

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi dalam menghadapi perkembangan jaman di era global. Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memegang peran krusial dalam kehidupan, yang artinya setiap individu memiliki hak untuk memperoleh pendidikan, sesuai dengan Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 yang menyatakan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” (Sujatmoko, 2016) ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatnya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya secara umum pendidikan memiliki arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian et al., 2019).

Pada zaman globalisasi saat ini teknologi semakin maju dan berkembang dan permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak khususnya para pelajar di Indonesia. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sebagian besar anak-anak pada saat ini lebih memilih permainan internet atau *game online* pada *handphone*. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak.

Peran lembaga pendidikan untuk membentuk karakter dan akhlak peserta didik sangat besar. Dengan demikian, faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas adalah dengan menciptakan guru yang professional. Guru yang professional adalah guru yang tidak hanya memiliki ilmu pengetahuan saja, tetapi juga harus memiliki keterampilan dalam menciptakan suasana terhadap proses pembelajaran. Untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang optimal maka perlu adanya peran dari berbagai faktor seperti peran pendidik, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru pada siswa. Salah satu sarana dan prasarana yang penting dalam pembelajaran adalah tersedianya media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan suatu benda atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam pembelajaran. Media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi atau bahan ajar karena setiap media mempunyai peranan masing-masing pada setiap materi.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Proses pembelajaran harus dibuat mudah sekaligus bermakna dan menyenangkan agar dapat membuat anak mudah dalam memahami materi pembelajaran, serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang asik dan tidak membosankan sehingga dapat membuat suasana hati gembira. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak.

Seiring kemajuan teknologi, permainan tradisional mulai terpinggirkan oleh permainan modern seperti video game, station game, game online, berbagai permainan yang tersedia di internet, computer, handphone dan laptop serta permainan modern lainnya (Nugrahastutik, Puspitaningtyas, 2016).

Permasalahan umum yang terjadi kini yakni ketidaktahuan mengenai kegunaan permainan tradisional terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak,
Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

sehingga sudah jarang dimainkan baik di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Hal tersebut menyebabkan hampir punahnya beberapa permainan tradisional. Bukan hanya di Indonesia, penelitian yang dilakukan oleh Smith menunjukkan bahwa di Selandia Baru (New Zealand) juga terjadi kepunahan permainan tradisional sejalan dengan perkembangan waktu, yang kemudian digantikan oleh permainan modern. (Smith, 2012).

Sebuah survei yang disponsori oleh *Common Sense Media* (dalam buku Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek oleh Salma Rozana), menyebutkan bahwa kebanyakan orang tua menghabiskan waktu dengan gadgetnya selama 9 jam per hari bukan untuk kepentingan pekerjaan. 80% responden dilaporkan bermain games, media sosial, membuka-buka situs internet hingga menonton televisi (TV) di ponsel atau tablet mereka. Kondisi ini tentunya membuat anak semakin jarang bermain dengan orang tuanya. Pengenalan permainan dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Selain bisa mengenalkan permainan tradisional kepada anak, juga mampu mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini, salah satunya perkembangan motorik kasar.

Semakin berkembangnya zaman, posisi permainan tradisional semakin tergeser oleh permainan-permainan baru yang lebih modern. Hal itu menyebabkan adanya permainan tradisional yang sudah tidak lagi dimainkan bahkan mendengar nama saja sudah tidak pernah. Namun, perlu diakui bahwa permainan tradisional yang anak-anak mainkan memiliki banyak nilai positif, terutama permainan yang berlangsung di luar rumah atau di alam terbuka (Muslihin et al., 2021) Selain dimainkan di masyarakat, permainan tradisional juga bisa menjadi alat bermanfaat dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah untuk melatih motorik halus dan motorik kasar anak.

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa permainan yang dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun khususnya dalam permainan tradisional engklek sudah jarang digunakan lagi di RA AL-Ittihad Cisayong, bahkan di PAUD Terpadu Bunda Tami permainan tradisional engklek sudah tidak digunakan lagi. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang tersebut untuk tetap melestarikan permainan tradisional engklek agar tidak terancam punah salah satunya, maka peneliti **Nurwahidah, 2023**

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

memberikan solusi atas masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan permainan engklek yang dikemas dalam konsep yang berbeda pada umumnya agar permainan engklek lebih menarik dan tidak monoton ketika saat dimainkan oleh anak.

Pengembangan permainan tradisional engklek dapat dilakukan menyesuaikan dengan kondisi kearifan lokal, juga merupakan wujud upaya mempertahankan kearifan lokal ditengah arus globalisasi yang berdampak terhadap kelunturan kearifan lokal. Pengembangan permainan tradisional engklek juga dapat digunakan oleh pendidik sebagai sarana stimulasi dalam mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak salah satunya perkembangan motorik kasar.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, masalah yang menjadi perhatian peneliti, yaitu:

- 1) Terbatasnya bahan ajar permainan tradisional yang digunakan di sekolah oleh guru sebagai bahan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini.
- 2) Kurangnya pemahaman terhadap manfaat permainan tradisional khususnya engklek.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah secara umum adalah bagaimana pengembangan media permainan tradisional engklek untuk memfasilitasi pembelajaran anak usia dini?

Adapun rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini disajikan berdasarkan tahap penelitian *Educational Design Research* (EDR) yang diantaranya:

- 1) Bagaimana dasar dan kebutuhan pengembangan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini?
- 2) Bagaimana rancangan pengembangan permainan tradisional engklek untuk anak untuk mengembangkan motorik kasar usia dini?
- 3) Bagaimana kelayakan rancangan pengembangan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini?

Nurwahidah, 2023

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian ini disajikan berdasarkan tahap penelitian *Educational Design Research* (EDR) yang diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan dasar kebutuhan pengembangan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini.
- 2) Mendeskripsikan rancangan pengembangan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini.
- 3) Mendeskripsikan kelayakan rancangan pengembangan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

- 1) Siswa
 - a) Meningkatkan motivasi belajar dan melestarikan permainan tradisional agar tidak punah di masa yang akan datang
 - b) Memfasilitasi dan atau mengeksplorasi kemampuan anak usia dini untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - c) Meningkatkan rasa ingin tahu, cara memecahkan masalah dan mengembangkan tumbuh kembang anak.
- 2) Guru

Diharapkan dapat memberikan ide/gagasan dalam meningkatkan keterampilan mengembangkan permainan tradisional yang dikemas dalam pembelajaran yang menarik minat siswa serta mengembangkan bakat siswa.
- 3) Sekolah
 - a) Menambah variasi dari media pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran.
 - b) Sebagai salah satu solusi untuk memfasilitasi dalam mengembangkan kemampuan motorik anak.

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

4) Penulis

- a) Sebagai pengimplementasian ilmu pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan.
- b) Sebagai pengembangan kemampuan dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah.

1.5 Organisasi/Struktur Penulisan Skripsi

Merujuk pada KTI Universitas Pendidikan Indonesia struktur organisasi skripsi, merupakan bagian yang memuat sistematik penulisan skripsi dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Diantaranya, sebagai berikut:

- 1.5.1 BAB I Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian yang menggambarkan dasar-dasar dari fenomena yang terjadi di lapangan. Rumusan masalah penelitian berisi pertanyaan-pertanyaan yang timbul akibat dari adanya penelitian yang akan digali jawabannya oleh peneliti. Tujuan penelitian berisi tentang hal utama yang menjadi dasar tujuan peneliti membuat penelitian. Manfaat penelitian berisi tentang pengembangan ilmu serta menjadi salah satu sumbangsih ilmu.
- 1.5.2 BAB II Kajian Pustaka didalamnya berisi tentang kajian terhadap teori-teori yang berhubungan dengan kepentingan penelitian, serta kerangka berfikir untuk menggambarkan alasan ilmiah bahwa variable dari penelitian itu layak diteliti.
- 1.5.3 BAB III Metode Penelitian berisi tentang konsep serta alur penelitian dan teknik yang dilakukan pada saat penelitian, seperti desain penelitian, subjek penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- 1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan berisi analisis data terhadap temuan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan pembahasan yang dikaitkan dengan kajian teori.
- 1.5.5 BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisi hasil temuan dan pembahasan disajikan secara singkat, sesuai dengan rumusan masalah

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

penelitian dan rekomendasi untuk para pembaca berdasarkan hasil penelitian untuk para pembaca berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

- 1.5.6 Daftar Pustaka memuat semua sumber yang dijadikan bahan rujukan juga kutipan yang digunakan dalam penulisan skripsi yang dibuat oleh peneliti.
- 1.5.7 Lampiran-lampiran terdiri dari semua dokumentasi yang digunakan dalam penelitian dan produk yang dihasilkan.

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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