

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Pendidikan membantu anak memberi rangsangan pada kognitif, bahasa, gerak motorik, dan sosio emosional sehingga dapat berkembang optimal.

Menurut Barnawi (2012:77) perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Sejalan dengan pendapat Mursid (2015: 121) usia dini merupakan usia yang memiliki perkembangan yang sangat pesat. Masa ini disebut juga oleh para ahli sebagai masa the *Golden Age* (masa keemasan) yang artinya seseorang mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam segala aspek-aspek perkembangan.

Golden Age ini sangat penting dan tidak dapat tergantikan lagi apabila sudah terlewati, karena dimasa ini adalah masa untuk mempersiapkan segenap potensi fisik, akal maupun mental yang ada pada setiap anak. Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk menyerap informasi 100%, otak anak berfungsi dengan sangat baik. Jadi berikan anak hak yang sesuai dengan komposisi usianya, hak anak saat

usia itu waktunya bermain jadi biarkan saja anak bermain karena dengan bermain stimulusnya akan berkembang, dan harus mengarahkan bermainnya anak pada hal-hal positif.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Mutiah 2010: 140). Melalui bermain anak dapat mendapatkan pengalaman yang luar biasa serta dapat mengembangkan aspek perkembangannya (Yus, 2013). Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Saat bermain, anak akan belajar membuat rencana, memecahkan masalah, dan mengespresikan ide yang dimilikinya.

Sejalan dengan pendapat Tedjasaputra (2001) melalui bermain anak akan memperoleh banyak keuntungan yang tidak sedikit. Dari permainan yang mereka lakukan atau mainkan anak akan mendapat stimulasi yang cukup banyak. Stimulasi yang diperoleh anak seharusnya tidak hanya sekedar stimulasi bagi kognisi saja tetapi juga stimulasi bagi afeksinya. Bila salah satu aspek tidak diberi kesempatan untuk berkembang, maka akan terjadi ketimpangan.

Scales dalam Judith (2007: 315) menemukan bahwa interaksi dalam bermain dapat membentuk pemahaman anak tentang ekspetasi dan lingkungan sosial. Artinya dalam bermain, anak-anak dapat berkomunikasi satu sama lain, mempelajari cara bernegosiasi, mencapai tujuan sosial yang mereka ciptakan sendiri, dan dapat menentukan minat mereka sendiri.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk anak usia dini adalah permainan tradisional. Dharmamulya (1991: 54) berpendapat bahwa permainan tradisional anak mengandung unsur rasa senang, dimana rasa senang dapat mewujudkan suatu kesempatan yang baik menuju kemajuan. Permainan tradisional juga merupakan permainan yang bermanfaat bagi anak, dan banyak pula perkembangan yang dapat ditingkatkan dalam permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional juga dapat melatih kerjasama, kekompakan, dan intraksi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

Iis (2012) juga memberikan pendapat bahwa beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosional, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh.

Penelitian lainnya terkait permainan tradisional oleh Karim & Muqowim (2020) yang mengemukakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan sosial emosional anak usia dini yaitu kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain dan perilaku prososial anak yaitu mengekspresikan emosi. Penelitannya lainnya oleh Adolf, dkk (2019) melalui permainan tradisional dapat mengembangkan karakter anak dalam bermain yaitu kebersamaan dalam bermain, kejujuran dan sikap lapang dada ketika anak kalah dalam permainan.

Berdasarkan hasil observasi pada beberapa lembaga PAUD yang berada di Kecamatan Sunggal, ada tiga PAUD yang menerapkan permainan tradisional untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak-anak didik mereka. Terkait fakta diatas, peneliti tertarik ingin mengkaji lebih mendalam mengenai permainan-permainan tradisional yang diterapkan di PAUD-PAUD tersebut.

1.2 Fokus Penelitian

Kecanggihan teknologi melahirkan jenis permainan anak yang bersifat praktis seperti *play station* (PS) yang mengakibatkan anak cenderung menyukai permainan modern dibandingkan permainan tradisional. Padahal banyak pilihan permainan tradisional yang dapat dimainkan dan tidak kalah menariknya dengan permainan modern. Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai luhur yang dapat tertanam pada diri anak. Menurut Nadziroh (2019) sejatinya permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur tersendiri. Nilai-nilai tersebut ditanam khusus oleh leluhur agar kita mencintai diri sendiri, lingkungan dan juga Tuhan Yang Maha Esa. Dan nilai yang terkandung dalam beberapa permainan tradisional tersebut yakni Nilai Kedisiplinan; Ketangkasan; Sosial; Kesehatan; Kejujuran; Sportivitas; Kerjasama; Kepemimpinan; dan Kerja Keras.

Selain mengandung nilai-nilai luhur, permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Menurut Nurhayati (2012) beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosional, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen

dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian di atas, untuk pembatasan lingkup penelitian maka perlu ditentukan fokus penelitian tentang jenis-jenis permainan tradisional yang diterapkan di lembaga PAUD kecamatan Sunggal; materi belajar yang terdapat didalam permainan tradisional; dan nilai-nilai yang tertanam melalui permainan tradisional tersebut.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Dari fokus penelitian tersebut, dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Jenis-jenis permainan tradisional apa saja yang dimainkan di lembaga PAUD Kecamatan Sunggal?
2. Materi belajar apa saja yang terdapat di dalam permainan tradisional yang diterapkan di lembaga PAUD Kecamatan Sunggal?
3. Nilai-nilai apa saja yang ditanamkan pada anak melalui permainan tradisional yang diterapkan di lembaga PAUD Kecamatan Sunggal?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui jenis-jenis permainan tradisional yang diterapkan di lembaga PAUD Kecamatan Sunggal.
2. Untuk mengetahui materi belajar yang terdapat didalam permainan tradisional yang diterapkan di Lembaga PAUD Kecamatan Sunggal.
3. Untuk mengetahui nilai-nilai yang ditanamkan pada anak melalui permainan tradisional yang diterapkan di lembaga PAUD Kecamatan Sunggal.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua pihak yaitu :

Secara Teoritis

1. Diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumber keilmuan khususnya dalam ilmu pendidikan anak usia dini.

Secara Praktis

1. Bagi Kepala PAUD agar dapat menjadikan pertimbangan dalam menerapkan permainan tradisional di lembaga pendidikannya serta bahan masukan dalam mengadakan fasilitas, sarana prasarana, dan media yang belum tersedia.
2. Bagi Guru PAUD agar dapat menjadikan pertimbangan dan masukan tentang penerapan permainan tradisional di lembaga pendidikan anak usia dini.

3. Bagi Peneliti agar dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti lain dalam kajian tentang penerapan permainan tradisional di pendidikan anak usia dini.

