

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Mendidik adalah suatu usaha yang harus dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan latihan yang berlangsung di mana pun dan kapan pun untuk mempersiapkan peserta didik dalam menjalankan perannya di dalam masyarakat. Menurut (Dewi Ratna Sari dkk., 2022) bahwa pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya. Maka maksud pendidikan adalah menuntun seluruh kodrat yang terdapat pada anak-anak, supaya mereka bisa mengembangkan potensi yang ada pada diri anak untuk kehidupan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini, sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, adalah suatu cara penguatan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, memberikan rangsangan pendidikan agar mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental. Pembelajaran anak usia dini berbeda dengan pembelajaran orang dewasa dimana anak-anak belajar mengeksplorasi pengetahuan melalui bermain.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui berbagai pembelajaran rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya

dan memiliki kemampuan sosial. Diputera menjelaskan Pendidikan Anak Usia Dini menjadi pondasi yang kuat dalam pembentukan sumber daya manusia menegaskan bahwa pengalaman belajar di usia dini berperan penting dalam membentuk kepribadian, kemandirian, serta kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. (Diputera Mahindra Artha & dkk, 2023)

Perkembangan anak adalah proses bertahap di mana anak mengalami perubahan dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, emosional, sosial, dan bahasa. Perkembangan ini terjadi sejak bayi hingga remaja dan dipengaruhi oleh faktor genetik serta lingkungan, seperti pola asuh, nutrisi, dan interaksi sosial. Perkembangan anak usia dini adalah proses pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada anak sejak lahir hingga usia sekitar 6 tahun. Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional (Mulyanti dkk., 2021)

Perkembangan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang meliputi kemampuan untuk berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, serta memecahkan konflik secara positif dengan orang lain. Anak usia taman kanak-kanak berada dalam masa perkembangan sosial yang pesat, di mana mereka mulai belajar memahami aturan sosial, empati, dan kerjasama melalui interaksi dengan teman sebaya.

Permainan kucing-kucingan, memiliki peran signifikan dalam mendukung perkembangan sosial anak. Salah satu permainan ini juga yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah permainan "kucing-kucingan." Yang dimana Permainan ini melibatkan aktivitas fisik, aturan sederhana, serta interaksi sosial antar pemain. Dalam permainan ini, anak-anak belajar untuk mematuhi aturan, bergiliran,

bekerja sama, serta mengembangkan empati terhadap perasaan orang lain (Zemkha, 2021)

Permainan kucing-kucingan adalah permainan yang melibatkan aksi kejar-kejaran antara dua kelompok, biasanya dimainkan oleh anak-anak di luar ruangan. Dalam permainan ini, ada pihak yang berperan sebagai "kucing" (pengejar) dan pihak lain sebagai "tikus" atau "mangsa" (yang dikejar). dan mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan. Permainan ini mendorong anak untuk bekerja sama, mematuhi aturan, dan berkompetisi secara sehat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan sosial mereka. Permainan ini bertujuan agar pemain yang dikejar menghindari tangkapan dari pengejar dengan berlari, bersembunyi, atau mengelabui lawan. Jika seorang pemain tertangkap, biasanya dia akan menjadi pengejar berikutnya atau keluar dari permainan, tergantung pada aturan yang disepakati. Permainan ini juga sering dimainkan di lingkungan sekolah atau area terbuka dan bertujuan untuk melatih kelincahan, strategi, serta kerja sama dalam kelompok.

Setelah melakukan praktek kerja lapangan saya melihat bahwa ada sekitar 10 anak yang mengalami kesulitan dalam menunjukkan kemampuan sosial yang baik, contohnya seperti banyak anak yang sering bermain sendiri, kurang berkomunikasi dengan teman sebayanya, serta kurangnya interaksi di lingkungan sekitar. Hal ini menjadi perhatian bagi pendidik dan orang tua untuk mencari metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. Yang dimana dengan adanya permainan tradisional seperti kucing-kucingan. Dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Selain itu dapat mengajarkan nilai-nilai sosial. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi

metode yang menarik dan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di TK Negeri Pembina Sunggal.

Minimnya interaksi sosial anak di TK Negeri Pembina Sunggal sering kali disebabkan oleh kurangnya aktivitas yang dapat mendorong anak untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berempati dengan teman-temannya. Aktivitas yang tidak melibatkan interaksi kelompok atau permainan bersama dapat membuat anak kurang terbiasa dalam membangun hubungan sosial yang sehat dengan sekelilingnya. Hal ini penting karena interaksi sosial di usia dini sangat berperan besar dalam perkembangan keterampilan sosial anak, seperti berbagi, bercerita, dan bermain sama-sama serta mengenal dan memahami perasaan orang lain yang disekitarnya. Ketika anak-anak kurang mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi, mereka mungkin kesulitan dalam membangun rasa percaya diri dan empati terhadap teman sebaya dan lingkungan sekitarnya.

Permainan kucing-kucingan juga melibatkan elemen fisik dan strategis, yang dapat memfasilitasi perkembangan kemampuan motorik halus dan kasar anak. Menurut penelitian oleh Jannah (2022), aktivitas fisik dalam permainan kucing-kucingan berkontribusi pada perkembangan kognitif dan sosial, yang menunjukkan hubungan positif antara aktivitas fisik dan perkembangan sosial. Melihat fenomena ini, penting untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengaruh permainan kucing-kucingan mendalam mengenai pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap kemampuan sosial anak di TK Negeri Pembina Sunggal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana permainan kucing-kucingan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

Kurangnya pemanfaatan permainan yang melibatkan perkembangan sosial pada anak di TK Negeri Pembina Sunggal menjadi masalah karena dengan adanya permainan seperti kucing-kucingan, memiliki manfaat besar dalam mendukung perkembangan sosial anak. Permainan semacam ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga mengajarkan anak untuk bekerja sama, berinteraksi, berkomunikasi, serta mengelola emosi pada anak. TK Negeri Pembina Sunggal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

Di TK Negeri Pembina Sunggal masih banyak anak yang kurang mengetahui tentang permainan tradisional salah satunya yaitu seperti permainan kucing-kucingan.. Dikarenakan pada zaman saat ini maraknya penggunaan teknologi dan permainan digital telah menggeser minat anak-anak terhadap permainan tradisional. Penelitian ini yang secara spesifik mengkaji permainan "Kucing-Kucingan" dalam konteks pengembangan kemampuan sosial anak di lingkungan pendidikan seperti TK Negeri Pembina Sunggal, masih jarang ditemukan permainan yang melibatkan kerja sama dan interaksi pada sekeliling anak. Dengan adanya permainan kucing-kucingan ini peneliti dapat memberikan penjelasan dan wawasan sejauh mana permainan "Kucing-Kucingan" memengaruhi perkembangan sosial anak, melatih intelektual pada anak, serta ketangkasan dalam bermain. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan panduan bagi guru dan orang tua tentang betapa pentingnya permainan kucing-kucingan dalam proses pembelajaran untuk mendukung perkembangan sosial anak.

Penelitian oleh Ningsih (2020) menunjukkan bahwa kurangnya kepercayaan diri dapat menjadi penghalang bagi anak untuk berpartisipasi dalam permainan kelompok, termasuk kucing-kucingan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam memahami pentingnya permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini. Sebuah studi oleh Putri (2021) menyatakan bahwa anak-anak yang rutin bermain permainan tradisional cenderung lebih mampu bersosialisasi dan menunjukkan perilaku prososial yang lebih baik. Sedangkan Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2022), partisipasi anak dalam permainan tradisional menurun seiring dengan meningkatnya penggunaan gadget dan permainan digital.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional "Kucing-Kucingan" terhadap kemampuan sosial anak di TK Negeri Pembina Sunggal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan serta membantu guru dan orang tua memahami pentingnya permainan tradisional untuk perkembangan sosial anak. Selain itu, penelitian ini juga berupaya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan ilmiah bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional yang relevan dan efektif untuk pendidikan anak usia dini.

Permainan kucing-kucingan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, kemudian anak dapat mengenal dan menghargai budaya lokal yang semakin terpinggirkan di era modern ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Perbedaan Permainan Kucing-**

Kucingan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Sunggal”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan maka identifikasi masalah yang didapatkan yaitu:

1. Minimnya Interaksi Sosial Anak Anak-anak di TK sering kali mengalami keterbatasan dalam berinteraksi sosial karena kurangnya aktivitas yang melibatkan kerja sama, komunikasi, dan empati dengan teman sebaya.
2. Kurangnya Pemanfaatan Permainan dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yang dibutuhkan untuk berhubungan dengan orang lain di kehidupan sehari-hari.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah antara lain:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada perkembangan sosial anak yang meliputi aspek seperti kemampuan bekerja sama, berinteraksi dengan teman sebaya, mematuhi aturan permainan, dan menghargai orang lain.
2. Subjek penelitian dibatasi pada anak usia 5–6 tahun yang terdaftar sebagai peserta didik di TK Negeri Pembina Sunggal pada tahun ajaran penelitian berlangsung.
3. Bentuk permainan yang digunakan sebagai perlakuan adalah permainan kucing-kucingan, sesuai dengan prosedur dan aturan yang berlaku dalam kegiatan pembelajaran di TK.

4. Waktu pelaksanaan penelitian dibatasi pada periode yang telah ditentukan dalam jadwal kegiatan pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh hanya mencerminkan kondisi pada saat penelitian berlangsung.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Sunggal sebelum diberikan permainan kucing-kucingan?
2. Bagaimana perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Sunggal setelah diberikan permainan kucing-kucingan?
3. Apakah terdapat perbedaan perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Sunggal sebelum dan sesudah diberikan permainan kucing-kucingan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Sunggal sebelum diberikan permainan kucing-kucingan.
2. Untuk mengetahui perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Sunggal setelah diberikan permainan kucing-kucingan.
3. Untuk menganalisis perbedaan perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Sunggal sebelum dan sesudah diberikan permainan kucing-kucingan.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya terkait strategi pembelajaran melalui permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.
2. Menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan kajian tentang hubungan antara permainan kelompok dengan perkembangan sosial anak usia dini.
3. Memperkaya literatur tentang penerapan permainan kucing-kucingan sebagai metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

1. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan kucing-kucingan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

b. Bagi Orang Tua:

1. Menjadi informasi bahwa permainan tradisional dapat melatih kerja sama, kepatuhan aturan, dan interaksi positif pada anak usia dini.

c. Bagi Anak

1. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan kemampuan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati.

d. Bagi Peneliti

1. Menjadi bahan rujukan untuk penelitian serupa atau pengembangan penelitian yang lebih luas.