BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku anak yang didorong untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang ada dalam lingkungan bermasyarakat (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019: 221). Perkembangan sosial emosional meliputi kompetensi sosial, keterampilan sosial, kognisi sosial, perilaku prososial dan penguasaan nilai, serta moralitas dalam menentukan standar baik dan buruk (Rustari & Ali, 2019: 4).

Keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam membentuk jaringan interaktif dengan inidvidu lain, dan sebagai pemecahan masalah agar tercapainya pembiasaan dalam masyarakat (Rochman & Hudalah, 2020: 224). Menurut Susanti et al (2020: 92) kemampuan berkomunikasi, berkerjasama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi merupakan keterampilan sosial. Sejalan dengan pernyataan tersebut keterampilan sosial menurut Bali (2017: 224) adalah kemampuan seseorang dalam membentuk jaringan interaktif dengan orang lain dan kemampuan untuk memecahkan masalah. Oleh sebab itu, keterampilan sosial penting bagi anak usia dini (AUD) agar dapat diterima masyarakat dengan mampu bersosialisasi dengan lingkungannya.

Menurut Cartledge & Milburn (dalam Hidayat & Wagino 2014: 6) keterampilan sosial mempunyai empat aspek, dua diantaranya merupakan pengembangan perilaku yaitu *interpersonal behavior* (perilaku interpersonal) dan *self-related behavior* (perilaku pribadi). *Interpersonal behavior* contohnya bersikap positif kepada teman, menerima otoritas, mengatasi konflik dengan teman, menjaga privasi orang lain, memulai percakapan dengan orang lain, dan senang membantu orang lain. *Self-related behavior* contohnya bersikap positif terhadap diri sendiri, dapat mengekspresikan perasaan, memiliki dan menjaga sikap etis, menjaga dan merawat kondisi fisik, serta menyadari dan menerima konsekuensi atas perbuatan sendiri.

Peneliti melakukan observasi yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2022 di TK ABA Karangunti kelompok B dengan jumlah 33 anak diketahui bahwa sebanyak 5 anak memiliki keterampilan *interpersonal behavior* yang rendah. Kemudian, sejumlah 16 anak memiliki keterampilan *self-related behavior* yang rendah. Lebih lanjut, menurut wawancara guru kelas kelompok B TK ABA Karangunti keterampilan sosial anak menurun karena adanya pandemi. Kemudian diperparah dengan pola asuh orang tua yang berbeda-beda. Hal tersebut serupa dengan pernyataan Intanuari (2020: 118) bahwa faktor penyebab kurangnya keterampilan sosial anak pasca pandemi adalah orang tua yang sukar membagi waktu antara pekerjaan dengan mendampingi anak,

kurangnya keterampilan dalam mendampingi anak, dan permainan anak tidak interaktif.

Adapun faktor lain yang menyebabkan keterampilan sosial anak menurun ialah pendidik belum mengetahui metode pembelajaran yang tepat menyebabkan sukarnya komunikasi kepada orang tua dan anak. Menurut Khadijah & Zahraini (2021: 4) guru di sekolah menjadi pelengkap dan pembinaan bagi anak usia dini, namun dari permasalahan ialah kurangnya kemampuan dan wawasan pengetahuan guru dalam menstimulus perkembangan sosial anak. Pembelajaran yang diberikan guru selalu berorientasi sempit, yakni hanya memusatkan pembelajaran pada aspek kognitif. Hingga yang dihasilkan tidak memenuhi fungsi fundamentalnya seperti, nilai-nilai sosial, etika, moralitas, dan spiritual.

Selanjutnya, kemajuan teknologi berupa gadget mempengaruhi keterampilan sosial anak. Penggunaan gadget secara berlebihan menjadikan anak tertutup, suka menyendiri, dan cenderung malas melakukan aktifitas lainnya. Menurut Rihlah et al (2021: 52) terdapat dampak negatif dari penggunaan gadget saat pandemi Covid-19 terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun sebesar 25,3%.

Peran guru untuk meningkatkan keterampilan sosial sudah dilakukan Kosanke (2019: 4) bahwa keterampilan sosial anak dapat meningkat melalui penerapan permainan kooperatif. Namun dari beberapa upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak diawal belum menampakkan hasil yang optimal. Penelitian lain dilakukan

oleh Amin (2022: 198) dengan guru melaksanakan rangkaian kegiatan yang menerapkan strategi dan evaluasi pengembangan keterampilan sosial berkomunikasi dan berinteraksi. Namun dari hasil penelitian yang dilakukan belum tercapai secara optimal.

AUD secara umum belajar melalui bermain, salah satunya bermain di luar ruangan. Menurut Subiyanto & Hasibuan (2014: 3) salah satu model pembelajaran AUD dalam meningkatkan aspek sosial emosional melalui bermain ialah dengan menyelenggarakan aktivitas luar ruangan berupa *outbound*. Menurut Rahmadiani (2020: 62) *outbound* dapat melatih keterampilan sosial anak seperti menunggu giliran, mengikuti aturan, bekerja sama, dan bertoleransi. Selain pernyataan tersebut menurut Hamzah (2015: 59) terdapat alasan mengapa *outbound* dipilih sebagai model pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial AUD, yaitu model pembelajaran sesuai dengan usia anak.

Pembelajaran *outbound* penting dilakukan AUD karena tidak hanya berisi permainan untuk anak, namun juga berisikan pembelajaran melalui pengalaman guna pengembangan potensi anak. Dampak positifnya ialah meningkatkan jiwa kompetisi, keberanian, kepercayaan diri, mengembangkan fisik motorik dan sosial emosional (Susari, 2016: 123). Maka peneliti tertarik memberikan intervensi dalam meningkatkan keterampilan sosial anak melalui *outbound*.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian terkait upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial anak saat pandemi. Namun penelitian

ini dirasa tetap perlu dilakukan karena kondisi yang terjadi saat ini berbeda. Fokus penelitian ini menekankan pada pengaruh intervensi terhadap keterampilan sosial anak melalui permainan *outbound*. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin melihat sejauh mana pengaruh permainan *outbound* terhadap keterampilan sosial anak kelompok B.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun seharusnya berkembang sesuai dengan usianya, namun yang terjadi keterampilan sosial anak justru menurun karena imbas dari pandemi.
2. Gadget berfungsi sebagai media yang dapat mempermudah segala urusan manusia, namun terdapat dampak negatif yang diperoleh dari penggunaan gadget pada masa pandemi Covid-19 terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun sebesar 25.3%.
3. Guru sudah memberikan serangkaian upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, namun permainan *outbound* belum menjadi salah satu upaya yang dilakukan.
4. Stimulasi keterampilan sosial seharusnya diajarkan oleh guru, namun kenyataannya guru hampir tidak menganggap penting pemberian stimulus keterampilan sosial untuk anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti memberi batasan masalah pada pengaruh permainan *outbound* terhadap keterampilan sosial anak kelompok B.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian, yaitu “Adakah pengaruh permainan *outbound* terhadap keterampilan sosial anak kelompok B?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *outbound* terhadap keterampilan sosial anak kelompok B.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pendidikan tentang pengembangan keterampilan sosial.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Memahami keterampilan sosial AUD.
- 2) Mengembangkan keterampilan sosial anak pasca pandemi.
- 3) Membimbing keterampilan sosial anak pasca pandemi.

b. Bagi Orang Tua

- 1) Memberikan masukan terkait pentingnya mengembangkan keterampilan sosial anak.
- 2) Memberikan wawasan dalam membimbing atau mengarahkan anak agar dapat menumbuhkan keterampilan sosial anak.