

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2019 disusun berdasarkan pada suatu program kegiatan yang meliputi bidang-bidang pengembangan, antara lain bidang pengembangan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan akademiknya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Kemampuan kognitif sebagai salah satu kemampuan dasar dalam kurikulum PAUD memegang peranan strategis. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks

bermain.¹ Pendekatan perkembangan kognitif menekankan bagaimana anak secara aktif membangun cara berfikir mereka dari satu titik perkembangan ke perkembangan selanjutnya (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No 137 Tahun 2019).

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa di zaman serba modern, anak-anak justru lebih sering mengenal gadget atau elektronik lainnya yang dapat menghambat perkembangan kognitif anak. Namun dengan permainan tradisional anak dapat dilakukan secara individual maupun secara kelompok. Melalui permainan tradisional anak akan belajar tentang kebersamaan, tenggang rasa, jujur, kreatif, dan sportif dengan nilai-nilai pendidikan (Ulya Latifah, 2020).

Landasan pendidikan anak usia dini mengarahkan dan mengembangkan berbagai potensi, seperti sosial, emosi, kognitif, bahasa, mandiri serta seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Mengidentifikasi bahwa pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan hendaknya sesuai dengan dimensi-dimensi moral, esensial untuk membentuk karakter bangsa. Perubahan yang mendesak salah satunya program memuat tentang penanaman sikap yang menjadi prioritas utama dibandingkan dengan pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Pengembangan kompetensi sikap mencakup seluruh aspek perkembangan, artinya sikap berada di aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni, dan pengembangan kompetensi sikap meliputi kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial (Nilawati Tadjuddin, 2024).

Anak usia 0-6 tahun merupakan masa penting dalam pembentukan pribadi seorang peserta didik, baik dari segi intelektual, kepribadian, kesehatan maupun dari gizi, dan stimulasi yang cukup pada saat pertumbuhan dan perkembangan di usia dini. Stimulasi dan pendidikan peserta didik diberikan melalui berbagai pusat pendidikan pra sekolah seperti kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Anak usia dini merupakan sosok unik dan penuh akan potensi. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, rasa ingin tahu yang tinggi, serta memiliki masa emas atau sering disebut dengan usia *golden age*, dimana pada masa tersebut anak usia dini dapat diberikan stimulus dengan hal-hal positif dan diberikan kesempatan untuk mencoba hal-hal yang baru, karena masa *golden age* tersebut hanya berlangsung satu kali dalam seumur hidup manusia. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak sejak dini dan memberikan nilai moral yang positif bagi pertumbuhan anak. Melalui permainan tradisional juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai IQ pada anak. Implementasi dari permainan tradisional sebagai wahana pendidikan yang menyenangkan dapat diaplikasikan baik dilingkungan keluarga (informal), sekolah (formal), maupun masyarakat (nonformal).

Bermain merupakan dunia anak, hal ini sesuai pernyataan Hurlock dalam buku Sujiono bahwa masa usia 5-6 tahun merupakan masa bermain. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Soetjiningsih dalam Erlina menyatakan bahwa, bermain merupakan

seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia mereka. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti hanya makanan, dan cinta kasih (Ayu Mawaddah, 2023).

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak, bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologi anak dapat dijadikan sarana yang dapat menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak (Irfan Haris, 2019).

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis dibalik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi, sosial emosional anak sebagai persiapan di kehidupan di masa dewasa. Pesatnya permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Irfan Haris, 2019).

Permainan tradisional disebut juga permainan rakyat, dan merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitarnya sehingga menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain, melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, sikap dikontrol oleh lawan, kerjasama, saling membantu dan saling menjaga, menjaga kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh terhadap peraturan, penuh perhitungan, ketepatan, berpikir dan bertindak, tidak cengeng, berani, bertindak sopan, dan bertindak luwes (Widayati, 2019).

Permainan tradisional terkena imbas dari kemajuan zaman tersebut. Permainan tradisional dahulu sangat digemari anak-anak. Selain itu juga mampu mengasah keterampilan anak dan membantu anak bersosialisasi dengan baik bersama teman atau lingkungannya. Namun ada banyak aspek yang dapat dikaji dalam permainan tradisional tersebut. Kemudian peneliti memilih pendekatan bermain melalui permainan tradisional yaitu Gobak Sodor yang bertujuan agar siswa mampu berpartisipasi aktif dan kualitas gerak siswa menjadi bertambah. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), gobak adalah permainan tradisional dengan menggunakan lapangan yang berbentuk segi empat bepetak-petak. Setiap garis akan dijaga oleh pemain yang tugasnya sebagai penjaga, pihak pemain penyerang yang masuk harus dapat melewati garis, apabila terkena sentuh oleh pemain penjaga maka harus diganti.

Sedangkan kata sodor adalah menyodorkan ke depan atau mengulurkan tangan. Pemain yang tugasnya sebagai penjaga menyodorkan badan dan tangannya untuk menyentuh pihak pemain penyerang yang akan melewati garis.

Perkembangan Sosial Emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa Perkembangan Sosial Emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan Emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh (M. Y Lubis, 2019).

Berdasarkan hasil survey awal di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur, permainan tradisional masih sulit apabila diterapkan pada pembelajaran seperti RKH, RKM, tema yang didalamnya tidak tercantum adanya permainan tradisional dan melalui permainan tradisional ini masih banyak peserta didik yang belum optimal perkembangan sosial emosional dengan baik serta pendidik dalam menggunakan metode untuk mengembangkan kemampuan perkembangan sosial emosional belum optimal, dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan perkembangan sosial emosional pada anak. Seperti, memecahkan berbagai masalah sederhana, mengenal konsep dan menyebutkan macam-macam konsep sederhana. Contohnya, saat pembelajaran berlangsung pendidik memberi tugas kepada

peserta didik yang berkenaan dengan daya ingat anak, anak disuruh menyebutkan macam-macam konsep gambar atau bilangan. Dari sini perkembangan sosial emosional anak mulai berkembang, namun pendidik kurang kreatif dan monoton dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang yang disekelilingnya.

Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak yang berkreasi, menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat atau platisin, dan bermain balok. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur."

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, sehingga dapat dilakukan dengan baik jelas dan terarah, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada

1. Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional Gobak Sodor
2. Mengembangkan sosial emosional anak usia dini
3. Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor
4. Mengembangkan kecerdasan sosial emosional melalui Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional Gobak Sodor
5. Anak yang diteliti dalam penelitian ini berusia 4 sampai dengan 5 tahun

C. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Anak kurang mengembangkan sosial emosional anak usia dini
2. Kurangnya fasilitas dalam Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional Gobak Sodor .
3. Kurangnya kretivitas guru dalam menggunakan Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional.
4. Anak memiliki kemampuan dalam Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional Implementasi dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan mendasar yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur ?

2. Bagaimana kendala dalam Implementasi Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mempunyai tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Implementasi Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur.
2. Untuk mengetahui kendala dalam Implementasi Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, khususnya Guru Terhadap Pendidikan terutama yang berkaitan dengan Implementasi Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Penelitian ini diharapkan menjadikan masukan bagi guru agar dapat menerapkan pembelajaran mozaik batik basurek dalam pembelajaran sentra seni kreativitas pada anak usia 5-6 tahun hendaknya lebih memperhatikan aspek-aspek dalam meningkatkan kreativitas anak melalui pengembangan metode pembelajaran yang menarik inovatif serta mengedepankan skil dalam melakukan pembelajaran.

b. Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan masukan bagi TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur khususnya di kemampuan siswa Implementasi Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur dalam memberikan sistem pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan minat dalam belajar, memanfaatkan fasilitas yang ada serta menumbuhkan Implementasi Pembelajaran Melalui Media Permainan Tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Desa Rigangan Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur.

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat bermanfaat dalam pengembangan metode penelitian selanjutnya dengan mengembangkan

penelitian dengan metode penelitian serta variabel penelitian yang berbeda.

