

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan kegiatan kita untuk memperbaiki diri, dapat menjadikan kita lebih baik dari sebelumnya. Dari pendidikan pun kita bisa merubah kehidupan kita bahkan dari pendidikan yang baik kita mampu merubah dunia lebih baik sekalipun, karena tidak ada hal yang tidak mungkin.

Tanpa ilmu kita tidak bisa memahami segala sesuatu dengan benar. Dengan demikian pendidikan ada tahapannya mulai dari sebelum jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan perguruan tinggi. Pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar disebut pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak. Dalam hal ini maka diperlukan berbagai rangsangan untuk membentuknya. Banyak cara yang dilakukan dalam memberikan rangsangan pada anak usia dini salah satunya melalui pendekatan berbasis alam seperti permainan tradisional.<sup>2</sup> Sebagaimana permainan juga di jelaskan dalam ayat suci Al-Quran, Al- Jumah ayat 11

---

<sup>1</sup>Sistem Permendiknas nomor 28 Tahun 2010

<sup>2</sup>Iis nurhayati, *peran permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini, jurnal empowerment. STKIP siliwangi bandung*,1 (September 2012). 39.

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَّا لَهْوًا وَمِنَّا تِجَارَةٌ وَاللَّهُ خَيْرٌ الرَّزِقِينَ

Artinya: “Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki. (Al jumah : 11).<sup>3</sup>

Memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar role dalam bermain sejak dini. Dalam hal ini dapat dimaknai bahwa dalam permainan adalah kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tanpa alat. Salah satu permainan yang menggunakan alat adalah permainan tradisional magic bluluk.

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita menelusuri makna dari permainan itu secara mendalam. Permainan tradisional bagi anak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan sembilan kecerdasan (kemampuan) anak yaitu kecerdasan linguistik, sosial emosional anak, logika matematik, visual spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain, berpusat pada anak dan kebermaknaan.<sup>4</sup>

Ada beberapa jenis permainan tradisional yang dapat digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini dalam hal mengembangkansosial emosional dan anak

---

<sup>3</sup>QS Al jumuah 11

<sup>4</sup>Ibid.39

diantaranya ada permainan tradisional magic bluluk atau permainan tradisional gasing yang sudah dimodifikasi menjadi permainan magic bluluk.

Permainan gasing, atau begasingan merupakan salah satu permainan yang populer diseluruh Pulau Lombok, khususnya Lombok Timur. Permainan gasing di Lombok mempunyai ciri khas yang terletak pada bentuk, ukuran gasing, dan sistem penyelenggaraan permainan dan pertandingannya.<sup>5</sup> Sedangkan Permainan magic bluluk adalah permainan tradisional gasing yang sudah dimodifikasi menjadi magic bluluk, dinamakan magic bluluk karena memanfaatkan (menyulap) bahan alam berupa buah palem atau dengan nama khas daerah larangan dalam disebut bluluk yang dibentuk menyerupai gasing yang dapat dimainkan oleh anak - anak dengan cara diputar. Permainan ini sangat cocok untuk anak usia dini karena selain cara penggunaannya mudah juga tidak berbahaya untuk anak usia dini. Dengan demikian penggunaan permainan tradisional magic bluluk dapat dijadikan sebagai salah satu media pembalajaran untuk membantu pendidik dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini.

Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan yang lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Sedangkan makna emosi menurut sukmadinata dalam buku perkembangan anak usia dini merupakan perpaduan dari beberapa beberapa perasaan yang mempunyai intensitas yang relatif tinggi dan menimbulkan suatu gejala

---

<sup>5</sup>Muh Zaini Hasanul Muttaqin, Soni hartama, "pengembangan instrumen penilaian permainan tradisional gasing ( studi kasus permainan gasing di desa danger kecamatan masbagik kabupaten Lombok timur)" *jurnal ilmiah global education*, 1 ( Mei 2020 ),68

suasana batin.<sup>6</sup>Perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

Dengan demikian perkembangan sosial emosional merupakan dua aspek yang berlainan, namun dalam kenyataannya saling memengaruhi. Dalam kaitannya dengan proses sosial, emosi dapat muncul sebagai akibat adanya interaksi sosial antara individu, kelompok dan masyarakat. Salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi sosial anak yaitu bisa dilakukan dengan kegiatan bermain, karena dengan bermain anak dapat saling berinteraksi, misalnya saling bekerja sama dengan teman sebayanya dan orang dewasa. Selain bekerja sama fungsi dari bermain juga bisa saling memecahkan masalah bersama-sama sehingga selain meningkatkan sosial anak juga dapat meningkatkan emosional anak ketika anak sudah bersama-sama dalam memecahkan suatu masalah tersebut. Permainan magic bluluk terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun itu sangat penting, karena melalui bermain magic dapat menciptakan kesenangan tersendiri bagi anak serta dapat melatih kesabaran anak, kerjasama atau saling membantu.

Berdasarkan study awal Di TKQ Sabilul Huda sudah menerapkan permainan magic bluluk, karena perkembangan sosial emosional anak ketika diberi beberapa permainan, anak-anak tersebut masih saling berebut satu sama lain dan lebih memilih bermain sendiri-sendiri. Ketika anak bermain magic bluluk ini, anak dapat dilatih dalam meningkatkan perkembangan sosial emosionalnya, karena dengan permainan ini anak dapat dilatih untuk lebih bersabar dan mau bekerjasama serta menolong antar sesama temannya. Selain itu bukan hanya aspek sosial emosionalnya saja yang dapat

---

<sup>6</sup>Ahmad susanto, *perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya* (jakarta : kencana ),134-135

<sup>7</sup>Mira yanti lubis, mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain, *jurnal pendidikan islam anak usia dini . STAIR sibuhuan sumatera utara*, 2 (mei 2019). 48.

dikembangkan, melainkan aspek-aspek yang lainpun dapat dikembangkan melalui permainan ini seperti, aspek bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Berdasarkan dari paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang sekolah TKQ Sabilul Huda yang menerapkan permainan magic bluluk, sehingga peneliti berinisiatif untuk meneliti tentang judul implementasi permainan magic bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari penjelasan konteks penelitian diatas dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana implementasi permainan magic bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan?
- 2) Seberapa besar peningkatan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda setelah Implementasi permainan Magic Bluluk?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian pada proposal skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi permainan magic bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak di TKQ Sabilul Huda ponteh Galis Pamekasan
2. Untuk mengetahui Seberapa besar peningkatan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda setelah Implementasi permainan Magic Bluluk?

## **D. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan fokus penelitian yang telah dirumuskan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis yaitu:

## 1. Kegunaan secara teoritis

Kegunaan penelitian secara teoritis diharapkan dapat memiliki manfaat yaitu: menambah pengetahuan dan dapat mengembangkan wawasan keilmuan tentang cara mengembangkan aspek perkembangan khususnya perkembangan sosial emosional anak melalui permainan magic bluluk.

## 2. Kegunaan secara praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki manfaat yaitu :

### a. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah kajian kepala sekolah khususnya di paud atau TK dalam mengembangkan aspek perkembangan khususnya di perkembangan sosial emosional anak.

### b. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai sarana untuk membangun taman kanak-kanak yang baik dan efektif sehingga pembelajaran di TK tersebut mejadi maksimal dan mampu mencetak anak yang baik sesuai dengan kaidah kepaudan.

### c. Bagi siswa

Penelitian ini dapat digunakan oleh siswa sebagai tambahan sumber belajar untuk menambah wawasan siswa tentang cara meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak melalui permainan tradisional yaitu magic bluluk.

### d. Bagi IAIN Madura

Penelitian tentang implementasi permainan magic bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi, pedoman, dan masukan

agar dapat mengembangkan sosial emosional anak dengan baik melalui permainan tradisional yaitu magic bluluk

e. Bagi peneliti

Penelitian tentang implementasi permainan magic bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan wawasan dalam dunia pendidikan khususnya dalam pendidikan anak usia dini serta bisa menjadi inspirasi bagi peneliti di masa depan sebagai pendidik yang profesional.

f. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan sebagai sumber referensi bagi peneliti berikutnya agar dapat mengkaji tentang Implementasi Permainan Magic Bluluk Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Sosial Emosional anak secara lebih mendalam lagi

## **E. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian yaitu anak kelompok B TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan
2. Objek dari penelitian ini adalah permainan Magic Bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak
3. Waktu dan tempat penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan

## **F. Definisi istilah**

Agar lebih mudah dipahami dan tidak menimbulkan salah penafsiran terhadap penelitian ini, maka penulis menegaskan yang dimaksud dengan istilah tersebut:

- a. Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan berbagai sarana untuk melakukan sesuatu yang dapat menimbulkan dampak atau akibat.
- b. Permainan magic bluluk adalah permainan tradisional gasing yang di modifikasi dari segi bahan dan cara bermainnya, yaitu menggunakan buah palem kemudian di bagian atas ditusuk dengan lidi sehingga bisa diputar seperti halnya dalam permainan gasing.
- c. Perkembangan sosial emosional merupakan proses perubahan interaksi ketika melakukan proses sosialisasi atau interaksi dalam sehari-harinya, seperti dalam menghadapi teman sebaya atau orang dewasa.
- d. Anak usia dini atau *early childhood* merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan enam tahun. Pada usia ini disebut masa emas atau *golden age*, karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantung pada masa yang akan datang

## **G. Penelitian terdahulu**

Dari penelusuran penelitian terdahulu, diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti yaitu:

- a. Khofifah barokah, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. Penelitian ini merupakan hasil skripsi yang berjudul “Pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Baiti Jannati, kecamatan Tangkerang Barat Kota Pekanbaru.”<sup>8</sup> Adapun fokus penelitian dalam skripsi ini adalah bagaimana permainan ular naga serta seberapa besar pengaruh dan faktor apa saja yang mempengaruhi sosial emosional anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk

---

<sup>8</sup> Khofifah Barokah, *Pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Baiti Jannati, kecamatan Tangkerang Barat Kota Pekanbaru*” (skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2022), 68.



mengetahui bagaimana permainan ular naga serta seberapa besar pengaruh dan faktor apasaja yang mempengaruhi sosial emosional anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain permainan tradisional ular naga ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Walaupun pada awal penggunaannya terasa sulit bagi anak tetapi dengan bimbingan dan kemampuan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul ketika anak berproses serta diberikannya penghargaan pada setiap anak yang selesai melakukannya dengan dengan berhasil.

Adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menggunakan permainan tradisional ular naga sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif serta menggunakan permainan magic bluluk. Adapun persamaannya sama-sama fokus dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun.

- b. Zaidah, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penelitian ini merupakan hasil skripsi yang berjudul “implementasi bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK aisyah 2 kedaton bandar lampung.”<sup>9</sup>Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Implementasi bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 2. Tujuannya yaitu untuk mengetahui Implementasi bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 2. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

---

<sup>9</sup> Zaidah, “*implementasi bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK aisyah 2 kedaton bandar lampung*” (skripsi universitas islam negeri raden intan lampung,2019), 83.

metode penelitian kualitatif deskriptif. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK aisyah 2 kedaton bandar lampung tersebut sudah efektif. Adapun hasil penelitiannya antara lain guru mengumpulkan anak untuk diberikan penghargaan dan aturan dalam bermain, guru membicarakan alat-alat main yang akan digunakan oleh anak, guru hanya mengawasi serta mengadakan diskusi tentang permainan yang telah dilaksanakan.

Dari hasil penelitian terdahulu diatas, terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif Sedangkan perbedaanya yaitu dalam penelitian Zaidah menggunakan permainan peran dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak.

Dari pemaparan diatas telah jelas mengenai perbedaan dan persamaan antara peneliti yang akan dilakukan dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan. Oleh karena itu penelitian yang berjudul “ implementasi permainan magic bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan” dapat dilakukan karena masalah yang akan diteliti bukan diduplikasi dari penelitian yang sebelumnya.

c. Ulfa Febriyanti. 2019. Efektivitas Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Taman Kanak-kanak Pertiwi 3 Kantor Gubernur Padang. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini diawali dengan penggunaan permainan ucing bal yang Belum pernah digunakan sebelumnya, selama ini yang digunakan dalam Mengembangkan kemampuan sosial anak adalah dengan menggunakan permainan Naga balon.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif permainan Tradisional Ucing bal terhadap perkembangan sosial anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 3 Kantor Gubernur Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk QuasiEkperimen. Populasi penelitian adalah kelas B2 dan kelas B4 di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 3 Kantor Gubernur Padang, dan teknik pengambilan sampelnya Cluster Sampling, yaitu kelas B2 sebanyak 12 anak dan kelas B4 sebanyak 12 Anak. Teknik pengambilan data menggunakan tes, berupa instrumen sebanyak 3 Item pernyataan dan alat pengumpulan data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test.)

Berdasarkan analisa data, diperoleh rata-rata (mean) hasil tes kelas Ekperimen adalah 14.67 dengan SD sebesar 1.155 sedangkan pada kelas kontrol Diperoleh rata-rata (mean) sebesar 13.33 dengan SD 651. Pada perhitungan Standar deviasi permainan ucing bal tersebut diperoleh 1,8744, sedangkan ketika menghitung effectsize dengan menggunakan rumus cohen's d diperoleh Hasil sebesar 0,74 dengan klasifikasi rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan permainan ucing bal berpengaruh rendah terhadap perkembangan Sosial anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 3 Kantor Gubernur Padang tahun Ajaran 2019/2020.<sup>10</sup>

Adapun perbedaan penelitian ulfa febriyanti dengan penelitian saya yaitu, penelitian ulfa febrianti menggunakan Permainan Tradisional Ucing dan menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk QuasiEkperimen. Sedangkan penelitian saya menggunakan permainan Magic Bluluk dan menggunakan metode

---

<sup>10</sup>Ulfa Febrianti, *efektivitas Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Perkmbangan Sosial Anak di Taman Kanak- Kanak Pertiwi 3 Kantor Gubenur Padang*” ( skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang 2019).1

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun persamaanya sama-sama fokus pada sosial emosional anak.

- d. Marlinah, Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B Di TK Al Khairiyah jatibening, Bekasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini Melalui media pembelajaran permainan ular tangga. Kemampuan sosial emosional anak. Diakui sebagai hal yang penting untuk keberhasilan anak usia dini di lingkungan dan Kehidupan selanjutnya. Salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional Anak usia dini yaitu melalui penerapan permainan ular tangga dalam pembelajarannya. Penelitian tindakan kelas model Kemmis&McTaggart digunakan dalam penelitian ini. Sampel Yang diteliti merupakan siswa kelompok B TK Al Khiriyah sebanyak 12 anak. Metode Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen penilaian yang digunakan berupa angket dengan 8 indikator penilaian sosial Emosional untuk anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui Media permainan ular tangga dapat meningkatkan sosial emosional anak usia dini di TK Al Khairiyah. Pada dasarnya perkembangan sosial emosional pada anak usia dini sangat terikat Pada prosesnya. Proses ini dapat mendukung perkembangan sosial emosional anak secara Keseluruhan.<sup>11</sup>

Adapun perbedaan penelitian Marlinah dengan penelitian saya yaitu, penelitian Marlinah menggunakan Permainan Tradisional ular naga sedangkan penelitian saya menggunakan permainan Magic Bluluk. Adapun persamannya yaitu menggunakan

---

<sup>11</sup>Marlinah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B di TK Al- Khairiyah Jatibening, Bekasi*” (jurnal Pendidikan Tambusai, 2021)2

metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun persamaanya sama-sama fokus pada sosial emosional anak.