

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini yaitu kelompok usia 0 sampai dengan 6 tahun, merupakan masa yang sangat penting untuk dirangsang melalui pendidikan yang sesuai dengan usia dan kebutuhan. Menurut Fadlillah M (2014, hlm. 21) usia dini merupakan waktu yang tepat untuk melakukan pendidikan. Karena pada masa ini anak mengalami proses tumbuh kembang yang pesat. Masa ini sering disebut sebagai masa keemasan, karena potensi perilaku dan intelektual seseorang terbentuk pada kelompok usia ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang secara optimal, tentunya dengan campur tangan orang dewasa seperti orang tua atau para pendidik untuk memberikan pendidikan yang sesuai dengan usia, kebutuhan serta minat anak.

Menurut Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD aspek perkembangan pembelajaran anak usia dini terdiri dari enam aspek yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio emosional, dan seni. Semua aspek perkembangan tersebut perlu dirangsang dengan cara yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya dan menjadi penunjang terbentuknya generasi yang berkualitas di masa yang akan datang.

Mempersiapkan anak-anak agar menjadi orang-orang baik di masa depan, memiliki disiplin dan sikap mandiri sesuai dengan nilai-nilai bangsa dan kehidupan bangsa. Oleh karena itu dalam pendidikan anak usia dini kita tingkatkan program untuk membiasakan anak berperilaku baik sesuai dengan kandungan dalam *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di Taman Kanak-Kanak (Depdiknas (2007,4)*. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Mampu mencintai diri sendiri
- 2) Mampu mencintai orang lain
- 3) Mampu hidup produktif
- 4) Mampu mencintai bangsa dan negara.

Pancasila harus diketahui oleh seluruh warga negara Indonesia sebagai dasar negara dan sumber dari berbagai hukum tertinggi di Indonesia. Untuk itu, sangat penting mengenalkan anak pada Pancasila sejak dini. Hal ini diperkuat oleh pendapat Nany (2009) Pengenalan nilai-nilai pancasila sangat masuk akal jika diajarkan sejak dini dengan tujuan agar mereka terbiasa dengan perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila saat mereka tumbuh dewasa. Selanjutnya menurut Kamila & Dewi (2021) nilai Pancasila sangat cocok jika ditanamkan pada anak sejak dini. Apabila ditanamkan sejak dini maka akan terbentuk karakter pribadi yang berbudi pekerti baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Ada beberapa cara mengenalkan Pancasila pada anak usia dini. Mulailah dengan hal-hal kecil yang mudah dipahami dan dilakukan oleh anak. Tentunya dengan cara yang menyenangkan, agar anak merasa nyaman dan senang tanpa merasa terbebani.

Adapun salah satu permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran di TK Pelita Mekar yaitu pembelajaran mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila sudah terlaksana, hanya saja belum semua anak mengetahuinya. Penyebab tersebut salah satunya yaitu cara menyampaikan pembelajarannya kurang menarik, anak-anak merasa bosan sehingga anak kurang memahaminya. Anak kurang terlibat aktif karena guru mendominasi kelas. Seharusnya pembelajaran di PAUD harus menerapkan esensi bermain. Bermain bagi anak adalah suatu keharusan atau kebutuhan, dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak akan dapat terpenuhi. Orang dewasa menganggap anak-anak harus belajar bukan bermain padahal yang sebenarnya bermain itu bagi anak-anak adalah belajar. Pendapat ini diperkuat oleh pernyataan Britton (dalam Suyadi, 2014) bahwasannya Montessori menilai bermain nya anak-anak bukan sekedar main-main tetapi mereka juga sungguh-sungguh bermain. Para pendidik menggunakan permainan sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak usia dini, baik keterampilan jasmani maupun rohani.

Mengenalkan lambang Pancasila di PAUD bisa melalui permainan tradisional salah satunya yaitu dengan cara permainan tradisional engklek (unggah gunung). Menurut Ratna (dalam Ramadan & Tawari, 2018) permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari adat masyarakat daerah yang turun temurun dan juga dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada zaman dahulu, permainan tradisional digunakan sebagai sarana rekreasi untuk

Ratih Resti Pauji, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG PANCASILA DAN RUMUSAN PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK

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

bersenang-senang. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang kita sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Permainan tradisional saat ini jarang sekali terlihat dilakukan oleh anak-anak. Pada nyatanya di lapangan, bahwa di sekolah TK Pelita Mekar pembelajaran mengenal lambang Pancasila melalui permainan engklek belum dilakukan. Oleh sebab itu, peneliti berupaya untuk “Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Pancasila dan Rumusan Pancasila Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelita Mekar”.

Permainan tradisional engklek adalah salah satu permainan yang dimainkan dan digemari oleh anak. Dalam permainan ini tidak hanya dapat mengembangkan aspek kognitif tapi dapat mengembangkan aspek fisik motorik dan kemampuan lainnya. Permainan tradisional engklek merupakan permainan semi modern yang dikenal dengan nama 'Sonda' di Jawa Timur. Permainan engklek sudah ada sejak zaman Belanda, namun tidak jelas kapan pertama kali dimainkan. Permainan ini menjadi hit dengan anak-anak sampai tahun 2000-an. Kata sonda dikatakan berasal dari kata Belanda “Zondag-maandag” untuk pertempuran di sawah, tetapi di Inggris permainan ini dikenal sebagai “Hopscotch” yang berasal dari zaman Romawi kuno.

Pembelajaran mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila melalui permainan tradisional engklek adalah permainan yang melompati kotak ke kotak lainnya. Terlebih dahulu anak melempar batu atau logam ke dalam kotak, dalam kotak tersebut terdapat angka dari 1 sampai 5. Media untuk bermainnya bisa dilakukan di tanah atau di banner. Setelah anak melempar batu atau logam, lihat batu atau logam tersebut ke kotak angka berapa. Jika anak melempar ke kotak angka 1 maka anak harus melewati kotak angka 1 dengan cara melompat oleh satu kaki (berjengket) dari kotak angka 2 ke kotak angka lainnya. Jika sudah sampai di kotak angka 5 anak putar balik dan mengambil batu atau logam yang berada di kotak angka satu dan diminta untuk menyebut lambang Pancasila no 1. Ketika anak melempar batu atau logam tapi batu atau logam tersebut tidak masuk ke dalam kotak atau keluar garis maka anak tersebut harus melempar ulang batu atau logam tersebut sampai bisa masuk ke dalam kotak yang ada angkanya dan bisa mengikuti permainan.

Gerakan berjengket umumnya bisa dilakukan oleh anak dengan usia kurang lebih 4 tahun, tetapi gerakannya masih belum baik karena kekuatan serta keseimbangan kakinya belum memadai untuk melakukan gerakan secara sempurna (Sugiyanto, 2008, hlm. 27-28). Gerakan berjengket mulai bisa dilakukan oleh anak usia kurang lebih 6 tahun. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa permainan yang dimainkan oleh anak-anak usia 5-6 tahun khususnya dalam permainan pengembangan motorik

Ratih Resti Pauji, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG PANCASILA DAN RUMUSAN PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK

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

kasar anak-anak masih belum sesuai dengan aspek kematangan anak, dan pembelajaran yang menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia kelompok B masih sedikit.

Pemilihan pembelajaran mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila melalui permainan tradisional engklek yaitu didasarkan karena memiliki beberapa kelebihan yaitu sesuai dengan karakteristik anak yang dunianya bermain serta ada beberapa aspek perkembangan anak yang dapat terstimulus yaitu aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan fisik motorik serta aspek perkembangan lainnya. Hal tersebut merupakan suatu kelebihan dari permainan lainnya karena banyak permainan yang hanya dapat mengembangkan salah satu aspek perkembangan anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila anak melalui permainan tradisional engklek di TK Pelita Mekar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah di paparkan, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila anak melalui permainan tradisional engklek di TK Pelita Mekar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi dunia pendidikan, Khususnya dalam pendidikan anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagi anak usia dini, diharapkan memotivasi anak tetap bermain yaitu dengan permainan tradisional.
2. Bagi guru, sebagai alternatif referensi kegiatan pembelajaran dalam mengenal lambang Pancasila melalui permainan tradisional engklek.
3. Bagi sekolah, untuk referensi kegiatan pembelajaran dalam melakukan permainan tradisional. Dimana permainan tradisional ini sebagai ciri khas yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak.
4. Bagi peneliti lain, semoga dapat mengembangkan peneliti ini ataupun sebagai bahan rujukan untuk peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut.

Ratih Resti Pauji, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG PANCASILA DAN RUMUSAN PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK

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

Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang mengapa peneliti melakukan penelitian mengenai kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan organisasi struktur penelitian.

Bab II Kajian Pustaka

Pada bagian ini membahas mengenai kajian pustaka yang berisi kajian teori, kerangka berpikir, anggapan dasar, dan hipotesis tindakan.

Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu berisis tentang model PTK, setting penelitian, yang terdiri dari lokasi penelitian, subjek penelitian, variabel definisi operasional variabel penelitian, teknik analisa data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, indikator kinerja/ keberhasilan, dan produsen penelitian.

Bab IV Pembahasan

Pada bagian ini menjelaskan mengenai hasil temuan serta analisis lapangan setelah diadakannya penelitian. Penelitian kelas dilakukan tiga siklus. Dalam hasil penelitian di jelaskan bagaimana kondisi awal anak sebelum tindakan, kemudian perencanaan pelaksanaan observasi dan refleksi pada setiap siklus. Pada hasil penelitian dijelaskan juga perubahan yang terjadi pada setiap siklus, pada bab ini juga terdapat pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Bab V Penutupan

Pada bagian ini berisi tentang kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi bagi guru dan peneliti selanjutnya.