

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia memiliki dimensi potensi keunikan dan dinamika tersendiri sebagai makhluk ciptaan-Nya. Potensi yang dimiliki manusia sangat menentukan dalam setiap rentang kehidupannya sejak manusia lahir sampai meninggal. Pendidikan merupakan wahana bagi pengembangan manusia dan pendidikan seperti ini dilaksanakan oleh manusia untuk manusia serta hanya terjadi di dalam hubungan antar manusia.

Pembelajaran pada anak usia dini juga usaha untuk mengoptimalkan potensi sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat masing-masing anak, karena setiap anak memiliki dunia dan karakteristik yang berbeda dari orang dewasa. Anak yang memiliki sifat yang terlalu aktif, dinamis, antusias dan ingin mengetahui terhadap apa saja yang mereka lihat dan di dengarnya. Anak juga merupakan individu sosial, unik dan kaya akan fantasi sehingga tahap ini merupakan masa yang potensial untuk belajar.

Dalam Suryana (2016:7) pembelajaran adalah proses melalui aktivitas yang terorganisasi atau perubahan melalui aktivitas untuk menghadapi situasi dan membentuk karakter menuju kedewasaan. Pembelajaran adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pemberian penguatan dalam kehidupan individu dengan tidak terpaku pada faktor genetik namun berubah karena pemahaman, perilaku, persepsi dan motivasi.

Pembelajaran untuk anak usia dini juga usaha untuk mengoptimalkan potensi sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat masing-masing-masing anak. Anak memiliki dunia dan karakteristik yang berbeda dari orang dewasa, anak juga memiliki sifat yang aktif, dinamis, antusias dan ingin mengetahui terhadap apa saja yang mereka lihat dan dengarnya. Anak merupakan individu sosial, unik dan kaya fantasi sehingga tahap ini merupakan masa yang potensial untuk belajar.

Dalam Anies dan Walujo UU No.20 Tahun 2003, Pasal 1 angka 14 mengatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah jenjang

pendidikan sebelum ke jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagian sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non-formal, dan informal.

Menurut A.J Cropley dalam Fadlillah menjelaskan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini sebagai fase pertama sistem pendidikan seumur hidup yang harus memuat pengembangan keterampilan untuk mendayagunakan informasi dan simbol-simbol, meningkatkan apresiasi bermacam-macam model ekspresi diri, memelihara keinginan dan kemampuan berfikir, menanamkan keyakinan setiap anak tentang kemampuannya untuk belajar, membantu perasaan harga diri dan akhirnya meningkatkan kemampuan untuk hidup bersama orang lain. Sedangkan menurut Getswicki dalam Sit Masganti (2017:8) pendidikan anak usia dini menjadi basis pembelajaran dalam perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan literasi.

Sedangkan Fadlillah menurut Adang Ismail (2016:102) menjelaskan APE tradisional sebagai perangkat alat bermain yang mengandung unsure pendidikan yang didesain secara manual dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta untuk melatih keterampilan sosialnya.

Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakkan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan tradisional jarang sekali dikenal dalam beberapa dekade belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional.

Dan pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan mengenai pengaruh positif dari permainan tradisional terhadap pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Santrock dalam Kurniati (2016:91) permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang di laksanakan untuk itu sendiri, dan

merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.

Menurut Parten dalam Fadlillah (2017:8) bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Adapun pendapat Spodel dalam Mustofa (2016:109) bermain merupakan suatu pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beranekaragam bentuk itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa.

Kegiatan bermain pada anak dapat dilakukan dengan tanpa menggunakan alat permainan, alat permainan di gunakan untuk menghasilkan sebuah pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan serta membangun dan mengembangkan imajinasi anak.

Permainan juga dapat dilihat dari bentuk dan keterampilan yang terdapat di dalamnya misalnya ada permainan modern dan permainan tradisional, khususnya dalam permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya dan merupakan warisan leluhur dan harus dilestarikan.

Gerlachan Ely dalam Utoyo (2017:110) menyatakan bahwa media adalah bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan demikian media merupakan sumber belajar untuk anak agar mendapatkan informasi dan pengetahuan yang baru.

Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam Djaali (2017:48) mengatakan perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang dalam bersikap atau perilakunya dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat, hal ini akan banyak dipengaruhi oleh sifat pribadi setiap individu yaitu sifat *introvert* dan *ekstrovet*.

Sedangkan menurut Loree dalam Nugraha dan Yeni (2014:1.17) menjelaskan bahwa sosialisasi merupakan suatu proses dimana anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan dan tuntunan kelompoknya serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya.

Dapat dijelaskan sangat pentingnya pendidikan anak usia dini untuk membangun karakteristik anak mulai dari baru lahir hingga

usia enam tahun karena dimasa ini anak adalah masa golden age dimana anak belum tahu tentang pertumbuhan dan perkembangannya, dan dimasa ini juga anak merupakan peniru bagi orang dewasa.

Pertumbuhan yang terjadi pada anak usia dini tidak hanya meliputi perubahan fisik, tetapi juga perubahan dan perkembangan dalam berfikir, berprasaan dan bertingkah laku untuk mengetahui kedewasaan atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan. Suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek gerakan, berfikir, berprasaan dan berinteraksi pada sesamanya maupun dengan benda-benda dalam lingkungan sekitar kehidupannya.

Dalam pembahasan yang telah dijelaskan pentingnya mengenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini agar tidak punahnya permainan yang telah turun menurun, dan mengenalkan permainan tidak hanya di beli saja tetapi juga kita bisa membuat misalnya dalam permainan terompah panjang kita bisa membuatnya dari bahan kayu dan karet untuk penyanggah kaki kita saat bermain. Dan permainan tradisional bakiak merupakan jenis permainan yang melatih kerjasama antar kelompok serta melatih ketangkasan setiap pemainnya. Permainan tradisional sendiri juga jenis permainan yang bersifat kelompok sehingga di harapkan anak akan memperlihatkan penampakan aspek-aspek sosial yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam sebuah kelompok.

Dari pembahasan di atas dapat dijelaskan bahwa pentingnya pendidikan anak usia dini untuk mengetahui perkembangan dan pertumbuhan anak dalam kesiapan untuk memasuki sekolah dan melatih pembiasaan anak untuk bekerjasama dengan teman sebaya di lingkungan sekolah. Seperti halnya yang terjadi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Surabaya, sekolah ini sudah mengembangkan semua aspek dari kognitif, sosial emosional, moral dan agama, seni, bahasa, fisik motorik. Tetapi dalam mengembangkan kerjasama dari permainan tradisional masih jarang sekali diterapkan kepada anak.

Peneliti juga melihat pemanfaatan permainan tradisional di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57, sejauh ini hanya digunakan untuk melatih fisik motoriknya saja seperti menangkap atau melempar bola tetapi belum mengacu pada perkembangan sosial untuk melatih kerjasama anak. Dan jarang sekali di Tk tersebut mengenal

permainan tradisional terutama pada permainan terompah panjang yang permainannya melatih anak bekerjasama dengan teman.

Dalam masalah ini juga peneliti melihat dalam kondisi lingkungan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal kurang memadai, untuk melakukan kegiatan yang memerlukan ruangan di luar kelas anak masih harus bergantian, karena apabila anak keluar semua tidak terkontrol ada yang main sendiri, ada yang tiap kali ijin kamar mandi.

Karena lingkungan dan fasilitas bermain anak seperti jungkat-jungkit, ayunan, seluncuran apalagi kamar mandi yang jaraknya kurang jauh membuat anak untuk kegiatan belajar di luar kelas kurang fokus pada kegiatan yang sedang diajarkan.

Dan perlunya mengembangkan sosial untuk mengajarkan saling berinteraksi dan bekerjasama dengan teman, permainan terompah panjang juga dapat dikenalkan kembali pada anak agar anak mengenal permainan yang terdahulu yang jarang sekali ditemukan.

Oleh karena itu perlu adanya kegiatan dalam proses pembelajaran untuk melatih anak agar memiliki sikap kerjasama dan melatih anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Kegiatan bermain pada anak dapat dilakukan dengan alat permainan, alat permainan digunakan untuk menghasilkan sebuah pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan serta membangun dan mengembangkan imajinasi anak

Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengendalikan kekompakkan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan tradisional mengalami kepunahan dalam beberapa dekade belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Saat peneliti mengenalkan terlebih dahulu permainan terompah panjang dan memperagakan kepada mereka, anak hanya terpanah dan bertanya-tanya permainan yang seperti sandal tetapi bisa dimainkan berdua bahkan lebih dan juga bisa tanpa jatuh.

Bedasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 03 Oktober 2019 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57, peneliti melihat ada alat permainan tradisional terompah panjang tetapi proses

pemanfaatan permainan tradisional di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 masih kurang optimal dan jarang diterapkan kepada anak didiknya. Dan pendidik juga masih mengalami kendala untuk melaksanakan kegiatan bermain terompah panjang, karena kurangnya fasilitas ruangan yang tidak mendukung untuk melakukan kegiatan tradisional itu sendiri.

Selain itu peneliti masih melihat ada masalah pada kerjasama yang di hadapi anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57, diantaranya ada 4 dari 25 anak yang masih malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya pada guru maupun pada temannya dan cenderung menarik diri untuk melakukan kegiatan bersama teman-temannya, kemudian ada 6 dari 25 yang masih memilih menggunakan cara yang cenderung agresif dalam kerjasama seperti emosi, kata-kata ancaman, perbuatan menyakiti fisik seperti mendorong.

Dengan kekurangan dan kelemahan tersebut perkembangan kemampuan sosial anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 dari jumlah 25 anak didik ada 6 yang belum berkembang kerjasamanya secara optimal. Seperti cara anak bermain bersama, melangkah dengan kaki yang sama anak masih saling menyalahkan sesama teman atau kelompoknya.

Dengan adanya permasalahan tersebut menjadi pendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan kemampuan kerjasama anak. Karena mengembangkan kerjasama anak dalam permainan ini sangat penting khususnya pada anak kelompok A, maka dari itu untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak agar lebih kreatif, inovatif dan mampu bekerjasama dengan teman saat bermain terompah panjang. Dengan bermain terompah panjang anak-anak mulai bisa mengekspresikan dorongan kerjasama melalui sabar, menolong dan saling berkomunikasi dengan kelompoknya.

Untuk mengembangkan kemampuan keterampilan bekerjasama dibutuhkan yang baik dan berkualitas. Salah satu kegiatan bermain yang mampu meningkatkan kemampuan kerjasama anak adalah **“kerjasama dalam tim untuk bermain terompah panjang”** karena permainan terompah panjang ini seperti sandal tetapi dipakai untuk dua orang dengan bersama dan terbuat dari kayu yang kurang lebih panjangnya 100 cm dan di beri karet ban yang tebal sebagai pereka kakinya agar tidak mudah terlepas.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik bukan hanya pada pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pengembangan kerjasama anak usia dini melainkan untuk melestarikan kebudayaan bangsa yang jarang sekali anak sekarang mengenalnya, maka penulis melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Permainan Terompah Panjang Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Anak Kelompok A”**

## **B. Batasan Masalah**

### 1. Ruang Lingkup

#### a. Fokus Masalah

Masalah yang di cermati dan di teliti, anatara lain seperti kegiatan bermain terompah panjang dengan melatih kerjasama anak usia dini tujuannya untuk meningkatkan perkembangan sosial.

#### b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah 25 anak kelompok A

#### c. Variable Penelitian

Variabel penelitian adalah alat permainan terompah panjang sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan kerjasama sebagai variabel terikat (Y).

### 2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, untuk menghindari pengembangan masalah yang luas maka permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan kerjasama anak kelompok A.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

“apakah pengaruh permainan terompah panjang terhadap kemampuan kerjasama anak di kelompok A”

## **D. Tujuan Penelitian**

Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan terompah panjang terhadap kemampuan kerjasama anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57.

**E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis bagi penulis bahwa secara teori penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan dalam hal permainan terompol panjang terhadap kemampuan sosial anak usia dini.
2. Manfaat praktis.
  - a. Bagi Sekolah

Memberikan masukan pada sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 agar mengadakan pembelajaran dengan prinsip-prinsip dasar PAUD, belajar seraya bermain. Salah satunya dengan bermain terompol panjang agar pembelajaran di sekolah menghasilkan generasi yang pintar dan berkarakter.
  - b. Bagi Guru

Memberikan masukan atau ide-ide guru dalam memberikan cerita yang baik dan benar bagi siswa. Sehingga dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan bagi anak khususnya pada kemampuan kerjasama anak.
  - c. Bagi Penulis

Sebagai latihan dengan menggunakan kepekaan dalam memecahkan permasalahan dan penganalisaan dengan menerapkan teori yang penulis dapatkan di bangku kuliah.