

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah sebuah fasilitas yang diberikan kepada anak sejak anak dilahirkan sampai anak berusia enam tahun.¹ Pendidikan ini sarana sangat penting untuk mengasah perkembangan anak, setiap perkembangan anak berbeda dengan anak lain sehingga tolak ukur perkembangan setiap individu tidak bisa disamakan dengan individu lain. Perkembangan sendiri adalah suatu proses bertambahnya kematangan dan fungsi dari psikologis anak.² Perkembangan ini dimulai dari manusia dilahirkan sampai dewasa, hal yang paling diperhatikan adalah perkembangan ketika masa kanak-kanak, karena segi perkembangan anak menjalani kemajuan dan progres perkembangan yang amat cepat, tumbuh kembang pada awal tahun-tahun awal adalah perkembangan yang paling banyak anak berkembang dibandingkan menggunakan perkembangan selanjutnya, yang bisa disebut dengan masa emas (*Golden Age*) usia ini terjadi saat anak berusia 0-6 tahun. Pada perkembangan masa emas (*Golden Age*) merupakan hal tepat mengembangkan dasar dari suatu perkembangan yaitu kemampuan bahasa, kognitif, fisik motorik, emosional dan kreativitas anak. Menurut Permendikbud 18 tahun 2018 tentang penyedia layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menyebutkan pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah upaya untuk pembinaan yang diberikan pada anak sejak mereka dilahirkan sampai usia enam tahun serta diberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.³

Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang anak dapatkan dari mulai sejak anak usia dini, karena pendidikan

¹ Nurani Sujiono Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2013), 2.

² Khoironi Maulianah, "Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Perkembangan* 5, no. 1 (2018): 1, <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>.

³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2020), 6.

adalah hal yang penting bagi masa depan anak. Pendidikan anak dimulai anak berusia dini yaitu pendidikan di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) awal pendidikan ini adalah pertama kali anak masuk dan banyak berinteraksi dengan teman sebayanya dan pendidikan ini digunakan sebelum anak memasuki masa sekolah dasar, hal ini dilakukan agar anak siap untuk mengenyam pendidikan. Dalam pendidikan anak akan dikembangkan perkembangannya sesuai dengan perkembangan anak. Salah satu perkembangan anak yang harus dikembangkan dari anak adalah perkembangan emosi pada anak. Perkembangan emosi adalah kemahiran anak dalam beradaptasi dan mengungkapkan perasaannya dalam karakter ekspresi menggunakan raut wajah maupun tingkah lainnya (verbal atau non verbal) sehingga dapat dimengerti oleh orang lain dan anak mengetahui situasi yang sedang dialaminya.⁴ Perkembangan emosional dari setiap orang bermula dari perkembangan emosional dari usia dini, artinya perkembangan ini memiliki peran penting dalam pertumbuhan anak karena perkembangan ini berkesinambungan dalam interaksi anak dengan orang lain, ketika anak berada di lingkungan rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Anak mampu mengembangkan kemampuan sosialnya dengan baik dengan bermain dengan teman sebayanya, secara tidak langsung anak belajar berinteraksi dengan teman ketika belajar, mengobrol, dan berdiskusi. Hal ini dimanfaatkan oleh RA Suryawiyah memanfaatkan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dalam mengembangkan emosional pada anak. Hal ini dilakukan karena pendidik di RA Suryawiyah merasa permainan tradisional sudah jarang diminati anak-anak dalam permainan anak dan sudah jarang anak mengenal permainan tradisional *cublak-cublak suweng* ini. Anak zaman zaman sekarang jarang menggunakan permainan tradisional, anak sekarang hanya memainkan permainan, menonton youtube dari *gedget* saja sudah jarang anak bermain permainan tradisional *cublak-cublak suweng*.

Hal ini juga ungkapkan dari berbagai ahli pada zaman sekarang sudah sangat jarang anak mengenal budaya dari Indonesia, salah satu budaya di Indonesia adalah permainan tradisional, dimana permainan ini sudah hilang eksistensinya

⁴ Khoironi Maulianah, "Perkembangan Anak Usia Dini," 4.

sebagai permainan bagi anak. Menurut Febriyanti mengungkapkan bahwa dari 30 anak yang diwawancarai mengenai permainan tradisional mereka hanya bisa menjawab lima permainan tradisional dibanding anak zaman dulu, dan lebih dari 70% anak yang diwawancarai mengungkapkan bahwa permainan moderen lebih menarik dari permainan tradisional.⁵ Menurut Mantasiah dkk permainan tradisional mulai hilang dan mencapai punah karena sudah banyak teknologi yang sudah meluas, karena sekarang anak lebih sering memakai *gedget* dibandingkan bermain dengan teman seumurannya padahal permainan ini mempunyai fungsi yang sangat banyak yaitu sebagai kreativitas, penanaman karakter serta untuk pendidikan bagi anak.⁶ Husain juga berpendapat anak sudah mulai meninggalkan permainan tradisional karena sudah menggunakan permainan moderen mereka menganggap permainan moderen ini lebih menarik dan menyenangkan dari pada permainan tradisional yang sudah jadul, hal ini tak luput dari pengaruh dari orang tua yang sudah mengenalkan *gedget* dari mulai anak usia dini, padahal dengan pengenalan *gedget* mempunyai dampak yang buruk bagi anak. Dalam permainan tradisional mempunyai nilai yang baik bagi perkembangan anak, dan dapat membuat anak mengenal serta melestarikan warisan budaya agar tidak hilang eksitesinya dari Indonesia, sedangkan dengan menggunakan permainan moderen dapat menghambat emosional anak yaitu menyebabkan anak kurang dalam interaksi dan bermain dengan teman sebayanya.⁷ Menurut Asmaul dalam penelitiannya mengungkapkan anak yang sebagian waktunya menggunakan *gedget* akan lebih emosional dalam sikapnya seperti marah dan tanturum ketika menanggapi, menjadi pembangkang karena anak menganggap diganggu oleh orang tua ketika bermain game, makan yang harus disuapi karena asik memainkan *gedget*, dan tidak

⁵ Febriyanti Cahaya Simanjuntak, "Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Permainan Tradisional Di Daerah Medan," 2022, 3.

⁶ R Mantasiah, Yusri Bachtiar Muhammad, dan Herman, *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi* (Makassar, 2018), 3.

⁷ Husein Muhammad, "Lunturnya Permainan Tradisional," *Aceh Anthropological Sosiologi* 5, no. 1 (2021): 1.

memperdulikan orang ketika anak sedang disapa oleh orang lain.⁸

Dari penjelasan diatas Upaya dari RA Suryawiyah dalam mengembangkan emosional yaitu dengan memanfaatkan permainan tradisional *cublak-cublak suweng*, hal ini juga dapat memperkenalkan anak budaya dari indonesia permainan tradisional dan dapat dipergunakan atau dimainkan dalam lingkungan rumahnya ketika bermain dengan teman sebanya dirumah tidak hanya bermain permainan moderen dari *gadget*. Dari pernyataan latar belakang masalah diatas maka peneliti memilih penelitian mengenai Pemanfaatan Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Untuk Untuk Emosional Anak di Ra Suryawiyah Tahun Ajaran 2022/2023

B. Fokus Penelitian

Hal yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Pemanfaatan Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Untuk Untuk Emosional Anak di Ra Suryawiyah Tahun Ajaran 2022/2023

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jabar oleh peneliti, maka rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana pembelajaran menggunakan Permainan Tradisional *Cublak-cublak suweng* untuk perkembangan emosional anak di RA Suryawiyah Desa Kirig Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus?
2. Apa saja faktor hambatan dan faktor pendukung dalam Pemanfaatan Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Untuk Untuk Emosional Anak di Ra Suryawiyah Desa Kirig Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pembelajaran Permainan Tradisional *Cublak-cublak suweng* untuk perkembangan emosional di RA Suryawiyah Desa Kirig Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.

⁸ Asmaul Chusna Puju, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak" 17, no. 2 (2017): 319.

2. Untuk mengetahui faktor hambatan dan faktor pendukung dalam Pemanfaatan Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Untuk Untuk Emosional Anak di Ra Suryawiyah Desa Kirig Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Dapat dijadikan sebagai rujukan dalam penerapan kegiatan belajar di RA Suryawiyah Desa Kirig Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus sebagai sarana untuk pengenalan budaya dan perkembangan emosional anak usia dini melalui permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti bermanfaat untuk menegetahui bagaimana penerapan Permainan Tradisional *Cublak-cublak suweng* untuk mengenalkan budaya dan mengembangkan aspek perkembangan emosional anak.
- b. Bagi RA Suryawiyah Desa Kirig Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik dan institusi pendidikan dalam meningkatkan kegiatan dalam pembelajaran dengan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dalam perkembangan anak di RA Suryawiyah Desa Kirig Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus

- c. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran pada anak khususnya dalam pengenalan budaya dengan penggunaan Permainan Tradisional *Cublak-cublak suweng*.

F. Sistematis Penelitian

Dalam penelitian harus disesuaikan dengan urutan yang sesuai dengan sistematika penelitian skripsi agar memudahkan penulisan, sistematika penulisan antara lain:

1. Bagian awal terdapat halaman judul, pengesahan majelis penguji ujian munaqosah, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, moto hidup, persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, kata pengantar, daftar isi.

2. Bagian dari isi antara lain:
 - BAB I PENDAHULUAN
 - A. Latar Belakang Masalah
 - B. Fokus Penelitian
 - C. Rumusan Masalah
 - D. Tujuan Penelitian
 - E. Manfaat Penelitian
 - F. Sistematika Penelitian
 - BAB II KAJIAN PUSTAKA
 - A. Kajian Teori Terkait Judul
 - B. Penelitian Terdahulu
 - C. Kerangka Berpikir
 - D. Pertanyaan Penelitian
 - BAB III METODE PENELITIAN
 - A. Jenis Dan Pendekatan
 - B. *Setting* Penelitian
 - C. Subyek Penelitian
 - D. Sumber Data
 - E. Teknik Pengumpulan Data
 - F. Pengujian Keabsahan Data
 - G. Teknik Analisis Data
 - BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
 - A. Gambaran Obyek Penelitian
 - B. Deskripsi Data Penelitian
 - C. Analisis Data Penelitian
 - BAB V PENUTUP
 - A. Simpulan
 - B. Saran-Saran
3. Bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan transkrip wawancara, catatan observasi, dan juga foto-foto dari dokumentasi.