

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

PAUD merupakan singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini. Menurut Undang – Undang Nomer 20 tahun 2003 pada pasal I tentang system Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa PAUD adalah bentuk upaya pembinaan yang mana pembinaan tersebut di tujukan untuk anak dari sejak lahir hingga menginjak usia 6 tahun yang di lakukan dengan cara memberikan rangsangan berupa Pendidikan yang mampu membantu tumbuh kembang jasmani maupun rohaninya sehingga anak tersebut mampu memiliki kesiapan yang maksimal untuk memasuki Tingkat Pendidikan yang lebih tinggi.¹

Menurut Arifudin PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan Masyarakat. Beliau juga menambahkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan Satuan Paud sejenis (SPS).²

¹ M.Pd.I Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta; Penerbit Gava Media, 2016).

² Tim Penulis et al., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung: CV> Widina Media Utama, 2021), www.penerbitwidina.com.

Dengan hadirnya PAUD (pendidikan anak usia dini) baik pada jalur formal yaitu TK/RA, maupun non formal yaitu TPA/KB/Play Group, sebagai wadah pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. diharapkan mampu mengatasi/memberikan solusi yang tepat bagi masalah yang dihadapi dalam pendidikan informal yaitu keluarga.³

Dalam Pendidikan anak usia dini memiliki prinsip yaitu Belajar sambil bermain bukan bermain sambil belajar karena Kegiatan bermain pada anak mampu mempengaruhi tumbuh kembang seorang anak secara optimal salah satunya yaitu perkembangan dan perkembangan karakter sosial emosional nya. Pembelajaran sosial emosional dan pendidikan karakter adalah pendekatan komplementer untuk memperkuat kemampuan seseorang dalam memahami, mengelola, dan mengekspresikan aspek-aspek sosial dan emosional kehidupan dan untuk mengorganisir tindakan dengan cara yang positif, dengan cara tepat untuk mencapai tujuan. Pembelajaran social emosional mendukung kemampuan anak untuk mengelola emosi dalam memecahkan masalah yang di hadapi, mampu mengasah ketrampilan dalam bekerja sama, saling tolong menolong, tanggung jawab, dan mandiri serta disiplin diri.⁴

Disiplin diri adalah proses dalam membimbing anak usia dini untuk bisa menerapkan pola perilaku tertentu atau kebiasaan-kebiasaan tertentu yang nantinya

³ M.Ag. Armanila, S.Pd.I., M.Psi. Dr. Hj. Khadijah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks , 2017).

⁴ Syamsul Hadi, "Pembelajaran Sosial Emosional Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Teknodik XV* (2021).

mampu membentuk karakter anak menjadi lebih baik lagi serta mampu melakukan hal – hal sesuai aturan yang ada di lingkungannya.⁵

Disiplin sangat berbeda dengan hukuman. Pada dasarnya disiplin merupakan kebutuhan yang harus di penuhi pada anak usia dini karena pada masa ini merupakan masa yang paling efektif untuk pembentukan perilaku dan karakter positif pada anak. Setiap anak memiliki potensi memahami aturan yang berkembang pada setiap tahap kehidupannya. Disiplin diperlukan untuk membantu penyesuaian pribadi dan sosial anak. Melalui disiplin anak dapat belajar berperilaku sesuai dengan aturan yang telah di sepakati sebelumnya.⁶

Disiplin adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang untuk tunduk kepada keputusan, perintah dan peraturan yang berlaku. Dengan kata lain, disiplin adalah sikap menaati peraturan dan ketentuan yang telah ditetapkan tanpa pamrih. Dalam ajaran Islam, banyak ayat al-Quran dan hadist, yang memerintahkan disiplin dalam arti ketaatan pada peraturan yang telah ditetapkan. Antara lain disebutkan dalam surah an-Nisâ ayat 59 yang berbunyi :

شَيْءٍ فِي تَنَازَعْتُمْ فَإِنْ مِنْكُمْ أَمْرٌ وَأَوْلَى الرَّسُولَ وَأَطِيعُوا اللَّهَ أَطِيعُوا أُمَّتَ الَّذِينَ يَأْتِيهَا
تَأْوِيلًا وَأَحْسَنُ خَيْرٌ ذَلِكَ الْآخِرُ وَالْيَوْمَ بِاللَّهِ تَوَمُّونَ كُنْتُمْ إِنْ وَالرَّسُولَ اللَّهُ إِلَى فَرُدُّوهُ

Artinya:

⁵ Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, “Disiplin Pada Anak” (Jakarta, 2011).

⁶ Chorun Nisak Aulina, “Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini,” Sidoarjo, 2013

“Wahai orang-orang yang beriman! Taatilah Allah dan taatilah Rasul (Muhammad), dan Ulil Amri (pemegang kekuasaan) di antara kamu. Kemudian, jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya”⁷

Untuk itu Salah satu cara yang bisa di terapkan dalam memperkuat karakter disiplin diri pada anak usia dini yaitu dengan cara bermain Bersama atau bermain berkelompok. Terlebih jika permainan tersebut adalah permainan tradisional. Karena seperti yang kita semua ketahui seiring perkembangan zaman bermain menggunakan permainan tradisional semakin jarang di lakukan di sebuah lembaga. Jika zaman dahulu di Lembaga Pendidikan banyak anak didik yang sering melakukan permainan tradisional seperti bermain lompat tali, engklek, bola kasti, petak umpat dan lain sebagainya. Tetapi anak yang tumbuh di zaman era globalisasi saat ini lebih senang untuk cepat-cepat pulang ke rumah dan menghabiskan waktu bermain mereka sendirian dengan menggunakan alat permainan yang disebut dengan *gadget*.⁸

Oleh karena itu, dalam menghadapi perkembangan zaman yang secara perlahan merubah pola bermain dan jenis permainan yang memiliki pengaruh besar

⁷ Toyibah, “Sains Dan Alquran Untuk Meningkatkan Disiplin Dan Karakter Peserta Didik,” *Vol. 1, No. 1, (Temanggung: Februari 2018)*, n.d.

⁸ Syamsul Hadi, “Pembelajaran Sosial Emosional Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.” ,” *Jurnal Teknodik XV (2021)*.

bagi perkembangan anak di kemudian hari. Para pendidik anak usia dini juga harus dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan permainan sehingga menciptakan kegiatan bermain yang bermakna. Anak akan belajar melalui pengalaman langsung, yang akhirnya pengetahuan yang ia dapat akan masuk ke memori jangka panjang dan bertahan lama.⁹

Hal yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian ini adalah Ketika di adakan kegiatan pertemuan rutin pendidik PAUD di Lembaga KB Tunas Harapan tersebut. Kelompok Bermain (KB) Tunas Harapan merupakan sebuah Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang beralamatkan di Desa Tlogohaji Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro. KB Tunas Harapan mempunyai bangunan Gedung yang masih kurang layak daripada Lembaga – Lembaga yang ada di desa sekitarnya dan disini penulis berasumsi bahwa kualitas pembelajarannya pun bisa jadi juga kurang baik untuk tumbuh kembang anak didiknya.

Akan tetapi setelah penulis melakukan kunjungan pra observasi selanjutnya, asumsi penulis tersebut terpatahkan karena penulis menyaksikan bagaimana pendidik di Lembaga KB Tunas Harapan tersebut membuat anak – anak mempunyai sikap disiplin tinggi dengan cara menerapkan sebuah permainan tradisional Hompimpa dalam kegiatan bermainnya. Penulis menyaksikan secara langsung bagaimana pendidik menggunakan permainan tersebut untuk menentukan siapa yang mendapat giliran lebih dulu di samping itu juga agar anak – anak mampu

⁹ Dr. Hj. Khadijah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta : PT Indeks) 2017

memiliki rasa sabar dan disiplin diri serta tidak memperebutkan untuk menjadi yang lebih dulu¹⁰

Setelah melaksanakan observasi awal tersebut penulis tertarik dengan bagaimana di sebuah lembaga yang bangunannya masih dalam kategori kurang rapi tetapi mampu membuat anak didik memiliki rasa disiplin diri dengan baik dalam kegiatan belajar dan bermainnya, Atas dasar latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian terkait dengan Permainan Hompimpa dalam penguatan disiplin diri pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan Tlogohaji Kecamatan Sumberrejo, Bojonegoro

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pembiasaan karakter disiplin diri melalui permainan Hompimpa pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan Tlogohaji Sumberrejo, Bojonegoro?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam pembiasaan karakter disiplin diri melalui permainan hompimpa pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas harapan Tlogohaji Sumberrejo, Bojonegoro?

¹⁰ Observasi kegiatan belajar tanggal 22 April 2024 di KB Tunas Harapan, pukul 08.00 WIB

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan pembiasaan disiplin diri melalui permainan houpimpa pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan Tlogohaji, Bojonegoro.
2. Untuk mendeskripsikan factor pendukung dan penghambat dalam pembiasaan disiplin diri melalui permainan houpimpa pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan Tlogohaji, Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan informasi dan memberikan kontribusi keilmuan dan menjadi wawasan terhadap guru dalam memberikan pembelajaran pembiasaan karakter disiplin diri melalui permainan houpimpa pada anak usia 3-4 tahun di Kb Tunas Harapan Tlogohaji, Bojonegoro

2. Kegunaan Praktis

- a. Sekolah

Dapat menjadi bahan pemikiran tentang pembiasaan karakter disiplin diri melauai permainan houpimpa di KB Tunas Harapan Tlogohaji Sumberrejo Bojonegoro

- b. Bagi Anak

Agar anak mampu membiasakan karakter disiplin diri dalam kehidupan sehari – hari sejak usia dini

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya tentang pembiasaan karakter disiplin diri bagi Anak Usia Dini.

E. Definisi Operasional

Definisi Operasional diperlukan untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran antara peneliti dengan pembaca, khususnya istilah yang digunakan dalam penelitian yang berjudul : Permainan Hompimpa dalam penguatan Karakter Disiplin diri pada anak usia 3 – 4 tahun di KB Tunas Harapan Tlogohaji Kecamatan Sumberrejo kabupaten Bojonegoro

1. Permainan Hompimpa

Permainan Tradisional Hompimpa merupakan sebuah cara untuk menentukan orang yang menang atau kalah dengan menggunakan telapak tangan. Permainan tradisional Hompimpa digunakan sebelum bermain dan hanya bisa memilih dua kemungkinan yaitu tertutup dan terbuka atau iya dan tidak. Dalam permainan hompimpa ini tidak ada alat khusus yang di pergunakan.serta pemain yang melakukan permainan ini akan mengucapkan “*Hompimpa Alaium Gambreng*”¹¹

2. Karakter Disiplin Diri

¹¹ Sinta Masrurin, Fakultas Tarbiyah, and Dan Ilmu Keguruan, “Permainan Tradisional Hompimpa” (Ponorogo, 2021).

Karakter merupakan tingkah laku yang dilandasi dengan sifat yang melekat pada diri peserta didik. Karakter dibentuk oleh pribadi seseorang sesuai dengan perilakunya. Griek seperti yang dikutip Zubaedi mengemukakan karakter dapat didefinisikan sebagai panduan dari pada segala tabiat manusia yang bersifat tetap, sehingga menjadi tanda yang khusus untuk membedakan orang yang satu dengan orang yang lain. Mengenai pembentukannya, karakter terbagi menjadi beberapa macam diantaranya adalah karakter disiplin diri¹²

Disiplin merupakan kesadaran untuk melakukan segala sesuatu yang sesuai berdasar dengan tata tertib yang sesuai dan teratur dengan peraturan yang berlaku. Kedisiplinan juga memiliki arti Latihan yang membuat orang merelakan dirinya untuk melaksanakan pola perilaku tertentu yang bertujuan untuk pembiasaan¹³

F. Orisinalitas Penelitian

1. Skripsi yang disusun oleh Sinta Masrurin dengan judul Permainan Tradisional Hompimpa (Studi Nilai dan Relevansinya dengan nilai-nilai Pendidikan karakter bangsa). Yang di dalamnya membahas tentang kandungan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional hompimpa serta untuk mengetahui

¹² Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter Konsep Dan Aplikasinya Dalam Dunia Pendidikan* (Jakarta : Kencana, 2012).

¹³ Sugeng Haryono, "Pengaruh Kedisiplinan Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pelajaran Ekonomi," *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, November 2016.

relevansi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional hompimpa dengan nilai-nilai karakter bangsa¹⁴

2. penelitian yang di lakukan oleh (Luluk Elyana dkk., 2021) yang berjudul “Improving Interpersonal Intelligence Through Hompimpa Games in Children at 4 – 5 Years Old at Annida Ya Fatimah Kindergarten Tayu Pati”. Penelitian ini membahas terkait peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan hom pim pa di TK Annida Ya Fatimah Tayu Pati.¹⁵
3. Penelitian lainnya yang di lakukan oleh (Ida Ayu Made Putri Astiti1, dkk., 2021) yang berjudul “Pengaruh permainan tradisional hompimpa berbantuan media ogoh – ogoh terhadap nilai karakter anak usia dini kelompok B1 di TK Saraswati Sukawati”. Penelitian ini membahas terkait permainan hompimpa dan nilai budaya yang terkandung dalam seni ogoh - ogoh¹⁶

Berdasarkan pemaparan beberapa karya tulis di atas terdapat kesamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di lakukan oleh penulis yakni dalam hal aspek permainan hompimpa nya. Akan tetapi ada hal yang menjadi perbedaan mendasar antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis laksanakan. Perbedaan tersebut terletak pada aspek karakter yang di teliti yaitu penguatan karakter disiplin diri pada anak usia dini.

¹⁴ Sinta Masrurin, Tarbiyah, and Keguruan, “Permainan Tradisional Hompimpa.” IAIN Ponorogo 2021

¹⁵ Luluk Elyana and Rosna samta, “Improving Interpersonal Intelligence Through Hompimpa Games in Children at 4-5 Years Old at Annida Ya Fatimah Kindergarten Tayu Pati Info Articles” (Pati, 2021), <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/sc>.

¹⁶ Ida Ayu Made et al., “Pengaruh Permainan Tradisional Hompimpa Berbantuan Media Ogoh – ogoh Terhadap nilai Karakter Anak usia Dini Kelompok B1 TK Saraswati Sukawati” vol. 5, 2017.

G. Sistematika Penelitian

Guna untuk mempermudah dalam menguraikan pembahasan serta untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka peneliti perlu memaparkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan merupakan bagian yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Orisinalitas penelitian terdahulu yang relevan dan Sistematika pembahasan.

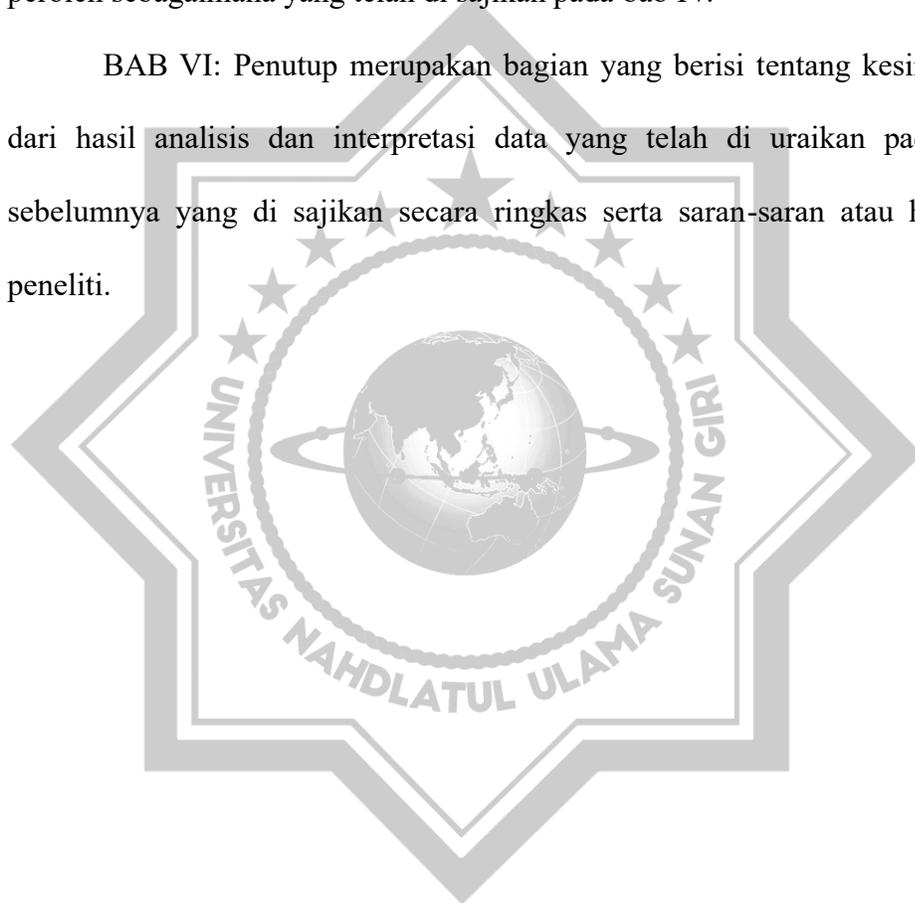
BAB II: Landasan teori tentang uraian teoritis yang bersumber baik itu dari tinjauan Pustaka atau buku-buku, jurnal ilmiah dan teori-teori yang bersangkutan dengan penelitian yang di bahas, yang berujung pada kesimpulan yang di hasilkan oleh peneliti.

BAB III: Metode penelitian yang berisi tentang deskripsi pendekatan dan jenis penelitian, objek penelitian, data dan sumber data, waktu, Teknik pengumpulan data serta analisi data

BAB IV: Paparan data dan temuan penelitian berisi tentang deskripsi objek penelitian yang menjelaskan tentang gambaran umum atau kondisi tempat dan objek penelitian di Permainan Hompimpa dalam penguatan karakter disiplin diri pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Harapan Tlogohaji Sumberrejo, Bojonegoro.

BAB V: Pembahasan yaitu mendeskripsikan data penelitian berupa fakta – fakta dan data-data temuan penelitian sesuai focus penelitian dan pertanyaan penelitian yang di ajukan dan menganalisis data-data yang di peroleh sebagaimana yang telah di sajikan pada bab IV.

BAB VI: Penutup merupakan bagian yang berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis dan interpretasi data yang telah di uraikan pada bab sebelumnya yang di sajikan secara ringkas serta saran-saran atau harapan peneliti.



UNUGIRI