

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan sosial emosional anak perlu untuk ditumbuhkembangkan karena anak yang akan mengisi baik buruknya hari esok. Kemampuan sosial emosional anak bukan bawaan sejak lahir tetapi harus ditumbuhkembangkan melalui pembiasaan dan pengajaran. Disamping itu masih banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa yang menentukan keberhasilan masa depan anak selain IQ (*Intelligent Quotients*) ada faktor lain yang penting yaitu EQ (*Emotional Quotients*).

Menurut Daniel Goleman (2001) dalam Nugraha (2004: 5.15) menyatakan bahwa:

Faktor yang mempengaruhi kesuksesan individu dalam hidupnya bukan semata-mata ditentukan oleh tingginya kecerdasan intelektual, akan tetapi ditentukan oleh kecerdasan emosi (EQ). Berdasarkan hasil penelitian Goleman terbukti bahwa individu yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi akan menjadi anak yang lebih bahagia, lebih percaya diri, lebih populer dan lebih sukses di sekolah dan di masyarakat.

Pengembangan kecerdasan sosial emosional perlu dipahami, dimiliki dan diperhatikan mengingat kondisi kehidupan pada saat ini semakin kompleks dan memberikan dampak yang sangat buruk terhadap kehidupan emosi dan sosial anak. Jika anak tidak memiliki kecerdasan emosi serta hubungan sosial dengan keluarga, teman dan lingkungannya anak akan

mudah stress, selain itu psikologi anak juga bisa terganggu. Hal ini bisa mempengaruhi pencapaian prestasi dan kemampuan belajar anak.

Semua orang tua dan guru berharap anak mampu mengendalikan emosi serta menguasai keterampilan sosial yang cukup sebagai bekal kehidupannya kelak. Sosial emosional anak yang berkembang secara wajar maka anak akan mampu beradaptasi dengan lingkungan, dapat berkenalan dengan mudah, mempunyai teman mau mengalah serta sabar menunggu giliran, mau bekerjasama dan dapat berinteraksi dengan orang lain.

Masalah yang dikeluhkan oleh guru TK Pertiwi Jonggrangan Kelompok B yaitu :

1. Sebagian anak tidak mau bekerjasama dalam kelompok ketika melakukan kegiatan yaitu 50%, sedangkan yang mau bekerjasama sebanyak 50%.
2. Sebagian anak jarang melakukan interaksi dengan orang lain (anak lebih banyak diam) yaitu 47,9%, sedangkan yang aktif berinteraksi hanya 52,1%.

Berdasarkan pengamatan peneliti ditemukan bahwa anak yang berminat untuk bermain bersama dalam kegiatan kelompok di TK Pertiwi Jonggrangan kelompok B dari jumlah keseluruhan siswa 12 anak ada 6 anak yang berminat bermain kelompok, sedangkan yang bisa berinteraksi dengan teman-temannya ada 6 anak dari keseluruhan jumlah anak. Hal tersebut mungkin disebabkan oleh :

1. Kegiatan yang dilakukan tidak disukai anak;

2. Anak terbiasa main sendirian di rumah;
3. Anak terbiasa malu / minder;
4. Anak sering mendapat tekanan dari lingkungan di sekitarnya, sehingga anak stress (ini bisa diantaranya disebabkan oleh orang tua yang bercerai, orang tua yang terlalu otoriter, dan sikap orang tua yang terlalu melindungi sehingga anak menolak kehadiran orang lain dan bergantung pada orang tua).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan kooperatif yaitu permainan kucing dan tikus. Bermain merupakan hal yang disukai anak dan dapat menimbulkan rasa senang, sehingga penulis berharap anak mau berperan aktif dalam permainan dan memberi kesempatan pada anak untuk dapat bergaul dengan anak-anak yang lain sehingga melatih anak untuk tidak malu / tidak minder bermain bersama teman-temannya. Dalam permainan kooperatif masing-masing anak mempunyai peran dan tugas, ini secara tidak langsung anak sudah mau berinteraksi (berkomunikasi) dengan anak yang lain dalam bekerjasama untuk mencapai tujuan permainan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengadakan penelitian berjudul : “Upaya Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kooperatif”.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini diharapkan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Peningkatan kemampuan sosial emosional dibatasi pada kemampuan anak untuk dapat bekerjasama, berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.
2. Permainan kooperatif dibatasi pada permainan kucing dan tikus.

C. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, secara umum masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “Apakah penerapan permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak TK Pertiwi Jonggrangan kelompok B tahun ajaran 2011 / 2012?”

Secara khusus permasalahan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut : “Apakah penerapan permainan kooperatif dapat lebih meningkatkan kemampuan sosial emosional anak untuk dapat bekerjasama, berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui penerapan permainan kooperatif dalam meningkatkan kemampuan sosial

emosional anak TK Pertiwi Jonggrangan kelompok B tahun ajaran 2011 / 2012.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan permainan kooperatif sebagai upaya meningkatkan minat anak mau bekerjasama dalam kelompok ketika melakukan kegiatan.
2. Untuk mengetahui penerapan permainan kooperatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan anak untuk dapat berinteraksi dengan orang lain.

E. Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Secara rinci manfaat penelitian ini dideskripsikan sebagai berikut :

Manfaat Teoritis :

1. Menambah wacana manfaat permainan kooperatif dalam pengembangan kemampuan sosial emosional anak.
2. Sebagai dasar dalam pemilihan metode pembelajaran dalam pengembangan kemampuan sosial emosional anak.

Manfaat Praktis :

1. Membantu mempermudah guru dalam pengembangan kemampuan sosial emosional anak.

2. Sebagai dasar bagi guru dalam memilih metode pengembangan kemampuan sosial emosional anak.
3. Sebagai rujukan guru dalam memberikan saran kepada orang tua untuk pengembangan kemampuan sosial emosional anak.