

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bab pendahuluan yang memaparkan dasar-dasar dilaksanakannya penelitian ini. Adapun dasar-dasar tersebut terdiri dari latar belakang yang menjadi landasan pengungkap munculnya permasalahan penelitian, rumusan dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman dan majunya ilmu teknologi membawa perubahan terhadap nilai-nilai sosial yang memberikan dampak positif dan negatif Semiawan (2009). Salah satu bentuk perubahannya terjadi pada pola permainan anak yang mengalami transisi dari tradisional ke arah *digital*. Sekarang lebih mudah menemukan anak bermain menggunakan permainan modern daripada permainan tradisional (Prihyatini, 2010; Nur, 2013).

Munculnya produk-produk permainan *digital* seperti *video games*, *games online*, dan berbagai *virtual game* lainnya memberikan pengaruh terhadap perkembangan dan perilaku anak. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian Luca, dkk. (2015) menunjukkan adanya peningkatan perilaku agresif akibat dari bermain *video games* yang terlalu lama. Sejalan dengan ini, penelitian Anderson & Bushman, J (2001, 2006), Anderson & Dill (2000), menyatakan adanya peningkatan perilaku agresif dan kekerasan jangka panjang yang lebih banyak dipengaruhi oleh *video games* dari pada televisi sehingga para pemain dari permainan ini akan aktif menerima pengaruh aksi kekerasan yang mereka lihat.

Penelitian Opie & Opie (dalam Bishop & Curtis, 2005) juga mengatakan bahwa sebagian anak-anak telah kehilangan seni bermain yaitu tidak adanya aktivitas berarti yang dilakukan anak-anak. Mereka hanya duduk diam saja dan bermain *soliter* dengan komputer mereka. Televisi dan komputer bukanlah lingkungan kaya rangsangan yang diperlukan anak usia dini untuk bisa melatih otak *primordial* mereka. Anak usia dini memerlukan interaksi aktif dengan muatan nyata, sebaliknya televisi dan peranti lunak komputer hanya menawarkan tindakan melalui gerakan *mouse*, *joystick*, atau *remote control* (Cuffaro, 1984; Sloan, 1985).

Amstrong (2011) juga menyatakan bahwa anak usia dini memerlukan pengalaman sosial dan emosional yang aman serta bermakna bersama teman sebaya dan orang lain di sekitarnya. Sementara *video games* dan *games online* membuat banyak anak sulit melepaskan diri dari keasyikan petualangan di dunia maya dan tidak berinteraksi dengan dunia nyata.

Beberapa hasil penelitian di atas mengungkapkan pengaruh negatif dari *video games*, *games online*, dan berbagai *virtual game* lainnya. Akan tetapi, permainan-permainan modern tersebut tidak bisa disalahkan sepenuhnya sebagai faktor yang memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku dan perkembangan anak. Hadirnya permainan modern justru merupakan hasil perwujudan majunya ilmu teknologi yang ikut memberikan dampak positif terhadap beberapa perkembangan anak. Seperti hasil penelitian yang dilakukan Green & Bavalier (dalam Prot, S. *et.al*, 2014) menyatakan bahwa bermain *video game* dikaitkan dengan kemampuan spasial seseorang. Karena pemain dalam *game* ini berlatih menggali informasi spasial pada layar monitor. Sejalan dalam hal ini penelitian Steere (dalam Chandra, 2007) menyatakan bahwa dengan bermain *games online*, para pemain memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan memenuhi kepuasan atau kesenangan pribadi dalam mengisi kegiatan santai atau luang.

Berdasarkan hasil-hasil perbandingan penelitian di atas, jika dilihat dari sisi positif dan negatif akan selalu beriringan sejalan hadirnya produk-produk yang dihasilkan ilmu teknologi. Akan tetapi dilihat dari hasil perbandingan penelitian sisi negatif lebih banyak dimunculkan oleh permainan modren dibandingkan sisi positif. Hal ini, tentu bertolak belakang dengan permainan tradisional yang lebih banyak mengandung unsur-unsur kearifan lokal, nilai-nilai, pesan moral, serta mampu mengasah berbagai keterampilan anak dan membantu anak bersosialisai bersama teman atau lingkungannya dengan baik (Siregar, 2014). Hal ini juga dibuktikan oleh hasil penelitian Kurniati (2011) yang dilakukan di SDN Bukanagara Bandung menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan

sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. sejalan dalam hal ini hasil penelitian Mawwadah, dkk (2015) juga menyatakan bahwa metode demonstrasi melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Misbach (2006) di beberapa daerah menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang seperti aspek motorik, aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, pemahaman kontekstual, emosi, bahasa, aspek spiritual dan nilai-nilai moral. Hasil penelitian yang dilakukan Komala (2014) pada TK Bunda Ganesha Bandung menunjukkan bahwa program pembelajaran melalui permainan tradisional memberikan efektif yang positif untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini.

Permainan tradisional memberikan banyak efek positif terhadap perilaku, sikap, dan berbagai aspek perkembangan anak. Bukan berarti permainan tradisional tidak memiliki efek negatif. Menurut pendapat Tarna (2015) menyatakan bahwa permainan tradisional yang bersifat tanding adanya unsur persaingan di dalamnya. Karena lawan main dalam permainan ini berbentuk nyata berbeda dengan permainan *digital*. Tentu saja hal ini akan menimbulkan perselisihan dan kecemburuan terhadap lawan main yang menang. Akan tetapi, efek negatif yang muncul dari permainan tradisional tidak begitu dibahas karena lebih mendominasi efek positif dari permainan tradisional.

Hal ini berbeda sekali dengan permainan modern yang terus berkembang pesat dengan membawa efek-efek negatif di berbagai lapisan dan usia, terutama pada anak-anak. Seperti yang diungkapkan Chandra (2006) bahwa *Games* telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini dikhawatirkan akan terus berlanjut dan mempengaruhi berbagai sikap, perilaku dan perkembangan anak-anak. selain itu, kecenderungan minat anak-anak terhadap permainan modern semakin tinggi dibandingkan permainan tradisional. Akibatnya permainan tradisional benar-

benar akan berganti dengan berbagai permainan digital dan tidak ada lagi yang tersisa dari warisan budaya. Untuk itu perlu dilakukan suatu upaya dalam meminimalisir hal tersebut dengan memasukan permainan tradisional ke dalam bagian program pembelajaran di sekolah-sekolah seperti yang telah di terapkan oleh salah satu sekolah di purwakarta yaitu TK Al-akhyar sebagai salah satu lembaga layanan pendidikan anak usia dini yang justru telah menerapkan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional.

Konteks pendekatan pembelajaran melalui bermain telah diterapkan dan dikembangkan TK Al-akhyar. Sehingga hal ini juga menjadi kekhasan tersendiri pada program pembelajaran yang di laksanakan TK Al-akhyar Purwakarta. Pengembangan program ini juga di dukung Permen No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 5 menyatakan bahwa struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. dan semua proses itu dilakukan dalam konteks bermain. Kegiatan bermain yang dimaksud adalah kegiatan permainan yang bersifat edukatif serta mampu menstimulus seluruh aspek perkembangan anak. Sehingga menghasilkan SDM yang kreatif, mempunyai daya saing serta berakhlak mulia.

Berdasarkan studi pendahuluan dan hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah TK Al-akhyar Purwakarta. Diperoleh informasi bahwa di TK Al-akhyar masih mempertahankan permainan tradisional dengan memainkan berbagai macam permainan tradisional Jawa Barat atau sunda sedikitnya ada duapuluh ragam permainan tradisional yang bisa dimainkan. Pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta dilaksanakan berdasarkan agenda yang telah diprogramkan dan menjadi salah satu program unggulan. Selain, program BTQ dan agama islam hal ini terlihat dari dokumentasi anak-anak mengikuti festival kebudayaan yang menampilkan permainan tradisional atau *kaulinan barudak*.

TK Al-akhyar Purwakarta tahun demi tahun terus mencoba mengembangkan terobosan-terobosan dalam mengembangkan berbagai program. TK Al-akhyar merupakan salah satu TK yang memperoleh predikat sebagai TK teladan dan

mendapat akreditasi B. Selain itu juga TK Al-akhyar salah satu lembaga pada layanan pendidikan anak usia dini yang difavortikan oleh masyarakat setempat. Hal ini terlihat dari jumlah murid yang sering melebihi kuota penerimaan jika sudah memasuki tahun ajaran baru dan penerimaan murid baru.

Kepercayaan orangtua dan masyarakat setempat terhadap program- program pembelajaran yang berbeda dari TK Al-akhyar. Salah satunya adalah program pembelajaran melalui permainan tradisional yang menjadi salah satu program unggulan TK Al-akhyar. Sehingga TK AL-akhyar salah satu pilihan utama orangtua dan masyarakat setempat untuk mendaftarkan anak-anak mereka. Padahal, ditengah-tengah maraknya permainan modern. TK Al-akhyar berusaha mempertahankan permainan-permainan tradisional yang sudah sangat jarang dimainkan. Karena melalui permainan tradisional memberikan efek yang cukup besar untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, kecerdasan serta mengembangkan nilai-nilai dan sikap-sikap sosial.

Berkaitan dengan hal ini, peneliti tertarik melakukan analisis mendalam tentang program pembelajaran melalui permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Al-akhyar secara kualitatif. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan penilaian yang dilakukan oleh pihak sekolah TK Al-akhyar dalam studi kasus “pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional”.

B. Rumusan masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Program Pembelajaran melalui Permainan Tradisional?”

Adapun pertanyaan peneliti secara rinci yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta?

3. Bagaimanakah penilaian dalam pelaksanaan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum maksud dari penelitian adalah untuk mengetahui sejauhmana pelaksanaan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta. Berdasarkan hal tersebut mengacu kepada pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi empiris tentang:

1. Perencanaan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta
2. Pelaksanaan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta
3. Penilaian pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari segi teori

Penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dan pedoman guru dan orangtua dalam memahami pentingnya bermain dan banyaknya nilai-nilai dan aspek-aspek yang bisa dikembangkan melalui permainan tradisional seperti nilai-nilai sosial, moral dan karakter.

2. Manfaat dari segi praktik

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan tentang model-model permainan tradisional dan bagaimana pelaksanaan program pembelajaran mengenai permainan tradisional untuk diterapkan di sekolah

3. Manfaat dari segi kebijakan

Sebagai bahan masukan untuk pemerintah atau instansi terkait dalam mengembangkan program pembelajaran dalam konteks bermain. Salah satunya dengan permainan tradisional.

E. Penjelasan Istilah

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur budaya dari warisan tanah sunda (Jawa Barat) secara turun temurun dimainkan dari generasi ke generasi yang memberikan nilai-nilai dan pembelajaran dan lebih membidik agar terbangunnya sikap atau perilaku seperti mandiri, berani, penuh tanggung jawab, kerjasama, saling membantu dan membela kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh terhadap peraturan (Danandjaja, 1987; Mahendra, 2005; Ismail, 2007)

Pengembangan program melalui kegiatan bermain adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan dan dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif selain itu hal ini membantu anak-anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab Bennet *et.al* (1999)

F. Struktur Organisasi Tesis

Adapun struktur organisasi tesis atau sistematika pembahasan dalam tesis ini terdiri dari BAB I membahas mengenai latarbelakang penelitian, fokus penelitian dan rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi tesis. Pada BAB II mengemukakan teori-teori yang mendukung untuk membahas masalah yang diteliti oleh peneliti meliputi definisi Permainan, permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, faktor-faktor yang mempengaruhi permainan tradisional, tujuan permainan tradisional, jenis dan penggolongan permainan tradisional, hubungan permainan tradisional dengan kecerdasan interpersonal, ragam permainan tradisional dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak . Pada BAB III membahas mengenai pendekatan penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data. Pada BAB IV membahas mengenai hasil temuan lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada BAB V mengemukakan mengenai saran dan rekomendasi.