

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak Usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk, dalam Sujiono). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak.

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu 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. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada.

Orang tua dan orang dewasa lainnya perlu memberi kesempatan dan menunjukkan permainan serta alat permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka/menumbuh kembangkan potensi yang sudah memasuki

masa peka, memahami bahwa anak berada pada masa egosentris yang ditandai dengan seolah-olah dialah yang paling benar, keinginan harus selalu dituruti dan sikap mau menang sendiri, dan sikap orang tua dalam menghadapi masa egosentris pada anak usia dini dengan memberi pengertian secara bertahap pada anak agar dapat menjadi makhluk sosial yang baik, pada masa ini proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya tampak semakin meningkat. Peniruan ini tidak saja pada perilaku yang ditunjukkan oleh orang-orang disekitarnya tetapi juga terhadap tokoh-tokoh khayal yang sering ditampilkan di televisi.

Menurut Erikson (dalam Mutiah, 2012) anak yang berusia 3 sampai dengan 5 tahun berada pada tahap *Innitiative vs Guilt* (tahap prakarsa/inisiatif dan rasa bersalah) Anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan mereka dituntut untuk mengembangkan perilaku yang dituntut dalam lingkungan sosialnya dan juga dituntut untuk mengembangkan inisiatif dan bertanggung jawab atas apa yang dilakukan. Hal ini ditunjang dengan perkembangan bahasa dan motoriknya yang sudah dapat menjelaskan dan mencoba apa yang ia inginkan.

Hasil dari tahap *Innitiative vs Guilt* ini jika dilewati dengan sukses maka anak menjadi tidak terganggu dengan perasaan bersalah dan bisa menentukan apakah mereka mau menjadi seperti ayah/ibu tanpa perasaan bersalah dan anak tidak akan mengalami banyak kegelisahan karena merasa tidak dimengerti. Anak akan memiliki inisiatif dalam lingkungannya misalnya ketika anak melihat orang dewasa membantu orang yang sedang terjatuh maka ketika anak tersebut melihat

temannya yang sedang jatuh akan membantunya sebagai bentuk peniruan dari apa yang telah dilihatnya.

Manfaat dari tahap *Innitiative vs guilt* ini dapat membuat anak merasa lebih mempunyai tanggung jawab atas apa yang dilakukannya, anak tahu harus melakukan apa jika menghadapi suatu keadaan yang akan membuatnya mudah diterima di lingkungan sosialnya, anak mampu memberikan respon secara tepat terhadap situasi yang dihadapi, serta mampu memahami suasana hati orang lain. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa kecerdasan sosial perlu dikembangkan pada anak sejak dini.

Menurut Suyanto (2008) kecerdasan sosial adalah kemampuan anak untuk berinteraksi sosial dengan temannya, dengan keluarga, guru dan masyarakat di sekitarnya. Anak perlu mempunyai kecerdasan sosial yang baik karena setiap anak membutuhkan orang lain untuk berinteraksi dengan dirinya. Sebagai makhluk sosial sudah merupakan fitrah manusia membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupan di dunia ini.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. (Wahyudin, 2011)

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan sosial pada anak usia dini adalah dengan *bermain peran*. Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya

kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati.

Menurut buku Didaktik Metodik di Taman Kanak-kanak (dalam Gunarti, dkk) bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian metode bermain peran artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dan tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap. Esensi bermain peran ditujukan untuk membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sekaligus berupaya memahami perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasarnya.

Bermain merupakan cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Berdasarkan hasil observasi pada anak TK PGRI 2 Prajekan Kelompok B, kerjasama antar anak kurang terjalin dengan baik, anak-anak cenderung asyik dengan dirinya sendiri sehingga kurang dalam komunikasi, anak kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya sehingga proses sosialisasinya kurang berkembang dengan baik, seharusnya anak yang memasuki usia 5-6 tahun mampu menjalin kerjasama dengan baik antar sesama teman karena pada tahap ini anak telah memasuki lingkungan sosial yang lebih luas. Metode yang dipakai

oleh guru selama ini hanya berupa *statement* (pernyataan) sehingga tidak ada bentuk nyata yang langsung dapat dirasakan oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih judul penelitian “Meningkatkan kecerdasan sosial pada anak Kelompok B melalui *bermain peran* TK Pgri 2 Prajekan Kabupaten Tahun Ajaran 2016-2017”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kecerdasan sosial melalui *bermain peran* pada anak kelompok B TK PGRI 2 Prajekan Tahun Ajaran 2016-2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana cara peningkatan kecerdasan sosial anak melalui *bermain peran* kelompok B TK PGRI 2 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016-2017.

1.4 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Untuk menghindari pengertian yang keliru dan tidak terjadi kesalah pahaman, maka dalam penelitian ini perlu adanya pendefinisian istilah yang dipergunakan dalam variabel yang akan diteliti yaitu :

1. Kecerdasan Sosial

Kecerdasan sosial adalah kemampuan anak dalam hal memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian, memiliki perilaku yang mencerminkan sikap

sabar (mau menunggu giliran) untuk melatih kedisiplinan, mengenali dan mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat.

2. Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh yang ada di sekitar anak. Dalam penelitian ini jenis main peran yang dipilih adalah bermain peran makro, dalam bermain peran makro ini anak dapat berkomunikasi dengan lancar dan anak dapat menunjukkan ekspresi sesuai dengan apa yang diperankannya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan sosial bagi anak karena dalam bermain peran ini anak-anak dapat menunjukkan sikap bekerja sama dengan teman, mengenal sopan santun, dan dapat berinteraksi/bergaul tanpa rasa takut karena kegiatan ini memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan perasaannya dan kegiatan ini sangat menyenangkan bagi anak.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan pengetahuan dalam proses pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif dan dapat membangun kedekatan emosional antara guru dan anak didik.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan motivasi dan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan dalam mengupayakan dan meningkatkan kualitas belajar anak didik, sehingga dapat melahirkan generasi yang memiliki kecerdasan sosial yang tinggi.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam skripsi ini variabel yang di teliti adalah kecerdasan sosial dan Kegiatan Bermain Peran, populasi yang diteliti adalah siswa-siswi kelompok B TK PGRI 2 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016-2017 dengan jumlah anak perempuan sebanyak 4 anak dan jumlah anak laki-laki sebanyak 8 anak dan lokasi dari penelitian ini adalah di desa Bandilan RT 25 RW 10 Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso.