

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Hakikat pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangan dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi, dan menyenangkan.¹

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.²

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, penyelenggaraan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini itu sendiri.

¹Martinis dan Jamilah, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Ciputat: Gaung Persada Press Group, 2013), 1-2.

² Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: REMAJA ROSDAKARYA, 2014), 22-23.

Pendekatan pengembangan keterampilan didasarkan atas pandangan tentang perilaku perkembangan anak. Anak-anak usia dini butuh untuk mengembangkan keterampilan khusus yang akan memungkinkan dirinya mampu untuk melakukan sesuatu secara efektif di sekolah. Menurut Taxonomy B.S. Bloom, pendekatan pengembangan meliputi perkembangan kemampuan keterampilan dalam membaca, berbahasa, menulis, berhitung dan perilaku yang dibutuhkannya di kelas seperti bekerja secara mandiri, memberikan perhatian dan menyelesaikan sesuatu tugas. Agar anak-anak tuntas pada keterampilan-keterampilan dan perilaku-perilaku tersebut, maka strategi mengajar dirancang atau didesain untuk mengubah kinerja yang mudah diamati dan terukur. Untuk mengetahui bagaimana peran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, tentunya setiap orang tua atau pendidik PAUD harus mengetahui cara atau metode yang dipakai. Meskipun secara umum metode yang digunakan adalah bermain sambil belajar. Tidak salah jika dalam hal ini bermain adalah bertujuan untuk mengarahkan fungsi motorik anak agar mampu dioptimalkan secara baik.³

Ketika berbicara tentang bermain, tentunya kata bermain tidak asing lagi dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan anak. Permainan bagi anak telah dikaji sejak lama oleh para ahli pendidikan, baik sejak bagaimana munculnya perilaku bermain hingga betapa besar pengaruh dan manfaat permainan tersebut bagi anak. Karl Gross (dalam Muthiah 2010: 97) misalnya, mengatakan bahwa bermain dapat memperkuat insting yang dibutuhkan anak guna kelangsungan hidupnya di masa depan. Bermain dianggap mengembangkan fungsi-fungsi yang tersembunyi dalam diri seseorang dan sebagai sarana latihan untuk mengelaborasi keterampilan yang diperlukan disaat dewasa. Selain itu, Vygotsky (dalam Tedjasaputra, 2001: 10) memandang bermain sebagai *self help tool*. Dimana dalam bermain anak mendapatkan *scaffolding* baik untuk control diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerjasama dengan teman bermain. Selain itu, bermain dapat memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Melihat kedua pendapat tersebut, tentulah dapat kita pahami bahwa bermain meski secara kasat mata terlihat biasa dan tidak bermakna, ternyata memiliki fungsi dan peran yang

³ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), 65-66.

sangat penting untuk mengawal pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Sehingga tidaklah heran jika kurikulum penyelenggaraan pendidikan anak, khususnya pendidikan anak usia dini di Indonesia menyatakan bahwa hakikat pembelajaran di Taman Kanak-Kanak mengutamakan belajar melalui bermain. Oleh karena itu, selama masa perkembangan anak, hendaknya para pendidik atau orang tua tidak mencemaskan dan memarahi anak jika mereka selalu asik bermain dan hendaknya para pendidik dan orang tua tidak memaksa mereka untuk selalu duduk belajar karena bermain merupakan dunia anak-anak dan melalui bermain anak mengenal, memahami dan mengenal banyak hal baru. Dengan selalu melarang anak usia dini untuk bermain dan memaksa mereka untuk selalu belajar bahkan bekerja berarti merampas masa kanak-kanak yang seharusnya mereka lewati pada usia mereka.⁴

Ketika bermain, anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan tapi mereka juga belajar untuk berinteraksi, mengenali lingkungan, dan mengenal orang-orang disekitar mereka. Oleh karena itulah bermain juga dikatakan sebagai wahana untuk membantu anak untuk bersosialisasi. Namun tentu saja hal tersebut tidak bisa terjadi secara instan, ada beberapa tahapan yang harus dipenuhi anak terlebih dahulu sebelum mereka bisa bermain bersama-sama orang lain. Menurut Parten (1932) ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu:

1. *Unoccupied* atau bermain tidak tetap

Pada tahapan ini, anak bermain hanya dengan melihat sekelilingnya dan anak-anak lain sedang bermain, tanpa ikut berinteraksi maupun bermain dengan mereka. Jika tidak ada yang menarik perhatian anak, maka dia akan menyibukkan dirinya kembali dengan berbagai hal seperti memaminkan anggota tubuh dan lain-lain.

2. *Salitary play* atau bermain sendiri

Tahapan ini biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Anak lain tersebut baru akan dirasakan kehadirannya apabila misalnya, mengambil mainannya.

⁴ Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 7-8.

3. *Onlooker play* atau pengamat

Pada tahap ini anak bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.

4. *Parallel play* atau bermain paralel

Tahap ini tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan alat permainan yang sama dan melakukan gerakan yang sama, tetapi jika diperhatikan maka akan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Permainan ini bisa ditemui pada anak yang sedang bermain mobil-mobilan, robot, balok dan lain-lain.

5. *Associative play* atau bermain dengan teman

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Tahap ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling mengingat satu sama lain, tukar menukar alat permainan dan Nampak ada anak yang mengikuti temannya. Misalnya anak sedang menggambar, mereka bisa saling memberikan komentar dan meminjamkan pensil warna, ada interaksi diantara mereka tetapi kegiatan menggambar mereka lakukan sendiri-sendiri tanpa ada aturan yang mengikat.

6. *Cooperative or organized play* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan

Tahapan permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama, pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya bermain peran, bekerjasama membuat bangunan dari balok dan lain-lain. pada umumnya, tahapan permainan ini 43% sudah muncul pada anak yang berusia 4-5 tahun.

Dalam keenam tahapan bermain diatas tampak bahwa pada saat tahap permainan *unoccupied*, *solitary*, dan *onlooker play* bahwa interaksi sosial masih belum muncul pada anak, interaksi sosial mulai muncul pada tahapan permainan berikutnya (*parallel play*, *Associative play*, dan *Cooperative or organized play*). Dengan memperhatikan tahapan-tahapan permainan tersebut, guru dapat menjadikannya sebagai pertimbangan ketika mendesain sebuah permainan untuk anak didiknya.

Pada dasarnya ke enam tahap perkembangan bermain tersebut dialami oleh anak usia dini. Namun semua tahapan tersebut tidak lepas dari beberapa faktor yang turut memberikan

pengaruh. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan bermain anak, yaitu:

1. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan, dan olahraga. Dengan demikian, anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

2. Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik anak. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3. Inteligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif daripada anak yang kurang pandai dan permainan anak lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, anak lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatis, konstruktif, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4. Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar daripada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga daripada berbagai jenis permainan lain. Pada masa-masa awal, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan, tetapi sebaliknya pada anak perempuan terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

5. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain daripada anak lainnya. Hal ini disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang yang memadai. Anak yang berasal dari lingkungan kota kurang bermain. Daripada anak yang berasal dari lingkungan desa, hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6. Status Sosial Ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan mahal, seperti “lomba atletik” dan

bermain “sepatu roda”. Sedangkan anak dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain “bola” dan “renang”. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap anak.

7. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung kepada status sosial ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura; banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa dalam bermain terdapat tahapan-tahapan yang akan dialami oleh anak dan tahapan-tahapan tersebut akan dipengaruhi oleh beberapa faktor, oleh karena itu orang dewasa yang ada disekitar anak perlu memperhatikan apa saja yang diperlukan mereka pada proses bermain.⁵

Pada tahun 1983 Howard Gardner mengembangkan teori yang dikenal dengan *Multiple Intelligence* atau kecerdasan majemuk. Teorinya menyatakan bahwa setiap manusia mengembangkan ketrampilan penting untuk menjalani kehidupan. Gardner mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata dan menciptakan produk yang berharga dalam lingkungan budaya dan masyarakat. Peran yang dilakukan pada lingkungan masyarakat akan memberikan pengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dan menciptakan produk tertentu. Seseorang dikatakan cerdas apabila ia dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hidupnya dan mampu menghasilkan sesuatu yang berharga atau berguna bagi umat manusia. Kecerdasan majemuk tersebut meliputi kecerdasan bahasa, kecerdasan logika matematika, kecerdasan kinestetika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan spiritual, dan kecerdasan naturalistik.

⁵Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 9-14.

Salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan kecerdasan naturalis adalah permainan tradisional *pasar-pasaran*. Permainan tradisional *pasar-pasaran* merupakan salah satu permainan tradisional di Jawa dimana masing-masing daerah memiliki ciri khas permainan tersendiri. Melalui permainan tradisional *pasar-pasaran* dapat mendekatkan anak dengan alam. Mereka dapat bermain di alam terbuka dan pada saat bermain mereka juga dapat menggunakan benda-benda yang ada di alam sekitar mereka, seperti daun mangkuk ditumbuk dan diperas sebagai minyak goreng, bunga sepatu ditumbuk dan diperas dianggap sebagai sirup, banalu tali putri sebagai mi, dan tumbukan batu bata sebagai sambal atau gula jawa. Dengan memperhatikan hal tersebut, maka tentunya permainan tradisional perlu untuk selalu kita perkenalkan kepada anak-anak karena telah terbukti mempunyai banyak kemanfaatan bagi di pemainnya. Namun tentunya semua itu, memerlukan peran orang dewasa dalam hal ini guru dan orang tua untuk memberi cukup waktu dan kegiatan bermain yang terarah dan sesuai dengan anak.⁶

Dari hal tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengangkat penelitian dengan judul **“Penerapan Permainan Tradisional *Pasar-Pasaran* dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di KB Abu Bakar Ash-Shidiq Karanganyar Demak”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah batasan masalah yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum. Pandangan penelitian kualitatif, gejalanya bersifat *holistic* (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan), sehingga penelitian kualitatif tidak akan menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Dari alasan tersebut peneliti menetapkan fokus untuk mempertajam penelitian, fokus merupakan domain tunggal atau beberapa domain yang terkait dengan situasi sosial. Penentuan fokus penelitian didasarkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi sosial lapangan. Hal ini ditujukan untuk memperoleh gambaran

⁶ Ahmad Jamaludin Jufri, *Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak*, Media TK Sentra: V, 2011, 17.

menyeluruh yang dapat peneliti jadikan sebagai latar belakang masalah, sehingga memudahkan fokus penelitian.⁷

Kegiatan penerapan permainan tradisional pasar-pasaran dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini di KB Abu Bakar Ash-Shidiq Karanganyar Demak, yang menjadi fokus penelitian adalah Penerapan Permainan Tradisional Pasar-Pasaran dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak di KB Abu Bakar Ash-Shidiq Karanganyar Demak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan permainan tradisional pasar-pasaran pada anak usia dini di KB Abu Bakar Ash-Shidiq Karanganyar Demak ?
2. Bagaimana peranan permainan tradisional pasar-pasaran dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini di KB Abu Bakar Ash-Shidiq Karanganyar Demak ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional pasar-pasaran pada anak usia dini di KB Abu Bakar Ash-Shidiq Karanganyar Demak
2. Untuk mengetahui peranan permainan tradisional pasar-pasaran dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini di KB Abu Bakar Ash-Shidiq Karanganyar Demak

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini dapat disederhanakan menjadi dua sisi yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menjelaskan bahwa hasil penelitian ini bermanfaat memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan dari penelitian yang sesuai dengan bidang ilmu dalam suatu penelitian.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2004, 286.

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara akademis, karya tulis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan dan ikut memperluas wacana keilmuan, khususnya mengenai penerapan permainan tradisional pasar-pasaran dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini.
 - b. Secara sosial pendidikan, karya tulis ini dapat dijadikan salah satu bahan acuan sekaligus pertimbangan semua pihak khususnya para guru pendidikan anak usia dini.
 - c. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan bagi khazanah keilmuan, terutama yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional pasar-pasaran dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini.
2. Manfaat Praktis
- Menjelaskan bahwa hasil penelitian ini bermanfaat memberikan sumbangan pemikiran bagi pemecahan masalah yang berhubungan dengan topik atau tema dari suatu penelitian. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
- a. Bagi peneliti bermanfaat untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional pasar-pasaran dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini.
 - b. Bagi guru madrasah sebagai bahan masukan khususnya tentang penerapan permainan tradisional pasar-pasaran dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini, agar proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik.
 - c. Bagi madrasah sebagai bahan referensi, masukan, dan evaluasi untuk senantiasa meningkatkan kualitas unsure-unsur pendidikan yang ada terutama unsure tenaga pendidik agar proses pendidikan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

F. Sistematika Penulisan

Guna mendapatkan gambaran secara komprehensif mengenai pembahasan skripsi ini akan di deskripsikan penulisan skripsi sebagaimana berikut:

1. Bagian muka terdiri dari: halaman judul, nota persetujuan pembimbing, halaman kata pengantar, halaman persembahan, halaman moto, halaman daftar isi.

2. Bagian isi, terdiri dari:

- BAB I : PENDAHULUAN
- A. Latar Belakang
 - B. Fokus Penelitian
 - C. Rumusan Masalah
 - D. Tujuan Penelitian
 - E. Manfaat Penelitian
 - F. Sistematika Penulisan Skripsi
- BAB II : KAJIAN PUSTAKA
- A. Landasan Teori
 1. Metode Bermain
 2. Permainan Tradisional
 3. Permainan Tradisional Pasar-Pasaran
 4. Perkembangan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini
 - B. Penelitian Terdahulu
 - C. Kerangka Berfikir
- BAB III : METODE PENELITIAN
- A. Jenis dan Pendekatan
 - B. Lokasi Penelitian
 - C. Sumber Data
 1. Data Primer
 2. Data Sekunder
 - D. Teknik Pengumpulan Data
 - E. Uji Keabsahan Data
 - F. Teknik Analisis Data
- BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA
- A. Gambaran Umum Obyek Penelitian
 - B. Data Penelitian
 1. Data tentang Penerapan Permainan Tradisional Pasar-Pasaran pada Anak Usia Dini di KB Abu Bakar Ash-Shiddiq Karanganyar Demak
 2. Data tentang Peranan Permainan Tradisional Pasar-Pasaran dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di KB Abu Bakar Ash-Shiddiq Karanganyar Demak

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis data tentang Penerapan Permainan Tradisional Pasar-Pasaran pada Anak Usia Dini di KB Abu Bakar Ash-Shiddiq Karanganyar Demak
2. Analisis data tentang Peranan Permainan Tradisional Pasar-Pasaran dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di KB Abu Bakar Ash-Shiddiq Karanganyar Demak

BAB V : PENUTUP

- A. Simpulan
 - B. Saran
3. Bagian akhir meliputi: pada bagian akhir ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran data yang mendukung pembuatan skripsi ini serta riwayat hidup singkat peneliti.

