

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini (AUD) merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang mengalami tumbuh kembang. Masa AUD disebut juga dengan masa *golden age* (masa emas), *golden age* merupakan masa terpenting bagi anak untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia 0-6 tahun. Terdapat 6 (enam) aspek perkembangan pada anak usia dini yang dapat dikembangkan yaitu sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik, seni, bahasa serta Nilai Agama dan Moral (NAM).

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan yaitu aspek perkembangan sosial emosional. Menurut Suyatno (2015) dalam Ananda dan Fadhilaturrahm (2018:21) aspek perkembangan sosial-emosional meliputi kemampuan dalam berkomunikasi, kemampuan memahami diri sendiri, kemampuan dalam pengendalian emosi, kemampuan pengenalan emosi, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, kemampuan dalam menunjukkan sikap dan perilaku. Ketika aspek perkembangan sosial emosional pada anak berkembang dengan baik maka anak dapat memahami dan berkomunikasi dengan orang lain. Anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang baik maka akan menimbulkan semangat dan motivasi belajar di dalam dirinya. Setiap aspek perkembangan yang dimiliki anak saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Terdapat berbagai macam cara untuk mengoptimalkan aspek perkembangan sosial emosional anak yaitu dengan pemberian stimulus. Ada berbagai cara dalam pemberian stimulus kepada anak salah satunya dengan permainan. Permainan merupakan suatu alat yang digunakan dalam bermain. Permainan dibagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan modern merupakan permainan yang diciptakan dengan menggunakan kecanggihan teknologi (Fadlilah, 2017:102). Salah satu permainan modern yang digunakan oleh anak saat ini yaitu *handphone*. Saat anak menggunakan *handphone* maka terjadi interaksi satu arah saja. Oleh karena itu, penyebab tidak berkembangnya aspek perkembangan sosial emosional dalam permainan modern dikarenakan tidak adanya interaksi dua arah. Sedangkan, untuk mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional dibutuhkan adanya interaksi dua arah. Saat bermain permainan tradisional maka terjadi interaksi dua arah. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang diturunkan oleh nenek moyang terdahulu (Fadlilah, 2017:102).

Terdapat banyak jenis permainan tradisional dari setiap daerah di Indonesia. Setiap daerah memiliki nama yang berbeda-beda untuk satu jenis permainan yang sama misalnya patil lele. Patil Lele memiliki nama yang berbeda-beda seperti gatrik di Jawa Barat, patok lele di Madura. Meskipun memiliki nama yang berbeda-beda, secara umum cara bermain patil lele ini memiliki aturan yang sama. Permainan patil lele merupakan salah satu jenis permainan daerah yang menggunakan kayu sebagai perlengkapan

bermainnya. Akan tetapi, dalam era globalisasi mulai berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Semakin canggihnya teknologi saat ini maka mulai berkurangnya anak bermain permainan tradisional khususnya untuk anak yang hidup di perkotaan terutama untuk anak di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada anak-anak di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik anak-anak jarang sekali memainkan permainan tradisional termasuk patil lele sebagian besar waktu anak dihabiskan dengan bermain *handphone* serta sering kali orang tua juga memberikan *handphone* agar anak tidak terlalu aktif bergerak. Selain itu, anak kurang mendapatkan stimulus pada aspek perkembangan sosial emosional. Terlihat saat anak tidak mengetahui *ekspresi* rasa senang dan sedih, anak tidak mau bergantian, anak hanya berteman dengan teman yang itu-itu saja.

Ketika anak sudah meninggalkan permainan tradisional ke *handphone* maka terdapat banyak dampak, salah satunya yaitu dalam aspek perkembangan sosial emosional anak. Seringnya anak bermain *handphone* maka anak tidak sepenuhnya dapat mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional karena interaksi hanya terjadi satu arah. Salah satu aspek perkembangan sosial emosional menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam Permendikbud no. 137 (2014) pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang menyebutkan bahwa anak mau menerima kekalahan dan mengenal perasaan sendiri

(kesadaran diri); mau berkerja sama dalam kelompok (perilaku prososial); mentaati aturan bermain dan bertanggung jawab atas perilaku diri sendiri (rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain); menghargai hak orang lain, menerapkan 3 S (Salam, Sapa, Senyum), menunjukkan sikap toleran (perilaku prososial).

Berdasarkan pengamatan di lapangan yang telah dilakukan yaitu anak kurang mendapatkan stimulus pada aspek perkembangan sosial emosional. Terlihat saat anak tidak mengetahui *ekspresi* rasa senang dan sedih, anak tidak mau bergantian, anak hanya berteman dengan teman yang itu-itu saja serta seringnya anak bermain *handphone* sebagai alat permainannya dan analisis terhadap aspek perkembangan sosial emosional yang tertera di Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam Permendikbud no. 137 (2014) diketahui bahwa anak di RW 11 Kelurahan Mulung Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik perkembangan sosial emosional kurang maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Permainan Patil Lele terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan patil lele terhadap aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 Tahun di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan patil lele terhadap aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 Tahun di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat menyumbangkan pengetahuan dan masukan bagi peneliti lainnya untuk meneliti terkait pengaruh permainan patil lele pada aspek perkembangan sosial emosional anak serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Anak Usia Dini

Penelitian ini dapat menambah wawasan anak tentang adanya permainan tradisional khususnya patil lele serta anak dapat memainkan permainan patil lele untuk mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional anak.

1.4.2.2 Bagi Orang Tua Anak Usia Dini

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan orang tua anak usia dini tentang pentingnya memberikan

stimulus pada aspek perkembangan sosial emosional. Salah satu stimulus yang dapat diberikan yaitu melalui permainan patil lele

1.4.2.3 Bagi Pendidik Anak Usia Dini

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan bagi pendidik tentang permainan tradisional khususnya patil lele serta memainkan di sekolah untuk mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional anak.

1.5 Kerangka Teoritis

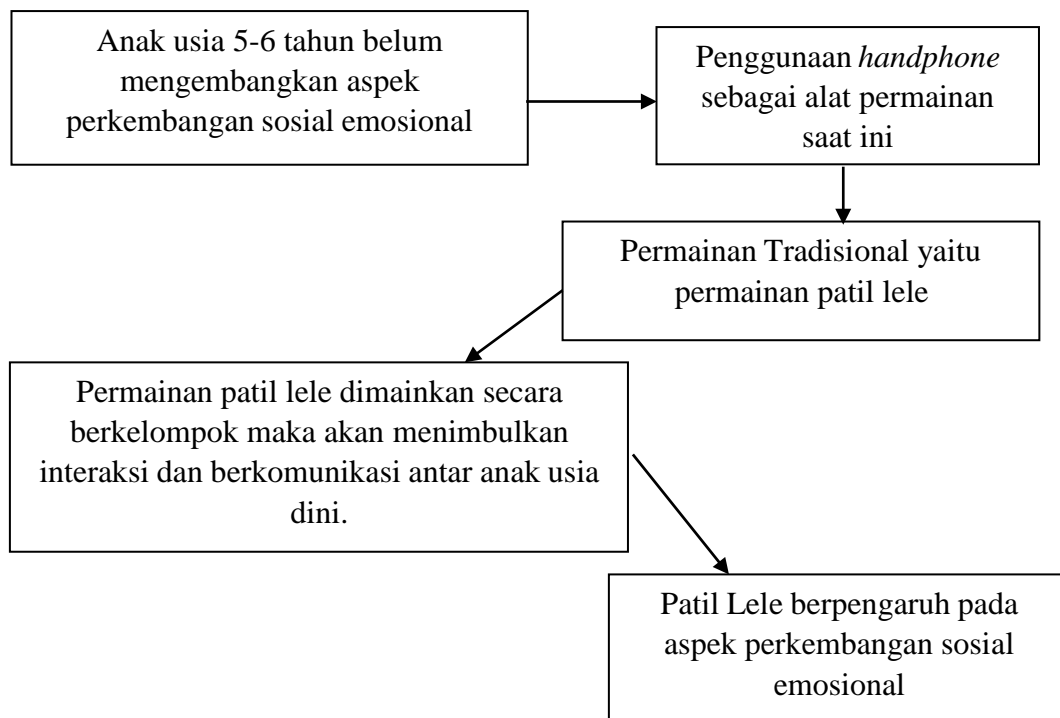
Stimulus yang diberikan kepada anak dapat menggunakan alat permainan sebagai media. Alat permainan dibagi menjadi dua jenis yaitu alat permainan modern dan alat permainan tradisional. Alat permainan tradisional merupakan warisan budaya dari nenek moyang yang mengandung nilai-nilai didalamnya. Salah satu alat permainan tradisional yang saat ini jarang ditemukan dan dimainkan yaitu patil lele.

Patil lele merupakan alat permainan yang menggunakan bambu atau kayu dalam permainannya. Permainan patil lele dapat dimainkan secara berkelompok. Permainan patil lele terdapat tiga babak yang dimainkan oleh 2 (dua) kelompok. Satu kelompok memiliki tugas sebagai pemukul, sedangkan kelompok lainnya memiliki tugas untuk menangkap kayu yang dipukul oleh kelompok pertama. Secara umum, permainan patil lele membutuhkan dua

batang kayu dengan ukuran yang berbeda-beda. Kayu yang pertama berukuran kira-kira 30 cm dan kayu kedua berukuran 15 cm.

Masalah yang dihadapi oleh anak akhir-akhir ini khususnya anak usia 5-6 tahun adalah kurangnya pengetahuan tentang permainan tradisional. Permasalahan ini disebabkan oleh teknologi yang berkembang begitu pesat begitu pesat dan terlihat dari semakin banyaknya anak usia dini yang telah menggunakan *handphone* sebagai alat permainannya. Maka, untuk memperkenalkan permainan tradisional khususnya patil lele perlu dilakukannya praktik langsung dalam bermain supaya anak dapat mengetahui tentang permainan patil lele. Permainan patil lele sendiri dapat menstimulus aspek perkembangan anak yaitu salah satunya aspek perkembangan sosial emosional.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Bagan 1.1
Kerangka Teoritis

1.6 Hipotesis

H_a (*Hipotesis Alternatif*): Adanya pengaruh permainan patil lele terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik.

H_0 (*Hipotesis Nihil*): Tidak adanya pengaruh permainan patil lele terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik.

1.7 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, maka untuk ruang lingkup permasalahan yang akan

dilakukan dalam penelitian ini yaitu penggunaan permainan patil lele dan mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu seringnya anak bermain *handphone* dan kurangnya anak dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini bukan generalisasi objek penelitian, karena hanya terjadi dan berlaku di lingkup penelitian saja. Hasil penelitian ini dapat pula digeneralisasikan apabila karakteristik objek penelitian di tempat lain memiliki kesamaan dengan karakteristik objek penelitian saat ini.

1.8 Batasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam memahami dan mengartikan judul proposal skripsi “Pengaruh Permainan Patil Lele terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik”. Maka perlu adanya batasan istilah yaitu variabel bebas (x) adalah permainan patil lele dan variabel terikat (y) adalah aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik. Maka definisi variabel penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Permainan patil lele merupakan permainan tradisional yang diwariskan oleh nenek moyang. Permainan ini menggunakan dua batang kayu yang memiliki panjang berbeda yaitu sekitar 30 cm dan 15 cm. Permainan patil lele ini biasa dimainkan oleh dua kelompok yang

masing masing terdiri dari 3-4 orang. Permainan patil lele juga membutuhkan tanah yang memiliki kedalaman 2-3 cm dan panjang 5-7 cm. Selain dapat dimainkan secara berkelompok permainan ini dapat dimainkan secara individu. Jika dimainkan secara individu maka alurnya yaitu 3 (tiga) anak mendapat giliran bermain sedangkan 2 (dua) anak mendapat giliran menjaga. Ketika anak sudah bermain dan mengalami kekalahan maka dapat digantikan oleh teman lainnya. Kelompok atau anak yang mendapatkan poin terbanyak maka dapat dianggap menang. Dalam permainan ini terdapat beberapa babak.

- b. Aspek perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan tingkah laku dalam diri anak yang menyesuaikan dengan aturan yang ada di masyarakat. Perkembangan sosial emosional meliputi perubahan pada diri setiap individu terhadap orang lain, perubahan emosi, perubahan pribadinya. Selain itu, perkembangan sosial emosional juga memberikan perubahan pada dalam diri individu mengenai cara berkomunikasi dan berkerjasama dengan individu lainnya. Pada anak usia dini, anak memiliki kemampuan untuk mengelola emosi positif serta bersosialisasi. Perkembangan sosial emosional juga dapat menimbulkan rasa empati. Contoh aspek perkembangan sosial emosional yaitu anak marah saat mengalami kekalahan dan tidak mau berkelompok dengan teman sebaya.

1.9 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan dalam proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Patil Lele terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun di RW 11, Kelurahan Mulung, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik” terdiri dari 5 (lima) bab yaitu antara lain:

Bab I Pendahuluan membahas tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teoritis, hipotesis, ruang lingkup dan batasan penelitian, batasan istilah, organisasi penulisan.

Bab II Kajian Pustaka membahas mengenai: landasan teori dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian membahas tentang: rancangan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Analisa Data membahas mengenai: analisis data dan pembahasan.

Bab V Kesimpulan dan saran membahas tentang: kesimpulan dan saran.