

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut tahap perkembangannya, anak pada usia 4 tahun umumnya sudah dapat menjalin hubungan sosial dengan orang-orang yang ada disekitarnya khususnya dengan sesama anak-anak. Di seluruh belahan dunia atau dalam budaya manapun setiap manusia baik anak-anak atau pun dewasa bermain adalah kebutuhan demi kesenangan, tanpa paksaan, dilakukan dengan sukarela, tidak mengikat (peraturannya bisa berubah-ubah), tidak harus diselesaikan, spontan, semua peserta berperan aktif, sifatnya non-literal (pura-pura) dan fleksibel juga tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Namun pada kenyataannya di TK Kridawita Klaten masih banyak ditemui saat ini anak pada usia antara 4 sampai dengan 5 tahun bila berada di lingkungan sekolah mereka cenderung menyendiri atau asyik dengan permainannya sendiri. Mereka kelihatan baik-baik saja bahkan nyaman dengan kesendiriannya. Seakan akan bukan masalah bagi mereka tetap sendiri di pojok kelas dengan berbagai mainan yang sengaja dibawanya dari rumah. Tetapi ada pula yang begitu sedih dan ketakutan bila dia sendiri tanpa ada teman yang mendekatinya. Kesulitan anak dalam berinteraksi dengan anak-anak sebayanya atau gagal mengembangkan kompetensi sosial minimal dan diabaikan atau ditolak oleh teman-teman

sebayanya memiliki resiko tinggi *droup out* sekolah, menjadi anak bermasalah dalam kesehatan mental ketika mereka dewasa.

Dari hasil diskusi dengan teman sejawat sesama guru di Taman Kanak-Kanak Kridawita, penyebab masalah di atas, antara lain adalah kurang mampunya pendidik untuk menghidupkan suasana kelas atau menguasai kelas sehingga anak-anak bertindak sekehendak hati, sehingga guru lebih berkonsentrasi pada anak-anak yang banyak melakukan hal yang mengganggu kegiatan belajar dibanding anak-anak yang diam saja dipojok kelas selama kegiatan belajar. Penyebab yang lain adalah anak datang dari keluarga yang orang tuanya bersifat otoriter, anak cenderung melakukan apa yang diintruksikan oleh orang tuanya atau anak tidak mempunyai kebebasan mengungkapkan apa yang menjadi pilihan atau pendapatnya. Anak tinggal di lingkungan yang kondisi huniannya elite, berpagar tinggi dengan penjagaan yang ketat sehingga anak tidak bisa keluar rumah dan mengenal teman sebayanya di luar rumah. Anak melewatkan waktunya dengan bermain sendiri dikamarnya. Atau pola asuh orang tua yang kurang tepat, terlalu protektif kepada anak, banyak melarang anak, banyak memberikan pagar-pegar dalam pergaulan anaknya, dan pendidik kurang kreatif untuk menerapkan metode-metode yang bisa digunakan untuk mengajarkan anak mengembangkan keterampilan sosialnya.

Dengan berdasarkan pada uraian di atas, maka peneliti ingin mengembangkan ketrampilan sosial anak TK Kridawita Klaten dengan

melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain. Metode bermain kooperatif merupakan permainan yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Menurut definisinya tersebut metode ini dipilih sebagai alat untuk mengajarkan anak berinteraksi dengan anak-anak sebayanya, bersikap positif dan bekerjasama untuk mencapai tujuan. Sehingga diharapkan penolakan pada anak ini atau permasalahan sosial yang membayangnya kelak tidak terjadi.

Dalam penelitian ini permainan kooperatif yang dipilih adalah *bom defusing*. Permainan ini membutuhkan empat sampai enam anak untuk memindahkan bom dari satu tempat ke tempat lain tanpa membuatnya jatuh, karena bila sampai jatuh bom akan meledak dan satu kelompok mati. Bom yang dimaksud adalah air yang diikatkan tali sekitar 90 cm panjangnya. Di setiap ujung tali tersebut dipegang oleh satu anak, jumlah tali disesuaikan dengan jumlah anak dalam satu kelompok. Saling menarik, terus memberi komando, tetap konsentrasi dan melangkah hati-hati supaya bom sampai ke tempat tujuan tanpa jatuh dan meledak. Bermain *bom defusing* yang membutuhkan lebih dari tiga anak untuk memainkannya, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk memahami keadaan sekitarnya, berinteraksi dengan satu kelompok, berusaha membuat dirinya diterima teman-temannya, sehingga sangat besar kemungkinannya terjadi komunikasi diantara mereka saat

mempertahankan posisi bom agar tetap tegak tidak terguling dinilai sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak-anak. Didalamnya kaya akan kompetensi berkaitan dengan ketrampilan sosial anak.

B. Pembatasan Masalah

Dari uraian pada latar belakang tersebut di atas, maka dapat diterliti berbagai kemungkinan, maka untuk membatasi pemahaman pada peningkatan ketrampilan sosial anak. Adapun pembatasan masalah yang di kaji dalam penelitian ini adalah :

- a. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan ketrampilan sosial anak kelompok A TK Kridawita Klaten Tahun 2012/2013.
- b. Variabel bebas adalah bermain kooperatif anak kelompok A TK Kridawita Klaten Tahun 2012/2013.
- c. Teknik yang digunakan untuk meningkatkan ketrampilan sosial anak adalah bermain kooperatif berupa *bom defusing*.
- d. Subjek yang diteliti yaitu anak-anak A TK Kridawita Klaten Tahun 2012/2013 yang berjumlah 28 anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini permasalahan diumuskan sbb:

Apakah penerapan metode bermain kooperatif yang tertuang dalam permainan *Bom Defusing* dapat meningkatkan perkembangan

keterampilan sosial anak kelompok A di TK Kridawita Klaten Tahun Ajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak Taman Kanak-kanak menggunakan permainan kooperatif.

b. Tujuan Khusus

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak kelompok A di TK Kridawita Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 dengan menerapkan metode bermain kooperatif yang tertuang dalam permainan *bom defusing*.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Diharapkan hasil pelaksanaan tindakan kelas ini dapat bermanfaat.

Manfaat yang diharapkan adalah:

a. Manfaat Teoritis

Menemukan teori, konsep, dan pengetahuan tentang upaya meningkatkan ketrampilan sosial anak TK dalam bergaul dengan teman sebaya dalam lingkungan yang sehat. Disamping itu diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi para peneliti selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan upaya meningkatkan keterampilan sosial anak Taman Kanak-Kanak.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

- a) Meningkatkan profesionalitas kerja dan pengalaman baru bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat memilih dan menerapkan metode yang tepat yang disesuaikan dengan materi dan kondisi siswa.
- b) Memberikan motivasi terhadap guru Taman-Kanak-Kanak untuk lebih kreatif dan aktif membuat suasana pembelajaran siswa penuh minat terhadap pilihan materi yang diberikan kepada siswa.
- c) Dapat menemukan masalah lain yang perlu dicari solusinya atau menemukan ide-ide lain yang lebih kreatif untuk menemukan solusi pemecahan masalah khususnya masalah dalam hal keterampilan sosial pada anak Taman Kanak-kanak.

2) Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru tentang cara belajar untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam suatu kegiatan untuk mendapatkan pengalaman atau hal lain yang dianggap penting dan perlu dalam bergaul dengan orang lain, dengan sebuah permainan *bom defusing*.

3) Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu sekolah dengan dimilikinya guru dan siswa yang bersedia maju, berkembang dan berusaha mencoba melaksanakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan siswa mudah dalam belajar dan menguasai materi tertentu serta tidak membosankan.