

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan yang sangat erat kaitannya dengan dunia anak adalah bermain. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat.¹

Hal tersebut sejalan dengan pendapat James Dananjaja dalam buku Irwan P. Ratu Bangsawan yang berjudul *Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin* bahwa seorang pakar folklor Indonesia mengatakan permainan tradisional anak-anak adalah sebuah bentuk folklor dimana peredarannya dilakukan dengan lisan, yang berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun temurun. Oleh sebab itu, asal-usul permainan tradisional ini belum jelas karena tidak ada yang tahu siapa yang menemukan permainan tradisional tersebut, kapan permainan ini diciptakan, siapa penciptanya dan dari mana asalnya.²

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak di suatu daerah dan membuat anak akan merasa senang ketika bermain sehingga anak dapat mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli, watak asli, maupun

¹M. Fadillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Cet. 3; Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 6-7.

²Irwan P. Ratu Bangsawan, Direktori, *Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin* (Cet. I; Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin, 2019), h. 2..

kebiasaan yang membentuk kepribadiannya. Permainan tradisional dikategorikan termasuk dalam pengertian bermain, karena permainan tradisional menyebabkan anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari bermain sehingga mereka akan terpacu untuk mengaktualisasikan potensinya yang berbentuk gerak, sikap dan perilakunya. Dengan demikian, permainan tradisional dapat berfungsi sebagai wahana pendidikan serta pencapaian tujuan pendidikan.

Keberadaan permainan tradisional saat ini mulai tergeser oleh permainan-permainan modern, seperti *game online* dan *video game* terlebih sekarang muncul *smartphone* yang sanggup memberikan berbagai permainan menarik secara gratis, sehingga siswa didorong untuk merasakan kegembiraan yang sifatnya instan sehingga kurang memiliki nuansa kehidupan sosial. Akibatnya adalah berkurangnya rasa kebersamaan, sikap toleransi kepada orang lain, yang menghambat anak dalam menjalin kerjasama dengan orang lain, anak menjadi mudah stress karena kurang terlatih mengelola emosi.³ Selain itu, kehadiran media televisi dan media sosial juga memberi ruang yang semakin besar untuk mengenalkan beragam hiburan modern berupa permainan anak seperti mobil-mobilan dan boneka dengan merek tertentu serta beragam wahana permainan modern di taman bermain.

³Moh. Ziyadul Haq Annajih, Ishlakhatu Sa'idah, "Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Benteng untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan", *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, Vol. 01, No. 2, Juli 2020 Vol. 37, No. 1, h. 131-132.

Fenomena tersebut akhirnya membuat banyak orang tua yang berlomba untuk membelikan mainan modern kepada anaknya. Sikap tersebut akhirnya membuat anak menjadi lebih menyukai permainan modern daripada permainan tradisional yang merupakan warisan budaya asli Indonesia. Pada akhirnya eksistensi permainan tradisional pun meredup hingga akhirnya tidak lagi diketahui dan disukai apalagi dimainkan oleh anak-anak.⁴ Pada dasarnya permainan tradisional yaitu permainan-permainan yang tidak boleh ditinggalkan, karena permainan tradisional merupakan permainan daerah yang patut dikembangkan akan adanya tradisi.⁵

Tanpa disadari permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak. Melalui permainan tradisional manfaat yang diperoleh baik itu secara kognitif, afektif, psikomotor maupun sosial. Permainan tradisional mengandung berbagai macam nilai yang terkandung di dalamnya seperti kejujuran, kerjasama, menerima kekalahan dan sebagainya. Selain itu, permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek pengembangan nilai sosial, bahasa, agama, moral, dan fungsi motorik. Manfaat lain dari permainan tradisional yakni dapat menjadikan anak lebih kreatif. Permainan tradisional juga dapat mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosi, mengembangkan kecerdasan logika, mengembangkan kecerdasan kinestetik,

⁴Yustika Irfani Lindawati, "Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan", *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, Vol. 5, No. 1, Mei 2019, h. 15.

⁵Aditya Pandu Pratama, "*Model Pengembangan Permainan Engrangtok untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ulujami Pemalang*" (Skripsi Universitas Negeri Semarang 2016), h. 36-37.

mengembangkan kecerdasan natural, mengembangkan kecerdasan spasial, mengembangkan kecerdasan musikal dan mengembangkan kecerdasan spiritual.⁶

Kecerdasan merupakan suatu kemampuan mental yang dibawa oleh individu sejak dini untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, serta memecahkan masalah-masalah secara cepat dan tepat.⁷ Salah satu bentuk kecerdasan adalah kecerdasan emosi. Oleh karena itu, kecerdasan emosional penting distimulasi sejak dini dikarenakan agar anak siap dalam membangun lingkungan sosialnya, siap dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju dan penuh tantangan dan resiko, agar anak dapat berlatih mulai sejak dini untuk mengontrol emosinya, sehingga anak dapat berperilaku dengan baik dan benar, agar anak tidak salah langkah dalam bertindak dan mengambil keputusan, dapat memahami apa yang dia inginkan, dapat memahami perasaan orang lain dan bagaimana dia harus berinteraksi dengan orang lain dengan baik.

Permainan tradisional menjadi salah satu upaya pengembangan kecerdasan emosional tersebut. Berdasarkan kurikulum 2013, permainan tradisional dapat diintegrasikan dan dilaksanakan melalui pembelajaran penjasorkes. Selain itu, permainan tradisional juga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran lainnya seperti pada pembelajaran matematika atau Bahasa Indonesia.

Penelitian ini akan mengkaji mengenai peran permainan tradisional yang diimplementasikan dalam pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan

⁶Ramadhan Lubis dan Khadijah, "Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak", *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4, No.2, Desember 2018, h. 180-182.

⁷Dyan R Helmi dan Saeful Zaman, *12 Permainan Untuk Meningkatkan Intelegensi Anak* (Visimedia, 2009), h. 3.

emosional siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan melakukan penelitian tentang **“Analisis Peran Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Siswa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana peran permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa? Dari pokok masalah tersebut, dapat direalisasikan sebagai pusat dalam penulisan ini yaitu:

1. Apakah jenis-jenis permainan tradisional yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran?
2. Apakah bentuk aspek kecerdasan yang dapat dikembangkan melalui implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran?
3. Bagaimana kontribusi permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa?

C. Definisi Operasional

Sebelum penulis menguraikan lebih lanjut, maka terlebih dahulu penulis akan mengemukakan beberapa pengertian terkait dengan istilah yang terdapat dalam skripsi ini yaitu **“Analisis Peran Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Siswa”**. Untuk memudahkan pengertian terhadap judul tersebut, maka penulis membatasi pengertian judul, agar pembahasannya dapat terhindar dari berbagai tanggapan yang berbeda-beda.

Permainan tradisional ialah sebuah pola yang akan mengembangkan potensi dari setiap anak yang memainkannya. Hal itu terjadi karena dalam permainan tradisional, setiap anak akan menunjukkan perilaku penyesuaian sosial yang dapat melestarikan dan selalu mencintai budaya bangsa.⁸ Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diajarkan dan dimainkan oleh anak di suatu daerah tertentu secara turun temurun. Penelitian ini secara khusus berfokus pada permainan tradisional yang dapat diterapkan/diintegrasikan dalam pembelajaran di SD/MI.

Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdoa.⁹ Pengembangan kecerdasan emosional yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini merujuk pada kecerdasan emosional siswa SD/MI yang mencakup 3 aspek, yaitu mengendalikan emosi, motivasi diri dan mengenali diri orang lain.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan mengkaji peran permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa khususnya pada siswa jenjang SD/MI dalam mengendalikan emosinya adalah suatu proses untuk mendeskripsikan peran permainan tradisional yang diimplementasikan dalam pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa dengan aspek mengendalikan emosi, motivasi diri dan mengenali diri orang lain.

⁸Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuwasin*, h. 3.

⁹Retno Susilowati, "Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini", *ThufuLa*, Vol. 6, No. 1. Januari-Juni 2018, h. 150.

D. Tujuan dan Kegunaan

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui permainan tradisional yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran
- b. Untuk mengetahui aspek kecerdasan yang dapat dikembangkan melalui implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran
- c. Untuk mendeskripsikan kontribusi permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa

2. Kegunaan penelitian

Kegunaan penelitian adalah penjelasan tentang sumbangsi hasil penelitian.¹⁰ Seperti halnya dalam pembahasan skripsi ini, penulis sangat berharap agar penelitian yang akan dilakukan mempunyai kegunaan. Adapun kegunaan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah:

- a. Kegunaan ilmiah, diharapkan menjadi sumbangsih bagi para pendidik dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa melalui permainan tradisional.
- b. Kegunaan praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangsih pemikiran dan masukan bagi pendidik dan peserta didik terkait dengan

¹⁰Stain Watampone, *pedoman penulisan makalah dan skripsi mahasiswa stain watampone*, (Ed.Revisi. Cet. I; Watampone: Pusat Penjaminan Mutu (P2m), 2016), h.11

permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa serta melestarikannya.

E. Tinjauan Pustaka

Setelah membaca dan menelaah beberapa literatur, maka penulis memahami bahwa masalah yang dibahas dalam skripsi ini mempunyai relevansi dengan beberapa penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan objek yang diteliti adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan Lubis dan Khadijah, dengan judul “*Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak*” tahun 2018. Penelitian ini membahas mengenai permainan tradisional yang dapat mengembangkan kecerdasan emosi anak yaitu beradu kelereng, bakiak panjang, congklak, dan bakelan.¹¹ Judul tersebut memiliki persamaan yang akan dilakukan penulis yakni sama membahas permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. Adapun perbedaannya adalah penulis membahas mengenai peran permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Moh. Ziyadul Haq Annajih dan Ishlakhatu Sa'idah, dengan judul “*Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Benteng untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan*” tahun 2020. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengamatan sebelum dan sesudah menggunakan panduan permainan

¹¹Ramadhan Lubis dan Khadijah, “Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak”, *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4, No. 2, 2018, h. 178.

tradisional benteng efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional.¹² Penelitian ini memiliki persamaan yang akan dilakukan penulis yakni sama menggunakan permainan tradisional namun peneliti mengkhusus pada permainan tradisional benteng. Adapun perbedaannya yakni penulis membahas mengenai peran permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh A. Faisol Badrus Salam dkk, dengan judul “*Pengaruh Permainan Tradisional (Engrang Bambu) terhadap Peningkatan Keseimbangan pada anak Kelas 5 SD*” tahun 2019. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu siswa untuk melatih keseimbangan mereka karena untuk bermain engrang membutuhkan latihan secara bertahap. Dengan melakukan permainan tradisional dengan frekuensi 3 kali dalam seminggu yang berlangsung selama 6 minggu, peneliti memperoleh data bahwa keseimbangan pada siswa kelas 5 SD di SDS Sunan Kalijago Jabung mengalami peningkatan yang signifikan.¹³ Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan yang akan dilakukan penulis. Persamaannya yakni sama menggunakan permainan tradisional namun peneliti mengkhusus pada permainan tradisional engrang adapun perbedaannya ialah penulis membahas mengenai peran permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa. Ketiga penelitian tersebut memiliki poin pembeda dan bisa diteliti lebih lanjut.

¹²Moh. Ziyadul Haq Annajih dan Ishlakhatu Sa'idah, “Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Benteng untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan”, *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 2, 2020, h. 129.

¹³A. Faisol Badrus Salam, dkk. “Pengaruh Permainan Tradisional (Engrang Bambu) terhadap Peningkatan Keseimbangan pada Anak Kelas 5 SD”, *Sport Science and Health*, Vol. 1, No. 3, 2019, h. 248.

F. Kerangka Pikir



Gambar 1.1 Skema

Berdasarkan skema di atas menunjukkan bahwa penelitian ini akan mengkaji tentang bagaimana peran permainan tradisional yang diintegrasikan dalam SD/MI terkait perkembangan emosi siswa dengan aspek mengendalikan/mengontrol emosi, motivasi diri dan mengenali diri orang lain. Oleh karena itu, sasaran atau yang diharapkan dalam penelitian ini adalah mengenai peran permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa.

G. Metode Penelitian

Sebagaimana lazimnya suatu penelitian yang bersifat ilmiah, maka penelitian ini dipandang perlu diutarakan metode penelitian serta jenis penelitian yang digunakan

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan yaitu penelitian yang menggunakan paradigma kualitatif yang sumber datanya diperoleh melalui penelusuran buku-buku maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dalam skripsi ini.¹⁴ Penelitian pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.¹⁵

Studi kepustakaan dapat dilakukan dengan menggunakan buku, jurnal, diklat, majalah atau media cetak/digital lainnya yang berkaitan dengan kajian penelitian oleh peneliti terdahulu.¹⁶ Dalam hal ini mengenai analisis peran permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif disini merupakan pendekatan yang bersifat non angka tetapi berupa dokumen-dokumen maupun pemikiran-pemikiran

¹⁴Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research* (Yogyakarta: Andi Ofset, 1997), h. 9.

¹⁵Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Cet. III; Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), h. 3.

¹⁶Devan Firmansyah, Febby Soesilo, *Sejarah Singkat Kecamatan Singosari dan Mengenal Tinggalan Kesejarahannya* (Cet. I; Malang: Intelegensia Media, 2018), h. 13

yang ada dimana dari data tersebut dikategorikan berdasarkan kesesuaiannya dengan pokok permasalahan yang dikaji. Selain itu penelitian kualitatif juga merupakan penelitian yang dilakukan dalam upaya untuk memahami fenomena tentang hal yang dialami oleh subjek penelitian misalnya mengenai perilaku, persepsi, tindakan, motivasi dan lain sebagainya. Secara menyeluruh melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata maupun bahasa, pada konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan melalui berbagai metode.¹⁷ Dengan melalui permainan tradisional maka seseorang akan mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain dan menjadi teman yang menyenangkan sehingga mampu membina hubungan dengan orang lain.

2. Data dan Sumber Data

a. Data

Data menurut Susanta (dalam buku Albi Anggita dan Johan Setiawan) mengemukakan bahwa sebagai bahan keterangan tentang kejadian nyata atau fakta yang merumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal. Data dapat berupa catatan-catatan dalam kertas, buku, atau tersimpan sebagai file dalam basis data.¹⁸

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Data adalah segala keterangan (informasi) mengenai segala hal

¹⁷Rizki Aziz Abdullah, “*Pemikiran Daniel Goleman Tentang Kecerdasan Emosional*” (Skripsi IAIN Purwokerto 2015), h. 13-15.

¹⁸Albi Anggita dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet. I; Jawa Barat: CV Jejak, 2018), h. 212.

yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, tidak segala informasi atau keterangan merupakan data dan hanyalah sebagian saja dari informasi, yakni yang berkaitan dengan penelitian. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau oleh pihak lainnya.¹⁹ Data sekunder adalah data yang tersusun dalam bentuk dokumen atau dari bahan perpustakaan.²⁰ Data sekunder dari penelitian ini meliputi tulisan-tulisan lain atau karya-karya lain yang mendukung dengan tema yang serupa.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berkaitan dengan sumber data.²¹ Teknik pengumpulan data adalah berupa cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan menggali data yang bersumber dari sumber data pokok (primer) dan sumber penunjang (sekunder). Oleh karena sumber data berupa data tertulis, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan pengutipan, baik pengutipan langsung maupun tidak langsung.

Teknik dokumentasi dan pengutipan adalah suatu cara yang dilakukan dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan,

¹⁹Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis* (Cetakan II; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999), h. 42.

²⁰Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, h. 88

²¹Nyoman Kutha Ratna, *Metodelogi Penelitian* (Pustaka Pelajar, 2010), h. 233

transkrip, buku dan sebagainya. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara dokumentasi dan pengutipan karena jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan.²²

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.²³ Penentuan pola analisis data tergantung jenis data yang dikumpulkan, karena jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kepustakaan, pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah deskriptif kualitatif.

Data yang dianalisis secara kualitatif akan dikemukakan dalam bentuk uraian secara sistematis selanjutnya semua data di seleksi, diolah kemudian dinyatakan secara deskriptif sehingga dapat memberikan solusi. Sejalan dengan hal itu data-data yang telah terkumpul melalui proses penyeleksian.²⁴

²²Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), h. 202

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 244.

²⁴Rizki Aziz Abdullah, *“Pemikiran Daniel Goleman Tentang Kecerdasan Emosional”* (Skripsi IAIN Purwokerto 2015), h. 15.