

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain ialah hak yang dimiliki oleh semua anak usia dini yang mempunyai nilai utama dan hakiki pada usia anak-anak.¹ Bermain merupakan hal penting bagi seorang anak untuk melatih kepribadian anak, serta mempunyai nilai untuk anak sebagai sarana belajar, dan dapat digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Mantasiah dkk, bermain ialah kegiatan yang akan dipilih sendiri oleh anak karena mempunyai alasan menyenangkan dan permainan ini dipilih sendiri oleh anak tidak ada unsur keterpaksaan, tidak untuk mendapat sebuah hadiah maupun mendapat sebuah pujian dari orang lain.² Bermain ialah sebuah kegiatan dimana anak akan melatih dirinya sendiri bukan hanya sekedar sebuah fantasi, namun adalah kegiatan yang bersifat nyata dan anak berperan secara aktif dalam sebuah kegiatan. Hal ini juga sejalan dengan hal yang dikemukakan oleh Hurlock, bahwa bermain dilaksanakan secara suka rela tidak ada sebuah unsur keterpaksaan atau sebuah tekanan dari luar maupun dari kewajibannya.³ Sedangkan menurut Mulyadi bermain mempunyai arti:

- 1) Suatu hal yang sangat menyenangkan dan mempunyai sebuah nilai intrinsik pada anak.
- 2) Dalam bermain tidak memiliki sebuah tujuan ekstrinsik dan mempunyai motivasi yang lebih bersifat intrinsik.

¹ Puspa Ardini Pupung dan Lestaringrum Anik, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Teori dan Praktek" (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), 3.

² R Mantasiah, Yusri Bachtiar Muhammad, dan Herman, *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi*, 27.

³ Hurlock B. Elisabeth, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi kelima)* (Jakarta: Erlangga, 1993), 320.

- 3) Memiliki sifat yang spontan dan sukarela, tidak mempunyai unsur keterpaksaan dan anak bebas untuk memilih permainan.
- 4) Melibatkan secara penuh keikutsertaan anak dalam bermain.
- 5) Mempunyai sebuah hubungan yang sistematis yang lebih khusus dengan suatu yang bukan bagian dari bermain seperti kreativitas, pemecahan sebuah masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan hal lainnya.⁴

Menurut paparan dari para ahli dapat disimpulkan bermain adalah kegiatan yang bebas dipilih oleh anak dan tidak ada unsur keterpaksaan dari orang lain, bermain dapat mengembangkan kreativitas anak, sebagai sarana untuk belajar dan dapat digunakan untuk mengembang aspek-aspek perkembangan dari anak.

b. Karakteristik Bermain

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak — karena dengan bermain anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Bermain mempunyai karakteristik yang harus diperhatikan, karakteristiknya antara lain:⁵

- 1) Bermain secara simbolis.
- 2) Bermain memiliki banyak arti.
- 3) Bermain bersifat sebagai aktivitas.
- 4) Bermain bersifat menyenangkan.
- 5) Bermain dilakukan tanpa unsur sebuah paksaan (sukarela).
- 6) Bermain bersifat *rule-governed* (mempunyai aturan).
- 7) Bermain bersifat sebagai tahapan setiap harinya.

Diatas adalah karakteristik dalam bermain, namun dapat disimpulkan bahwa ketika anak bermain tidak semua aktivitas yang dilakukan anak adalah sebuah permainan, dan tidak semua pengalaman anak

⁴ Mulyadi, *Bermain dan Berkreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain* (Jakarta: Paps Sinar Sananti, 2004), 32.

⁵ Anita Yus, “Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak,” *Jurnal Ilmiah* 8, no. 2 (2013): 154.

melibatkan sebuah permainan. Menurut Hurlock karakteristik bermain pada anak adalah⁶

- 1) Bermain banyak dipengaruhi oleh sebuah tradisi.
- 2) Dalam bermain mengikuti tahapan perkembangan yang dapat diketahui, tanpa ikut campur dari lingkungan, sosial, bangsa, serta jenis kelamin anak.
- 3) Banyaknya macam permainan akan menurun karena bertambahnya usia anak.
- 4) Jumlah teman dalam bermain semakin turun karena bertambahnya usia.
- 5) Bermain lebih sosial ketika usia anak bertambah.
- 6) Bermain menjelma sesuai dengan jenis kelamin anak.
- 7) Bermain pada masa kanak-kanak dari informal menjadi formal.
- 8) Permainan yang bersifat fisik kurang diminati seiring bertambahnya usia anak.
- 9) Permainan dapat diperkirakan dari anak artinya jenis permainan yang dilakukan, variasi kegiatan, dan berapa banyak waktu yang mereka lakukan.
- 10) Mempunyai variasi permainan yang jelas dalam permainan.

c. Manfaat Bermain

Dalam bermain mempunyai manfaat yang bagus untuk anak dan perkembangannya manfaat-manfaat bermain bagi anak antara lain:⁷

- 1) Bermain dapat melatih anak dalam proses perkembangan ototnya, sekaligus dapat melatih perkembangan keterampilan seluruh tubuh anak.
- 2) Bermain dapat membantu anak dalam mengekspresikan perasaannya dan mengeluarkan sebuah energi yang sudah disimpan karena tuntutan sosialnya, anak juga dapat mengekspresikan semua keinginan yang tidak anak dapatkan melalui cara lain contohnya seperti bermain peran.
- 3) Melalui alat permainan anak dapat belajar dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur dari benda.

⁶ B. Hurlock B. Elisabeth, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 1978), 322–26.

⁷ Sumanto Agus, *Pentingnya Bermain* (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2010), 2–4.

Seiring dengan bertambahnya usia anak akan lebih banyak mengembangkan keterampilan baru melalui bermain.

- 4) Dalam bermain dapat mengembangkan kreativitas anak, anak dapat bereksperimen dengan informasi-informasi yang anak peroleh.
- 5) Dengan bermain anak dapat mengenali dirinya sendiri, saat bermain dengan orang lain, anak akan mengetahui kemampuannya.
- 6) Dalam bermain anak akan mendapat teman-teman baru sehingga anak akan belajar untuk membangun hubungan dengan anak-anak lainnya.
- 7) Bermain dapat menjadi kontribusi bagi anak dalam mengenalkan norma kepada anak, dimana anak akan belajar mengenai norma-norma seperti bersikap jujur, mau mengalah, adil, mana yang benar dan mana yang salah.

2. Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng*

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah sebuah bentuk dari *folklore* yang menyebar melalui mulut melalui seseorang tertentu, dan terbentuk tradisional dan diwarisi secara turun temurun dan mempunyai banyak sekali variasinya.⁸ Hal itu sejalan dengan pernyataan Andriani permainan tradisional ialah teoritis dari ilmu yang didapat dari zaman dahulu dan memiliki beragam manfaat atau sebagai sebuah pesan yang terkandung dalam permainan tradisional.⁹ Permainan tradisional bisa digunakan sebagai sarana anak dalam mengenalkan anak sportivitas, melatih dan mengembangkan sensorik anak, mengajarkan cara berhitung anak mengembangkan motorik, mengembangkan emosional anak, mengembangkan bahasa anak, mengembangkan kreativitas anak, dapat memahami kalah dan menang, mengenal warna, selain itu anak dapat bermain sambil belajar. Dapat disimpulkan dalam permainan tradisional

⁸ Pria Gunawan, *Model Pengembangan Sikap Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional* (Sulawesi Selatan, 2016), 5.

⁹ Andriani Tuti, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Sosial Budaya* 9, no. 1 (2012): 122.

dibentuk tidak hanya untuk bermain anak, namun permainan ini dibentuk untuk mengembangkan banyak ketrampilan dari anak dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Dalam permainan tradisional memiliki beberapa variasi, hal ini bisa dilihat dari jumlah pemainnya yang mengikuti permainan. Menurut Herliana dan Dadan menyatakan, variasi-variasi permainan tradisional antara lain:

- 1) Model bermain dengan bernyanyi ataupun dengan berdialog mempunyai arti ketika waktu bermain permainan diawali dengan nyanyian atau diselingi dengan nyanyian ataupun dengan dialog. Pola permainan dilakukan secara berkelompok dan mayoritas yang memainkan permainan ini adalah anak perempuan. Permainan ini mempunyai sifat reaktif, interaktif, dan mengekspresikan mengenai lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan dan lain sebagainya.¹⁰
- 2) Bermain dan berpikir, permainan ini bersifat hanya satu orang, tidak membutuhkan banyak peserta dalam permainan ini, permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki.
- 3) Bermain dan adu ketangkasan, permainan ini begitu mengandalkan fisik motorik anak, membutuhkan alat, dan membutuhkan ruang yang lebih luas.

Dalam pembelajaran dari permainan tradisional harus faham mengenai usia yang cocok dan sesuai dengan karakteristik anak, pendidikan harus memfasilitasi untuk menemukan sebuah hal nyata bukan sebuah hal yang abstrak dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional. Berikut beberapa karakteristik dari permainan tradisional adalah sebagai berikut:¹¹

¹⁰ Herliana Cendana dan Dadan Suryana, "Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2022): 75, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.

¹¹ R Mantasiah, Yusri Bachtar Muhammad, dan Herman, *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi*, 49–50.

- 1) Karakternya menyebar, secara struktur di berbagai daerah sekitar.
- 2) Terkesan sederhana tidak ditulis dalam sebuah adat istiadat yang ada di daerah.
- 3) Permainan mempunyai pola yang berubah-ubah dalam jangka waktu yang begitu lama tergantung pada pemainnya.
- 4) Perlengkapan dan variasinya bergantung pada wilayahnya.
- 5) Tidak mempunyai sebuah batasan dalam daerah, waktu main dan dari segi jumlah pemainnya.
- 6) Dipengaruhi oleh keadaan alam dan sekitar yang sangat kuat.
- 7) Tidak ada perbedaan antara pemain dan peran.
- 8) Ada kalanya permainan digabung menjadi satu.
- 9) Permainan dikontrol sendiri oleh pemain ketika permainan sedang berlangsung.
- 10) Kekerasan fisik dapat ditoleransi, spontanitas emosional, dan menahan diri dapat dilakukan dengan rendah.
- 11) Permainan tradisional lebih ke permainan yang menyenangkan.
- 12) Diadakan secara daerah saja atau lokal, tidak ada tingkat nasional maupun untuk mendapat bayaran.
- 13) Kekuatan fisik lebih mendominasi dalam permainan ini dari pada teknik.

Dalam permainan tradisional mempunyai aspek-aspek yang bagus untuk perkembangan anak. Aspek-aspek permainan tradisional antara lain:

- 1) Aspek jasmani

Aspek ini didominasi menggunakan otot-otot kasar pada anak dan otot halus pada anak diantaranya meliputi dari kelenturan, kekuatan dan daya tahan pada tubuh.

- 2) Aspek psikis

Aspek ini mencakup dari komponen cara berpikir anak, berhitung, kepintaran, serta kemampuan membuat strategi, kemampuan mengatasi sebuah masalah, melatih daya ingat anak, serta kreativitas nya.

3) Aspek sosial

Aspek ini mencakup kerjasama antar teman, menyukai sebuah aturan, saling menghormati, balas budi dan mempunyai sifat malu.¹²

b. Pengertian *Cublak-cublak Suweng*

Cublak-cublak suweng ialah permainan tradisional yang asal usulnya dari Jawa Tengah, permainan ini dimainkan oleh 3 anak atau lebih dari 3 orang. Permainan ini diciptakan untuk menyebarkan agama Islam pada zaman itu, dan diciptakan oleh Sunan Giri. Permainan tradisional *cublak cublak suweng* ini sudah berada di zaman Walisongo artinya permainan ini sudah sejak lama terciptanya, maka permainan ini memiliki sebuah filosofi yang sangat dalam karena dipergunakan oleh Walisongo dalam menyebarkan agama Islam di Indonesia ini. Permainan *cublak-cublak suweng* memiliki lirik lagu yang sederhana namun memiliki makna yang sangat mendalam. Menurut Widya, lagu dari permainan tradisional ialah beberapa hal yang berbentuk sastra Jawa yang dipergunakan untuk anak ketika anak bermain, sedangkan arti dari sastra sendiri ialah hasil dari karya manusia mengenai cerminan kehidupan dimasyarakat.¹³ Berikut adalah cara bermain *cublak-cublak suweng* sebagai berikut

1) Persiapan permainan

- a) *Cublak-cublak suweng* dimainkan oleh anak perempuan dan laki-laki 3-5 anak atau lebih.
- b) Siapkan biji-bijian atau kerikil.

2) Cara permainan *cublak-cublak suweng*

- a) Pertama yaitu anak melakukan *hompimpa* untuk menentukan siapa anak yang akan menjadi *Pak Empo* yaitu anak berbaring tertelungkup, dan anak yang menang akan melingkari anak yang kalah.

¹² Andriani Tuti, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Sosial Budaya* 9, no. 1 (2012): 32.

¹³ Widya Ariesta Freddy, "Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng," *Jurnal Ilmu Budaya* 7, no. 2 (2019): 188, file:///C:/Users/User/Downloads/7104-Article Text-19866-1-10-20190826.pdf.

- b) Selanjutnya anak yang menang membuka tangannya dan di taruh di punggung yang kalah yaitu menghadap ke atas.
- c) Kemudian salah satu dari anak memegang biji-bijian atau batu yang sudah dipersiapkan, dengan diiringi dengan lagu khas permainan tradisional ini yaitu *cublak-cublak suweng* berikut adalah lirik lagu *cublak-cublak suweng*
Cublak cublak suweng
Suwenge ting gelenter
Mambu ketundung gudel
Pak Empo lirak-lirik
Sopo ngguyu dhelikake
Sir sir pong dele gopong
Sir sir pong dele gopong
- d) Pada saat kalimat *sopo ngguyu dhelikake* biji-bijian atau batu yang di pegang oleh anak harus diberikan kepada temannya untuk disembunyikan.
- e) Ketika anak sudah selesai menyanyikan lagu anak mengengam kedua tangannya masing-masing untuk mengecoh temannya yang jadi tadi, dengan anak mengerak-gerakan tangannya seakan-akan memegang batunya.
- f) Lalu *Pak Empo* akan bangun dan menebak siapa yang memegang biji atau batu yang disembunyikan di tangan anak, apabila *Pak Empo* menang maka anak yang memegang batu akan menggantikan *Pak Empo*, bila *Pak Empo* salah maka *Pak Empo* akan ke posisi semula seperti permainan pertama tadi.¹⁴

Lagu permainan *cublak-cublak suweng* mempunyai makna yang estetik, musikal, dan kultural. Dipandang dari musikal memiliki irama dan mempunyai lirik yang saling berkaitan dengan perkembangan dari musikalitas dari anak, sedangkan dari kultural memberikan pembelajaran kepada anak agar memiliki

¹⁴ Yosie Erwanda dan Fuadah Z Anis, "Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dari Provinsi Yogyakarta dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawab pada Peserta Didik MI / SD di Indonesia," : *Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2020): 140.

sifat disiplin, menjaga keseimbangan, sesama manusia dan orang tua anak.¹⁵

Makna lagu *dolanan cublak-cublak suweng* ialah *cublak-cublak suweng* memiliki arti sebuah tempat perhiasan dari wanita Jawa. *Suwenge ting gelenter* berarti berserakan. Harta yang sesungguhnya adalah harta yang sudah ada dan berserakan di sekitar manusia. *Mambu* berarti baunya, *ketundung* artinya dituju, dan *gudel* artinya anak kerbau. Filosofi lagi tersebut memiliki makna orang dimuka bumi ini banyak yang mencari harta, bahkan orang-orang bodoh diibaratkan sebagai *gudhel* karena mencari harta dengan nafsu, korupsi, dan keserakahannya, tujuannya yaitu untuk mencari kebahagiaan yang ada di dunia.

Pak Empo artinya bapak ompong, *lirak-lirik* artinya menengok kanan dan kiri. Lirik ini mempunyai sebuah makna orang yang bodoh mirip dengan orang tua yang sudah ompong yang kebingungan, meskipun memiliki harta yang sangat banyak, namun hartanya hanya palsu bukan harta yang sesungguhnya dan kebahagiaan yang sesungguhnya, karena mereka dikuasai oleh hawa nafsu dan keserakahannya sendiri.

Sopo ngguyu artinya siapa tertawa, *dhelikake* artinya menyembunyikan. Lagu itu mempunyai makna barang siapa yang bijaksana maka dia akan menemukan kebahagiaan yang sejati dan harta sejati. *Sir* artinya hati nurani, *pong dele gopong* artinya didalam hati nurani yang kosong. Mempunyai makna jika orang ingin mempunyai harta dan kebahagiaan sejati maka orang tersebut harus ikhlas melepaskan dari kecintaannya pada harta yang bersifat duniawi, harus rendah diri, tidak menghina sesama manusia, serta selalu memakai rasa dan mengasah hati nuraninya.¹⁶

Kesimpulan dari makna yang terkandung dalam lirik lagu *cublak-cublak suweng* adalah mencari harta tidak boleh menuruti hawa nafsu, ego, dan keserakahan

¹⁵ Widya Ariesta Freddy, "Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng," 188.

¹⁶ Haris Irfan, "Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini," *Jurnal AUDI* 1, no. 1 (2016): 20.

namun menggunakan hati nurani yang bersih, ketika hati tidak dipengaruhi sifat tadi maka akan lebih mudah dalam menemukan kebahagiaan yang sesungguhnya. Dari segi kultural permainan ini mengajarkan anak agar tidak menuruti hawa nafsunya, dan menjaga hubungannya dengan alam, manusia dan orang tua.

3. Pengertian Perkembangan Emosional Anak

Perkembangan merupakan perubahan psikologis menjadi hasil berupa proses kematangan fungsi psikos dan fisik anak, yang di pengaruhi oleh keadaan lingkungan serta proses belajar seiring berjalanya waktu menuju kedewasaan anak.¹⁷ Menurut Arif perkembangan emosi merupakan emosi yang ada pada diri anak yang berupa emosi senang tidak senang, emosi baik maupun buruk.¹⁸ Menurut Sukatin dkk emosi adalah kondisi emosi yang meluap dari setiap orang yang prilakunya didasari. Emosi bersangkutan melalui emosi psikologis dan macam pikiran, emosi mempunyai beberapa macam yaitu emosi kesedihan, perasaan marah, rasa takut, terkejut, jengkel dan rasa malu.¹⁹ Emosional yang bersifat positif berguna mempercepat belajar anak dan dapat memenuhi hasil dari belajaran yang baik untuk anak, dan ketika emosi anak dalam keadaan negatif dapat memperlambat anak dalam pembelajaran.²⁰ Maka perkembangan emosi pada anak saat penting bagi kehidupan anak, ketika emosi anak berkembang dengan baik maka anak memiliki rasa sabar. Rasa sabar ini adalah kemampuan dalam mengendalikan emosi dan dapat menahan dirinya, karena orang yang dapat mengendalikan dirinya sendiri adalah orang yang bersabar. Hal ini sesuai dengan bunyi Al-Quran yang berbunyi:

¹⁷ Sukatin et al., “Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Tabung Kembang Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 78.

¹⁸ Arif Muhammad Khoiruddin, “Perkembangan Anak Ditinjau Dari Kemampuan Sosial Emosional,” *Perkembangan Anak* 29 (2018): 427–28.

¹⁹ Sukatin et al., “Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini,” 79.

²⁰ Zukarnain, “Emosional: Tinjauan Al- Qur ’ an dan Relevansinya Dalam Pendidikan” 5, no. 2 (2018): 97.

الَّذِينَ ءَامَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ
تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

Artinya : “(Yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenang dengan mengingat Allah. Ingatlah bahwa hanya dengan mengingat Allah hati akan selalu tenang.” (Q.S. Ar-Rad 13:28)

Karakteristik emosi anak mempunyai perbedaan dengan karakteristik yang dimiliki oleh orang dewasa, karakteristik pada anak adalah terjadi secara sebentar dan selesai dengan tiba-tiba, tampak hebat dan kuat, mempunyai sifat sementara, sering terjadi pada anak, dapat dimerti dengan tingkah laku anak, dan reaksi mencerminkan individualitas anak.²¹ Emosi merupakan peranan penting bagi perkembangan anak baik untuk perkembangan anak ketika prasekolah ataupun perkembangan selanjutnya. Hurlock dalam Mulyani menjelaskan emosi pada anak memiliki pola yang bisa dimengerti secara umum pola emosi anak adalah²²

a. Memiliki Rasa Takut

Perasaan ini dimiliki oleh anak berupa sebuah imajinasi secara samar-samar. Anak takut akan kegepalapan mereka berimajinasi mengenai hal-hal dengan gelap, petir, karakter menyeramkan yang mereka tonton.

b. Perasaan Marah

Reaksi ini mempunyai dua macam yaitu kemarahan implusif kemarahan yang ditujukan untuk orang lain, dan kemarahan yang ditekan yaitu kemarahan pada dirinya sendiri.

²¹ Femmi Nurmalitasari, “Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah,” *Buletin Psikologi* 23, no. 2 (2015): 106.

²² Mulyani Novia, *Perkembangan Dasar: Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2018), 427–28.

- c. Perasaan Cemburu
Perasaan yang dimiliki anak ketika cemburu dengan orang terdekatnya, mereka merasakan akan takut kehilangan kepada orang lain dan perasaan ini bersifat ketidaksukaan pada orang lain.
- d. Perasaan Kesedihan
Perasaan yang umum dirasakan pada anak ketika ia merasakan apa yang tidak ingin ia rasakan maka ia akan merasa sedih.
- e. Keingintahuan
Keingin tahuan anak adalah wajar, keingintahuaan meliputi hal-hal baru, dan tidak biasa mereka temukan yang ada dilingkungan sekitar mereka, dengan keingintahuan ini dapat juga melatih untuk mencari pengalaman bagi anak.
- f. Kegembiraan
Perasaan ini adalah perasaan yang menyenangkan atau kebahagiaan yang dirasakan oleh anak. ketika anak bahagia anak merasa senang.
- g. Kasih Sayang
Perasaan ini dirasakan oleh anak terhadap orang yang mereka sayangi yang berbentuk secara fisik atau perkataan.

4. Pembelajaran Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng* untuk Emosional Anak

Dalam penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional ini harus menggunakan tahapan-tahapan yang harus dilakukan supaya berjalan sesuai yang diinginkan. Tahapan -tahapan tersebut antara lain:

- a. Perencanaan
Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah sebuah rancangan yang dibuat pendidik untuk melaksanakan kegiatan bermain, dan untuk kegiatan pembelajaran pada anak. perencanaan ini dibuat sebelum melakukan pelaksanaan pembelajaran, dan rencana haru menganbil pada karakteristik anak yaitu umur, sosial budaya, dan kebutuhan individu pada anak.²³ Fungsi dari

²³ Wahyuni Mareta, Yuliantina Irma, dan Ritayanti Utin, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), 2.

perencanaan pembelajaran ini adalah sebagai pedoman pendidik dalam mengajar yang disusun secara sistematis dan sistemik. Dalam perencanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini perencanaan dibuat dari STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) maka pendidik harus membuat Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguna (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan dari STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan yang sudah dirumuskan oleh pendidik yaitu Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguna (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Kegiatan pelaksanaan dilakukan sesuai tema, sub tema, dan sub-sub tema yang sudah dibuat dan mengikuti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) yang berisi kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup dan penilaian.

c. Evaluasi

Evaluasi adalah sebuah penilaian terhadap data yang terkumpul dari perencanaan. Evaluasi disebut sebagai proses merencanakan, mendapatkan, dan menyediakan sebuah informasi yang dibutuhkan untuk menilai sebuah keputusan.²⁴ Dapat difahami bahwa evaluasi adalah penilaian, penilaian ini bisa didapatkan dari hasil asesmen yang sudah dirancang oleh pendidik.

d. Faktor Hambatan dan Pendukung

Faktor hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah faktor-faktor yang menjadi pengahalang atau menghambat dari pelaksanaan pembelajaran dalam permainan tradisional *cublak-cublak suweng*. Sedangkan faktor pendukung adalah faktor-faktor yang menunjang atau pendukung dalam proses pembelajaran dalam permainan tradisional *cublak-cublak suweng*.

²⁴ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran*, Edisi Pert (Jakarta: Kencana, 2021), 256.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu dijadikan peneliti untuk melengkapi kajian penelitian pembuatan skripsi. Penelitian yang dilakukan mengenai “Pemanfaatan Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Untuk Untuk Emosional Anak di Ra Suryawiyah Tahun Pembelajaran 2022/2023” berikut beberapa penelitian yang terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian:

1. Penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Untuk Mengembangkan Sosial Prilaku Emosional Anak” dengan Peneliti Ahmad Fachurrazi, Made Ayu Anggreni, Feni Putri Aslifah mengungkapkan penggunaan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* memiliki pengaruh terhadap emosional anak, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif penelitian tersebut membuktikan adanya perubahan dari 15 anak dibaiian emosional dengan menggunakan emosional *treatment* hal ini disebabkan dengan adanya minat anak terhadap permainan tradisional *cublak-cublak suweng*, minat anak dalam cara bermain, pembelajaran yang menggunakan metode berbeda biasanya menggunakan metode klasikal dan permainan ini dilakukan bersama dan dengan cara bernyanyi.²⁵
2. Penelitian ini dilakukan oleh Sri Setyowati berjudul “Pengaruh Permainan *Cublak-Cublak Suweng* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun” penelitian menggunakan metode eksperimen dimana terdapat 11 anak kelompok terkontrol dan 11 anak eksperimen data diambil dari observasi, dokumentasi dan analisis data penelitian ini menggunakan tiga cara yaitu kegiatan sebelum perlakuan, melakukan perlakuan, dan melaksanakan kegiatan setelah perlakuan. Berdasarkan dari perlakuan tersebut mendapat hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam perkembangan sosial emosial

²⁵ Ahmad Fachurrazi, Made Anggreni Ayu, dan Putri Feni Aslifah, “Penerapan Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Untuk Mengembangkan Perilaku Sosial Emosional Anak,” *Incremenpedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (2019): 53–58.

menggunkan permainan tradisional *cublak-cublak suweng*.²⁶

3. Penelitian dari Nur Bani Na'im yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Di Tk Aisyiah Bustanul Athfal 44 Kecamatan Banyumanik – Kota Semarang" menunjukan Penggunaan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* pada siklus pertama yaitu 43% hal ini mendapatkan hasil peningkatan dalam ketrampilan sosial pada anak, peningkatan belum banyak terjadi karena anak masih pada tahap mengenal dari permainan ini, pada tahap siklus kedua keberhasilan permainan mencapai 68% kemampuan anak makin meningkat karena sudah mulai mengerti permainan *cublak-cublak suweng*, dan pada siklus ketiga ketrampilan sosial meningkat menjadi 85% . artinya permainan tradisional *cublak-cublak suweng* ini dapat dapat menumbuhkan ketrampilan sosial pada anak.²⁷

C. Kerangka Berpikir

Permainan tradisional adalah permainan yang ada sejak zaman dahulu dan bisa disimpulkan menjadi budaya yang ada di Indonesia. RA Suryawiyah adalah salah satu lembaga yang mengenalkan permainan tradisional dalam selingan kegiatan pembelajaran, banyak permainan tradisional yang diajarkan, salah satunya adalah *cublak-cublak suweng*. Manfaat permainan tradisional ini selain sebagai pengenalan budaya bagi anak, memiliki manfaat lainnya yang baik untuk perkembangan emosional anak. Dalam pengenalan ini mempunyai metode pembelajaran yaitu: guru memberikan tata cara memainkan permainan *cublak-cublak suweng* kepada anak, guru mempraktekkan permainan *cublak-cublak suweng* kepada anak, kemudian anak mencoba permainan tradisional

²⁶ Solikah Ni'matus, "Pengaruh Permainan Cublak-Cublak Suweng Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal PAUD* 9, no. 1 (2020): 1–10.

²⁷ Bani Nur Na'im, "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Di Tk Aisyiah Bustanul Athfal 44 Kecamatan Banyumanik – Kota Semarang," *BELIA* 4, no. 2 (2015): 46–51.

cublak-cublak suweng dengan teman. Proses dari penelitian dilakukan seperti tabel dibawah ini:

