

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah dasar merupakan masa kanak-kanak yang berlangsung dari usia enam tahun hingga sebelas atau dua belas tahun. Usia ini di mulainya anak masuk sekolah dasar dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap dan tingkah lakunya.

Tahap ini berlangsung selama masa prasekolah ketika anak-anak memasuki dunia sosial yang luas, mereka dihadapkan pada tantangan baru yang menuntut mereka untuk mengembangkan perilaku yang aktif. Anak-anak diharapkan mampu bertanggung jawab terhadap perilaku, tubuh, hewan, dan lain-lain sebagainya. Namun perasaan bersalah muncul apabila dianggap tidak bertanggung jawab dan akan merasa sangat cemas.(Agus sofiana, 2019)

Banyak faktor yang menjadi penyebab anak mengalami gangguan emosi berupa perilaku sosial yang menyimpang. Faktor yang menjadi penyebab hal tersebut bisa dari anak sendiri dan dapat juga dari lingkungannya. Lingkungan merupakan faktor penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar. Permasalahan yang timbul adalah pada lingkungan tinggal anak, yang dimana lingkungan sekitar akan menjadi hal yang sering dilihat oleh anak-anak, dan besar kemungkinan akan membawa pengaruh buruk terhadap perilaku sosial anak.(Agus Sofiana et al., 2019).

Berdasarkan hasil wawancara hari Senin 6 November 2023 yang dilakukan peneliti dengan wali kelas di SDN Rembangkepuh, beliau mengatakan bahwa anak dengan perilaku sosial yang kurang kesulitan dalam melakukan pembelajaran di sekolah dan keterbatasan interaksi sosial terhadap lingkungan dan teman-temannya sehingga anak kurang mengembangkan kreativitas dan keatifannya di kelas.

Wali kelas mengatakan bahwa anak dengan perilaku sosial yang kurang memiliki interaksi yang kurang terhadap lingkungannya, yaitu teman-teman dan gurunya, sehingga membuat rasa percaya diri pada anak kurang dan memiliki kemampuan sosialisasi yang kurang disbanding anak pada umumnya.

Melalui interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya anak dapat mengatur emosinya dengan menunjukkan beberapa emosi positif. Tetapi jika lingkungannya tidak memberi kenyamanan kepada anak, maka anak akan menunjukkan perilaku atau emosi marah, sedih, takut, kaget, dan sebagainya.

Perilaku emosi mempengaruhi perilaku sosial anak, jika emosinya terganggu maka perilaku sosial akan muncul. Interaksi sosial yang baik dengan orang lain akan berdampak baik terhadap perilaku emosinya. Anak yang memiliki emosi yang baik dan stabil akan memiliki perilaku sosial yang kompeten.(Ulya Latifah, 2015)

Salah satu cara untuk melatih interaksi sosial anak adalah dengan permainan tradisional sederhana, dimana permainan tradisional ini sudah sangat jarang di lakukan oleh anak-anak sekarang. Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa di zaman serba modern anak-anak lebih senang mengisi

waktunya dengan permainan modern, yang justru menjadikan mereka sebagai pemakai tidak mampu untuk menciptakan. Permainan tradisional dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Melalui permainan tradisional anak akan belajar tentang kebersamaan, tenggang rasa, jujur, kreatif, dan sportif yang sarat dengan nilai-nilai pendidikan. (Latifah & Sagala, 2015)

Permainan tradisional yang dapat dilakukan untuk melatih perilaku sosial anak adalah lompat tali dan gobak sodor yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Menurut Syamsidah (2015) manfaat permainan lompat tali adalah untuk melatih motorik kasar pada anak, anak dituntut untuk membuat suatu keputusan besar yang dimana ini melatih emosi pada anak, melatih anak untuk bersosialisasi dengan teman-temannya, serta mengajarkan pada anak tentang moral mengenai konsep menang atau kalah.

Pendapat peneliti sebelumnya Izatil & Hardiyanti (2017) menyatakan bahwa permainan gobak sodor dapat mengajarkan anak bersikap jujur. Sedangkan menurut Turangan, dkk (2017) mengemukakan bahwa pada permainan gobak sodor terdapat nilai-nilai karakter yang melatih kejujuran, kepatuhan, kerjasama, taanggung jawab, kerja keras, kritis, inovatif, serta melatih ketangkasan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali dan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak di SDN Rembangkepuh.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalahnya, yaitu : Adakah pengaruh permainan tradisional lompat tali dan gobak sodor terhadap perkembangan perilaku sosial anak SD di SDN Rembangkepuh.

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional lompat tali dan gobak sodor terhadap perkembangan perilaku sosial anak SD

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi perilaku sosial anak sebelum permainan tradisional Lompat Tali dan Gobak Sodor
- b. Untuk mengidentifikasi perilaku sosial anak sesudah permainan tradisional Lompat Tali dan Gobak Sodor
- c. Untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional Lompat Tali dan Gobak Sodor terhadap perkembangan perilaku sosial anak

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat dipakai sebagai dasar dan dijadikan bahan perbandingan yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Khususnya terkait

pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan perilaku sosial anak

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam penerapan pengetahuan terhadap masalah yang dihadapi secara nyata
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat melatih perilaku sosial anak dengan menggunakan media permainan tradisional Lompat Tali dan Gobak Sodor, sehingga anak mudah bersosialisasi dengan orang lain. Serta memberikan edukasi kepada anak tentang kebudayaan lokal
- c. Bagi guru, yaitu diharapkan adanya hasil penelitian bisa membaantu pendidik untuk menentukan metode dan media permainan dalam memberikan stimulasi terhadap perilaku sosial anak

E. Keaslian Peneitian

NO	Nama Peneliti, Tahun	Judul	Nama Jurnal	Variable		Metode Penelitian	Desain Sampling	Hasil
				Independen (X)	Dependent (Y)			
1.	Wahyu Nuzuliyah Putri	PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP KETRAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B DI PAUD ISLAM TERPADU BAITURRAHMAN KECAMATAN PAKUSARI KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2017/2018	Jurnal Skripsi Universitas Jember	Permainan Tradisional Gobak Sodor	Ketrampilan Sosial Anak	Metode <i>Quasi Eksperimental</i>	Sampel penelitian ini yaitu anak kelas B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018	Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional gobak sodor terhadap ketrampilan sosial anak kelompok B di PAUD Islam terpadu Baiturrahman Jember
2.	Dwi Listyaningrum, (2018)	PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP SIKAP SOSIAL SISWA KELAS III SDN 01 MANGUHARJO KOTA MADIUN	Jurnal Studi Sosial Vol. 3, No. 2, Hal. 108-112	Permainan Tradisional Gobak Sodor	Sikap Sosial	Desain penelitian yang digunakan adalah <i>True Experimental Design</i> dengan menggunakan jenis penelitian	Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas III SDN 01 Manguharjo yang keseluruhannya adalah 52	Hasil perhitungan menunjukan data kemampuan sikap sosial siswa kelompok eksperimen dengan skor tertinggi yang diperoleh siswa

						<i>Posttest Only Control Desain</i>	siswa yaitu kelas A berjumlah 26 siswa, dan kelas B berjumlah 26 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun.	adalah 89 dan terendah 60 dengan angka rata-rata sebesar 79,26. Sedangkan hasil perhitungan data kemampuan sikap sosial siswa kelompok kontrol dengan skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 82 dan terendah 57 dengan angka rata-rata 71,88. melakukan uji regresi linier: satu-prediktor.
3.	Khuri Abad Mu'mala, Nadlifah (2019)	OPTIMALISASI PERMAINAN LOMPAT TALI DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK	Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Vol. 4, No. 1, Hal. 2502-3519	Permainan Lompat Tali	Perkembangan Motorik Kasar Anak	Penulis melakukan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui :	Populasi dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, orang tua, anak dan dokumen-dokumen yang mendukung	Hasil dari proses optimalisasi permainan lompat tali dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini Kelompok B2 di TK LKMD Pancasakti Balong

						wawancara, observasi, dan dokumentasi		Kidul Potorono Banguntapan Bantul Yogyakarta dikatakan berhasil. Hal tersebut sebagaimana memperhatikan tahapan perkembangan anak khususnya asperk perkembangan motorik.
--	--	--	--	--	--	---	--	--