

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 37 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan, Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan delapan Standar Nasional yakni standar tingkat pencapaian perkembangan anak, standar isi, standar proses, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan serta standar penilaian. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak sebagai acuan pertama untuk dapat mengembangkan standar yang lain serta kriteria mengenai aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak, diantaranya aspek perkembangan nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial-emosional serta fisik motorik (Isnaeni, 2020 hlm. 289).

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan berdasarkan komitmen yang telah dimaklumkan dalam Pendidikan untuk semua (*Education for all*) di Jomtien-Thailand (1990). Program Pendidikan untuk semua (*Education for all and all for education*) berisi komitmen untuk dapat memperbaiki pendidikan anak usia dini, terutama pada anak yang kurang beruntung. Berdasarkan kedudukannya, Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan paling mendasar dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berakhlak mulia, cerdas serta ceria (Diana & Mesiono, 2016 hlm. 283). Pendidikan bagi anak usia dini juga merupakan suatu upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh serta pemberian suatu kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan serta keterampilan pada anak (Sujiono, 2013 hlm. 7). Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam fase kehidupan anak. Melalui Pendidikan anak usia dini ini diharapkan dapat membantu anak untuk dapat mengembangkan segala aspek yang terdapat dalam diri anak.

Aspek perkembangan tersebut perlu dilatih untuk bekal anak dalam kehidupan selanjutnya. Nilai-nilai dasar pada diri anak perlu dikembangkan, karena nilai tersebut akan bisa anak gunakan secara fungsional dalam kehidupannya. Kehidupan manusia tidak akan luput dari perbedaan, baik individu maupun

kelompok. Bekal anak dalam mengatasi perbedaan tersebut adalah dengan keterampilan sosial. Menurut McIntyre (dalam Susanti et al., 2020 hlm. 89) menyebutkan bahwa keterampilan sosial pada anak mencakup tingkah laku serta interaksi positif bersama temannya, perilaku yang sesuai di dalam kelas, cara mengendalikan amarah serta cara mengatasi konflik dengan orang lain. Anak juga belajar untuk bisa mengontrol emosi positifnya, salah satunya melalui proses interaksi sosial dengan teman serta lingkungannya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan, keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berbagi, berpartisipasi serta beradaptasi dengan lingkungan dan masyarakat. Ketika anak mempunyai keterampilan sosial yang baik, maka akan baik pula perkembangan sosialnya, begitu penting keterampilan sosial dimiliki oleh anak.

Menurut Roopnarine (2011) mengatakan terdapat empat keterampilan sosial emosional yang berkaitan dengan kesiapan anak untuk bersekolah yaitu, keterampilan proposial-kooperatif, pemahaman emosional dan pengaturan emosional, keterampilan dalam memecahkan suatu masalah serta pengendalian diri. Adapun bagian dari keterampilan proposial-kooperatif yaitu anak mau berbagi dengan orang lain, mau membantu temannya, menolong temannya serta mau untuk bekerjasama dengan temannya ketika proses pembelajaran. Salah satu dari perkembangan sosial dengan interaksi positif anak bersama teman ataupun lingkungannya dapat dilakukan melalui kerjasama.

Kerjasama dipandang sebagai suatu proses mewujudkan sesuatu secara bersama-sama baik dalam hal pembelajaran ataupun bermain untuk menyelesaikan permasalahan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai (Putri & Zulminiati, 2020 hlm. 3040). Tujuan Kerjasama menurut Adistyasari (2013) ialah untuk memperoleh hasil yang diharapkan serta menguntungkan. Dalam dunia anak pun sama, anak-anak bekerjasama dengan temannya untuk memperoleh sesuatu. Makna kemampuan Kerjasama sebagaimana dijelaskan oleh Agusta & Noorhapizah (2013) bahwa Kerjasama sebagai suatu upaya dalam mengembangkan adaptasi serta tanggung jawab anak, menjadi pribadi yang produktif dan mempunyai rasa empati sehingga dapat saling menghormati satu sama lain. Menurut Aqobah dkk menjelaskan bahwa Kerjasama merupakan suatu

petunjuk saling mendekati pada anak untuk menyelesaikan kepentingan bersama serta mencapai tujuan yang sama.

Anak sejak dini penting ditanamkan Kerjasama karena dalam kerjasama anak dapat mengembangkan bukan hanya pada sosial-emosionalnya tapi juga bisa lebih bertanggung jawab pada diri sendiri serta lingkungan di sekitarnya. Kemampuan kerjasama anak perlu untuk dilatih sejak dini, dalam proses Kerjasama, anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya seperti berbagi, tanggung jawab, tolong menolong serta berinteraksi dengan temannya dalam memecahkan masalah (Az Zahwa, 2017 hlm. 1574). Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui perilaku Kerjasama pada anak yaitu masalah atau aktivitas akan cepat diselesaikan serta cenderung mempunyai tingkat keberhasilan yang tinggi (Trismahwati & Sari, 2020 hlm. 6).

Menurut Kartono (dalam Khairi, 2018, hlm. 15) menyebutkan bahwa salah satu karakteristik yang ada pada anak yaitu bersifat egosentris naif. Egosentrisme adalah suatu perilaku mementingkan diri sendiri, melihat lingkungan berdasarkan sudut pandang sendiri serta melakukan sesuatu focus untuk kesejahteraan dirinya sendiri dan cenderung mengabaikan orang lain. Dengan begitu, kemampuan kerjasama pada anak belum maksimal. Anak harus mampu memahami bahwa tidak semua keinginannya bisa dipenuhi serta selalu mengabaikan pendapat ataupun perasaan orang lain. Maka dari itu kemampuan Kerjasama pada anak harus ditanamkan sejak dini untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Selain itu, sikap individualisme akibat perkembangan teknologi yang menurunkan sikap sosialis pemuda di Indonesia semakin meningkat. Menurut Wakil Ketua DPP KNPI Aceh Tamiang, Alfin Nasyri bahwa pemuda Indonesia dinilai lebih individualis atau mementingkan diri sendiri, padahal pemuda menjadi tonggak bangsa dengan sikap yang menjunjung persatuan dan kesatuan. Selain itu, fenomena *gadget* telah menjadikan anak muda sebagai sosok individualistis dan apatis. Pemuda seakan lupa dengan sifat dasar manusia yang sosialis serta saling tolong menolong, karena terbuai oleh kemajuan teknologi pada saat ini (Ramajaya, 2022).

Suhaebah (2019) menyatakan bahwa era globalisasi ini serta adanya pengaruh terhadap budaya global mengakibatkan budaya hampir di seluruh negara mengalami penurunan dan tergeser oleh budaya modern. Perubahan sosial merupakan salah satu akibat dari kemajuan teknologi. Hal tersebut berpengaruh pada perilaku siswa, baik negatif maupun positif. Salah satu bentuk negatifnya yaitu siswa cenderung berperilaku individualistis. Perilaku penyimpangan sosial seperti individualisme, tawuran, korupsi disebabkan oleh lemahnya keterampilan sosial. Penting sekali untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Salah satunya melalui permainan tradisional. Organisasi internasional UNESCO (*United Educational, Scientific, and Cultural Organization*) mengakui pentingnya pelestarian dari budaya termasuk pada permainan tradisional sebagai warisan budaya takbenda. Permainan tradisional kini sudah asing ditelinga anak-anak, karena kemajuan dari teknologi sekarang yang mengakibatkan permainan tradisional tersebut tergeser posisinya dengan permainan modern yang sering kali anak mainkan secara individual hanya dengan menggunakan *gadgetnya*.

Menurut Ted (dalam Anggita, 2019 hlm. 55) banyak faktor yang memicu hilangnya permainan tradisional, antara lain: tidak ada kesempatan untuk bermain, waktu anak sangat terbatas karena batasan waktu anak sangat rumit, tidak memakan banyak tempat, tidak dibatasi waktu dan dapat dilakukan pada pagi, siang atau malam hari, dan warisan budaya dari keturunan sebelumnya ke turunan berikutnya terputus karena para pelaku sebelumnya tidak memiliki kesempatan untuk bersosialisasi, menulis dan mendokumentasikan karena budaya tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Risma & Sondarika (2022) bahwa modernisasi yang terjadi mengubah kehidupan manusia, termasuk pada budayanya. Kurangnya pemahaman serta apresiasi terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam budaya mengakibatkan budaya tersebut semakin tergeser kedudukannya oleh teknologi modern, termasuk pada permainan tradisional. Anak-anak jadi lebih sering dan lebih tertarik dalam memainkan teknologi modern, seperti permainan digital yang sering kali bersifat individualistis. Akibatnya, permainan tradisional yang mampu mendorong anak untuk melakukan interaksi sosial seperti kerjasama terpinggirkan. Penting sekali bagi kita untuk dapat mengangkat kembali budaya

kita, termasuk pada permainan tradisional, salah satunya dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Studi pendahuluan yang sudah peneliti lakukan pada tanggal 20 November 2022 di PAUD Kober Bias Al-Badriyah Kabupaten Tasikmalaya, menghasilkan bahwa perilaku kerjasama pada anak usia 5-6 tahun masih kurang. Pertama, anak tidak mau bermain bersama temannya, masih ditemukan anak yang hanya ingin bermain sendiri ketika jam istirahat dan hanya memainkan *gadgtet*. Kedua, anak tidak mau membantu serta berbagi dengan temannya, ketika dalam proses pembelajaran dan mendapatkan tugas dari gurunya secara berkelompok, anak tidak mau menyelesaikannya bersama-sama. Selain itu juga, guru menceritakan bahwa masih terdapat anak yang tidak mau berbagi dengan temannya ketika bermain atau belajar, contohnya ketika anak sedang bermain lego, ada anak yang tidak mau bergantian dalam melakukan permainan tersebut. Anak-anak cenderung tidak mau untuk bekerjasama dengan teman sebayanya, karena mereka beranggapan bahwa keinginannya tersebut akan diambil oleh orang lain.

Salah satu pemicu timbulnya permasalahan tersebut adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Guru cenderung menggunakan metode demonstrasi yang sering kali membuat anak jenuh selama proses pembelajaran. Selain itu juga masih kurangnya alat permainan edukatif yang berada di sekolah tersebut, dan penggunaan LKA (Lembar Kerja Anak) yang sering digunakan. Pembelajaran yang menunjang untuk menstimulasi kemampuan kerjasama pada anak juga cenderung masih sedikit diantaranya bermain peran, meronce, dan itupun jarang dilakukan karena fasilitas yang masih kurang memadai, sehingga guru kesulitan untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial anak khususnya dalam kemampuan kerjasamanya.

Permainan tradisional adalah simbolisasi dari suatu pemahaman yang turun temurun serta memiliki berbagai macam fungsi ataupun pesan dibalikinya. Selain itu juga merupakan hasil dari suatu budaya dan besar nilainya untuk anak-anak dalam berkreasi, hiburan, berolah raga serta sebagai dasar berlatih dalam hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan dan ketangkasan (Andriani, 2012 hlm. 121). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (2006) bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak seperti

kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi, mengontrol diri, mengembangkan sikap empati, menaati aturan dan menghargai orang lain.

Permainan tradisional memiliki banyak jenis diantaranya engklek, lompat tali karet, gobak sodor, bentengan dll. Salah satu permainan yang memerlukan Kerjasama antar anggotanya yaitu gobak sodor. Gobak sodor merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan cara berkelompok, terdapat dua kelompok yang bermain, satu kelompok sebagai penjaga, kelompok lainnya sebagai penyerang (Anggraini & Nurhafizah, 2020 hlm. 3471). Kelompok penyerang ini harus bisa melewati garis yang dihadap oleh penjaga untuk bisa memenangkan permainan tersebut. Tentu saja dalam permainan berkelompok, anggotanya harus menyiapkan strategi untuk bisa sampai di garis akhir, memerlukan kerjasama yang baik antar anggota serta memerlukan ketangkasan saat bermain.

Penelitian ini penting dilakukan dengan harapan dapat mengatasi permasalahan individualisme pada saat ini dengan kemajuan teknologi yang ada. Selain itu dapat melestarikan, menambah wawasan ataupun pengetahuan yang berkenaan dengan perkembangan sosial anak yaitu kemampuan kerjasamanya, karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan dasar anak untuk mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu juga, penting untuk dapat mengembangkan permainan tradisional khususnya permainan tradisional gobak sodor serta keterampilan sosial khususnya pada kemampuan kerjasama pada anak. Karena permainan tradisional tersebut merupakan warisan budaya bangsa Indonesia serta terdapat banyak nilai-nilai didalamnya, sehingga perlu kita kenalkan pada anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan memfokuskan penelitian pada “Permainan Gobak Sodor untuk Memfasilitasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Badriyah”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Bagaimana kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan berupa permainan gobak sodor di PAUD Al-Badriyah?

- 1.2.2 Bagaimana penerapan permainan gobak sodor terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Badriyah?
- 1.2.3 Bagaimana kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan perlakuan berupa permainan gobak sodor di PAUD Al-Badriyah?
- 1.2.4 Bagaimana perbedaan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan gobak sodor di PAUD Al-Badriyah?

1.3 Tujuan penelitian

- 1.3.1 Untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan permainan gobak sodor di PAUD Al-Badriyah
- 1.3.2 Untuk mengetahui penerapan permainan gobak sodor terhadap kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Badriyah
- 1.3.3 Untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan perlakuan permainan gobak sodor di PAUD Al-Badriyah
- 1.3.4 Untuk mengetahui perbedaan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan gobak sodor di PAUD Al-Badriyah

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan informasi bagi siapa saja yang membutuhkan serta berminat dalam bidang Pendidikan yang berfokus pada Pengaruh kemampuan Kerjasama melalui Permainan Gobak Sodor pada anak usia 5-6 tahun.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu upaya dalam mengembangkan kemampuan peneliti dalam kegiatan ilmiah.
- 1.4.2 Manfaat praktis
 - a. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian permainan gobak sodor ini diharapkan menjadi pedoman dalam mengembangkan kemampuan Kerjasama anak melalui permainan tradisional gobak sodor.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru yang ada di sekolah Pendidikan guru Pendidikan anak usia dini.

c. Bagi siswa

Diharapkan dapat menstimulasi siswa dalam mengembangkan kemampuan kerjasama melalui permainan gobak sodor.

d. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengetahuan serta pengalaman sebagai calon pendidik yang profesional dengan menggunakan model pendidikan yang kreatif dan inovatif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi skripsi adalah sebagai berikut:

1.5.1 BAB I PENDAHULUAN

Bagian I menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

1.5.2 BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bagian II menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun teori yang dibahas pada bab ini berkenaan dengan perkembangan sosial pada anak, kemampuan kerjasama, permainan tradisional gobak sodor.

1.5.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bagian III menguraikan desain penelitian, lokasi dan partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data.

1.5.4 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian IV menguraikan temuan dalam penelitian untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian lalu mendeskripsikannya.

1.5.5 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bagian V menguraikan simpulan, implikasi serta rekomendasi mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.