

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak usia dini menurut pendapat para ahli memiliki pengertian yang cukup beragam. Bahkan pengertian anak usia dini dapat dibedakan kedalam tiga dimensi usia yaitu dimensi usia kronologis, sudut pandang filosofis ataupun berdasarkan pada karakteristik perkembangan anak.

Pengertian anak berdasar dimensi usia kronologis sebagaimana dikemukakan *National Association for The Education for Young Children* (NAEYC) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan ditaman penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Dalam pengertian yang cukup berbeda, Hurlock mengemukakan bahwa kategori anak usia dini atau masa kanak-kanak awal adalah usia prasekolah yang tercakup dalam kelompok usia antara 2 hingga 6 tahun.¹

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulus seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Sel-sel tubuh anak usia dini tumbuh dan berkembang sangat pesat, pertumbuhan anak pun sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa.²

¹ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hlm. 1-2

² Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media, 2016), hlm. 6.

Dalam pembahasan lain mengatakan bahwa anak usia dini mempunyai banyak karakteristik, karakteristik yang tidak kalah penting dan patut dipahami oleh setiap orang tua maupun pendidik ialah suka meniru dan bermain. Kedua karakteristik ini sangat dominan memengaruhi perkembangan anak usia dini. Suka meniru maksudnya apa yang anak lihat dari seseorang dan mengesankan bagi dirinya sehingga anak akan meniru dan melakukan sebagaimana yang ia lihat. Meskipun apa yang ia lihat tersebut tidak manfaat bagi dirinya, dan bahkan anak tidak mengerti apakah itu baik atau buruk. Yang diketahui anak ialah bahwa yang ia lihat tersebut tidak sangat berkesan bagi dirinya sehingga ia berusaha untuk menirunya.

Sedangkan anak suka bermain, maksudnya setiap anak usia dini merupakan usianya bermain. Artinya, anak akan mengisi hidup-hidup dalam kesehariannya dengan bermain. Oleh karena itu, dalam konteks ini, orang tua maupun pendidik harus mengisi keseharian belajar anak dengan aktivitas bermain. Dengan dasar inilah muncul istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa bermain erat kaitannya dengan dunia anak.³

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian, dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini.

³ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hlm. 58-59.

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang dan bebas memilih. Anak-anak dapat belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan manusia. Anak belajar dengan bernain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya.⁴

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, pentingnya juga sebuah alat dalam menunjang bermain tersebut yang disebut dengan alat permainan edukatif, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi terasa bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar.⁵

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang juga dapat dijadikan alat per mainan edukaif yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadannnya. Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang sifatnya bertanding (*game*) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan untuk kegiatan mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi atau kesenangan. Permainan tradisional

⁴ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), hlm. 89.

⁵ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2017), hlm. 61.

adalah kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak Indonesia dengan alat-alat sederhana, tanpa mesin, bahkan ada yang hanya bermodal “awak waras” atau “badan sehat”. Maksudnya, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut permainan.⁶

Permainan yang bisa digunakan adalah permainan tradisional anak yang sudah cukup lama berkembang di negeri ini, bahkan permainan-permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional ini semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyaknya permainan modern yang berasal dari luar negeri⁷

Permainan tradisional tidak hanya sebagai permainan untuk bersenang-senang saja, namun juga dapat mengembangkan enam aspek dalam diri anak, terutama dalam aspek sosial emosional, kognitif, seni. Karena banyak sekali permainan tradisional yang mengajarkan tentang kerjasama, kesabaran dan melatih kreativitas, begitu juga membuat anak akan berkembang dalam aspek sosial emosionalnya, hal ini penting diajarkan sejak dini agar anak tersebut tidak menjadi egois dan bisa bersosial dengan baik juga mempunyai tatakrama pada orang lain, karena bagaimanapun juga anak diajarkan agar dapat bergaul baik antar manusia.

⁶ Ni Kadek Aris Rahmadani, “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa.” <https://doi.org/10.21009/jjud.082.011>, 2 (November, 2014), hlm. 315.

⁷ Ernita Lusiana, “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2012), hlm. 4.

Tata cara tersebut bisa bersumber dari filsafah hidup suatu masyarakat atau bangsa, bisa juga bersumber dari ajaran agama yang diyakininya. Dalam perspektif islam hubungan sosial dengan dengan sesama manusia disxebut dengan istilah *hablumminannas*. Hubungan sosial tersebut harus dibina dengan baik dan didasari dengan kemanfaatn yang didapatklan sesuai dengan jalan Allah Swt. Hal itu tertuang dalam firman Allah Swt, berikut ini.

أَلْعِقَابِ الْعِقَابِ شَدِيدُ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ وَاتَّقُوا وَالْعُدُونَ الْإِثْمِ عَلَى تَعَاوُنُوا وَلَا وَالْتَقُونَ الْبِرِّ عَلَى وَتَعَاوُنُوا

Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya. {QS Al-Maidah:2}.⁸

Oleh karena itu pada era modern ini hampir dikalangan lembaga PAUD menggunakan APE modern karena selain alasan praktis juga bisa dikatakan lebih menarik dari pada APE tradisional namun bukan berarti yang tradisional tidak bisa menghasilkan capaian aspek perkembangan dan pertumbuhan anak, APE tradisional pun juga dapat dijadikan alat bermain dan belajar untuk anak.

Sehingga pihak lembaga PAUD tidak hanya mengandalkan dana untuk membeli sebuah alat permainan namun bisa memanfaatkan sumber daya alam sekitar dan itu juga menjadi sebuah pelajaran bagi guru untuk melatih kreativitasnya. kita sebagai pribumi dan pendidik tidak boleh meninggalkan budaya nenek moyang sehingga seorang pendidik patutlah memberi contoh untuk melestarikan permainan yang ada pada zaman dahulu, melihat bentuk-bentuk APE tradisional banyak alat permainan yang mengharuskan untuk bermain bersama, sehingga ini dapat juga mengembangkan aspek kognitif, fisik motorik, dan sosial emosional juga seni anak. Seperti yang ada pada

⁸ Novan Ardy Wiyani, *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini* (Yogyakarta; Ar-ruzz Media, 2014), hlm. 16

lembaga TK DARUSSALAM BULAY GALIS PAMEKASAN masih melestarikan permainan tradisional sehingga lembaga ini bisa menjadikan acuan pada lembaga lain bahwa meski menggunakan APE modern tidak boleh meninggalkan APE tradisional.⁹

B. Fokus Penelitian

Pada bagian ini fokus penelitian sangatlah penting untuk mengarahkan hasil-hasil penelitian selama melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apa sajakah permainan tradisional yang dimainkan di TK Darussalam Bulay Galis Pamekasan?
2. Bagaimana implementasi permainan tradisional di TK Darussalam Bulay Galis Pamekasan?
3. Apa manfaat implementasi permainan tradisional terhadap perkembangan aspek sosial emosional anak di TK Darussalam Bulay Galis Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja permainan tradisional yang dimainkan di TK Darussalam Bulay Galis Pamekasan.
2. Untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan tradisional di TK Darussalam Bulay Galis Pamekasan.

⁹ Obsevasi Lapangan, Ruang Kelas TK Darussalam Bulay Galis Paamekasan, (15 April, 2019, pukul 09:00)

3. Untuk mengetahui manfaat implementasi permainan tradisional terhadap perkembangan aspek sosial-emosional anak di TK Darussalam Bulay Galis Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki dua makna (nilai guna) yaitu meliputi kegunaan secara teoritis dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan khazanah ilmiah dan sumbangan ilmu pengetahuan terutama yang berkaitan dengan permainan tradisional pada perkembangan aspek sosial emosional anak usia dini

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi guru dapat menjadi bahan acuan dalam permainan dan melaksanakan kegiatan bermain menggunakan permainan tradisional yang sesuai dan benar.
- b. Bagi orangtua sebagai wawasan dan bahan masukan dalam mendorong meningkatkan enam aspek perkembangan dan pertumbuhan anak.
- c. Bagi peneliti yang akan datang kegunaan penelitian ini yang akan datang, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dipakai dalam pengembangan rancangan penelitian yang relevan dengan topik ini, namun dengan nuansa pendekatan yang lebih variatif dipandang dari perspektif disiplin ilmu dan perspektif metode riset.

E. Definisi Istilah

Dari judul skripsi ini terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan agar pembaca memahami makna istilah yang digunakan, maka akan dipaparkan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terdapat pada skripsi ini. Adapun definisi istilah dalam skripsi ini adalah:

1. Anak usia dini ialah anak yang masih berumur 0-6 tahun yang mempunyai karakteristik unik sesuai dengan tahapan usianya dan dunianya hanya bermain, dan melewati bermain ia akan tumbuh berkembang dengan baik.
2. Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan dari nenek moyang kita, atau orang-orang terdahulu dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada disekitar kita. Seperti: kayu, dedaunan, plastik dll.
3. Aspek sosial emosional adalah dua kata yang berbeda, sosial yaitu hubungan atau interaksi seseorang dengan orang lain sedangkan emosi adalah luapan perasaan yang di ekspresikan lewat tubuh, namun kedua kata tersebut saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga tidak dapat dipisahkan, ketika emosi berarti ia sedang mengalami masalah dengan orang lain begitu juga sosial dapat mempengaruhi emosi.