

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada jaman ini, membuat tuntutan sumber daya manusia untuk masa yang akan datang juga lebih meningkat. Dibutuhkan manusia-manusia yang kreatif yang dapat berinovatif dan memiliki karakter yang baik. Munculnya orang-orang kreatif dalam berbagai bidang membuat teknologi semakin berkembang, media permainan buat anak-anak juga semakin ikut berkembang, salah satu jenis permainan yang disukai oleh anak-anak adalah permainan game.

Permainan game merupakan permainan yang menjadi daya tarik bagi anak-anak karena permainan ini dapat dilakukan di mana saja. Pilihan permainan yang sangat bervariasi dan menarik menyebabkan sebagian besar anak-anak lebih memilih bermain game daripada permainan tradisional. Hal ini menyebabkan permainan tradisional yang dahulu dapat dilakukan secara sederhana, berkelompok, dan dapat dilakukan di ruangan terbuka mulai ditinggalkan, ini sesuai dengan pendapat Nur (2013, 87) yang mengatakan bahwa permainan anak tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing di kalangan anak-anak.

Di dalam permainan game, seorang anak dapat memainkannya secara individu tanpa membutuhkan bantuan orang lain, tidak jarang seorang anak menjadi kecanduan dan terlena sehingga mereka tidak membutuhkan kehadiran orang lain, karena sibuk dengan dunianya sendiri saat bermain game

mengakibatkan sosialisasi anak dengan teman sebayanya semakin berkurang. Ini menyebabkan ketika bermain dengan teman sebaya, seorang anak menjadi kurang bisa bekerjasama dengan teman sebayanya, anak tidak bisa berbagi, tidak mau mengalah, dan bahkan menjadi egois dengan menganggap bahwa semua mainan itu adalah miliknya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Angela (2013, 534) yang mengatakan bahwa ketergantungan akan aktivitas game selain mempengaruhi prestasi belajar anak, juga mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, jika hal ini berlangsung terus menerus maka anak akan menarik diri dari lingkungan sosialnya dan tidak memiliki kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Padahal salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh seorang anak pada masa kanak-kanak awal adalah masa pra kelompok yaitu usia dimana seorang anak mulai ingin bergabung dengan kelompoknya (Hurlock 2000, 117). Jika hal ini terus dibiarkan oleh orang tua maka anak akan mengalami kesulitan beradaptasi dan perilaku prososial anak tidak akan berkembang. Hal ini sesuai dengan pendapat Moore (Hurlock 2000, 136) yang mengatakan bahwa jika anak memiliki sedikit teman bermain maka anak akan kekurangan kesempatan untuk belajar bersikap sosial.

Kesulitan anak-anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sebaya secara tidak langsung juga akan membuat anak mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapatnya kepada teman sebayanya sehingga dalam berinteraksi saat bermain, anak-anak menjadi sulit mengungkapkan pendapat dan ide-idenya. Anak-anak mengalami kebingungan bagaimana mengkomunikasikan pendapat dan ide-ide itu secara verbal kepada teman sebayanya sehingga secara tidak langsung kreativitas mereka juga menjadi terhambat. Hal ini sesuai dengan

pendapat Munandar (2012, 12) yang mengatakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya. Oleh karena itu kreativitas sangat diperlukan pada anak usia dini agar anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk menemukan hal-hal yang baru dan memperkuat hal-hal yang sudah diketahuinya.

Ada hal lainnya juga yang dapat membuat anak lebih memilih bersikap individualis yaitu peran orang tua yang terlihat di dalam pola asuh yang diterapkan orang tua di dalam rumah dan tingkat status sosial ekonomi orang tua yang juga secara tidak langsung mempengaruhi dan menentukan bagaimana seorang anak itu berkembang dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Santrock (2012, 305) yang mengatakan bahwa relasi anak-anak dengan teman sebayanya dipengaruhi oleh orang tua baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal senada juga diungkapkan oleh Urie Bronfenbrenner (Berk 2012, 31) yang mengatakan bahwa lingkungan terdekat dari seorang anak adalah mikrosistem yaitu karakter sosial anak dipengaruhi oleh orang dewasa.

Karakteristik subjek penelitian yang diteliti pada penelitian ini berasal dari status ekonomi menengah ke atas, di mana biasanya orang tua pada status ekonomi ini selalu memenuhi permintaan anak dengan memberikan apa yang menjadi keinginan seorang anak karena rasa bersalah orang tua yang tidak memiliki waktu buat anak dan sebagian waktu anak dihabiskan bersama pengasuh dikarenakan orang tua sibuk bekerja. Orang tua sering memfasilitasi anak dengan permainan game yang beraneka ragam baik lewat komputer maupun *gadget*, yang dapat menjadikan anak bersikap individualistik, sukar bergaul dengan teman sebaya dan kehilangan kemampuan kreativitasnya karena lemahnya pengawasan

atau bimbingan orang tua saat anak bermain, serta kurangnya komunikasi anak dengan orang tua karena kesibukan orang tua sehingga membuat anak menjadi kurang terkontrol perilaku perilakunya, yang akhirnya membuat anak-anak tidak mengetahui tata cara bermain dan sosialisasi yang benar. Hal ini dapat menyebabkan kemampuan prososial anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru didapati bahwa perilaku individualistik dan kurangnya kreativitas anak dapat terlihat di dalam kelas TK B1. Hal ini terlihat saat anak bermain di dalam kelas, beberapa anak berebut, tidak bisa bergantian, tidak mau berbagi dan tidak mau merapikan mainan. Suasana kelas menjadi gaduh karena ada beberapa anak yang berkelahi gara-gara berebut balok, kotak balok diaduk-aduk, balok dibuat tidak sesuai dengan fungsinya sehingga membuat suasana berisik yang mengakibatkan suasana bermain jadi kurang menyenangkan dan kreativitas itu belum terbentuk. Padahal pada umur mereka yaitu lima sampai enam tahun tahapan dalam bermain sebuah balok masuk dalam tahap *later representational* yaitu tahap dimana anak sudah memiliki rencana atau berimajinasi terlebih dahulu akan membangun bentuk apa, menamakannya, dapat membangun sesuai dengan yang direncanakan serta dapat menggunakan bahan-bahan penunjang untuk melengkapi bangunan tersebut (Wellhousen & Judith 2001, 43).

Guru sudah berusaha untuk memberi nasehat kepada beberapa anak yang tidak taat kepada peraturan permainan atau perilaku prososialnya belum berkembang dan memberi semangat bagi anak-anak yang kemampuan kreativitasnya belum berkembang. Guru juga sudah berusaha mendampingi anak saat bermain, tetapi guru memiliki keterbatasan waktu karena guru harus

mengawasi anak yang lain yang sedang belajar. Area balok hanya menjadi sudut pengaman artinya area balok menjadi tempat bagi anak-anak yang belum kebagian tugas belajar dapat bermain di area tersebut sambil menunggu giliran belajar dan sebaliknya.

Menyadari kelemahan-kelemahan tersebut guru terdorong untuk mengembangkan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas melalui bermain balok. Alasan guru menggunakan media bermain, ialah karena bermain adalah kebutuhan dasar anak usia dini dan bagi seorang anak bermain bukan merupakan suatu keterpaksaan tapi lebih kepada kebutuhan seorang anak. Bermain membuat anak dapat dengan bebas mengekspresikan dirinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Docket dan Fler (Sujiono dan Bambang 2010, 34) yang mengatakan bahwa bermain adalah kebutuhan bagi seorang anak karena melalui bermain seorang anak dapat mengembangkan kemampuan diri dan memperoleh pengetahuan. Di dalam permainan ada suatu bentuk kegiatan yang memiliki aturan dan peserta. Peserta yang terlibat di dalamnya atau pemainnya harus bersikap mengikuti aturan yang ada sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Permainan juga merupakan selingan dari kegiatan belajar secara rutin yang dapat membuat anak menghilangkan sedikit kejenuhan, karena permainan dianggap sebagai sesuatu yang santai dan menyenangkan secara tidak langsung melalui metode bermain, anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbagai aspek perkembangan.

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengembangkan perilaku prososial dan kreativitas pada anak adalah melalui permainan balok. Hal ini sesuai dengan pendapat Wellhousen & Judith (2001, 90&94) yang mengatakan bahwa

dalam bermain balok, anak akan menemukan keterampilan yang baru, dimana keterampilan yang didapatkan saat bermain balok akan digunakan untuk menemukan keterampilan yang lain dan di dalam bermain balok, anak akan memiliki pengalaman bersosialisasi dengan teman sebayanya, anak akan menyadari bahwa bermain bersama teman sebaya itu menyenangkan. Selain itu, permainan balok sangat digemari oleh anak-anak karena balok tersebut memiliki banyak bentuk, ringan dan tersedia dalam berbagai ukuran. Balok juga mudah dimainkan oleh anak-anak karena dapat dibongkar pasang dan anak-anak dapat membangun suatu bentuk yang ada didalam imajinasinya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba untuk menerapkan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas anak usia 5- 6 tahun. Dengan menggunakan media bermain balok, peneliti berharap bahwa kemampuan perilaku prososial anak dapat berkembang sejalan dan seiring dengan berkembangnya kemampuan kreativitas anak. Oleh sebab itu, peneliti mencoba untuk terjun langsung dalam kegiatan belajar mengajar dengan memberikan stimulasi melalui kegiatan bermain balok untuk mengembangkan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yakni sebagai berikut:

- a) Pengaruh permainan game yang dapat membuat anak menarik diri dari lingkungan sosialnya

- b) Pola asuh yang diterapkan orang tua yang memanjakan anak dengan memenuhi seluruh keinginan anak.
- c) Orang tua sibuk bekerja yang menyebabkan kurangnya komunikasi dan pendampingan kepada anak
- d) Guru mengejar target kurikulum yang menyebabkan guru kurang mendampingi anak yang bermain karena mengawasi anak yang sedang belajar.
- e) Guru kurang mendampingi anak saat bermain sehingga kemampuan perilaku prososial dan kreativitas anak belum berkembang optimal.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian dilakukan oleh guru kelas TKB1 di Sekolah ABC, Jakarta Barat yang berjumlah 30 anak yang terdiri atas 14 anak perempuan dan 16 anak laki-laki. Dalam penelitian ini metode bermain balok dipakai untuk meningkatkan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kemampuan perilaku prososial dan kreativitas pada penelitian ini disesuaikan dengan standar kompetensi taman kanak-kanak yang tertuang di dalam Permendikbud 137 tahun 2014 (Mudawarman 2015, 24-29)

1.4 Rumusan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan bermain balok dalam peningkatan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana proses metode bermain balok dapat meningkatkan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah ABC, Jakarta Barat?
- b) Bagaimana perkembangan kemampuan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun dengan menerapkan metode bermain balok?
- c) Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menerapkan metode bermain balok?
- d) Hambatan apa saja yang ditemukan peneliti dalam penerapan metode bermain balok? Dan bagaimana cara mengatasinya?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian, berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

- a) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode bermain balok dalam meningkatkan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
- b) Menganalisis perkembangan perilaku prososial melalui metode bermain balok pada anak usia 5-6 tahun
- c) Menganalisis perkembangan kreativitas melalui metode bermain balok pada anak usia 5-6 tahun
- d) Mengidentifikasi hambatan yang ditemui dalam penerapan metode bermain balok dan menemukan cara yang tepat untuk mengantisipasi hambatan tersebut.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan khasanah keilmuan, khususnya terkait dengan peningkatan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan balok.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Bagi anak, hasil riset ini membantu anak agar dapat meningkatkan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas, sehingga kemampuan individu semakin berkembang
- b) Bagi sekolah, hasil riset ini membantu sekolah berkembang dalam menyelesaikan masalah-masalah anak yang berhubungan dengan perilaku prososial dan kreativitas serta dapat memberikan model pembelajaran yang menarik bagi sekolah dalam rangka memberikan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan dapat meningkat.
- c) Bagi orang tua, hasil riset ini dapat membantu orang tua untuk lebih mengawasi dan memperhatikan perkembangan anak.
- d) Bagi peneliti, hasil riset ini dapat penulis gunakan untuk memberikan pembelajaran yang lebih baik ditempat peneliti bekerja.

1.7 Sitematika Penulisan

Tesis ini terdiri dari lima bab yang masing-masing bab akan membahas :

Bab I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian dan sistematika penulisan tesis

Bab II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini terdapat teori-teori yang melandasi tesis ini, yaitu teori perilaku prososial, teori kreativitas, teori bermain, teori perkembangan anak usia 5-6 tahun, hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi pendekatan dan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, latar (setting) penelitian, prosedur penelitian, termasuk perlakuan, prosedur pengumpulan data dan analisis data

Bab IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini terdapat data-data hasil penelitian mengenai metode bermain balok dalam meningkatkan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas. Hasil data dianalisis berdasarkan kesesuaian dengan teori atau literatur yang telah dibahas pada bab II.

Bab V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti menyimpulkan beberapa kesimpulan mengenai pengaruh bermain balok dalam meningkatkan kemampuan perilaku prososial dan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Peneliti juga memberikan penjelasan tentang kendala-kendala yang dihadapi peneliti, serta keterbatasan penelitian, saran-saran implementasi dan penelitian lebih lanjut.

