

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman saat ini membuat siswa sudah dimudahkan oleh berbagai alat modern untuk disentuh kesenangannya setiap harinya. Ini juga berpengaruh terhadap kecerdasan siswa ataupun anak, siswa SD di era sekarang sudah dapat menggunakan berbagai alat canggih yang biasa digunakan oleh orang dewasa, seperti *handphone*, *laptop*, *gadget smartphone*, ataupun *games playstation* walaupun dalam penggunaannya siswa SD masih dalam lingkup sederhana. Penggunaan alat-alat tersebut dalam intensitas yang lama oleh anak, akan mempengaruhi kecerdasan ataupun perilaku anak yang nantinya akan merugikan, dengan menggunakan alat yang modern anak ataupun siswa akan enggan untuk bermain bersama teman sebayanya, anak akan pemalas, anak akan kurang memperhatikan himbauan orang tua dan lain sebagainya.

Siswa merupakan suatu periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa anak-anak ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa anak ketika masih menjadi siswa yaitu *Golden Age* atau periode keemasan. Banyak konsep fakta yang telah ditemukan memberikan penjelasan bahwa periode keemasan adalah pada

masa anak-anak, dimana pada saat masih menjadi anak-anak potensi yang dimiliki oleh anak akan berkembang paling cepat.

Ada faktor tertentu penyebab terjadinya fenomena tersebut. Menurut (Goleman, 2000, 44) kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama.

Kecerdasan emosional pertama kali dicetuskan pada tahun 1990 oleh Psikolog Salovey dan John Mayer untuk menerapkan kualitas-kualitas emosional yang tampaknya penting bagi keberhasilan seseorang. Kualitas-kualitas tersebut antara lain adalah empati, mengungkapkan dan memahami perasaan orang lain, mengendalikan amarah diri, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah yang dihadapi atau pribadi, ketekunan, kesetiakawanan dan sikap hormat (Shapiro, 1997; 32).

Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memprioritaskan kecerdasan emosi dalam rangka untuk meningkatkan moralitas dan kecerdasan anak. Para pendidik sudah semestinya melakukan upaya yang sinergi untuk memberikan pendidikan kepada siswa adalah dengan menerapkan metode bermain.

Untuk meminimalisir aktivitas siswa dalam bermain *game*, maka pendidikan anak di sekolah harus mampu menjadikan penyelenggara

pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar-dasar perkembangan anak diantaranya membangun kecerdasan yang nantinya akan merangsang keterampilan sosial anak ataupun siswa, berhasil tidaknya kematangan dalam membangun kecerdasan pada anak ataupun siswa itu terkait dengan peran seorang guru, karena guru merupakan figur di lingkungan sekolah selama ini belum mengoptimalkan untuk meningkatkan kecerdasan emosi pada siswa.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang harus terencana, sehingga dalam pembelajaran mampu mengantarkan kepada tujuan pembelajaran yang diinginkan, oleh karena itu proses pembelajaran sangat kompleks. Dalam proses pembelajaran banyak hal yang sering ditemukan oleh seorang guru, dan tidak mungkin juga dalam aktivitas pembelajaran itu berjalan lurus seterusnya.

Pada proses pembelajaran berlangsung terdapat sekian siswa yang benar-benar berantusias untuk belajar bersungguh-sungguh, terdapat pula siswa yang lebih menyukai bermain dari pada belajar. Hal ini apabila dibiarkan terus-menerus akan mengakibatkan siswa tersebut akan stagnan dalam kemampuan kecerdasannya. Sehingga perlu guru untuk memberikan sebuah inovasi terhadap perkembangan siswanya, salah satunya adalah kecerdasan emosi bagi siswa. Karena kecerdasan emosi siswa sangat perlu untuk membangun persaudaraan antar teman dan mengenali perasaan emosi pada diri sendiri serta mengambil keputusan-keputusan secara tepat tidak terburu dalam mengambil keputusan.

Kecerdasan emosi sangat penting bagi diri seorang siswa yang dimana goleman menyatakan bahwa kecerdasan emosi menyumbang 80% kecerdasan emosi. Kecerdasan emosi yang menunjukan pada suatu kemampuan untuk memahami dan perasaan orang lain, dan menata dengan baik emosi-emosi anak ataupun siswa yang muncul pada diri dan dalam berhubungan dengan orang lain. adapun indikator atau unsur-unsur pada kecerdasan emosi yaitu kesadaran diri (*self-awareness*), pengaturan diri (*self-regulation*), motivasi (*motivation*), empati (*empathy*), dan keterampilan sosial (*social skill*).

Diketerampilan sosial merupakan unsur-unsur dari kecerdasan emosi untuk menajamkan kemampuan antar pribadi, untuk membentuk daya tarik, keberhasilan sosial, bahkan karisman anak atau siswa dalam keterampilan sosial dapat menjalin hubungan dengan orang lain ataupun teman sejawat dengan cukup lancar. Keterampilan sosial juga bisa peka dalam membaca reaksi dan perasaan, mampu memimpin dan mengorganisir, dan pintar menangani perselisihan yang muncul pada keadaan dan kondisi tertentu. Dengan seperti itu anak ataupun siswa akan terampil ketika berada pada situasi dan kondisi, sehingga kecerdasan emosi pada keterampilan sosial ini sangat dibutuhkan bagi anak.

Keterampilan sosial ini sama sekali tidak membutuhkan kurikulum ataupun jam pelajaran, bahkan keterampilan sosial bisa memasukkan pada pelajaran ke dalam jalinan kehidupan sekolah itu sendiri. Karena pada keterampilan sosial merupakan bagian penting dari kemampuan anak untuk berintraksi dengan orang lain, sehingga memperoleh kemampuan adaptaasi

yang harmonis di lingkungan masyarakat ataupun pada lingkungan sekolah. Keterampilan sosial dapat membawa anak untuk lebih berani menyatakan diri, mengungkapkan permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang ada.

Kecerdasan emosi tersebut pada keterampilan sosial sangat berpengaruh dalam proses keberhasilan belajar. Hal ini dikarenakan belajar tidaklah semata-mata tentang persoalan intelektual, tetapi juga emosional. Belajar tidak hanya menyangkut intraksi peserta didik dengan buku-buku, tapi juga melibatkan hubungan antara sesama siswa.

Bermain merupakan sarana yang penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif siswa, dengan bermain siswa seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak. Namun bermain juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan kecerdasan siswa, salah satu manfaat bermain pada siswa akan memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berintraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaanya dan mengembangkan kreativitas dan lain-lain.

permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung unsur edukatif untuk merangsang berbagai macam aspek perkembangan anak. Pada zaman modern ini banyak anak-anak yang melupakan permainan tradisional dan beralih pada permainan modern yang lebih praktis. Padahal berbagai jenis permainan tradisional anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam

ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Selain itu permainan tradisional mengutamakan permainan *partnership*, dimana anak bermain dan berinteraksi dengan sesamanya (Sukirman dkk., 2008: 5-6). Oleh karena itu, permainan tradisional diperlukan untuk rangsangan yang berfungsi untuk mengembangkan berbagai kecerdasan yang dimiliki anak dimana kelak akan tumbuh dewasa dan akan hidup bermasyarakat.

.Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga untuk menyehatkan badan, permainan tradisional juga bisa dijadikan sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung bermain sambil belajar akan menjadikan siswa lebih aktif, dengan bermain siswa akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui bermain.

Menurut Novi Mulyani (2016; 22) bentengan merupakan permainan tradisional yang memerlukan keterampilan, ketangkasan, kecepatan berlari, serta strategi yang jitu. Inti dari permainan ini adalah menyerang dan mengambil alih benteng dari lawan.

Permainan bentengan ini juga mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas agar kelompoknya dapat menjadi pemenang, anak-anak juga berlatih untuk membangun sportivitas sesama teman. Dengan

gerakan-gerakan yang lincah, tentu saja permainan ini mengembangkan motorik kasar anak, meningkatkan dan menyehatkan.

Oleh karena bermain sangat diperlukan untuk perkembangan kecerdasan emosi siswa. Dengan bermain siswa akan merasa senang dalam mengikuti pelajaran yang akan berlangsung dan tidak akan merasa bosan selama mengikuti pelajaran berlangsung. Untuk melihat keberhasilan penelitian ini maka terdapat judul sebagai berikut **“Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa Kelas III SDN Ambunten Timur II Melalui Permainan Tradisional (Bentengan)”**

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan dari latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah disampaikan diatas, ada beberapa rumusan masalah yang diambil ialah sebagai berikut;

- a. Apakah permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan kecerdasan emosi siswa kelas III SDN Ambunten Timur II
- b. Bagaimana proses pelaksanaan permainan tradisional bentengan dalam meningkatkan kecerdasan emosi siswa kelas III SDN Ambunten Timur II
- c. Bagaimana hasil dari proses pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan emosi siswa kelas III SDN Ambunten Timur II

### **C. TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

- a. Untuk mendeskripsikan perkembangan kecerdasan emosi siswa kelas III SDN Ambunten Timur II melalui permainan tradisional
- b. Untuk mengetahui proses pelaksanaan berlangsungnya permainan tradisional bentengan dalam meningkatkan kecerdasan emosi siswa kelas III SDN Ambunten Timur II
- c. Untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan permainan tradisional bentengan dalam meningkatkan kecerdasan emosi siswa kelas III SDN Ambunten Timur II

### **D. MANFAAT PENELITIAN**

#### a. Manfaat Teoris

1. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran pengetahuan, informasi serta dijadikan bahan referensi yang berupa bacaan ilmiah.
2. Bagi pengembangan ilmu, peneliti ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang permainan tradisional (bentengan) dalam meningkatkan kecerdasan siswa, juga diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

#### b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, peneliti ini diharapkan dapat membantu untuk mengembangkan kecerdasan emosi peserta didik dengan

menggunakan metode-metode yang lebih menyenangkan, nyata dan sangat berguna sebagai bahan evaluasi kedepannya demi keberhasilan pada masa yang akan mendatang serta sebagai acuan dalam membimbing anak-anaknya dan juga anak didiknya.

2. Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya-karya ilmiah serta menambahkan manfaat dan juga wawasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang pernah didapatkan.

## **E. DEFINISI OPERASIONAL**

### **a. Permainan tradisional**

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab ataupun tujuan tertentu, mendapatkan rasa gembira, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi yang ada di lingkungan yang biasanya dilakukan dengan menggunakan bahasa daerah.

### **b. Kecerdasan Emosi**

Kecerdasan emosional atau yang sering disebut dengan EQ sebagai himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan sosial yang melibatkan kemampuan pada orang lain,

memilah-milah semuanya dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan. (Shapiro, 1998). Kecerdasan emosional sangat dipengaruhi oleh lingkungan, tidak bersifat menetap, dapat berubah-ubah setiap saat. Oleh sebab itu peran lingkungan terutama peran orang tua pada masa kanak-kanak sangat mempengaruhi dalam pembentukan kecerdasan emosional.

### **c. Permainan Benteng**

Permainan benteng-bentengan adalah permainan tradisional dimana permainan ini dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan. Sesuai dengan namanya, maka sebuah benteng dalam permainan ini merupakan tujuan atau inti dari permainan ini. Jika permainan ini tidak ada yang namanya benteng, maka tidak akan bisa memainkan permainan ini.

