

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG.

Indonesia dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika memiliki kekayaan ragam budaya yang luhur. Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi dan arus globalisasi berpotensi mempengaruhi gaya hidup, mengakibatkan anak-anak dan orang tua terkesan melupakan peristiwa-peristiwa masa lampau yang penting dan bermakna. Ismatul dkk (2011) Salah satu contoh dampak kemajuan teknologi dan arus globalisasi terhadap budaya adalah banyak anak- yang tidak mengenal permainan tradisional di daerah tempat tinggalnya.

Youn (2017) dalam penelitiannya berpendapat bahwa kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *games*, *playstation (PS)*, dan *online games*. Permainan ini dilihat sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Menurut Huh (2016) menjelaskan permainan tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering.

Munculnya produk-produk permainan digital seperti *game*, *game online*, dan berbagai *virtual game*, lainnya memberi pengaruh terhadap perkembangan dan perilaku anak. Hai ini dibuktikan oleh hasil penelitian Williams (2006) menunjukkan adanya peningkatan perilaku agresif akibat dari bermain *video game* yang terlalu lama. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wilson & Sicart (2010) menyatakan adanya peningkatan perilaku agresif dan kekerasan jangka panjang yang lebih banyak yang dipengaruhi oleh *video game* dari pada

permainan tradisional, sehingga pemain dan permainan akan lebih aktif menerima pengaruh aksi kekerasan yang mereka lihat.

Penelitian Verenikina & Kervin (2011) juga menjelaskan bahwa sebagian anak-anak telah kehilangan seni bermain yaitu tidak adanya aktivitas yang berarti yang dilakukan oleh anak-anak. Anak-anak hanya duduk diam saja dan bermain soliter dengan komputer atau *handphone*. Televisi, *handphone* dan komputer bukanlah lingkungan kaya rangsangan yang diperlukan oleh anak usia dini untuk bisa melatih otak anak. Sedangkan menurut Kallio & Kaipainen (2011) berpendapat bahwa anak usia dini memerlukan interaktif aktif dengan muatan nyata, sebaiknya televisi dan perangkat lunak lainnya hanya menawarkan tindakan melalui gerakan *mause*, *joystik* dan *remote control*.

Menurut Iswinarti (2008) menjelaskan bahwa kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga ruang dimana memainkannya. Permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman karena pada umumnya ber-AC, misalnya di tempat bermain seperti timezone atau di warnet. Hal ini tentu saja berbeda dengan pendapat Marsh & Bishop (2013) menjelaskan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan di lapangan atau di halaman, kadang saat bermain anak kepanasan apalagi kalau bermainnya di waktu siang ketika matahari masih terik. Saat bermain, anak-anak berlari-larian, melompat lompat, atau melempar sehingga kadang bajunya basah karena keringat.

Berdasarkan penelitian Liberman & Biely (2009) kesan yang melekat pada permainan *online* terkadang membuat anak-anak saat ini lebih memilih untuk bermain permainan digital. Pilihan anak ini juga karena dukungan oleh orang tua, yang menyediakan berbagai fasilitas yang dibutuhkan oleh anaknya. Orang tua tidak lagi memperkenalkan permainan tradisional yang dimainkannya dulu waktu mereka kecil kepada anak-anaknya.

Engelbertus Seran, 2019

**IDENTIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL KABUPATEN BELU DAN PERANNYA DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK USIA DINI**

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

Hal ini terjadi juga karena kesan melekat pada permainan tersebut. Sedangkan Menurut Hasil Penelitian Poels & Kort (2007) disisi lain anak memiliki kecanduan bermain game *online*, dan pada saat anak bermain *game online* anak memiliki keterbatasan ruang gerak dimana anak lebih banyak duduk dan bermainnya secara statis, dan bermain dalam keadaan pasif.

Menurut Willson & Leaver (2014) kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. Di berbagai media baik cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak, khususnya *online games*. Anak yang bermain *online games* tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *online games*.

Bunga dan Klaas (2012) menanggapi persoalan seperti kemajuan teknologi, permainan digital, seperti *video games*, *playstation* dan *game online*, beberapa pertanyaan mendasar akan muncul. Sebagai contoh, apabila anak dan orang tua telah melupakan budaya nenek moyang, bagaimana dengan generasi mendatang? Atau apabila orang tua atau generasi dewasa kurang memperkenalkan budaya dan tradisi nenek moyang, apakah mungkin anak-anak akan mengenal, memahami dan melestarikan budaya tersebut? Tidakkah akan terjadi anak-anak akan lebih mengenal nilai-nilai luar yang datang, dari pada nilai-nilai yang telah dimiliki.

Kurniati (2016) berpendapat bahwa sejak zaman klasik masyarakat memiliki kecendrungan untuk memiliki keterampilan yang bersifat hiburan atau menghibur dalam wujud permainan rakyat yang dijumpai di mana-mana. Jika dikaji permainan rakyat ternyata bersifat edukatif yang mengandung unsur pendidikan jasmani, kecermatan, kelincahan, daya pikir. Bunga & Klaas (2012) menjelaskan bahwa permainan tradisional terbentuk yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh banyak orang. Dalam hal ini permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang

sesuai dengan perencanaan yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak sebagai penerapan pengetahuan mengenai perkembangan anak dalam lembaga PAUD.

Pertanyaan-pertanyaan di atas menuntun peneliti untuk menggali dan mengangkat nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam permainan tradisional yang bersifat edukatif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Abdul (2009) Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu dan sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Aypay (2016) dalam penelitian yang dilakukan di Turki menyatakan pada dasarnya permainan tradisional dapat mengembangkan pengetahuan potensi dan bakat anak, meningkatkan serta kemampuan anak dalam membina hubungan sesama teman, meningkatkan kemampuan motorik anak yang dapat disalurkan dan dimainkan lewat permainan tradisional.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Pada dasarnya anak telah mempunyai kemampuan gerak dasar yang telah dimiliki sejak lahir atau bawaan. Altunsuz (2015) membagi gerak dasar motorik ke dalam tiga jenis gerak yaitu gerak dasar lokomotor, non lokomotor (stabilitas) dan manipulatif. Menurut penelitian yang dilakukan Rahayu (2013) dijelaskan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional rinjau pintar dapat meningkatkan aspek motorik kasar anak seperti melompat, menjaga keseimbangan, serta ketangkasan anak dalam mengolah tubuh. Penelitian lain yang dilakukan oleh Andrea & Marianne (2015) menjelaskan dengan menggunakan permainan modifikasi dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif seperti mengendalikan bola, melempar, menangkap, menendang, serta memukul.

Menurut Pratiwi & Masuda (2017) perkembangan gerak dasar dan penyempurnaannya merupakan hal penting selama masa kanak-kanak. Dalam kegiatan bermain, semua aspek anak terpancing untuk berkembang, salah satunya aspek motorik anak. Menurut Iswinarti (2008) mengkaji tentang nilai-nilai dalam permainan engklek. Dari penelitiannya diperoleh nilai-nilai seperti nilai perkembangan fisik, nilai kesehatan mental, nilai deteksi dini, nilai problem solving dan nilai sosial. Penelitian lain melihat nilai pengembangan karakter dalam permainan tradisional di NTT, menurut Bunga & Klass (2012) melihat permainan tradisional NTT siki doka mengandung nilai kesiapan sekolah bagi anak usia dini seperti kesiapan membilang, kesiapan problem solving juga kesiapan motorik.

Apriani (2011) berpendapat bahwa bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok. Emily & Evan (2015) anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan. Menurut Burton (2012) menerapkan permainan tradisional tersebut mestinya diperlukan pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan.

Dalam penelitian Vasileva dkk (2014) di Swedia nilai-nilai budaya lokal terdapat pada berbagai fenomena budaya masyarakat. Salah satunya ada pada permainan tradisional anak. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan keterampilan keterampilan motorik anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya. Handayani,

dkk (2003) menyatakan beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun dan menstimulus perkembangan motorik anak serta seluruh potensi yang dimiliki anak.

Ajila & Olowu (2006) menjelaskan selain efeknya terhadap pengembangan pribadi, permainan tradisional merupakan elemen penting yang berkontribusi pada perkembangan aspek motorik dan budaya anak. Salah satu kontribusi paling penting permainan tradisional adalah untuk mendukung perkembangan otot-otot kecil seperti pada jari dan tangan, dan yang juga otot-otot besar seperti pada lengan dan kaki. Selain itu permainan tradisional membutuhkan kekuatan fisik (berlari, melompat, memanjat dll), napas, sirkulasi, pencernaan dan sehingga dapat bekerja secara teratur

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Menurut Juul (2011). bermain mengandung makna melakukan sesuatu untuk bersenang-senang, sehingga permainan dapat dikatakan sebagai alat untuk mensosialisasikan diri, artinya ketika anak melakukan kegiatan bermain, anak akan mengeluarkan ekspresi dari dalam diri anak itu sendiri. Selanjutnya Moore (2011) mengemukakan bahwa dengan bermain anak dapat mengambil peran aktif sebagai media untuk memindahkan perasaan negatif ke objek sebagai orang penggantinya atau dengan kata lain melalui bermain anak mampu mengatasi masalahnya (*problem solving*). Oleh sebab itu, dapat diasumsikan bahwa antara bermain dan anak saling berintegrasi, yang mana keduanya saling membutuhkan dan mempunyai hubungan yang erat. Bagi anak bermain merupakan makanan rohaninya, karena anak merasa kurang nyaman ketika anak tidak diberi ruang atau diberikan kesempatan untuk bermain.

Mutiah (2010) mengemukakan bahwa dalam kehidupannya, anak perlu melewati masa bermain sehingga dia mampu mengembangkan segala potensi yang bermanfaat bagi masa depannya. Plato merupakan orang pertama yang melihat urgensi permainan dalam kehidupan anak. Selain itu Mutiah, (2010) juga menegaskan bahwa melalui permainan, anak dapat menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi. Hal serupa juga dijelaskan Vygotsky (Bunga,2012) bahwa permainan yang dilakukan oleh anak, tidak hanya mengembangkan aspek intelektualnya tetapi juga menunjang kematangan emosional, sosial serta perkembangan motoriknya.

Beragam hasil penelitian di Nusa Tenggara Timur pada penelitian Bunga & Klaas (2012) yang meneliti tentang Pengembangan Pendidikan Karakter Anak melalui Permainan Tradisional di NTT mengemukakan bahwa permainan tradisional siki doka, la'o furik, kayu doi, congklak, gasing, mengandung nilai-nilai karakter seperti cinta tanah air, kepahlawanan, sportifitas, kerjasama, kejujuran, saling menghargai, kerja keras, rasa ingin tahu, kreatif, disiplin, dan cinta lingkungan. Selain itu melalui permainan tradisional, anak juga dilatih untuk dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat pada setiap jenis permainan. Klaas, (2012) mengemukakan bahwa permainan tradisional itu dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang pada anak. Lebih lanjut dalam hasil penelitian Bunga dan Klaas (2012) dalam penelitian yang berjudul) "*The Role of Traditional Games Kayu Do'i in Child Counseling Processes*" menemukan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengembangkan lima aspek perkembangan dasar anak, dan salah satunya adalah fisik-motorik.

Setiap daerah memiliki berbagai macam permainan tradisional yang menjadi ciri khas budaya daerah tersebut. Propinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) merupakan salah satu Propinsi

yang ada di Indonesia yang terdiri dari beberapa Kabupaten yang memiliki jenis permainan tradisional yang sebagian besar nama permainannya diberikan berdasarkan nama daerahnya masing-masing. Salah satu Kabupaten yang berada di Propinsi Nusa Tenggara Timur yaitu Kabupaten Belu yang berada di pulau Timor, yang berbatas langsung dengan Timor leste. Beberapa permainan yang dimainkan di Kabupaten Belu itu adalah Busa No Manu, Hudi Ikun, Nu Kala Buk, Ai Babiun, Fetik Kleik, Tuda Badut dan Fetik Kleik . Namun berdasarkan paparan penelitian di atas sejauh ini belum ada penelitian mengenai bagaimana peran permainan tradisional di Belu terhadap perkembangan motorik anak, sehingga penelitian ini di fokuskan pada aspek perkembangan anak yaitu motorik anak. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: ***Identifikasi Permainan Tradisional Kabupaten Belu dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini.***

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah

1. Jenis-jenis permainan tradisional apa saja yang ada di Kabupaten Belu.
2. Bagaimana peran permainan tradisional Kabupaten Belu dalam mengembangkan keterampilan motorik anak?

## C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan jenis-jenis permainan tradisional apa saja yang ada di Kabupaten Belu.
2. Untuk mengetahui peran permainan tradisional Kabupaten Belu dalam mengembangkan keterampilan motorik anak.

#### D. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memberi referensi ke peneliti lain untuk mengimplementasikan pengaruh permainan tradisional Kabupaten Belu untuk mengembangkan aspek keterampilan motorik anak.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh Orang tua dan Sekolah di Kabupaten Belu sebagai referensi penerapan permainan tradisional dalam mengembangkan aspek motorik anak usia dini

#### E. STRUKTUR ORGANISASI TESIS

Adapun struktur organisasi tesis atau sistematika pembahasan dalam tesis ini terdiri dari BAB I Pembahasan Mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Tesis.

BAB II Memaparkan Kajian Pustaka yang berisi Konsep Anak Usia Dini, Pengertian Anak Usia Dini, Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini, Prinsip Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, Konsep Permainan Tradisional , Pengertian Permainan Tradisional, Jenis-jenis Permainan Tradisional, Manfaat Permainan Tradisional, Konsep Motorik Anak Usia Dini, Pengertian Motorik Anak, Keterampilan Motorik anak, Tujuan Penerapan Perkembangan Motorik Anak, Klasifikasi Tingkatan Kemampuan Motorik, Penelitian yang Relevan

BAB III Memaparkan Mengenai Metode Penelitian yang berisi, Desain dan Metode Penelitian, Tempat dan Subjek Penelitian, Prosedur Penelitian, Definisi Isitilah, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Etika Penelitian.

BAB IV menjelaskan mengenai Hasil Penelitian dan Pembahasan, dengan pemaparan Hasil Temuan Lapangan dari Permainan Tradisional Busa No Manu, Permainan Tradisional Tuda Badut, Permainan Tradisional Ai Babiun, Permainan Tradisional Fetik Kleik. Pembahasan dengan pemaparan pelaksanaan dari masing-masing Permainan Tradisional Kabupaten Belu dalam Mendukung Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.