

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia anak adalah dunia kreatifitas, sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar tersebut terus mengantarkan anak pada kediriaannya yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan. Kehilangan dunia anak, adalah ancaman bagi punahnya dunia kreatifitas, berarti ancaman bagi hilangnya nilai-nilai dan kreatifitas sosial yang *genuine*. Sebab dunia kreatifitas juga melibatkan interaksi otak, perasaan, dan gerak terhadap sesama, sehingga mengenal otak, perasaan, dan gerak masing-masing dalam bermain, dengan itu anak mengenal sesuatu yang disenangi atau yang tidak disenangi oleh teman bermainnya.

Sebagaimana yang kita tahu, bahwa aktivitas bermain sebagian besar dilakukan oleh anak-anak terlebih anak-anak yang berumur 3-5 tahun. Hal ini ditekan oleh Spencer dengan Teori Surplus Energinya bahwa bermain dibutuhkan oleh anak untuk menyalurkan kelebihan energinya (Zulkifli, 2002: 39). Hal serupa juga dikemukakan oleh K.Gross dengan Teori *Practice for Adulthoodnya* yakni bermain merupakan latihan untuk mengembangkan keterampilan anak yang diperlukan dalam fungsi /kelompok nya sebagai orang dewasa nanti (Zulkifli, , 2002: 40). J.Bruner and Smith juga menegaskan dalam teori *Cognitive* bahwa bermain menyediakan suasana yang menyenangkan dan relaks dimana anak dapat memecahkan berbagai problem (Zulkifli, 2002: 40). Jadi tidak jarang kalau di

Taman Kanak-kanak sekarang ini para pendidik menggunakan media bermain sebagai media pembelajaran pada siswanya walaupun tidak semua pendidik menyadari dan memahami fungsi dan manfaat dari bermain tersebut. .

Banyak sekali tugas-tugas perkembangan yang harus di jalani oleh anak pada usia ini mulai dari belajar untuk menggunakan bahasa secara efektif, belajar untuk menumbuhkan kemampuan/keterampilan otot-otot kasar pada anak, belajar untuk mengontrol diri dan masih banyak lagi tugas-tugas perkembangan yang semestinya harus mereka selesaikan dan hal tersebut bisa mereka dapatkan dari bermain.

Berbicara mengenai perkembangan, banyak sekali masalah-masalah perkembangan yang di hadapi oleh anak-anak usia dini ini (3-5 tahun). Tidak dapat di pungkiri bahwa anak-anak pada masa sekarang ini lebih menyenangi permainan-permainan elektronik seperti *time zone*, *play station*, dan *game online* padahal seperti yang kita lihat bahwa permainan-permainan tersebut tidak memberikan kontribusi apapun baik itu terkait dengan emosi anak maupun dengan intelegensi anak tersebut. Masalah-masalah yang tersebut diatas hanyalah sebagian kecil dari masalah-masalah yang di hadapi oleh anak Masalah yang paling berat dan sering di jumpai yakni masalah yang terkait dengan mental anak. Banyak sekali kasus yang terjadi di Taman Kanak-kanak bahwa anak tidak memiliki kesiapaan didalam melangkah ke jenjang yang lebih tinggi yakni Sekolah Dasar. Ini menunjukkan bahwa salah satu masalah yang di hadapi oleh anak- anak pada usia 3-5 tahun yakni terkait dengan kemampuan mereka bekerja sama sehingga tidak salah kalau secara mental anak-anak Taman Kanak-kanak belum siap untuk melangkah ke jenjang yang lebih tinggi.

Taman Kanak-kanak Hiidayatturrahman Jembatan Pringanom Masaran merupakan salah satu TK yang berada pada pinggiran Kota Kecamatan sebelah utara, memiliki kemampuan yang hampir seragam karena saat masuk memiliki umur yang hampir seragam yakni antara 5 tahun dan 6 tahun. Namun demikian bila ditinjau dari kemampuan bekerja sama anak didik, belum sesuai harapan guru maupun orang tua sebagai pengguna pendidikan.

Pendidikan anak usia dini (TK) merupakan bentuk pendidikan yang fundamental dalam kehidupan seorang anak. Pendidikan di masa ini sangat menentukan keberlangsungan anak itu sendiri juga bagi suatu bangsa. Oleh karena itu, anak usia dini (TK) merupakan aset dan investasi masa depan bagi suatu bangsa. Bangsa Indonesia dua puluh lima tahun ke depan sangat bergantung pada anak-anak usia dini (TK) yang ada pada masa sekarang.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu mendapat perhatian yang sangat serius dari semua pihak baik, pemerintah, masyarakat, dan pihak-pihak lain yang terkait dan memiliki perhatian terhadap pengembangan sumber daya manusia di masa datang. Oleh karena itu, kebijakan dan standarisasi teknis pendidikan untuk anak usia dini perlu dibuat dan disusun dengan pemikiran yang matang dan menyeluruh.

Pada lembaga pra sekolah inilah anak-anak dikenalkan proses kerja sama dan berinteraksi dengan pola permainan. Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. Hal ini terjadi

karena bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2000: 1).

Pada perkembangan anak yang normal, pada usia pra sekolah mudah menyerap segala informasi yang ada di sekitarnya. Belajar pada masa awal dalam pendidikan formal bisa didapatkan dari pendidikan Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak adalah tempat anak belajar, anak berkembang lewat permainan. Sekolah Taman Kanak-kanak merupakan suatu usaha pendidikan pra sekolah mempunyai tujuan untuk meletakkan dasar perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta anak didik di dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungan (Hawadi, 2002: 1) Di samping itu pendidikan pra sekolah juga membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki jalur pendidikan sekolah. Dengan mengikuti pendidikan pra sekolah diharapkan anak memiliki kemampuan untuk mengenal huruf dan angka yang sangat diperlukan dalam tingkatan pendidikan dasar yang berada di atasnya.

Kegiatan bermain biasa terlihat pada anak usia pra sekolah, melalui bermain, anak akan dapat menyusun kemampuan bahasanya. Banyak kosa kata muncul dari interaksinya dengan teman sebayanya. Jadi dengan bermain, seorang anak tidak saja mengeksplorasi dunianya sendiri, akan tetapi juga akan belajar bagaimana reaksi teman terhadap dirinya. Dengan kegiatan bermain bersama teman sebayanya merupakan sarana untuk anak bekerja sama atau bergaul serta berbaaur dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi ada beberapa masalah yang terjadi di TK Hidayatturrahman Jembangan Pringanom Masaran, yaitu adanya anak yang belum memahami untuk melakukan interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan anak yang baru, sehingga anak-anak yang belum bisa bekerja sama dengan teman sebaya dan rendahnya kemampuan anak didik ($\pm 20\%$) dalam bekerja sama melalui kemampuan bekerja sama di sekolah. Bila masalah ini tidak segera mendapat solusi maka sangatlah sulit hasil belajar anak didik mencapai hasil yang memuaskan.

Pengalaman berinteraksi sosial pada usia dini ini akan memainkan peran yang penting dalam menentukan kemampuan bekerja sama anak di masa yang akan depan dan bagaimana ia akan memiliki pola perilaku terhadap orang lain di masa yang akan datang. Agar tercapainya perkembangan interaksi sosial pada masa anak-anak secara optimal, maka sarana bermain mempunyai Kelompok an yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan bekerja sama anak-anak.

Atas dasar uraian di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul: *Peningkatan Kemampuan Bekerja Sama Melalui Metode Bermain Kelompok Pada Tk Hidayatturrahmah Jembangan Pringanom Kecamatan Masaran Sragen Tahun Ajaran 2013/2014*

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini memperoleh kajian yang mantap perlu dibatasi masalahnya. Dalam hal ini masalah dititikberatkan pada upaya peningkatan kemampuan bekerja sama anak melalui metode bermain kelompok pada anak

Taman Kanak-kanak Hidayattur-rahmah Jembangan Pringanom Masaran
Kabupaten Sragen tahun ajaran 2013/2014

C. Rumusan Masalah

Berpijak pada latar belakang masalah maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Apakah melalui metode bermain Kelompok dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama anak Taman Kanak-kanak Hiidayatturrahman Jembangan Pringanom Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun ajaran 2013/2014?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai adalah

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama melalui metode bermain kelompok yang dapat dikembangkan di Taman Kanak-kanak

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan bekerja sama melalui Metode Bermain Kelompok dapat Taman Kanak-kanak Hiidayatturrahman Jembangan Pringanom Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun ajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan suatu pekerjaan yang dimulai dengan suatu prosedur sistematis, tentunya akan memiliki kegunaan baik secara langsung maupun tak langsung. Demikian juga dalam penelitian ini diharapkan berguna bagi :

1. Manfaat Teoritis

Menambah khasanah ilmu pendidikan Taman Kanak-kanak khususnya tentang pentingnya/manfaat bermain untuk melatih kemampuan bekerja sama anak usia Taman Kanak-kanak.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak Didik Taman Kanak-Kanak

- 1) Mengembangkan potensi anak melalui bermain Kelompok dengan teman-teman sebaya untuk membangun suatu konsep kemampuan bekerja sama dengan anak lain agar menjadi lebih baik.
- 2) Mengembangkan potensi anak melalui bermain Kelompok dalam belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang-orang lain sebagai pembentukan konsep diri.

b. Bagi Guru Taman Kanak-kanak

Meningkatkan pemahaman tentang bermain Kelompok untuk perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak, khususnya dalam melatih kemampuan bekerja sama anak.

c. Bagi Orang Tua

Membantu orang tua memilih permainan yang aman dan tepat yang bermanfaat pada semua tingkat perkembangan yang harus dicapai anak

d. Bagi Peneliti yang lain

Dapat mengetahui bagaimana mengembangkan kemampuan bekerja sama anak melalui permainan kelompok