

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dimana mereka memiliki fase perkembangan yang sangat pesat atau sering disebut dengan masa *Golden age*. Pemberian stimulasi pada masa pra sekolah ini akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan. Selanjutnya Fadillah (dalam Pertiwi, dkk., 2018, hlm. 86) mendefinisikan bahwa “Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan, pada masa ini anak akan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa”.

Dalam Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 Butir 14, menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut”.

Pada hakikatnya anak tidak terlepas dari kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Wariyanti, 2021, hlm. 156) bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan suatu kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Permainan terbagi menjadi dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern merupakan permainan yang memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti halnya permainan yang terdapat pada gadget. Kini bukan hanya orang dewasa saja yang menggunakan gadget sebagai media hiburan, namun hampir semua kalangan sudah mengenali dan menggunakan gadget termasuk anak-anak bermainnya banyak yang menggunakan *game online*.

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh anak-anak, permainan ini biasanya sudah ada sejak zaman dulu secara turun temurun. Siagawati (dalam Nurjani & Jubaedah, 2020, hlm. 26) menjelaskan bahwa permainan tradisional yaitu suatu sarana permainan yang dapat digunakan untuk

mengenalkan nilai budaya, dan norma-norma sosial kepada anak-anak yang dimana nantinya diperlukan untuk menjalin hubungan atau mengadakan kontak sosial serta dalam memainkan perannya sesuai dengan kedudukan sosialnya dalam lingkungan masyarakat.

Penelitian Yudiwinata dan Handoyo (dalam Saputra & Ekawati, 2017, hlm. 49) menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain permainan tradisional pada kemampuannya yang dimiliki anak akan jauh lebih berkembang termasuk pada kemampuan kerja sama, sportivitas, kemampuan dalam membangun suatu cara atau strategi, serta ketangkasan diri seperti meloncat, lari, dan keseimbangan serta dapat mengembangkan pada karakter anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dapat memberikan stimulasi perkembangan dan juga memiliki banyak manfaat dalam pertumbuhan dan perkembangan bagi anak.

Banyak ragam permainan tradisional khususnya di Daerah Jawa Barat yang dapat dimainkan oleh anak-anak, salah satunya yaitu permainan engklek. Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional dimana permainan ini dilakukan secara berkelompok dan memiliki aturan dalam bermain berdasarkan kesepakatan, terdapat beragam nama permainan yang sama dalam permainan engklek yaitu seperti sondah, sonlah dan lain sebagainya.

Hal ini sependapat dengan Alif (dalam Cahyani, 2019, hlm. 49) menjelaskan bahwa makna dalam permainan tradisional khususnya di Indonesia memiliki pola-pola bermain dalam permainan yang sama seperti engklek, sondah mandah, sonlah, *patikteuk*, dan cak teu merupakan suatu permainan yang sama, sehingga pada permainan engklek memiliki kesamaan dalam pola maupun makna dengan permainan sondah mandah, dengan demikian permainan engklek memiliki kesamaan dengan permainan engklek karena di setiap daerah memiliki nama permainan dengan sebutan yang berbeda, makna dalam permainan ini dapat menunjang pembentukan karakter anak, karena dalam usaha-usaha dalam melakukan permainan tersebut terdapat suatu proses dalam pembentukan karakter.

Seiring dengan berkembangnya zaman perkembangan teknologi saat ini sudah semakin pesat, salah satu teknologi yang sudah banyak digunakan oleh semua kalangan termasuk anak-anak adalah penggunaan gadget, kini anak-anak

lebih menghabiskan waktu bermainnya dengan menggunakan gadget. Hal tersebut selaras dengan penelitian Husain (2021, hlm. 2) menyatakan bahwa permainan tradisional mulai luntur dan tergeserkan dengan adanya permainan modern, yang kian digemari oleh anak-anak saat sekarang, ketimbang jenis-jenis permainan tradisional, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), kini permainan yang sering dimainkan anak-anak melalui Dawai atau *Game Online*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Deritani dalam Kurniawan (2019, hlm. 11) menjelaskan bahwa permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan dan jarang dimainkan, sekarang anak-anak beralih ke permainan modern atau permainan masa kini yang lebih canggih seperti halnya bermain *playstation*, bermain gadget seperti *video game* dan *game online*, dikarenakan teknologi lebih maju dan lebih mudah diakses atau digunakan sehingga lebih banyak disukai oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional, hal ini akan berdampak pada karakter anak dalam interaksi sosialnya.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan mudah diakses, akhir-akhir ini banyak permasalahan yang terjadi pada pelajar Indonesia banyak berita tentang penyimpangan-penyimpangan moral pada pelajar seperti kasus bullying oleh pelajar. Fenomena ini dikuatkan dengan data 2018 semester pertama KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) sudah mengenai 1.885 kasus anak yang berhadapan dengan hukum (ABH) seperti jadi pelaku narkoba, mencuri hingga perbuatan asusila menjadi kasus yang paling banyak, dari data tahun 2011-2018 dalam kasus ABH kebanyakan anak masuk Lembaga Pemasyarakatan Khusus Anak (LPKA) karena mencuri sebanyak 23,9 persen, kasus narkoba 17, 8 persen, asusila 13, 3 persen, anak melakukan kejahatan tersebut disebabkan karena adanya kesempatan, niat, serta dipengaruhi oleh lingkungan (Ilhsanudin & Arif, dalam Prasetyo, dkk.. 2019, hlm. 20).

Hal tersebut sejalan dengan bank data KPAID Kab. Tasikmalaya total kasus 2017-2021 terdapat 328 anak pada tahun 2017 total kasus mencapai 29 kasus, 2018 total kasus mencapai 55 kasus, 2019 total kasus mencapai 81 kasus, 2020 total kasus mencapai 78 kasus, 2021 total kasus mencapai 85 kasus, kasus tersebut dipaparkan sebagai berikut: anak berhadapan dengan hukum (ABH) 50 orang, Adopsi anak 2 orang kekerasan fisik 30 orang, kekerasan seksual 96 orang, pornografi 9 orang,

Asri Ashari, 2023

NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN ENKLEK MENURUT PANDANGAN GURU PAUD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

anak hilang 37 orang, penelantaran anak 18 anak, kesehatan 21 orang, bullying 5 orang, hak asuh anak 32 orang, terapi 6 orang, dan hak anak 11 orang.

Penanaman nilai karakter pada anak dapat diberikan oleh orang-orang terdekat terlebih dahulu seperti di lingkungan keluarga, karena lingkungan keluarga dipandang sebagai lingkungan yang paling dekat dengan kehidupan anak. Penanaman nilai karakter di lingkungan keluarga dapat dilakukan dengan metode pembiasaan karena pembentukan karakter tidaklah sebentar namun membutuhkan waktu sehingga harus dilakukan secara terus menerus dalam jangka panjang. Selain itu, penanaman nilai karakter di lingkungan sekolah dan masyarakat juga dapat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak, penanaman nilai karakter di lingkungan masyarakat dan di sekolah dapat dilakukan dengan suatu permainan yang menyenangkan salah satunya melalui permainan engklek.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada layanan pendidikan anak usia dini, peneliti menemukan bahwa permainan engklek cenderung sudah dikenalkan dan dimainkan pada Kober maupun TK karena, layanan PAUD di Kecamatan Cikancung sudah menerapkan program kamis nyunda, program ini khusus pada hari kamis menerapkan bahasa daerah (sunda), selain itu juga pendidik mengenalkan dan menerapkan permainan-permainan tradisional salah satunya pada permainan engklek. Peneliti juga menemukan bahwa pendidik pada layanan pendidikan anak usia dini di Kecamatan Cikancung bukan hanya dari lulusan Sarjana saja ada juga yang dari lulusan SMA. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti nilai karakter pada permainan engklek menurut pandangan guru PAUD lulusan Sarjana pendidikan S1 dan dari lulusan SMA karena nilai karakter dapat mendukung dalam implementasi kurikulum merdeka kaitan dengan profil pelajar pancasila. (Irawati, dkk. 2022, hlm. 1228) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat 5 nilai utama dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu nilai-nilai yang berkaitan dengan religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

Selain itu, bermain engklek juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Terdapat beberapa bentuk gambar engklek seperti gambar engklek gunung dan pesawat pada permainan engklek. Hal ini sependapat dengan (Wariyanti, 2020, hlm. 157) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dalam

Asri Ashari, 2023

NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN ENKLEK MENURUT PANDANGAN GURU PAUD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

permainan engklek itu menyenangkan karena terdapat beberapa macam pola gambar bidang engklek seperti gambar baling-baling, gunung atau pesawat.

Dengan demikian, anak akan tertarik bermain engklek karena terdapat beberapa bentuk gambar engklek. Permainan tradisional engklek terdapat beberapa nilai karakter yang bermanfaat untuk menstimulasi perkembangan anak. Ali (dalam Aqobah, 2020, hlm. 140) Menjelaskan bahwa dalam permainan tradisional engklek dapat menanamkan perilaku kerja sama karena dalam permainan ini akan ada interaksi antar para pemain.

Berdasarkan hal-hal di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang Analisis nilai karakter pada permainan tradisional. Dengan metode yang digunakan adalah Survey. Dengan merumuskan kedalam judul “**Nilai Karakter Pada Permainan Engklek Menurut Pandangan Guru PAUD**”. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan orang tua, guru, mahasiswa, dan masyarakat dapat mengenalkan kembali permainan tradisional agar nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional ini dapat ditanamkan kepada anak sejak dini.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah secara umum bagaimana hasil nilai karakter pada permainan engklek menurut pandangan guru PAUD?

- 1.2.1 Bagaimana nilai karakter pada permainan engklek menurut pandangan guru lulusan Sarjana?
- 1.2.2 Bagaimana nilai karakter pada permainan engklek menurut pandangan guru lulusan SMA?
- 1.2.3 Apa saja nilai karakter yang dominan muncul pada permainan engklek?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Mendeskripsikan nilai karakter pada permainan engklek menurut pandangan guru lulusan Sarjana.
- 1.3.2 Mendeskripsikan nilai karakter pada permainan engklek menurut pandangan guru lulusan SMA.
- 1.3.3 Mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang dominan muncul pada permainan engklek.

1.4 Manfaat/ Signifikansi Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya pada nilai karakter dalam permainan tradisional engklek. Penanaman nilai karakter kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan tradisional.

b) Manfaat Praktis

1. Orang Tua

Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional engklek. Menyadarkan orang tua bahwasannya penanaman nilai karakter kepada anak dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Orang tua dapat kembali mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya sehingga permainan tradisional dapat terjaga kelestariannya.

2. Guru

Manfaat bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan proses kegiatan belajar dan mengajar

3. Anak

Bagi anak, dalam penelitian ini anak-anak sebagai sasaran utama dan eksistensi permainan tradisional diharapkan dapat menyerap setiap kandungan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional.

4. Peneliti

Peneliti sebagai peran utama dalam penelitian ini diharapkan menjadi pribadi dengan wawasan luas dan dapat bermanfaat dalam memberikan pandangan bahwa permainan tradisional engklek mengandung nilai-nilai karakter yang bermanfaat untuk perkembangan anak.

5. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat membantu peneliti lain dalam mencari referensi sumber rujukan yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional engklek.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan ini didasari berdasarkan penulisan karya ilmiah UPI tahun akademik 2021 secara sistematis sebagai berikut:

- 1) Bab I Pendahuluan, membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi
- 2) Bab II Kajian Pustaka, merupakan kajian tentang teori-teori dari berbagai para ahli, penelitian yang relevan, serta kerangka berfikir dalam penelitian.
- 3) Bab III Metode Penelitian, bab ini membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, variabel dan definisi operasional variabel, data dan instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan teknik penyajian data.
- 4) Bab IV Temuan dan Pembahasan, bab ini membahas mengenai nilai karakter pada permainan engklek menurut pandangan guru PAUD, menganalisis, dan mendeskripsikan hasil temuan peneliti di lapangan beserta pembahasannya.
- 5) Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab terakhir ini membahas mengenai kesimpulan penelitian hasil analisis data, implikasi dan rekomendasi dari peneliti khususnya untuk pemerhati pendidikan, orang tua, guru, mahasiswa dan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dalam permainan tradisional.