

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan harta yang sangat berharga bagi bangsa yang memerlukan pendidikan dan perlindungan sebagaimana menurut UU Perlindungan Anak No 23 tahun 2002, pasal 4 yang menyebutkan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya sedangkan dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan 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. Pada pendidikan anak usia dini ada delapan belas karakter yang harus dimiliki oleh anak usia dini yaitu, religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Sangat tepat pada masa ini anak diberi stimulus agar semua karakter yang baik dapat dimiliki oleh anak hal ini didukung oleh Gardner menyebutkan bahwa anak usia dini memegang peranan sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat yaitu mencapai 80%, dalam Fadillah & Khorida (2013:48) karena dari itu karakter

kerjasama mudah ditumbuhkan, peran lingkungan juga sangat pentingnya untuk menyediakan susana yang menyenangkan untuk anak belajar, pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah melalui bermain, namun bermain untuk anak usia dini harus disertai dengan mestimulus perkembangan mauapun karekter yang ada dalam diri anak.

Salah satunya adalah karakter kerjasama yang marupakan salah satu dari bagian karakter bersahabat atau komunikatif. Kerjasama merupakan kemampuan untuk menyeimbangkan kebutuhan sendiri dengan kebutuhan orang lain dalam kegiatan kelompok Wiyani (2014:111). Karakter kerjasama sangat berguna bagi anak usia dini tak hanya untuk sekarang tetapi untuk masa depan. Hal ini terkait dengan manusia merupakan makluk sosial yang pasti akan berhubungan langsung dengan lingkungannya, untuk anak usia dini seperti contoh anak berkerjasama mengerjakan tugas kelompoknya, berkerja sama memecahkan masalah saat bermain bersama temannya, dan bermain bersama-sama dengan temannya, namun pada kenyantaanya di TK masih banyak anak yang belum memiliki karakter kerjasama, terlihat dari anak yang tidak mau berbagi, tidak mau bersama sama mengerjakan tugas, dan berbagi alat permainan saat bermain, sehingga karakter tersebut harus distimulasi dengan baik sebelum anak masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI no 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini disebutkan bahwa pada anak usia 5-6 tahun seharusnya anak sudah mampu Bermain bersama teman dengan mainan yang sama. Sejalan dengan itu, dalam peraturan menteri pendidikan dan

kebudayaan RI no 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini disebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun anak mampu membangun kerjasama.

Permasalahan yang terjadi berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas yang pembelajaran terlalu monoton yang hanya mengerjakan LKA sehingga anak mengerjakan sendiri-sendiri, dan juga terlihat bosan melakukan kegiatan tersebut seperti yang kita ketahui anak memiliki konsentrasi yang rendah sehingga kegiatan duduk yang lama dengan kegiatan yang monoton dapat membuat anak bosan dan lebih memilih kegiatan lain. Anak juga pribadi yang aktif jadi sangat diharapkan guru untuk membuat kegiatan yang menyenangkan yang membuat anak tertarik dan senang mengikuti proses pembelajaran secara optimal dan kerjasama antar anak tidak terlihat padahal anak duduk dalam meja yang berdekatan karena guru kurang menstimulasi karakter kerjasama saat proses pembelajaran. Sampai saat anak bermain terlihat anak bermain sendiri –sendiri tidak ingin bermain bersama karena telah dibiasakan mengerjakan sendiri dengan kegiatan yang hampir selalu sama. Hasil observasi di atas menunjukkan pembelajaran di TK tersebut guru kurang menjembatani apa yang di peroleh anak TK dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki anak.

Teori-teori Vygotsky mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif yang dapat terlihat anak-anak bekerjasama untuk membantu belajar satu sama lainnya dalam Slavin (2017:60). Dikarenakan anak usia dini pembelajarannya melalui bermain sehingga masuk pada *Cooperative play* atau bermain bersama biasanya dilakukan oleh anak usia 5 tahun ke atas dengan dipengaruhi faktor latar belakang

orang tua. Bermain bersama ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu salah satunya permainannya adalah *cooking class* dilihat dari ketika anak bermain bekerja sama dalam satu kelompok. Hal ini diperkuat juga dari hasil penelitian Vodopivec, J.P (2011) yang menyatakan bahwa *cooking* area termasuk dari aktivitas untuk melatih kerjasama anak. Hal yang sama juga diungkapkan Lukas & Sabo (2011) memasak dengan anak-anak ialah program pendidikan teori membangun pembelajaran sosial seperti kerjasama. Tujuan *cooking class* juga untuk menstimulasi kerjasama anak seperti menurut Utter, Pay dan Denny (2015) yang menyatakan keterlibatan dalam waktu memasak dan makan juga dapat memberi anak-anak dan orang muda dengan peluang untuk membangun keterampilan pengembangan identitas, dan keterlibatan sosial seperti kerjasama.

Adapun kegiatan lain selain bermain melalui *cooking class*, bermain kooperatif yang dapat menstimulasi kerjasama ialah *role play* yang merupakan dalam permainan Vygotsky, permainan peran dan situasi imajiner direncanakan sebelumnya dan ada aturan untuk berpartisipasi dalam permainan bersama (Scharer: 2017), hal yang hampir sama juga diungkapkan oleh Sansawal (2014) *role play* adalah permainan membantu anak menemukan nilai-nilai sosial dan membantu memecahkan masalah individual dengan bantuan kelompok. *Role Play* juga tujuan yang berdampak untuk kerjasama seperti yang dijelaskan dalam buku Joseph, Starin, dan Yates (2010:9-33) bahwa bermain peran dimaksudkan untuk berlatih saling puji sesama teman, untuk lebih merespon apa yang terjadi di sekitar

anak, membantu sesama teman, dan juga membangun keterampilan berbagai anak, sehingga *role play* juga dapat menstimulasi karakter kerjasama anak.

Kedua kegiatan bermain tersebut bermain melalui *cooking class* dianggap lebih dapat menstimulus karakter kerjasama anak karena menurut Jones dalam Ahmad, Husaain, Batool, Sittar, dan Malik (2016) anak-anak menjalani prosedur dan kesempatan memasak secara realistis dalam praktek kegiatannya melibatkan menyentuh, memperhatikan, mencicipi, mencari dan mendengarkan, sehingga dengan metode ini anak-anak untuk urusan sosial dengan menghubungkan data baru dengan apa yang sebelumnya mereka alami atau mereka ketahui. Hal hampir sama juga di sampaikan oleh pendapat piaget bahwa anak di umur 5-6 tahun masuk dalam tahap pra operasional, sehingga objek nyata lebih mudah dipahami oleh anak. Pendapat tersebut seperti disampaikan oleh Piaget dalam Newton dan Harrison (2010) pada tahap pra-operasional, anak-anak dapat menggunakan operasi tetapi tidak mengerti bahwa mereka dapat dibalik

Berdasarkan teori dan jurnal-jurnal di atas kegiatan untuk menstimulasi kerjasama ialah bermain melalui *cooking class* dan *role play*, sehingga dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen untuk membandingkan kedua kegiatan bermain tersebut dengan merancang kegiatan yang menarik dan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal yaitu efektivitas bermain melalui *cooking class* dan *role play* pada perkembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan kegiatan bermain saat pembelajaran di TK yang tidak tepat mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga perkembangan anak terhambat.
2. Kurangnya perhatian pada proses kegiatan belajar dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran anak di TK merupakan bermain, tetapi pembelajaran yang di TK pada kenyataannya sebatas LKA.
4. Kurangnya interaksi antara anak dan teman sekelasnya.
5. Kurangnya kesadaran anak untuk saling berbagi satu sama lainnya.
6. Variasi kegiatan pembelajaran yang masih kurang tampak.
7. Minat anak terhadap pembelajaran di kelas yang masih rendah yang membuat anak sibuk sendiri saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.
8. Karakter kerjasama yang masih rendah pada usia 5-6 tahun.
9. Perbandingan efektivitas *cooking class* dan *role play* menstimulasi kerjasama anak yang belum diuji.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perlu ada pembatasan masalah, maka kegiatan bermain yang digunakan dibatasi pada bermain melalui *cooking class* dan *role play*. Setelah itu, beberapa hasil penelitian peneliti sebelumnya kegiatan bermain *cooking play* dan *role play* untuk perkembangan sosial anak, sehingga peneliti memfokuskan penelitian ini pada karakter kerjasama anak. Penelitian dilakukan untuk anak berumur 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang ingin diselidiki bagaimana efektivitas bermain melalui *cooking class* dan *role play* pada perkembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang. Agar diperoleh keterarahan fokus maka rumusan masalah penelitian dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas bermain melalui *cooking class* dibandingkan dengan *role play* pada perkembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk menguji keefektifan bermain melalui *cooking class* dibandingkan dengan *role play* pada perkembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Manfaat teoritis penelitian ini adalah data yang didapatkan dalam penelitian dapat menjadi bahan rujukan peneliti lain untuk meneliti lebih lanjut yang ada kaitannya dengan bermain melalui *cooking class*, *role play*, dan karakter kerjasama untuk anak usia 5-6 tahun

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi anak adalah anak dapat mengembangkan perkembangan karakter kerjasama anak usia dini melalui kegiatan bermain melalui *cooking class* dan *role play*
- b. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam merencanakan, meleksanakan, dan menempatkan pembelajaran dalam mengembangkan karakter kerjasama anak usia dini
- c. Menambah wawasan bagi peneliti dan guru tentang kegiatan bermain khususnya dengan bermain melalui *cooking class* dan *role play* pada perkembangan karakter kerjasama anak usia dini.