

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Telah lama disadari bersama, bahwa pengembangan dan pembinaan sumber daya manusia terletak pada sektor pendidikan. Selama bertahun-tahun sektor ini dibangun, walaupun dengan sekian banyak liku-liku ternyata belum berhasil menjawab kebutuhan dan tantangan pendidikan secara nasional. Banyak hal yang menyebabkan hal ini terjadi, di antaranya realisasi pemerintah untuk mewujudkan 20% dana pemerintah untuk alokasi pendidikan ternyata masih dalam bayangan. Padahal, pendidikan merupakan tonggak utama dalam pembinaan dan pengembangan sumber daya manusia Indonesia. Kekurangberhasilan Indonesia dalam sektor pendidikan ini dapat dilihat dengan posisi Indeks Pembangunan Manusia (IPM) atau *Human Development Indeks* (HDI) Indonesia yang jauh di bawah negara-negara lain, sekalipun di kawasan ASEAN. Dari 174 negara yang diteliti pada tahun 1996, Indonesia berada pada peringkat 102, sedangkan Singapura ke-34, Brunei ke-36, Thailand ke-52, dan Malaysia ke-53 (Furqon, 2005).

Data tersebut merupakan salah satu fakta yang menuntut adanya peningkatan mutu pendidikan dari berbagai jenjang pendidikan. Program pendidikan yang tidak kalah pentingnya dalam peningkatan mutu pendidikan adalah pendidikan pada anak usia dini (*early childhood education*). Program pendidikan yang dapat melayani pendidikan anak usia dini adalah program yang melayani anak dari rentang usia 0 – 8 tahun yang disusun untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, sosial, emosional, bahasa, moral, dan perkembangan fisik serta belajar anak. *Early childhood education involves any group program serving children from birth to 8*

years of age that is designed to promote children's intellectual, social, emotional, language, and physical development and learning (Bardekamp&Coppole, 1997; NAEYC, 1995; Kostelnik, 1999)

Mengacu pada keterangan di atas, maka jenjang pendidikan yang melayani pendidikan bagi anak usia dini adalah Kelompok Bermain, Taman Kanak-Kanak serta pendidikan prasekolah lainnya dan anak-anak kelas 1, 2, dan 3 sekolah dasar. Program pendidikan anak usia dini ini memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan selanjutnya dan pada setiap program memiliki korelasi yang sangat signifikan. Sebagai contoh, berikut ini dijelaskan beberapa penelitian mengenai beberapa jenjang pendidikan dalam PAUD. Hasil penelitian/kajian yang dilakukan oleh pusat kurikulum Balitbang Diknas tahun 1999 menunjukkan bahwa hampir pada seluruh aspek perkembangan anak SD kelas 1 yang masuk TK mempunyai kemampuan lebih tinggi daripada anak yang tidak masuk TK. Data angka mengulang kelas tahun 2001/2002 untuk kelas I sebesar 10,85%, kelas II sebesar 6,68%, kelas III sebesar 5,84%, kelas IV sebesar 4,28%, dan kelas V sebesar 0,42%. Data tersebut menggambarkan bahwa angka mengulang kelas pada kelas 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).

Penelitian lainnya yang berkenaan dengan hal tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Chudari (1997) yang mengadakan penelitian tentang hubungan antara pendidikan di Taman Kanak-kanak dengan prestasi belajar di kelas 1 SD. 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.

Perlakuan-perlakuan khusus pun dilakukan untuk mempersiapkan anak-anak memasuki jenjang pendidikan formal yaitu di SD. Namun, tak dapat dipungkiri bahwa saat ini terdapat berbagai macam tuntutan yang dilontarkan oleh orang tua ataupun guru terhadap anak-anak yang berada pada masa usia dini ini khususnya anak SD kelas rendah yaitu 1, 2, dan 3. Tuntutan tersebut berkenaan dengan penekanan pada penguasaan akademik dengan memberikan banyak PR, atau beban kurikulum yang sangat berat, serta pembelajaran yang lebih formal dan kaku dengan mengesampingkan aktivitas bermain bagi anak. Padahal sekolah dasar sebagai institusi formal pertama tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan akademik saja namun juga kemampuan lainnya seperti sosial dan emosi. Hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh Yustiana (1999) bahwa kemampuan dasar yang harus dimiliki anak tidak terbatas pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung tetapi juga kemampuan intelektual, pribadi dan sosial.

Berkaitan dengan keterampilan sosial yang perlu dikembangkan pada anak SD kelas rendah, muncul permasalahan yang berkenaan dengan hal ini di antaranya adalah anak mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan

sekolah yang baru di masukinya khususnya untuk anak kelas 1 seperti yang terjadi di SDN Bukanagara Lembang. Tidak dikuasainya keterampilan sosial pada anak akan mempengaruhi proses belajar, mengajar serta iklim yang ada di suatu kelas (*psychological atmosphere*). Banyak anak yang tidak pernah belajar tentang sikap apa yang dapat diterima di lingkungannya. Barangkali mereka juga tidak diarahkan baik di rumah maupun di sekolah untuk dapat menguasai perilaku sosial tersebut, atau bahkan mereka tidak memiliki model yang dapat dijadikan contoh dalam membina kehidupan sosialnya, sehingga kerap memunculkan permasalahan dalam bersosialisasi. Anak-anak yang kurang memiliki keterampilan sosial sangat memungkinkan untuk ditolak oleh rekan yang lain. Anak yang tidak mampu bekerjasama, tidak mampu menyesuaikan diri, tidak mampu berinteraksi dengan baik, tidak dapat mengontrol diri, tidak mampu berempati, tidak mampu menaati aturan serta tidak mampu menghargai orang lain akan sangat mempengaruhi perkembangan anak lainnya. Sebaliknya, terbinanya keterampilan sosial pada diri anak akan memunculkan penerimaan dari teman sebaya, penerimaan dari guru, dan sukses dalam belajarnya.

Pentingnya siswa menguasai keterampilan sosial tidak diikuti dengan penyusunan program pendidikan yang dapat mengembangkan hal tersebut. Program pendidikan hendaknya tidak hanya berbasis pada penguasaan akademik. Sebab dewasa ini, pelaksanaan pendidikan bagi anak pada kelas awal sekolah dasar masih banyak terjebak dalam formalitas. Pengajaran pengetahuan tidak mantap, bersifat hafalan dan tidak memberi kesempatan bagi anak untuk mendapat pelajaran sambil bermain. Padahal bermain bagi anak merupakan kebutuhan mutlak sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Anak menjadi tidak memperoleh keterampilan

mental yang diperlukan pada taraf pengetahuan yang lebih tinggi (Semaiawan, 1984; Yustiana, 1999).

Beberapa kajian lain menunjukkan bahwa perlakuan pendidikan pada usia dini mampu memberikan kontribusi yang bermakna bagi pendidikan anak selanjutnya. Begitu pun sebaliknya, kesalahan penanganan pendidikan pada anak usia dini akan memberikan dampak yang kurang baik bagi perkembangan anak selanjutnya. Seperti yang dikemukakan oleh Sperry, Hubel, dan Wiesel (Witdarmono; 1996, Solehuddin; 2000) bahwa perkembangan potensi untuk masing-masing aspek memiliki keterbatasan waktu yang sebagian besar di antaranya terjadi pada usia dini. Misalnya, batas kesempatan untuk perkembangan matematika adalah sampai empat tahun, untuk bahasa sampai sepuluh tahun, dan untuk musik antara 3-10 tahun. Lebih lanjut penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa konstruksi jaringan otak ternyata hanya akan hidup bila diprogram melalui berbagai rangsangan. Tanpa dirangsang atau digunakan, otak manusia tidak akan berkembang. Karena pertumbuhan otak memiliki keterbatasan waktu, rangsangan otak pada usia dini ini menjadi sangat penting. Penundaan yang terjadi akan membuat otak itu tetap tertutup sehingga tidak dapat menerima program-program baru

Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka. Tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik. Proses penyampaiannya pun harus sesuai dengan dunia anak, yaitu dengan bermain. Sebab, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk

melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pentingnya bermain dalam aktivitas pembelajaran diuraikan sebagai berikut ini: 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 efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Dalam dimensi proses, 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. Di samping 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 mencontek.

Solehuddin, dkk (1997) menyatakan bahwa meski tidak berorientasi ke pemerolehan tujuan tertentu, guru 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.

Menurut Gordon & Browne (Moeslichatun, 1996), bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin perkembangan anak. Hildebrand (Moeslichatun, 1996), berpendapat bahwa bermain berarti mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasikan secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak telah menstimulasi munculnya beragam permainan yang diperuntukkan bagi mereka. Secara umum kita dapat mengklasifikasikannya ke dalam dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Fenomena efek negatif permainan modern telah mengarahkan suatu pemikiran untuk kembali lagi ke dasar (*back to basic*) untuk lebih memperkenalkan anak-anak usia dini pada jenis permainan tradisional.

Teviningrum (2005) menuliskan beberapa temuan mengenai permainan modern seperti penelitian yang dilakukan di Jepang yang *nota bene* sebagai negara produsen mainan modern seperti Tamagotchi, bahwa Tamagotchi sempat dianggap sebagai salah satu pemicu tindak kriminal. Dari kejahatan sederhana seperti mencuri Tamagotchi milik teman sekolah, hingga permasalahan yang serius seperti perampokan, dengan alasan membeli *Tamagotchi*. Bahkan pernah terjadi peristiwa di mana seorang anak sekolah menengah nekat merampok uang sebesar AS \$ 1.150 dari seorang kakek berumur 77 tahun untuk membeli Tamagotchi. Kasus lainnya berkenaan dengan tokoh heorik *Power Ranger* yang berasal dari Amerika Serikat. Popularitas tokoh *Power Ranger* ini sulit dipercaya, bahkan hal ini dapat dirasakan juga di Indonesia. Padahal jika dianalisis *Power Ranger* dan permainan-permainan



anak-anak dan remaja di antaranya adalah tawuran, perkelahian, dan pencurian. Dari hasil penelitian yang dilakukan di Amerika, sebanyak 96% guru di Amerika sepakat bahwa murid-murid mereka pun meniru agresifitas *Power Ranger*. Dalam konferensi guru-guru TK disebutkan, masalah utama guru sekarang adalah mengatasi pengaruh *Power Ranger* dan kedisiplinan yang memburuk. Bukan lagi mengatasi kesulitan membaca dan matematika. Untuk mengatasi permasalahan tersebut di Inggris, Alistair Gourlay sebagai kepala sekolah St. Mary's Primary School menuliskan perilaku buruk anak-anak pada saat bermain di halaman sekolah. Untuk itu, ia meminta orang tua untuk menilai apakah permainan tersebut cocok atau tidak bagi anak-anak. Banyak orang tua yang mengatakan tidak cocok. Segera setelah itu, orang tua menghindarkan mainan *Power Ranger* dari anak-anaknya dan hasilnya memperlihatkan penurunan yang mencolok pada perilaku buruk anak-anak.

Kasus lainnya terjadi di kawasan Tangerang. Seorang anak nekat bunuh diri. Anak tersebut kecewa karena kakaknya mengganti *chanel* televisi, sementara ia tengah menyaksikan kontes menyanyi. Bagi anak itu, pindah *chanel* berarti hilang kesempatan untuk menyaksikan kontestan favorit bernyanyi. Tak kuasa melawan kakak, maka dia pun nekat bunuh diri. Kasus lainnya muncul di Amerika Serikat pada tahun 1999, dua siswa sekolah menengah menyandera kawannya sendiri selama 5 jam. Tidak main-main, penyanderaan itu dilakukan dengan senjata api. Tragedi tersebut menewaskan 12 siswa, 1 orang guru, serta melukai 23 orang siswa lainnya. Sementara kedua siswa tersebut tewas menembak dirinya sendiri. Hal yang mengejutkan adalah motif mereka melakukan hal ini bukan dipicu balas dendam atau kebencian, namun semata-mata mereka membayangkan diri mereka berada dalam

cerita serupa yang terjadi di *video games*. Dua kejadian itu menunjukkan dahsyatnya kekuatan teknologi. Seperti yang dikatakan futurolog John Naisbitt (Parent Guide, 2004), peristiwa tersebut adalah wujud pemabukan teknologi sehingga mereka tidak bisa lagi membedakan mana 'kedahsyatan positif' atau 'kedahsyatan negatif'. Trisha Macnair (Parent Guide, 2004) lewat penelitiannya mempertegas efek negatif dari TV dan *video games*, yaitu:

1. Mengajarkan perilaku antisosial. Anak lebih senang di rumah, tak mau bergaul, bahkan berperilaku urakan. Perilaku itu karena anak duduk berjam-jam di depan TV dan tak menciptakan interaksi sosial.
2. Menyerap nilai yang salah. Tidak semua program TV diperuntukan bagi anak sehingga program yang mengusung kekerasan dan antisosial bisa ditonton. Bahkan film kartun yang mengusung tema kepahlawanan pun, ketika diteliti lebih banyak mengandung adegan antisosial (63,5%) dibandingkan prososial (36,49%).
3. Menimbulkan '*couch potato problem*'. Kecanduan TV dan video games mengakibatkan kurangnya aktivitas fisik, sehingga anak cenderung mengalami kegemukan.
4. Mengalami resiko gangguan fisik. Pada beberapa kasus di Jepang, film kartun atau *games* memiliki komposisi gambar dan warna serta adegannya menimbulkan kejang-kejang atau sawan kepada anak. Hal ini muncul karena adegan itu langsung berhubungan dengan mata dan syaraf.

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh Ida Purnomo (Teviningrum,2005), dikatakan bahwa mainan modern selain berbiaya tinggi, juga rentan terhadap masalah. Selain itu mainan modern seperti *video game* dan *game wacth* lebih banyak



anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka 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. Permainan statis ini juga membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang, dan akan sangat kecewa jika mengalami kekalahan. Idealnya anak tetap perlu diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan baik yang lama atau yang baru, hal ini berfungsi untuk melatih kemampuan memilih dan membedakan apa yang ia butuhkan. Sebaiknya permainan modern dapat divariasikan dengan jenis permainan sederhana seperti *bekel*, *congklak*, *gobak sodor* sebab permainan tersebut mampu menampung lima aspek perkembangan yaitu fisik, kognitif atau kecerdasan, afektif atau emosional, sosial, dan religi.

Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (*culture*), dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Sama seperti nasib bahasa Sunda, yang saat ini sedikit banyak telah ditinggalkan oleh masyarakatnya. Untuk membuktikan hal tersebut peneliti melakukan survei sederhana terhadap 18 keluarga di Bumi Pakusarakan 2 Blok D dengan subyek pasangan suami istri Sunda. Survei ini untuk mengetahui berapa banyak keluarga yang menggunakan dan mengajarkan Bahasa Sunda kepada anak-anaknya. Survei membuktikan dari 18 responden, ternyata 15 keluarga (83%) menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar sehari-hari sementara yang menggunakan bahasa Sunda hanya 3 keluarga (17%). Walaupun data tersebut tidak dapat dibuat generalisasi mengingat sampel yang sedikit, namun sudah

semestinya dapat dijadikan patokan untuk mulai memikirkan tentang pemeliharaan aset budaya bangsa.

Barangkali nasib permainan tradisional tidak jauh berbeda dengan Bahasa Sunda jika tidak dipelihara. Sebab, sinyal lain menunjukkan bahwa di perkotaan permainan tradisional telah menjadi barang yang sangat langka. 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, permainan ini juga mampu memberi kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan tantangan.

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

Beberapa contoh permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak usia dini adalah “*anyang-anyangan*” atau main rumah-rumahan. Permainan ini merupakan kegiatan bermain peran. Anak-anak berperan sebagai bapak, ibu dan anak-anaknya atau tokoh lain yang diciptakan sendiri oleh mereka. Aktivitas yang dilakukan dibuat sendiri dengan lakon yang berbeda-beda. Kegiatan ini senada dengan yang disampaikan oleh Sawyer (Bergen, 2001) yang mengemukakan bahwa:

rather than following a script, much of preschool children's pretend play involved improvisational exchanges. He also found that these strategies were more successful when they were implicitly included in the play scenario rather than when children stopped the play to make explicit suggestion.

Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan

individualisasi, maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkerjasama dalam kelompok. 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 computer game*.

Mengeksplorasi, menggali kekayaan budaya dengan mengumpulkan jenis-jenis permainan tradisional serta melakukan analisa tentang potensi apa yang bisa dikembangkan pada saat mereka mengikuti permainan tersebut. dan hal ini menjadi suatu tantangan tersendiri bagi peneliti. Contoh di atas (*anyang-anyangan*) merupakan salah satu contoh permainan tradisional. Beberapa di antaranya lagi adalah *Gatrik, Sonlah, Beklen, Loncat Tinggi, Galah, Ucing-Ucingan, Hompimpa, Encrak, Sepdur, Sorodot Gaplok, Grandongan, Gagarudaan, Centring, Adu layangan. dan Batokan.*

Permainan tradisional Jawa Barat merupakan suatu aktivitas permainan (*ka ulinan budak*) yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda. Melalui 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.

Dengan melakukan eksplorasi terhadap permainan tradisional Jawa Barat anak-anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh, mengembangkan kemampuan sosial,

mampu melakukan modifikasi terhadap permainan yang ada, mengembangkan kemampuan berbahasa, menjalin kerjasama, serta melepaskan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada penelaahan peranan permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak dengan judul “Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional”.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang masalah di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional Jawa Barat memungkinkan dapat memberikan pengaruh terhadap pengembangan potensi anak usia dini. Untuk lebih khusus, penelitian ini menggali peranan permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak.

C. Fokus Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Untuk memperoleh informasi mengenai keterampilan sosial siswa SD Bukanagara kelas 1, 2, dan 3 serta permainan tradisional, maka penelitian ini difokuskan pada gambaran umum keterampilan sosial siswa SD kelas rendah dan permainan-permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak saat ini, sehingga peneliti dapat melakukan analisis tentang permainan tradisional dan peranannya terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai bahan dalam menyusun program bimbingan hipotetik untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional.

Berdasarkan kajian di atas penelitian ini diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran umum keterampilan sosial siswa SD Bukanagara kelas 1, 2, dan 3?
2. Bagaimana peran permainan tradisional terhadap pengembangan keterampilan sosial anak?
3. Fenomena-fenomena apa yang muncul pada saat permainan tradisional dilakukan oleh anak-anak?
4. Apa saja kelebihan dan kekurangan permainan tradisional?
5. Efek psikologis apa yang memungkinkan muncul pada saat anak sedang melakukan permainan tradisional?
6. Hambatan apa yang memungkinkan muncul dalam pelaksanaan permainan tradisional?
7. Program bimbingan seperti apa yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan permainan tradisional?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Memotret kondisi objektif keterampilan sosial siswa SD Bukanagara kelas 1, 2, dan 3.
2. Menelaah peran permainan tradisional terhadap pengembangan keterampilan sosial anak.
3. Mengetahui fenomena-fenomena berkaitan dengan permainan tradisional yang berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak, termasuk di antaranya

mengeksplorasi kekayaan khasanah budaya Jawa Barat dengan mendeskripsikan proses permainan tradisional Sunda.

4. Mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan tradisional.
5. Mengetahui efek psikologis yang ditimbulkan pada saat anak memainkan permainan tradisional.
6. Mengetahui hambatan-hambatan yang muncul berkenaan dengan pelaksanaan permainan tradisional.
7. Menyusun program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan keterampilan sosial siswa SDN Bukanagara Lembang serta menemukan berbagai macam jenis permainan tradisional Jawa Barat dalam kaitannya dengan pengembangan keterampilan sosial anak. 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 sebagai berikut.

- a. Guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan terhadap upaya-upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

- b. Pembuat Kebijakan. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan masukan dan bahan pembanding dalam pengambilan keputusan khususnya dalam masalah peningkatan kualitas pembelajaran.

F. Asumsi Penelitian

1. 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.
2. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Plato dan Aristoteles).
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. Perkembangan kognitif anak-anak berkembang melalui interaksi sosial dengan orang-orang yang sudah terampil yang ditanamkan dalam suatu latar belakang sosial budaya (Lev Vygotsky).
6. 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).

7. Program bimbingan dan konseling perkembangan bagi siswa kelas rendah (1,2,3) SD difokuskan pada upaya membantu siswa menyesuaikan diri dengan tuntutan pendidikan formal. Penyesuaian diri dilakukan melalui pengembangan keterampilan-keterampilan dasar pribadi, sosial dan intelektual. (Yustiana).

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif-deskriptif. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada penggambaran secara holistik, yaitu berusaha menggambarkan sesuatu secara lebih detail terhadap semua yang terjadi atau menggambarkan sikap atau tingkah laku orang-orang.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengenalan terhadap fenomena yang muncul di lapangan, pengumpulan data, analisis data dan kesimpulan. Penelitian dilaksanakan di SDN Bukanagara serta salah satu lokasi rumah tempat siswa SDN Bukanagara. Responden yang terlibat adalah siswa kelas 1,2,3.





