BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah usaha yang diberikan dari keluarga, masyarakat, pengajar serta pemerintah kepada anak melalui arahan, pelatihan dan teladan yang dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah (Simanjuntak & Marbun, 2023). Menurut (Suyadi & Ulfa, 2017) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh serta mengutamakan pada perkembangan semua aspek perkembangan anak. Sejalan dengan itu, (E. S. Anggraini et al., 2022) berpendapat, pendidikan untuk anak yang masih di usia dini mencakup semua usaha dan perlakuan yang diberikan oleh guru serta orang tua dalam merawat, mendidik dan membesarkan anak. Hal tersebut dilakukan untuk mewujudkan keadaan serta lingkungan yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang mengajarkan anak cara mengamati, meniru serta bereksperimen yang dilaksanakan berkelanjutan yang menyertakan seluruh potensi serta kecerdasan anak.

Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak adalah kemampuan sosial. Menurut Susanto didalam (Silfiya & Wulan, 2024) menyatakan perilaku sosial sangat penting bagi anak usia dinil. Hal tersebut penting untuk diterapkan pada kanak-kanak yang bertujuan agar anak dapat menyesuaikan diri secara sosial. Dengan begitu, anak dapat bergaul dengan teman, bekerja sama, saling tolong-menolong, berbagi, menunjukkan simpati dan empati serta saling memerlukan satu dengan yang lain. Pada dasarnya manusia

adalah individu yang tidak dapat hidup jika tidak adaorang lain di dalam hidupnya. Dalam upaya anak untuk manjalin hubungan sosial dengan baik, diperlukan cara yang menyenangkan. Dibutuhkan latihan dengan proses waktu yang cukup lama karena dalam upaya anak manjalin hubungan sosial, anak diharpakan supaya mampu mengerti, menerima dan menghormati apa yang orang lain perbuat (Khadijah & Zahraini, 2021).

Penelitian dilakukan di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam yang merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berlokasi di Jl. Tirta Deli No 1B, Kec. Lubuk Pakam, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara. TK Negeri Pembina Lubuk Pakam telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan merupakan salah satu sekolah mitra Universitas Negeri Medan (UNIMED). Dari pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelas Cempaka di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam, terlihat bahwa kemampuan sosial anak masih rendah. Hal tersebut terlihat bahwa 12 dari 21 anak masih rendah dalam hal bersikap berinteraksi, toleran, tolong menolong, dan bekerja sama.

Dilihat dari cara anak berinteraksi, 3 dari 21 anak memiliki sikap menarik diri terhadap temannya sehingga lebih sering menghabiskan waktu sendiri tanpa adanya interaksi dengan teman sekelasnya. Selanjutnya dilihat dari sikap anak bertoleran, bahwa 3 dari 21 anak memiliki sikap kurang mampu bersabar dan menahan diri serta menghargai perasaan temannya, hal tersebut terlihat ketika anak sedang bermain, tak jarang selalu ada perdebatan yang berujung salah satu menangis. Berikutnya dilihat dari sikap tolong menolong, 2 dari 21 anak memiliki sikap kurang mampu dalam hal membantu teman, baik disaat ada seseorang yang menangis, baik ketika teman sedang kesulitan saat menyelesaikan

kewajiban guru arahkan. Dan yang terakhir, bagaimana sikap anak bekerja sama terlihat bahwa 4 dari 21 anak kurang mampu diajak bekerja sama ketika guru menilai kelompok mana yang lebih dulu cuci tangan, dan pulang lebih dahulu.

Rendahnya kemampuan sosial pada anak diprediksi disebabkan oleh proses belajar anak yang hampir sering dilaksanakan di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran di kelas Cempaka setiap harinya hampir sepenuhnya berpusat pada lembar kerja anak (LKA) dan pembelajaran hampir selalu dilaksanakan di dalam ruang kelas. Setiap hari Rabu, semua anak di TK tersebut diajak ke dalam ruangan untuk senam, setelah senam anak kadang menonton TV, kadang diajak keluar ruangan dan anak bermain sepuasnya menggunakan permainan yang ada di TK tersebut. Hal tersebut membuat anak kurang mampu mengembangkan kemampuan sosialnya, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan jarang berada diluar kelas, dan kalau anak berada diluar kelas, belum ada pengalaman melakukan aktivitas yang dapat memajukan kemampuan sosial anak melalui aktivitas yang atraktif dan interaktif.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, pendidik perlu merancang aktivitas belajar yang imajinatif dan inovatif untuk memajukan kemampuan sosial anak. Searah dengan itu, bahwa faktor-faktor yang dapat menjadi pengaruh kemampuan sosial pada anak usia dini menurut Dini P Daeng di dalam (Ahmad Susanto 2011:155) yaitu: (1) Terdapat peluang anak bersosialisai dengan sekitarnya yang, (2) Terdapat ketertarikan serta dorongan supaya berinteraksi, (3) Terdapat arahan dan nasihat yang biasanya berperan sebagai acuan untuk anak, (4) Terdapat komunikasi baik yang dikuasai oleh anak (Silfiya & Wulan, 2024)

Sebagai alternatif dalam menyelesaikan permasalah tersebut, maka dibutuhkan aktivitas belajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan sosial anak secara efektif serta tetap mengingat konsep belajar sambil bermain dalam kegiatan pembelajaran pada anak. Sebagian jenis kegiatan yang mampu untuk dilakukan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak yaitu dengan melakukan permainan. Ruswandi dalam Hayati, 2021 menyatakan bahwa permainan merupakan aktivitas yang memberikan kesempatan dan pengalaman belajar bagi para pemain. Melalui berbagai jenis permainan yang anak jalani, mereka mendapatkan banyak manfaat, baik melalui permainan modern maupun permainan tradisional (Damanik & Listia, 2025). Menurut (Hidayati et al., 2025) bahwa permainan tradisional merupakan salah bentuk aktivitas yang tidak hanya sebagai hal menyenangkan saja namun sebagai sarana untuk berinteraksi dengan anak-anak lain yang ada di lingkungannya. Beberapa permainan tradisional yang dapat memajukan kemampuan sosial anak adalah bermain peran, petak umpet, congklak, engklek dan *margala*.

Margala ialah permainan tradisional yang berasal dari daerah batak dan mengandung nilai edukatif dan sosial yang tinggi. Penggunaan nama *margala* di penelitian ini didasarkan pada kondisi sosial budaya anak yang hampir dominan dari suku Batak Toba. Sehingga pengenalan dan penggunaan permainan *margala* diharapkan dapat membuat rasa antusias pada anak, serta rasa bangga dengan permainan tradisional dari budayanya yang patut untuk dilestarikan. Permainan *margala* dapat diartikan sebagai permainan yang menggambarkan kerja sama tim yang baik dalam hal solidaritas dan berkolaborasi (Simanungkalit & Saragi, 2023). Permainan ini dilakukan dengan cara menghadang musuh supaya tidak

bisa menyelesaikan permainan yang harus melintasi setiap garis sampai garis akhir dengan berulang, dan untuk mendapatkan kemenangan, semua anggota tim harus melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Lubuk Pakam, yang secara historis dulu merupakan bagian dari wilayah kekuasaan Kesultanan Deli dengan penduduk asli Melayu. Lubuk Pakam memiliki suku yang beragam, penduduk dari suku yang berbeda juga banyak tinggal termasuk suku Batak, khususnya Batak Toba, Batak Karo, dan sebagian Batak Simalungun. Penduduk dari suku berbeda lainnya seperti Jawa, Tionghoa, juga banyak di kawasan ini. Oleh karena itu, penerapan permainan *Margala* yang berasal dari budaya Batak Toba di wilayah yang memiliki sejarah Melayu juga mencerminkan keberagaman budaya yang hidup berdampingan di Sumatera Utara. Hal ini sekaligus menjadi upaya memperkenalkan nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan budaya kepada anak sejak dini.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ayu, 2024) mendapatkan hasil, terjadi peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini dengan e media memanfaatkan permainan tradisional Gobak Sodor. Peningkatan persentase capaian perkembangan anak sebesar 25% dari data pra tindakan ke tindakan I dan 49% dari data tindakan I ke tindakan II. Penelitian lain yang dilakukan oleh (R. S. H. Simanjuntak, Samosir, Rotua, et al., 2023) menunjukkan hasil dengan permainan *margala* anak dapat mencukupi potensi mereka, mendapatkan pengalaman yang berarti dan menguntungkan bersama dengnan teman sebayanya. Lanjut penelitian yang dilakukan oleh (Agustina et al., 2022) mengembangkan media pembelajaran "*Margala*" dan memiliki tingkat kelayakan yaitu sangat

layak dan dapat digunakan sebagai inovasi baru di dunia pendidikan terkhusus dalam mengenalkan budaya Indonesia. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah ada, penulis ingin melengkapi dengan melakukan penelitian yang serupa , namun dengan fokus pada aspek perkembangan yang lain. Hal ini bertujuan untuk memberikan tambahan wawasan dan memperkaya hasil penelitian yang sudah ada.

Berdasarkan latar belakang diatas, dan dengan mengandalkan penelitian terdahulu, maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul "Perbedaan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan *Margala* Di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu:

a. Kemampuan sosial anak yang berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam masih rendah.
b. Aktivitas belajar di kelas masih berfokus pada lembar kerja anak (LKA) dan pembelajaran hampir selalu dilaksanakan di dalam ruang kelas.
c. Belum pernah melakukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan sosial anak dengan menggunakan metode yang interaktif dan menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan penelitian ini dan hanya berfokus untuk mengetahui perbedaan kemampuan sosial

anak usia 5-6 tahun menggunakan permainan *margala* di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

a. Apakah terdapat perbedaan kemampuan sosial anak yang berusia 5-6 tahun menggunakan permainan *margala* di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam?
b. Bagaimana profil kemampuan sosial anak yang berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

a. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan sosial anak yang berusia 5-6 tahun menggunakan permainan *margala* di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam
b. Untuk mengetahui profil kemampuan sosial anak yang berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan manfaat bagi setiap pihak yang ikut terlibat dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini dapat membagikan bukti empiris mengenai penerapan permainan *margala* terhadap kemampuan sosial anak. Hasil penelitian ini diinginkan supaya dapat menjadi landasan atau rujukan untuk

peneliti lain guna memperdalam pengetahuan mengenai dampak permainan *margala* terhadap kemampuan sosial anak.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Anak, diharapkan supaya mengembangkan kemampuan sosial anak dengan permainan yang menyenangkan.

   b. Bagi Guru, diharapkan supaya tambahan referensi untuk guru dalam mengembangkan kemampuan sosial anak.

   c. Bagi Sekolah, diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam upaya menerapkan permainan tradisional untuk mengoptimalkan pembelajaran di sekolah.

   d. Bagi Peneliti,diharapkan untuk membantu peneliti mengembangkan dan memperluas pengetahuan pribadi peneliti, serta menambah wawasan tentang pengaruh permainan *margala* terhadap kemampuan sosial anak.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY