

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai dengan berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan (*golden age*). Anak usia dini memiliki Batasan usia tertentu yaitu 0-6 tahun, karakteristik yang unik dan berada pada suatu proses perkembangan sangat pesat (Suryana, 2021: 25).

Definisi anak usia dini menurut National Association for the education young children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau “*early childhood*” merupakan anak yang pada usia 0-8 tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak (Susanto, 2021: 1).

Menurut Undang-undang Sisdiknas Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara (Suryana, 2021: 12).

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah Pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, Lembaga PAUD perlu mengadakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, Bahasa, fisik motorik, sosial dan emosi yang merupakan dasar bagi anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain.

Dalam perspektif pengalaman dan pembelajaran. PAUD bisa diartikan sebagai stimulasi bagi masa yang penuh dengan kejadian penting dan unik yang meletakkan dasar bagi seseorang dimasa dewasa. Dalam perspektif hakikat belajar dan perkembangan, PAUD adalah suatu proses yang berkesinambungan antara belajar dan perkembangan. Artinya pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya.

Dalam upaya peletakkan dasar pertumbuhan dan perkembangan, keterampilan sosial anak menjadi hal yang perlu diperhatikan. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih mampu mengembangkan dirinya dalam hal berinteraksi sosial. Jika sejak usia dini keterampilan sosial anak tidak mendapatkan perlakuan yang baik, maka anak tidak bisa mengendalikan dirinya serta kurang terampil dalam berinteraksi sosial.

Perkembangan sosial anak usia dini merupakan aspek penting dalam dunia Pendidikan dan psikologi perkembangan. Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi, memiliki hubungan interpersonal yang sehat, serta mampu bekerja sama dengan

teman sebaya. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap perkembangan sosial anak adalah aktivitas bermain, khususnya permainan tradisional yang melibatkan interaksi.

Keterampilan perilaku sosial merupakan keterampilan yang membantu individu untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal serta mengisyaratkan keterampilan sosial sebagai keterampilan yang penting dimiliki oleh individu untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan sosial dan akademik serta memegang peran penting dalam pencegahan perilaku negative (Gresham & Elliott dalam Rachman & Cahyani, 2019: 55-56).

Perilaku sosial ini dilakukan dengan tujuan yang baik. Perilaku sosial termasuk dalamnya berbagai kategori yaitu, menolong (*helping*), membantu (*aiding*), berbagi (*sharing*) dan menyumbang/menderma (*donating*). Perilaku sosial meliputi segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain tanpa memperdulikan motif-motif penolong (Susanto, 2021: 1).

Selanjutnya bermain merupakan suatu sarana yang penting bagi perkembangan sosial anak dan juga merefleksikan perkembangan anak. aktivitas bermain anak merupakan konteks yang sangat mendukung proses perkembangan sosial. Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dan mengontrol emosi, serta mengembangkan kemampuan simbolik mereka. Aktivitas bermain anak memberikan wawasan pada orang dewasa tentang perkembangan anak dan kesempatan untuk mendukung perkembangan dengan strategi-strategi baru.

Vygotsky meyakini bahwa bermain mengarahkan perkembangan. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi

pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang dan memecahkan masalah-masalah yang kompleks (Suryana, 2021:36). Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir.

Metode bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan umur dan kemampuan anak, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dalam memberikan kegiatan belajar pada anak harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat, serta teman bermain (Kurniati, 2019: 4).

Salah satu stimulus untuk perkembangan keterampilan sosial anak adalah diberikannya permainan tradisional seperti permainan petak umpet. Permainan tradisional sebagai sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya dan norma sosial yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak sosial dalam masyarakat. Permainan petak umpet atau permainan bersembunyi adalah permainan anak yang terkenal di dunia, salah satunya Indonesia. Permainan ini minimal dimainkan oleh dua orang. Satu menjadi orang yang bersembunyi atau menjadi tikus dan satu lainnya menjadi pencari atau kucing. Permainan ini dikenal hampir di seluruh dunia. Bahkan, pada abad ke-2, pernah ada seseorang penulis Yunani bernama Julius Pollux menyebut permainan bernama *podidraskinda* yang mirip dengan petak umpet.

Pada zaman modern ini, petak umpet dikenal dengan nama *kryfto* di Yunani. Sedangkan, Inggris menyebut permainan ini dengan nama *Hide and*

Seek. Di Spanyol permainan ini disebut *El Escondite*. Prancis menyebutnya *Jue de Cache-cache*. Israel menyebut petak umpet dengan *Machboim*. Korea Selatan menyebutnya *Sumbaggoggil* dan di Rumania disebut *De-Av-Ati Ascunselea*. Negara-negara Amerika Selatan dan Amerika Tengah seperti Bolivia mengenal petak umpet dengan nama *Tuja*. Ekuador dan Chili menyebutnya *Escondidas*. Sedangkan, di Honduras dan El Salvador disebut *Cucumbe* (Annastasia F.Q, 2021: 2-6).

Menurut Kurniati (2019:32), permainan petak umpet atau dalam Bahasa sundanya permainan ucing sumput, permainan ini terdiri dari dua suku kata, yaitu *ucing* artinya kucing dan *sumput* artinya sembunyi. Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya yang sedang bersembunyi di berbagai tempat. Permainan ini dimainkan 3 orang atau lebih, pertama-tama anak akan melakukan *hompimpa* terlebih dahulu. Pada saat ucing sudah diketahui, anak-anak akan menentukan di mana lokasi ucing menetap. Setelah disepakati bersama anak yang lain akan menyebar untuk bersembunyi sementara itu ucing akan menutup mata dan mulai berhitung, ucing kemudian akan mencari tempat persembunyian mangsanya sampai ketemu.

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya. Setiap daerah mempunyai karakteristik, adat dan budaya yang berbeda satu sama lainnya. Oleh karena itu permainan tradisional pun sangatlah banyak dan bervariasi. Permainan-permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek antara lain perkembangan fisik motoric, kognitif, Bahasa dan khususnya aspek-aspek keterampilan sosial (Mulyani, 2016: 57). Salah satu permainan tradisional yaitu petak umpet. Petak umpet adalah permainan tradisional yang populer dimainkan anak-anak sejak dahulu kala. Permainan ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran sosial bagi anak.

dalam budaya Indonesia, permainan tradisional sering dimainkan di lingkungan komunitas yang erat, seperti desa atau kampung dan sekolah, sehingga mendukung interaksi sosial antara anak-anak dan lingkungan sekitar.

Namun perubahan zaman telah menggeser kebiasaan bermain anak khususnya di kota-kota. Meningkatnya penggunaan teknologi dan perubahan pola asuh menyebabkan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat elektronik dibandingkan bermain secara bersama dengan aktif di lingkungan sosial mereka. Akibatnya, keterampilan sosial anak mengalami penurunan, seperti kurangnya kemampuan bekerja sama, berkurangnya interaksi langsung, serta rendahnya empati dan toleransi terhadap teman sebaya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu, menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum mengenal permainan petak umpet dan kemampuan bersosialisasinya masih belum berkembang dengan sempurna. Hal ini ditandai dengan kerjasama yang kurang baik antar anak, beberapa anak tidak mau bermain dengan teman, cenderung menarik diri, tidak mengikuti instruksi guru dan tidak mau mengakui kekalahan bahkan setelah mengalami kekalahan. Dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menyediakan lembar kerja dan masih kurangnya penggunaan media bermain yang sesuai dengan perkembangan sosial anak. Hilangnya kearifan local secara bertahap juga dibuktikan dengan kurangnya media yang tepat untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, karena pada pengamatan proses pembelajaran menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan permainan yang sudah ada sebelumnya.

Sekolah ini setiap satu minggu sekali mengadakan senam dan olahraga. Permainan-permainan yang dilakukan di sekolah tersebut hampir

semua mengembangkan keterampilan *lokomotor* dan *nonlokomotor*. Pada anak usia dini, masalah keterampilan sosial menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Penanaman sikap sosial yang benar sangat penting, agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Meningkatkan keterampilan sosial anak bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan komunikasi interaksi dengan lingkungan sekitar. Sementara itu permainan tradisional seperti permainan petak umpet yang melibatkan banyak interaksi sosial. Oleh karena itu permainan tradisional petak umpet cukup efektif diberikan kepada anak usia dini di TK IT Baitul Izzah, untuk proses mengembangkan perilaku sosial anak.

Dalam kontes ini, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh permainan petak umpet dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Melalui kegiatan permainan petak umpet diharapkan anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Mengingat betapa pentingnya peningkatan keterampilan sosial bagi anak, maka untuk mengatasi permasalahan yang terkait dengan keterampilan perilaku sosial anak, upaya yang akan dilakukan adalah meningkatkan sosialisasi dan interaksi anak melalui permainan petak umpet.

Berdasarkan latar belakang di atas, menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti untuk mengkaji salah satu permainan tradisional yaitu permainan petak umpet untuk mendalami pengaruhnya pada penyesuaian sosial anak, sehingga penulis menetapkan judul **“Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan anak di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu, sebagai berikut:

1. Kemampuan keterampilan sosial anak di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu belum berkembang secara optimal.
2. Kurangnya minat anak terhadap permainan tradisional petak umpet.
3. Anak belum dapat bekerjasama dengan temannya ketika bermain secara kelompok.
4. Anak belum dapat berinteraksi secara aktif ketika bermain dengan teman.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi, maka penulis dapat membatasi masalah sebagai berikut: Memfokuskan pada anak usia dini yang berusia 5-6 tahun, serta mengenai bagaimana saja perilaku sosial anak di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh permainan petak umpet terhadap perilaku sosial anak usia dini di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara teoritis dan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil kajian penelitian diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan islam anak usia dini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan tentang permasalahan perilaku sosial anak di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pondasi awal bagi peneliti yang nantinya akan menjadi tenaga pendidik dalam mengembangkan perilaku sosial anak.

b. Bagi Anak

Melatih keterampilan sosial anak dengan menggunakan media permainan petak umpet, sehingga anak mudah bersosialisasi dengan orang lain. Serta memberikan edukasi kepada anak tentang kebudayaan lokal.

c. Bagi Orang Tua

Membantu orang tua untuk menentukan metode dan media pembelajaran/permainan dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan sosial anak.

d. Bagi Pendidik/guru

Dapat digunakan sebagai masukan bagi guru untuk memilih permainan *alternatif* dalam melatih keterampilan sosial anak didiknya.

e. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai masukan baik materi maupun bahan bagi guru-guru lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

