

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengasuh dan mendidik anak merupakan tugas yang sangat mulia, namun teramat sulit dan rumit, mendidik anak sangat membutuhkan kesabaran yang luar biasa. Orang tua harus memiliki kepekaan terhadap perkembangan anak, yang sedang tumbuh kembang sesuai dengan fase perkembangannya, baik perkembangan jasmani, sosial, ketrampilan emosi maupun bicaranya kesadaran dan kesabaran para orang tua akan pendidikan anak usia dini sangatlah dibutuhkan. Negara akan maju apabila generasi penerusnya memiliki kerjasama yang tinggi. Anak usia dini adalah usia keemasan yang membutuhkan sentuhan pendidikan yang menggunakan esensi bermain, kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, religi, seni, dan khususnya permainan tradisional, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih, kini permainan-permainan tradisional yang beragam seperti bakiak panjang, gobak sodor, egrang, bebekelan, engklek, mulai ditinggalkan. Bergeser pada permainan-permainan yang menggunakan teknologi modern, seperti permainan video game, play station, berbagai permainan yang tersedia di komputer maupun laptop (sering disebut dengan istilah “*game*”), dan permainan modern lainnya.

Padahal permainan tradisional yang cukup beragam itu perlu digali dan dikembangkan karena mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan. Dengan bermain bakiak panjang anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, bermain bakiak panjang bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik (Haris Iskandar). Dengan demikian perlu adanya suatu pemahaman-pemahaman terhadap anak-anak tentang permainan-permainan tradisional yang ada serta mengenai pentingnya kerjasama didalam bermain, dalam hal menanamkan pengertian kerjasama terhadap anak dapat diberikan secara alami melalui kegiatan bermain, beberapa perilaku yang dapat ditanamkan melalui proses pembelajaran antara lain, membiarkan anak bergaul atau berteman dengan teman sebaya dalam melakukan suatu tugas, membiarkan anak untuk menghargai kemampuan orang lain agar anak-anak menyadari bahwa kerjasama, atau tolong menolong sangat penting.

Para pendidik dituntut bisa menyajikan suatu pembelajaran yang inovatif, dan kreatif. Ide-ide guru sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran anak di Taman Kanak-Kanak karena pada saat usia dini anak perlu diasah daya pikirnya melalui kegiatan bermain bakiak panjang. Karena dalam bermain bakiak panjang dapat meningkatkan kerjasama anak dengan baik. Sehingga kecerdasan sosial-emosional anak dapat diketahui secara mudah melalui bermain bakiak panjang. Sayangnya permainan tradisional ini tidak lagi dikenal dan dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang. Padahal permainan tradisional ini bermanfaat untuk melatih kekompakan, kerjasama, konsentrasi dan menyenangkan. Sehingga seorang guru harus memiliki ide-ide yang inovatif dan kreatif yang dapat mengembangkan bangsa Indonesia dan mengembangkan kecerdasan sosial-emosional anak supaya kecerdasan sosial-emosional anak dapat berkembang sehingga kemampuan kerjasama anak akan tumbuh dan berkembang baik dengan cara guru melestarikan permainan tradisional bakiak panjang terhadap peserta didiknya di Taman Kanak-Kanak dan juga selain harus memperkenalkan permainan tradisional, guru juga harus menerapkannya dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang ada sekarang ini hanya menggunakan lembar kerja siswa saja sehingga anak merasa bosan dan sikap kerjasama tidak muncul atau masih rendah padahal sikap kerjasama sebaiknya diajarkan sejak usia dini sehingga kemampuan kerjasama dapat berkembang dengan baik, maka dari itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerjasama.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru kelompok B TK Kartini Gumilir Kecamatan Cilacap Utara Kabupaten Cilacap sejauh ini kemampuan kerjasama anak masih rendah, ditandai dengan data yang ada yaitu peserta didik kelompok B dengan jumlah 20 anak, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Hal tersebut ditandai dengan data yang ada yaitu dari 20 anak didik kelompok B ada 10 anak atau 50% yang kemampuan kerjasamanya belum berkembang (BB), 2 anak atau 10% mulai berkembang (MB), 4 anak atau 20% berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 anak atau 20% berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dapat disimpulkan rendahnya kerjasama anak disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut, guru kurang inovatif dalam memberikan permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan sosial-emosional anak sehingga kerjasama anak rendah dari permasalahan itu peneliti mengambil tindakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan sosial-emosional anak serta kerjasama anak .

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa bermain bakiak panjang dapat meningkatkan kecerdasan sosial-emosional anak. Sehingga permainan bakiak panjang perlu diterapkan di Taman Kanak-Kanak sebagai pembelajaran bermain sambil belajar yang baik.

Penelitian tindakan kelas perlu dilakukan sebagai upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mempergunakan bermain

bakiak panjang untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Kartini Gumilir Kecamatan Cilacap Utara, Kabupaten Cilacap.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang menjadi fokus perbaikan dalam penelitian adalah:

Apakah melalui bermain bakiak panjang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Kartini Gumilir Kecamatan Cilacap Utara Kabupaten Cilacap?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui bermain bakiak panjang pada anak Kelompok B TK Kartini Gumilir, Kecamatan Cilacap Utara, Kabupaten Cilacap.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak yaitu

1. Bagi Guru

- a. Menambah, memperkaya, dan melengkapi metode pembelajaran yang sudah ada.
- b. Memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang

terkandung didalamnya, baik bagi dirinya sebagai seorang pendidik dan pengelola maupun bagi anak didiknya di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern.

- c. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan keceriaan serta kegembiraan bagi anak sebagai proses kegiatan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

2. Bagi Siswa

- a. Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan.

Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan yang secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Disini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

- b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak yang memerlukan kondisi tersebut. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.

3. Bagi Sekolah

- a. Menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak, sehingga permainan ini bisa terus dilestarikan dan tidak tergantikan oleh mainan dari luar.
- b. Memberikan sarana bermain bagi anak yang mudah dan murah serta dapat menanamkan dan meningkatkan kecintaan pada budaya dan potensi lokal.
- c. Menanamkan dan meningkatkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan pada anak sejak dini.

