

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak jelas berapa lama permainan pasar tradisional telah ada di masyarakat. Identitas pencipta permainan pasar dan tanggal kemunculannya tidak diketahui. Meskipun demikian, dapat dibayangkan bahwa permainan ini mulai ada sejak orang mengenal pasar, di khususnya keberadaan kerangka perdagangan lokal. Meskipun permainan ini telah kehilangan identitasnya, beberapa anak terus memainkannya (Sujarno et al., 2011:34).

Kurniati mengatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu kegiatan permainan yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah tertentu, diajarkan secara turun temurun, dan dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya dan kehidupan masyarakat. Sebagai media interaksi sosial dengan teman-temannya, kegiatan permainan tradisional dapat menumbuhkan kreativitas pada anak (Euis Kurniati, 2016:2).

Permainan yang bermanfaat bagi perkembangan anak, kekayaan bangsa, cerminan budaya, dan tumbuh kembang anak dikenal sebagai permainan anak tradisional. Selain itu, permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya yang dapat dijadikan sebagai sumber identitas suatu budaya tertentu. Permainan tradisional memiliki aturan dan prosedur yang berkisar dari yang sederhana hingga yang kompleks, sehingga untuk memainkannya diperlukan kemampuan berpikir logis. Karena lebih dari satu orang memainkan permainan tradisional, mereka dapat dianggap sebagai permainan sosial. Permainan tradisional memiliki nilai sosial karena cara orang berinteraksi saat bermain (Iswinarti, 2017:7)

Anak belajar memasarkan produknya kepada teman, guru, atau orang lain di luar kelas melalui kegiatan pembelajaran kewirausahaan yang dikenal dengan pasar. Pasar berpotensi menghubungkan anak dengan alam melalui permainan. Daun mangkok yang ditumbuk dan diperas dapat digunakan sebagai minyak goreng, kembang sepatu bunganya bisa dijadikan sirup, benalu tali putri bisa dijadikan mie, dan batu bata yang dihancurkan bisa dijadikan sambal atau gula

jawa saat dimainkan. Mereka juga dapat bermain di luar. Pemahaman anak-anak tentang alam dapat ditingkatkan melalui permainan pasar ini. Anak-anak dapat belajar cara menjual dan membeli dalam permainan pasar ini. Anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya dan lingkungan selama permainan ini.

Dalam Islam, permainan jual beli ini juga sangat dianjurkan. Jual beli adalah jenis transaksi dimana suatu barang dibeli dengan akad jual beli dan harus jelas. Perkembangan anak sangat terbantu dengan penggunaan permainan pasar dari usia dini. Karena Q.S. Albaqarah, yang melarang riba dan mempromosikan jual beli, mengatakan bahwa Islam: 275 seperti yang ditunjukkan di bawah in:

الْمَسِّ مِنَ الشَّيْطَانِ يَتَّخِطُّهُ الَّذِي يَقُومُ كَمَا لَا يَقُومُونَ لَا الرِّبَايَا كُلُّونَ الَّذِينَ

مَوْعِظَةٌ جَاءَهُ فَمَنْ الرِّبَا أَوْ حَرَّمَ الرِّبَا وَاللَّهُ وَاحِدٌ الرِّبَا مِثْلُ الرِّبَا قَالُوا بَأْسًا نَهَمَ ذَلِكَ

فِيهَا هُمُ النَّارُ أَصْحَابُهَا وَأُولَئِكَ عَادُوا مِنِّي اللَّهُ إِلَىٰ وَأَمْرُهُمْ سَلَفًا فَافْلَهُ فَانْتَهَىٰ رَبِّهِ مِنْ

خَالِدُونَ

Artinya: Orang-orang yang Makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), Maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. orang yang kembali (mengambil riba), Maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.

Makna dari ayat ini adalah bahwa itu bisa menjadi kritik terhadap diri mereka sendiri dan bagian dari apa yang mereka katakan (pemakan

riba). Artinya, mereka menegaskan bahwa (Innam al-bai'u matsalu al-riba) meskipun fakta bahwa mereka sadar bahwa jual beli dan riba adalah konsep yang berbeda.

Berbicara tentang pendidikan Islam, ada beberapa tujuan dan visi. Salah satunya adalah mempromosikan pendidikan kewirausahaan melalui pembentukan koneksi pendidikan dan bisnis. Tujuan dari pendidikan ini adalah membekali siswa dengan keterampilan berdagang dan kemampuan untuk berbaur dengan masyarakat. (Daulay dkk, 2020) Dalam wawancara dengan pendidik, peneliti menemukan bahwa kurangnya minat berwirausaha anak Raudhatul Athfal Nurul Ummi terkait dengan usia anak yang masih muda. Oleh karena itu, anak masih merasa malu untuk menjual barangnya. Permainan pasar, banyak siswa terus berperilaku dengan cara yang tidak mendorong mereka untuk menjual barang yang disediakan. Siswa-siswa ini tidak mau menjual apa pun. Dalam praktek kegiatan permainan pasar, khususnya jual beli, mereka kurang mendapat dukungan dan motivasi dari orang tua mereka di rumah.

Perspektif guru tentang permainan pasar tradisional di Raudhatul Athfal Nurul Ummi dapat disimpulkan dari hasil wawancara: "Kami sangat berharap permainan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan kecerdasan sosial emosional, kognitif, dan bahasa pada anak usia dini." Misalnya, masih kurangnya pengetahuan di kalangan anak-anak tentang cara jual beli saat permainan tradisional dimainkan, dan anak-anak masih ragu untuk menawar. Saat permainan dimainkan, masih banyak siswa yang kurang berminat berwirausaha dalam pelaksanaan jual beli. Yang tidak mau memainkan permainan tersebut karena orang tua kurang berbuat untuk menyemangati dan mengarahkan anaknya. Kesulitan memotivasi siswa mereka sebagai akibat dari hal ini, serta fakta bahwa anak-anak sering merasa ragu untuk menjual produk mereka.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pasar di Raudhatul Athfal Nurul Ummi karena pembelajaran pasar jarang digunakan di sekolah dan guru masih kurang pengetahuan tentang permainan pasar. Masih menggunakan model pembelajaran yang monoton sehingga membuat anak mudah bosan saat

pembelajaran game. Penggunaan market game ini terlalu lama menyebabkan anak mudah bosan dan kehilangan konsentrasi agar dapat memahami game tersebut. Kekurangan lainnya antara lain kurangnya rasa percaya diri anak dalam bersosialisasi dengan teman sebaya, guru, dan lingkungan sekitarnya. Terbukti anak masih membutuhkan pendampingan guru untuk proses kegiatan saat permainan pasar berlangsung, kesulitan dalam proses jual beli, terutama dalam hal pengembalian sisa uang temannya karena tidak semua anak memahami nilai mata uang dan cara pengembaliannya. Nilai-nilai karakter yang dapat menunjukkan sikap bertanggung jawab, pantang menyerah, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan ciri unik lainnya pada setiap anak juga hadir.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Permainan Tradisional Pasar-pasaran Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di RA Nurul Ummi Kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhan Batu”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dalam penelitian dirumuskan ini yaitu:

1. Bagaimana proses permainan Tradisional pasar-pasaran anak usia 4-6 tahun di RA Nurul Ummi kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten labuhanbatu?
2. Bagaimana perilaku anak ketika melakukan permainan Tradisional Pasar-pasaran pada anak usia 4-6 tahun di RA Nurul Ummi Kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhanbatu?
3. Bagaimana pandangan guru terhadap permainan Tradisional pasar-pasaran anak usia 4-6 tahun di RA Nurul Ummi Kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhanbatu?

1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan maka tujuan masalah yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional dimainkan di pasar untuk anak-anak usia 4-6 tahun di RA Nurul Ummi di Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu.
2. Di RA Nurul Ummi di Kecamatan Bilah Bulu Kabupaten Labuhanbatu, kami bertujuan untuk mengamati bagaimana anak-anak berusia antara 4 dan 6 tahun bertindak saat mengikuti permainan pasar tradisional.
3. Untuk mengetahui bagaimana pandangan guru di RA Nurul Ummi Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu terhadap permainan pasar tradisional untuk anak usia 4-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Secara konseptual, temuan penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi mahasiswa RA Nurul Ummi untuk lebih memahami proses permainan pasar tradisional.
- b. Sebagai landasan untuk mempelajari lebih lanjut bagaimana anak-anak di RA Nurul Ummi bermain permainan pasar tradisional.

2. Manfaat praktis

- a. Guru di RA Nurul Ummi dapat menggunakan informasi dari penelitian ini untuk merencanakan kegiatan permainan pasar untuk siswa mereka.
- b. Sebagai sumber informasi bagi peneliti untuk digunakan dalam penelitiannya tentang permainan pasar tradisional untuk anak-anak di RA Nurul Ummi.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada sekolah bahwa perhatian dan motivasi belajar orang tua berperan penting dalam mengajarkan anak tentang manfaat bermain market games. Ini juga dapat berfungsi sebagai dasar empiris atau titik referensi untuk penelitian lain yang serupa dengan yang satu ini.