidikan di Taman kanak-Kanak (TK)

dengan prestasi belajar di kelas 1 SD. Penelitian menggunakan metode deskriptif, dan teknik pengumpulan datanya menggunakan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa murid kelas 1 SD yang berlatar belakang pendidikan TK lebih tinggi nilai prestasinya dibandingkan dengan mereka yang tidak berlatar belakang TK.

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 lajimmya 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 kepemerolehan 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 usia dini telah menstimulasi munculnya beragam permainan yang diperuntukkan bagi mereka. Secara umum kita dapat mengklasifikasikanya 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.

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh Ida Purnomo, dikatakan bahwa mainan modern selain berbiaya tinggi, juga rentan terhadap masalah. Selain itu mainan modern seperti *game* lebih banyak bermain statis. Anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungan, akibatnya aspek sosial anak kurang atau tidak berkembang. Akibat lain adalah menyerang aspek fisik, karena selama bermain anak hanya duduk diam, sementara yang bergerak hanya jari-jemarinya dan mata, menyebabkan anak menjadi kegemukan dan mata cepat rusak. Jika berpedoman pada aspek perkembangan anak, maka mainan modern seperti *game* hanya memenuhi satu aspek perkembangan. Permainan modern juga cenderung membentuk anak menjadi "egois" dan ingin menang sendiri, jika ia berhadapan dengan anak yang lebih pandai, ia akan sangat kecewa ketika mengalami kekalahan.

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, Sorodot Gaplok, Ucing**

**Beunang, Te-te-mute, dan Bebentengan**". 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, seberapa efektifkah permainan tradisional khususnya permainan *anjang-anjangan, sorodot gaplok, ucing beunang, Te-te-mute, serta bebentengan* dalam mengembangkan keterampilan sosial anak? Untuk menjawab permasalahan tersebut maka perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak. Permasalahan tersebutlah yang akan dijadikan fokus pada penelitian ini dengan mengangkat tema "Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Barat dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini".

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam program payung penelitian (*road map*) Universitas Pendidikan Indonesia pada program PGTK fakultas ilmu pendidikan, merancang tema penelitian pengembangan aspek-aspek perkembangan anak prasekolah dalam kaitannya dengan pengembangan proses belajar mengajar. Selain hal tersebut di atas, sebagai lanjutan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (2006) mengenai program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional maka penelitian ini akan difokuskan pada penelaahan mengenai apakah permainan tradisional *anjang-anjangan*, *sorodot gaplok*, *ucing beunang*, *Te-te-mute*, serta *bebentengan* efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini?

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kajian di atas, penelitian ini akan diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Apakah terdapat perubahan perkembangan keterampilan sosial pada kelas eksperimen setelah mengikuti permainan tradisional?
2. Apakah terdapat perubahan perkembangan keterampilan sosial pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa TK Lab UPI pada kelas kontrol dan kelas eksperimen?
4. Bagaimana efektivitas permainan *anjang-anjangan*, *sorodot gaplok*, *ucing beunang*, *Te-te-mute*, serta *bebentengan* terhadap pengembangan keterampilan sosial anak usia dini?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

1. Mengetahui apakah terdapat perubahan perkembangan keterampilan sosial pada anak yang berada di kelas eksperimen setelah mengikuti permainan tradisional.
2. Mengetahui apakah terdapat perubahan perkembangan keterampilan sosial pada anak yang berada di kelas kontrol.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa TK Lab UPI pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
4. Mengetahui efektivitas permainan *anjang-anjangan*, *sorodot gaplok*, *ucing beunang*, *Te-te-mute*, serta *bebentengan* dalam mengembangkan keterampilan sosial anak.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengetahui efektivitas permainan *anjang-anjangan*, *sorodot gaplok*, *ucing beunang*, *te-te-mute*, serta *bebentengan* dalam mengembangkan keterampilan sosial anak Taman Kanak-kanak. Hal ini penting dilaksanakan mengingat masih kurangnya Permainan Edukatif yang tetap dapat memelihara nilai budaya bangsa serta mampu mengembangkan keterampilan sosial anak.

##### **2. Manfaat Praktis**

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



- a. TK Lab UPI dan Guru TK lainnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan terhadap upaya-upaya peningkatan kualitas pembelajaran di Taman Kanak-kanak.
- a. Pembuat Kebijakan. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan masukan dan bahan pembanding dalam pengambilan keputusan khususnya dalam masalah peningkatan kualitas belajar anak Taman kanak-kanak.

#### **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. Keterampilan sosial merupakan kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak-anak sebagai bekal bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya. Hal ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitarnya.
3. 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).
4. 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).
5. 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**

Secara umum penelitian ini ingin mengetahui apakah anak menunjukkan perbedaan lebih baik pada aspek perkembangan keterampilan sosial setelah mengikuti permainan tradisional (*sorodot gaplok, bebentengan, tetmute, anjang-anjangan, dan ucing beunang*) jika dibandingkan dengan anak yang tidak mengikuti permainan tradisional. Berdasarkan uraian tersebut secara terperinci hipotesisi disusun sebagai berikut ini.

#### 1. Kelas eksperimen

##### **Hipotesis pertama**

Ho: Pada kelas eksperimen tidak ada kenaikan yang berarti dari pre ke post  
H1: Pada kelas eksperimen terdapat kenaikan yang berarti dari pre ke post

##### **Hipotesis kedua**

Ho:  $D=0$ : Kedua rata-rata populasi adalah identik (rata-rata pre dan Post)  
H1:  $D>0$ : Kedua rata-rata populasi adalah tidak identik (rata-rata pre < post)

#### 2. Kelas Kontrol

##### **Hipotesis pertama**

Ho: Pada kelas kontrol tidak ada kenaikan yang berarti dari pre ke post  
H1: Pada kelas kontrol terdapat kenaikan yang berarti dari pre ke post

##### **Hipotesis Kedua**

Ho:  $D=0$ : Kedua rata-rata populasi adalah identik (rata-rata pre dan post)  
H1:  $D>0$ : Kedua rata-rata populasi adalah tidak identik (rata-rata pre < post)

### 3. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

#### **Hipotesis pertama**

H0:  $\mu_{Pre-K} = \mu_{Pre-E}$  ; Rata-rata PRE Kelas Kontrol sama dengan rata-rata PRE Kelas Eksperimen

H1:  $\mu_{Pre-K} \neq \mu_{Pre-E}$  ; Rata-rata PRE Kelas Kontrol berbeda dengan rata-rata PRE Kelas Eksperimen

#### **Hipotesis kedua**

H0:  $\mu_{Post-K} = \mu_{Post-E}$  ; Rata-rata POST Kelas Kontrol sama dengan rata-rata POST Kelas Eksperimen

H1:  $\mu_{Post-K} \neq \mu_{Post-E}$  ; Rata-rata POST Kelas Kontrol berbeda dengan rata-rata POST Kelas Eksperimen

#### **Hipotesis ketiga**

H0:  $\mu_{Kontrol} = \mu_{Eksperimen}$  ; Rata-rata *Difference* Kelas Kontrol sama dengan rata-rata *Difference* Kelas Eksperimen

H1:  $\mu_{Kontrol} \neq \mu_{Eksperimen}$  ; Rata-rata *Difference* Kelas Kontrol berbeda dengan rata-rata *Difference* Kelas Eksperimen

### 4. Efektivitas Permainan Tradisional

Hipotesis yang disusun untuk mengetahui permainan mana yang lebih efektif mengembangkan keterampilan sosial dilakukan penyilangan (*cross*) dari satu permainan ke permainan lainnya. Hipotesis tersebut adalah berikut ini.

Ho: Tidak ada perbedaan antara permainan x dan permainan y

H1: Terdapat perbedaan antara permainan x dan permainan y

## **H. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Quasi eksperimental. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional yang dilakukan oleh siswa di kelas eksperimen terhadap perkembangan keterampilan sosialnya. Data dianalisis berdasarkan skor pre dan post pada kelas eksperimen, untuk kemudian dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan seperti halnya kelas eksperimen.

Untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak maka secara kuantitatif dianalisis berdasarkan data kelas eksperimen sehingga akan diketahui perbedaannya dengan kelas kontrol. Perhitungan tersebut akan dianalisis dengan menggunakan program SPSS 12.0.

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah teknik komunikasi tidak langsung, dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Kurniati (2006) berupa angket mengenai keterampilan sosial anak. Angket tersebut diisi berdasarkan pengamatan guru terhadap perubahan keterampilan sosial dari sebelum melakukan permainan (pre) dengan setelah melakukan permainan tradisional (post).

#### 2. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan secara statistik dengan menggunakan program SPSS 12.0. Untuk memperoleh kesimpulan yang akurat mengenai penelitian yang dilakukan maka, hasil pengolahan data akan dianalisis dengan cara dideskripsikan secara komprehensif sehingga dapat diperoleh data mengenai efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan aspek keterampilan sosial anak.