

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan bagi anak usia dini di Indonesia merupakan proses didikan yang diberikan kepada anak dari mulai lahir sampai dengan enam tahun. Pendidikan pada anak usia dini yang mempunyai fungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Potensi tersebut harus terus diberikan pembinaan oleh orang-orang yang berkecimpung dengan dunia anak. Salah satunya adalah guru-guru yang mengajar di lembaga pendidikan. Seorang guru ataupun pendidik menurut Suryana (2014) wajib memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai landasan pendidikan, dan salah satu landasan pendidikan itu adalah peserta didik. Peserta didik yang terdapat di dalam lembaga pendidikan anak usia dini yaitu dibagi kedalam dua kelompok belajar berdasarkan usia yaitu Kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan Kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun. Nida Ulfadilah & Edi Hendri Mulyana (2021) menyatakan bahwa dalam pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, maupun aspek sosial emosionalnya.

Perkembangan anak usia 5-6 tahun dari berbagai aspek yang dijelaskan oleh Sulaiman et al., (2019) yaitu mengenal agama yang dianut, meniru gerakan ibadah dengan urutan yang sesuai, mengucapkan salam dan membalas salam. Kedua, perkembangan fisik motorik yang terbagi kedalam dua bagian yaitu motorik kasar dan motorik halus. Ketiga, aspek perkembangan kognitif yang memiliki tiga bagian yaitu belajar memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Keempat, aspek perkembangan bahasa yang memiliki dua bagian yaitu memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa. Kelima, perkembangan sosial emosional yang terbagi tiga yaitu kesadaran diri sendiri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain.

Aspek perkembangan sosial anak dalam pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting yang perlu dikembangkan secara optimal. Sujiono (2019) menjelaskan dalam bukunya bahwa salah satu cara untuk mengembangkan aspek

perkembangan sosial anak yaitu melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan pembelajaran yang beragam maka akan melatih anak untuk dapat memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungan karena adanya interaksi dan kerja sama secara berkelanjutan. Desmita dalam Pujianti et al., (2021) juga berpendapat bahwa perkembangan yang ada di dalam diri anak sangat dipengaruhi oleh hubungan orang lain terutama hubungan antar teman sebaya. Menurut Ramadhani & Fauziah (2020) bahwa melalui komunikasi akan terbentuk hubungan sosial dengan teman sebaya. Maka perlu adanya interaksi sosial antara satu anak dengan anak yang lain.

Interaksi sosial dalam pembelajaran merupakan hal yang penting untuk diperhatikan, dikarenakan banyak memberikan pengaruh yang baik ke dalam kehidupan anak sehari-hari. Akan tetapi di salah satu Pendidikan Anak Usia Dini yaitu TK X yang berlokasi di Bogor berdasarkan observasi awal dan keterangan dari guru kelas kelompok B usia 5-6 tahun, terdapat interaksi sosial anak yang mulai memudar, sebagai salah satu upaya guru dalam mengatasi permasalahan kemampuan interaksi sosial anak di RA X guru melakukan penerapan permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki beberapa jenis, namun permainan tradisional yang dipilih yaitu bancakan.

Permainan Bancakan adalah salah satu permainan anak tradisional Jawa Barat berjenis petak umpet atau dalam bahasa sunda disebut Ucing Sumput, dalam bahasa Indonesia yang sering disebut kucing bersembunyi. Permainan bancakan ini membutuhkan sebuah perencanaan para pemain, berdiskusi melakukan hompipa untuk menentukan siapa yang berjaga, kemudian berdiskusi tentang batasan tempat persembunyian mereka. Dari pengertian permainan tradisional Bancakan sudah bisa disimpulkan bahwa permainan Bancakan mengandung unsur keterampilan sosial, sehingga dalam pembelajarannya membutuhkan pengalaman langsung dari anak untuk dapat memahaminya.

Permainan tradisional merupakan permainan peninggalan anak-anak jaman dahulu yang diwariskan kepada anak generasi selanjutnya. Anggita (2019) Menjelaskan bahwa pada dasarnya permainan tradisional merupakan suatu warisan budaya bangsa dan keberadaannya harus dilestarikan. Akan tetapi

permainan tradisional sudah mulai pudar di kalangan anak jaman sekarang, sebab teknologi yang berkembang begitu cepat. Hal ini sejalan dengan salah satu hasil penelitian oleh Novitasari & Khotimah (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Maka dari itu perlu diangkat kembali karena permainan tradisional yang sangat bermanfaat dapat memfasilitasi aspek-aspek perkembangan anak termasuk aspek perkembangan sosial. Dengan menggunakan permainan tradisional Bancakan anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik fisik, intelektual dan sosialnya. Manfaat permainan bancakan dalam aspek keterampilan sosial menurut Kurnianti dalam Nurfatah (2020) yaitu: Keterampilan dalam kerja sama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan anak dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati peraturan (disiplin), keterampilan dalam menghargai orang lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut penerapan permainan tradisional dapat memberikan pengalaman anak untuk berinteraksi langsung sehingga secara tidak sadar anak sudah melakukan interaksi sosial. Dengan demikian penelitian ini berfokus pada permainan tradisional bancakan, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga berusaha untuk melihat bagaimana permainan ini dapat digunakan sebagai alat media untuk mengembangkan interaksi sosial anak. Namun perlu adanya pembatasan agar harapan semua pembahasan dapat mencapai sasaran penelitian. Maka dari itu peneliti tertarik dalam melakukan penelitian mengenai “Permainan Tradisional (Bancakan) Sebagai Stimulasi Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” yang sudah diterapkan di lokasi penelitian yang akan di deskripsikan lebih lanjut di bab selanjutnya.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan berkenaan dengan analisis tentang kondisi dan proses yang berkaitan dengan isu yang sedang dipelajari berkenaan dengan kemampuan interaksi sosial anak usia dini melalui permainan tradisional bancakan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dengan rincian rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional bancakan dalam interaksi sosial yang terbentuk pada anak kelompok usia 5-6 tahun di RA X?
- b. Apa saja faktor pendukung dari pelaksanaan permainan tradisional bancakan dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak di RA X?
- c. Apa saja faktor penghambat dari pelaksanaan permainan tradisional bancakan dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak di RA X?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan meliputi tujuan umum serta tujuan khusus. Tujuan umum dalam penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui perubahan perkembangan interaksi sosial anak. Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian yang dilakukan yaitu:

- a. Untuk mendapatkan gambaran pelaksanaan permainan tradisional dalam mengembangkan interaksi sosial anak di RA X.
- b. Untuk mendapatkan gambaran faktor pendukung dari pelaksanaan permainan tradisional bancakan dalam mengembangkan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.
- c. Untuk mendapatkan gambaran faktor penghambat dari pelaksanaan permainan tradisional bancakan dalam mengembangkan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat melakukan penelitian mengenai implementasi permainan tradisional Bancakan dalam meningkatkan interaksi sosial memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat secara teoritis sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi bagi ilmu pendidikan khususnya pada pendidikan anak usia dini. Serta sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas lagi mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

Bagi sekolah, dengan adanya kegiatan penelitian dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran mengenai permainan tradisional agar guru dapat menganalisis berbagai kemungkinan solusi untuk permasalahan yang ada di kelas. Serta sebagai bahan pembelajaran dan pengalaman bagi Peneliti tentang cara mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak usia dini melalui permainan tradisional.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam penyusunan Penelitian skripsi ini maka Peneliti membagi peulisan ke dalam lima bab, dengan penjelasan sebagai berikut.

### **1. BAB I Pendahuluan**

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan Penelitian
- 1.4 Manfaat Penelitian
- 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

### **2. BAB II Kajian Teori**

- 2.1 Permainan Bancakan
- 2.2 Teori Peranan
- 2.3 Permainan Tradisional
- 2.4 Bermain
- 2.5 Cara bermain bancakan
- 2.6 Interaksi Sosial Anak Usia Dini
- 2.7 Penelitian yang Relevan

### **3. BAB III Metodologi Penelitian**

- 3.1 Desain Penelitian

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.4 Instrumen Penelitian

3.5 Prosedur Penelitian

3.6 Teknik Analisis Data

3.7 Isu Etik

#### **4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

4.1 Hasil Penelitian

4.2 Pembahasan

#### **5. BAB V Kesimpulan dan Saran**

5.1 Kesimpulan dan Saran

5.2 Saran