

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan sosial merupakan keterampilan individu dalam memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan positif saat berinteraksi sosial. Keterampilan sosial dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Proses sosialisasi merupakan proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat (Hildayani dkk, 2011:103). Apabila seorang anak dapat melaksanakan proses sosialisasi dengan baik maka selanjutnya anak akan mudah diterima di lingkungan sosialnya. Salah satu lingkungan sosial dengan kehidupan anak adalah lingkungan sekolah, dalam hal ini Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-5 tahun.

Tujuan pendidikan di Taman kanak-kanak adalah mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangan anak usia dini melalui kegiatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Depdiknas, 2006:1). Taman Kanak-kanak diharapkan dapat menjadi tempat bagi anak untuk membangun dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama aspek perkembangan sosial. Penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-kanak harus mampu menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik memperoleh kesempatan dan berbagai macam

pengalaman untuk mengembangkan keterampilan sosial anak secara optimal. UU Sisdiknas no.20 tahun 2003 pasal 39 ayat 2 menerangkan bahwa pendidik memiliki tugas untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Pengembangan keterampilan sosial anak bukanlah hal yang mudah dan terbentuk tiba-tiba, sehingga diperlukan adanya usaha dalam memberikan ruang kepada anak untuk membiasakan diri, berlatih dan meningkatkan keterampilan sosial melalui pembelajaran.

Hasil penelitian Kusniapuntari dan Suryono (2014:19) mendapati bahwa peran pendidik sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak usia dini. Kontak fisik yang dilakukan pendidik melalui bermain akan mendorong perkembangan fisik, kesehatan emosional dan kasih sayang. Pada usia 4-6 tahun, peserta didik mulai dapat dibentuk dalam kelompok sebaya. Melalui kelompok tersebut aktivitas sosial mulai berkembang; peserta didik belajar peduli terhadap lingkungan, bekerjasama, menjalin interaksi dan komunikasi, memiliki rasa tanggung jawab, dan mengendalikan agresi sehingga dapat menjalin persahabatan yang mengembangkan keterampilan sosial. Semakin sering kontak yang terjadi dengan teman sebaya dan peserta didik maka akan saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Aktivitas bermain dan bekerja bersama dapat digunakan sebagai sarana peserta didik untuk belajar bersosialisasi.

Dalam penelitian Adityasari (2013) mendapati dengan bermain mampu meningkatkan keterampilan sosial anak, dimana bentuk permainan

koooperatif dalam penelitian tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial anak berupa kerjasama, komunikasi dan interaksi sosial pada anak.

Penelitian ini juga senada dengan pendapat Rahayu (2016) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dimana, permainan tersebut membantu anak untuk membangun kerjasama, berinteraksi, berkomunikasi dan bertanggung jawab atas penyelesaian permainan. Sesuai dengan observasi yang dilakukan di TK Nasional Samirono, masih banyak ditemukan anak yang memiliki kemampuan kerjasama yang rendah seperti anak lebih suka menyelesaikan tugas kelompok sendiri, anak belum mau menerima masukan teman saat menyelesaikan tugas dan tidak mau berbagi mainan.

Peneliti menemukan fakta dari 20 anak, hanya 4 anak yang mau berbagi, menyelesaikan masalah bersama dan bermain bersama, memukul teman, dan meninggalkan alat-alat permainan setelah selesai digunakan. Observasi yang sama juga dilakukan peneliti di TK Tri Pusara Rini dimana ketika menghadapi masalah dengan temannya, ada 3 anak (dari 18 anak) cenderung tidak mampu menahan sikap agresinya seperti langsung melakukan kekerasan yakni; memukul, menendang dan mencubit temannya sampai menangis. Hal ini dilakukan karena merasa jengkel terhadap temannya yang telah merebut pensil warna miliknya setelah berusaha meminta dengan baik. Sikap agresi ini juga dipicu rendahnya interaksi dan komunikasi anak, dalam bersosialisasi. Anak belum dapat

menjalin komunikasi dan interaksi sosial yang baik dengan teman sebaya maupun guru seperti; berbicara yang sopan, peka terhadap teman yang membutuhkan bantuan dan merespon suatu percakapan.

Kepedulian anak terhadap teman dan lingkungan juga masih rendah, seperti berbagi makanan ataupun mainan dan membantu teman yang kesulitan. Rendahnya rasa kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar memicu sikap tanggungjawab yang rendah pula pada anak. Hal ini dapat dilihat ketika selesai bermain anak tidak menyimpan kembali mainannya, tidak menyelesaikan tugas sampai selesai dan membuang sampah sembarangan. Permasalahan-permasalahan tersebut sangat banyak peneliti temukan di TK saat melakukan observasi. Peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik terkait permasalahan keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak. Bahwa guru telah berusaha memberikan nasehat baik secara langsung maupun lewat buku cerita. Namun, saat kegiatan berlangsung pun banyak anak yang tidak peduli, sehingga kegiatan pembelajaran tidak kondusif dan terjadi keributan antar anak. (lampiran 4)

Menurut Mize (2005) rendahnya hubungan interaksi pada anak cenderung untuk menarik dan menolak temannya saat bermain sedangkan, anak-anak tersebut akan dimusuhi oleh anak-anak yang lain. Hal inilah yang sering terjadi antar anak sehingga untuk memulai kerjasama, berinteraksi dan berkomunikasi yang baik, peduli pada lingkungan, mengendalikan diri dari sikap agresi dan bertanggungjawab sulit berkembang dan tumbuh didalam diri anak. Setelah melihat kenyataan

dalam kegiatan observasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan. Dari 20 anak yang keterampilan sosialnya masih kurang optimal dimungkinkan karena anak kurang mendapat pengalaman langsung bagaimana seharusnya dia berinteraksi dengan orang lain dan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak yang telah dilakukan selama ini belum menampakkan hasil yang optimal.

Hal ini terlihat ketika anak diberi kegiatan secara kelompok, banyak yang meminta untuk mengerjakan sendiri-sendiri saja, meskipun guru senantiasa mengajarkan pentingnya bekerjasama dengan teman, namun anak masih sulit untuk memahaminya. Faktor lain yang menyebabkan kurang terbangunnya keterampilan sosial anak yaitu minimnya kesempatan yang diberikan kepada anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan anak belajar secara langsung, karena selama ini lebih sering menggunakan lembar kerja anak (LKA) pada setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, metode yang digunakan oleh guru masih kurang menarik minat anak, karena selama ini belum banyak kegiatan yang dilakukan secara kelompok dan lebih bersifat individual, padahal melalui kegiatan kelompok, anak-anak akan banyak belajar bagaimana cara bekerjasama, berkomunikasi dan berinteraksi, memiliki rasa kepedulian, bertanggung jawab dan mengendalikan agresi terhadap temannya. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan.

Dengan demikian, upaya yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak adalah melalui model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Dimana, model ini dirancang semenarik mungkin dengan berbagai macam permainan yang dilakukan di luar ruangan. Permainan *outdoor* ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih leluasa dalam berinteraksi. Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian Marinho (2017) yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan sosial anak disebabkan kurangnya interaksi antara anak dengan teman sebaya di tahun-tahun awal pendidikan sekolah. Sehingga dibutuhkan pelayanan yang lebih intensif yang dapat membantu guru dan orangtua dalam mencegah perilaku sosial anak.

Aktivitas bermain yang dilakukan anak tanpa paksaan akan membentuk perilaku anak kearah yang lebih positif dengan catatan kegiatan bermain yang disuguhkan memiliki unsur sosial yang akan menstimulasi anak agar lebih senang bekerjasama, saling membangun komunikasi dan interaksi, memupuk rasa kepedulian, mengendalikan perilaku agresi dan lebih bertanggung jawab. Harapannya agar sifat ego pada anak semakin berkurang dan secara bertahap anak berkembang menjadi makhluk sosial yang dapat berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Jika pada kegiatan sebelumnya anak lebih banyak mengerjakan lembar kerja anak (LKA), bermain dengan alat permainan *indoor*, maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan kegiatan langsung sehingga anak betul-betul memperoleh pengalaman

berharga bagi kehidupannya karena keterampilan sosial merupakan hal penting yang akan berpengaruh bagi kesuksesan hidup anak di masa yang akan datang.

Untuk mengatasi permasalahan keterampilan sosial di atas peneliti merasa bahwa guru memerlukan model pembelajaran baru yang lebih inovatif yang mampu memudahkan guru dalam menstimulasi keterampilan sosial anak, yaitu Model Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit. Model pembelajaran merupakan salah satu unsur penting sebagai panduan dalam proses pembelajaran dalam penyampaian yang jelas untuk anak jika dikombinasikan dengan permainan yang lebih menarik. Menggunakan model pembelajaran bagi anak usia 4-5 tahun harus mengedepankan unsur bermain. Unsur bermain maksudnya adalah semua kegiatan yang menstimulasi keterampilan sosial anak dilakukan dengan bermain, sehingga tanpa sadar anak telah melakukan kegiatan sosial berupa, bagaimana caranya bekerjasama dengan teman, membangun rasa kepedulian seperti bergantian, sabar, tolong menolong, berkomunikasi dan berinteraksi yang baik, mengendalikan agresi atau perilaku negatif saat bermain dan bertanggungjawab dalam menyelesaikan semua permainan dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi masalah keterampilan sosial anak saat ini sangat dibutuhkan agar keterampilan sosial anak meningkat kearah yang lebih baik. Dengan produk berupa model pembelajaran Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit

diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak khususnya usia 4-5 tahun .

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat indentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran masih berpusat pada guru dan model pembelajaran konvensional.
2. Penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.
3. Adanya penemuan terkait keterampilan sosial anak-anak usia 4-5 tahun di beberapa TK di Kabupaten Depok, Sleman Yogyakarta yang belum memperlihatkan peningkatan sesuai indikator perkembangan anak.
4. Rasa tanggung jawab anak masih rendah, seperti tidak menyimpan kembali mainan setelah selesai bermain dan tidak menyelesaikan tugas sampai selesai dan membuang sampah sembarangan.
5. Kepedulian anak terhadap teman dan lingkungan masih rendah, seperti berbagi makanan ataupun mainan dan membantu teman yang kesulitan.
6. Sikap kerjasama anak masih rendah, seperti anak lebih suka menyelesaikan sendiri tugas kelompok, anak belum mau menerima masukan teman saat menyelesaikan tugas.

7. Anak belum dapat mengendalikan perilaku agresi seperti; anak cenderung melakukan kekerasan seperti memukul, menendang atau mencubit teman sampai menangis saat tidak diberikan pinjaman barang/mainan.
8. Anak belum dapat menjalin komunikasi dan interaksi sosial yang baik dengan teman sebaya maupun guru seperti; berbicara yang sopan, peka terhadap teman yang membutuhkan bantuan, merespon suatu percakapan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial anak yang belum berkembang dengan baik serta kegiatan pembelajaran yang masih konvensional . Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Model pembelajaran yang ingin dikembangkan yaitu model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah tersebut maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam menstimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit?

2. Bagaimana model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang layak dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun?
3. Apakah model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit terhadap efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh informasi kebutuhan dalam stimulasi keterampilan sosial anak berbasis permainan.
2. Menghasilkan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang layak dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.
3. Menguji keefektifan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa buku panduan pelaksanaan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Adapun spesifikasi yang dikembangkan yaitu:

1. Panduan ini berisi materi pokok tentang model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.

2. Panduan ini dilengkapi dengan skenario pembelajaran.
3. Panduan yang dikembangkan berupa:
 - a. Dicitak dengan menggunakan kertas art paper dengan ukuran B5.
 - b. Ditulis dengan font huruf Comic San MS dan Century pada berbagai variasi ukuran.
 - c. Disertai dengan ilustrasi gambar atau foto untuk memperjelas penjelasan pada materi.
4. Komponen yang terdapat pada panduan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit adalah:
 - a. Halaman sampul (bagian depan) yang berisi judul, nama penulis, nama dosen pembimbing dan ilustrasi gambar yang berhubungan dengan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.
 - b. Kata pengantar yang berisi ucapan syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, ucapan terimakasih kepada pihak-pihak dan terkait sedikit ulasan tentang buku, harapan penulis dan doa.
 - c. Daftar Isi.
 - d. Bab I Pendahuluan, Bab II Model Stimulasi Keterampilan Sosial ,Keterampilan Sosial, dan Permainan sirkuit, Bab III Pelaksanaan Model (Prosedur Pelaksanaan Model Stimulasi, Rencana Kegiatan, Pelaksanaan Model, Bab IV Evaluasi Pembelajaran dan Bab V Penutup.

e. Daftar Pustaka.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan referensi bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini berupa kajian tentang panduan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit sehingga meningkatkan ranah ilmu pengetahuan khususnya dalam perkembangan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Anak : Penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan sosial anak melalui penerapan model pembelajaran yang dikembangkan.

b) Untuk Guru : Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial anak dalam kegiatan pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam penelitian adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru tentang model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit khususnya pada anak usia 4-5 tahun.