

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak PAUD adalah individu yang berusia sekitar 4 hingga 6 tahun yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak pada usia PAUD mulai merasakan pendidikan di lingkungan sekolah yang lebih formal sebagai bentuk pengembangan dari pendidikan di lingkungan rumah yang biasa mereka hadapi. Oleh sebab itu, masa kanak-kanak adalah masa yang sangat berpengaruh bagi perkembangan anak di masa depan.

Perkembangan tersebut berlangsung sangat cepat dan akan berpengaruh besar terhadap perkembangan selanjutnya, juga merupakan usia kritis sekaligus strategis dalam pendidikan yang akan mewarnai proses serta hasil pendidikan pada usia selanjutnya.

Berdasarkan kenyataan di lapangan aspek kompetensi sosial di PAUD Al-ikhlas yang penulis ketahui, pengembangan kemampuan sosial anak masih kurang dimiliki, hal ini di sinyalir, anak kurang mengenal pendekatan sosial, karena cara bermain mereka sudah konvensional, sendiri-sendiri, sudah banyak menggunakan teknologi modern seperti game, *gadget*, play station, sehingga karakter sosial mereka kurang terbinas dan terbiasas.

Salah satu aspek yang penulis coba ingin lakukan adalah pengembangan kemampuan sosial melalui bermain yaitu permainan tradisional yang dapat

dikembangkan meliputi pemecahan masalah, pengendalian diri, empati dan kerja sama.

Hasil penelitian sebelumnya yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Tradisional (Elis Rosyani, 2014) dalam hal ini berkomunikasi merupakan salah satu dari aspek pengembangan sosial pada anak. Maka berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penulis mencoba untuk melakukan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut mengenai keefektifan penerapan metode permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan social anak PAUD. "Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional".

B. Identifikasi Masalah

Setelah melihat latarbelakang diatas maka identifikasi masalahnya yaitu .:

1. Kemampuan sosial anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional
2. Permainan tradisional pada umumnya bersifat majemuk selalu dilakukan bersama-sama
3. Bentuk permainan tradisional saling berkaitan antara satu dengan lainnya sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak.
4. Permainan tradisional sangat penting dilestarikan dan dikembangkan karena didalamnya mengandung pesan pesan sosial yang perlu diterapkan dan dilestarikan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka kemampuan sosial anak usia dini di PAUD Al-Ikhlas masih kurang maksimal sehingga perlu adanya peningkatan melalui permainan tradisional yang diterapkan oleh para guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ bagaimana meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini melalui media permainan tradisional di PAUD Al-Ikhlas di Desa Nanggaleng Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat ?

Berdasarkan rumusan masalah diatas ada beberapa pertanyaan dalam metode penelitian diantaranya:

1. Bagaimana perencanaan meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional di Paud Al-Ikhlas Desa Nanggaleng Kecamatan Cipeundeuy?
2. Bagaimana proses pelaksanaan peningkatan kemampuan sosial anak usia dini melalui media permainan tradisional di Paud Al-Ikhlas Desa Nanggaleng Kecamatan Cipeundeuy?
3. Bagaimana hasil meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini melalui media permainan tradisional di Paud Al-ikhlas Desa Nanggaleng Kecamatan Cipeundeuy?

D. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui perencanaan kemampuan sosial anak usia 4-6 tahun di PAUD Al-Ikhlas Desa Nanggaleng Kecamatan Cipeundeuy
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan permainan tradisional di PAUD Al-Ikhlas Desa Nanggaleng Kecamatan Cipeundeuy
3. Untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan sosial anak usia dini melalui media permainan tradisional di PAUD Al-Ikhlas Desa Nanggaleng Kecamatan Cipeundeuy

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan kepada penulis dalam meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini melalui media permainan tradisional.

2. Secara praktis

- a. Dari penelitian ini diharapkan dapat memberi pengalaman kepada penulis tentang penelitian pada bidang PAUD, khususnya tentang upaya meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini melalui media permainan tradisional.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada anak tentang peningkatan kemampuan sosial pada anak usia dini melalui media permainan tradisional

3. Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kesadaran para orang tua tentang penanaman sopan santun dalam berbahasa pada anak sejak usia dini

4. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan pada guru tentang bagaimana meningkatkan kemampuan social pada anak usia dini melalui media permainan tradisional.

F. Anggapan Dasar

1. Kemampuan sosial adalah kemampuan anak untuk mengelola emosi dirinya dengan orang lain yang berkenaan dengan hati dan kepedulian antar sesama manusia serta kemampuan untuk mengelola emosi diri sendiri maupun orang lain sehingga ia bisa berinteraksi dengan baik dengan teman-teman sebaya atau dengan orang dewasa di lingkungan sekitarnya.
2. Menurut beberapa penelitian para pengamat diantaranya dari Mohammad Zaini Alif yang tergabung pada Komunitas Mainan Rakyat Jawa Barat (Hong), “Rudy Co Rens yang tergabung dalam Museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta, dan Kepala Pusat Pengembangan Pendidikan Non Formal dan Informal Regional I DirJen Pendidikan Non Formal dan Informal Regional Depdiknas Haris Iskandar menyatakan bahwa : “ permainan tradisional dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap

seorang anak. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik”*The Secret Meaning of Hompimpa*

3. Menurut Mohammad Zaini Alif dari Komunitas Hong , ada banyak hal yang bisa diambil dari permainan tradisional dalam dalam buku *The Secret Meaning of Hompimpa*

“ Permainan tradisional memberikan pembelajaran kepada anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, hingga cinta kepada Tuhan. Mainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak. Permainan tradisional yang bisa dibuat sendiri melatih kreativitas dan tanggung jawab pada anak.”

4. Anak Usia Dini

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun

G. Definisi Operasional.

Untuk membatasi definisi operasional pada penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan Kemampuan Sosial

Meningkatkan menurut Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI-2014) menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya) mempertinggi, memperhebat menaikkan atau mempertajam.

Jadi meningkatkan kemampuan sosial dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak untuk mengelola emosi dirinya dengan orang lain yang berkenaan dengan hati dan kepedulian antar sesama manusia, Sehingga dia dapat berinteraksi dengan teman yang lainnya.

2. Anak Usia Dini

Dalam undang-undang tentang system pendidikan nasional UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 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“

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 7).

Anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak usia 4-6 tahun yang merupakan siswa di PAUDAl-Ikhlas Desa Nanggaleng Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat.

3. Media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti “Tengah, perantara, atau pengantar.

Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media adalah segala alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan bahan yang telah direncanakan oleh penyaji kepada siswa sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Yang dimaksud media dalam penelitian ini adalah alat bantu bermain pada permainan tradisional

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Ada permainan yang sifatnya bertanding dan ada juga yang diutamakan utamakan untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi.

Permainan tradisional pada penelitian ini adalah permainan orang sunda berupa congklak, oray-orayan, engrang, ucing-ucingan.

H. Sistematika Penulisan

Mengawali penulisan skripsi ini meliputi halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar dan ucapan terima kasih, daftar isi, daftar table, daftar laporan dan abstrak.

Bab I Pendahuluan: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar, definisi operasional, sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka: kemampuan sosial, pendidikan anak usia dini, permainan tradisional

Bab III, Metode Penelitian: Metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, subjek penelitian, teknik pengelolaan dan analisa data, langkah-langkah penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasana: Profil lokasi penelitian, deskripsi dan analisa hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, temuan hasil penelitian, keterbatasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan Dan Saran dan di lanjutkan dengan Daftar Pustaka serta lampiran-lampiran penelitian.