

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. APE merupakan salah satu media yang dibuat secara sistematis dan bertujuan untuk menstimulasi tugas perkembangan anak (Syamsuardi, 2012, hlm. 61). Penggunaan APE memiliki dampak positif bagi perkembangan otak anak, karena anak dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar tentang kehidupan sehari-hari dan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya (Khobir, 2009, hlm. 197).

APE memiliki manfaat yang dapat meningkatkan tiga kemampuan pokok, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Hijriati, 2017, hlm. 61). Kemampuan kognitif anak pada saat proses bermain dapat dilatih dengan diperkenalkan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam). Kemampuan afektif anak dapat dilatih pada saat melakukan aktivitas bermain yaitu anak mampu mengekspresikan perasaannya saat berinteraksi dengan teman sebayanya selama proses bermain. Kemampuan psikomotorik anak dapat dilatih dengan bergerak, seperti berlari, atau melompat, dengan demikian anak akan terlatih motoriknya. Manfaat lain dari penggunaan APE saat bermain yaitu memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi dan melatih daya ingat terhadap hal yang dipelajari melalui APE (Sudono, 2000, hlm. 3).

Kegiatan bermain sambil belajar sangat penting bagi anak, karena membuat anak hidup bahagia dan menjadi cerdas. Bermain bagi anak selain sebagai media eksplorasi dan belajar, juga membantu anak untuk mengenal diri dan lingkungannya (Khobir, 2009). Lingkungan sekitar anak dapat berupa lingkungan fisik (rumah, sekolah, kendaraan, mainan), lingkungan psikologis (suhu, suasana) dan lingkungan budaya (adat istiadat, keyakinan dan seni yang mengandung nilai kearifan lokal).

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA SUKABUMI

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

Nilai kearifan lokal merupakan keunggulan lokal yang bersandar pada filosofi nilai, etika, cara dan perilaku secara tradisional. Mengenalkan kembali nilai-nilai kearifan lokal di sekolah setidaknya dapat menguatkan budaya lokal agar tidak ditinggalkan. Pendidikan berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi suatu daerah. Kearifan lokal harus dikembangkan dari potensi daerah yang merupakan sumber daya yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu (Nadlir, 2014).

Pedoman nilai-nilai pendidikan kearifan lokal merupakan kriteria yang akan menentukan kualitas tindakan anak. Nilai kearifan lokal bisa dijadikan pijakan untuk pengembangan sebuah pembelajaran yang lebih berkarakter. Salah satu aplikasi pemanfaatan nilai kearifan lokal sebagai basis pendidikan bisa dilakukan melalui APE (Nadhlir, 2014). APE berbasis kearifan lokal merupakan alat permainan yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi bagi anak. Salah satu bentuk kearifan lokal yang perlu dikenalkan kepada anak usia sejak dini yaitu batik Sukabumi.

APE berbasis kearifan lokal khususnya batik Sukabumi diperlukan untuk merangsang perkembangan motorik melalui bermain dengan memperkenalkan dan menanamkan nilai budaya lokal. Alat permainan tersebut dapat membantu guru dalam rangka menyediakan APE berbasis lokal untuk mengembangkan dan menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak (Suratno, 2005). Melalui APE berbasis lokal batik Sukabumi anak akan mengenal budaya dan keunggulan di daerahnya. Upaya mengenalkan budaya lokal batik kepada anak usia dini secara bertahap dan berulang-ulang dapat menanamkan kecintaan anak terhadap budaya daerah sebagai akar budaya bangsa.

Perkembangan batik di Sukabumi pada dasarnya tidak lepas dari dukungan pemerintah, agar batik Sukabumi bisa dikenal luas baik tingkat nasional maupun internasional (Rachmat, 2016). Kekhasan batik Sukabumi dapat terlihat dari motif yang telah diterapkan diberbagai kain batik yang telah diproduksi oleh para pengrajin di Sukabumi. Motif batik Sukabumi yang telah diakui dan disahkan oleh Pemerintah Daerah setempat yaitu motif pisang kole, ikan koi, gurilaps, penyu dan kujang cantel. Motif batik Sukabumi mengandung kearifan lokal yang dapat dijadikan salah satu alternatif bagi pendidikan berbasis budaya bagi anak usia dini.

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA SUKABUMI

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

Anak usia dini adalah anak pada rentang usia 4 - 6 tahun yang mengikuti pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan di TK merupakan pendidikan prasekolah sebagai wahana untuk menyiapkan anak dari segi sikap, pengetahuan, dan keterampilan guna memasuki sekolah dasar. Upaya mengenalkan kearifan lokal batik sejak dini memberikan edukasi kepada anak tentang keberagaman budaya pada generasi selanjutnya. Mengenalkan kearifan lokal batik kepada anak sejak dini akan mengajarkan anak bersentuhan langsung pada budaya dan keunggulan lokal yang dimiliki oleh daerahnya. Anak di masa depan akan menjadi generasi yang bangga dengan budaya bangsa sendiri, mencintai, melestarikan dan saling menghargai keberagaman budaya bangsa (Setyowati, 2013).

Berdasarkan hasil pengamatan di TK yang ada di Sukabumi, bahwa APE yang digunakan sudah banyak dan beragam. Akan tetapi belum ada APE yang memperkenalkan kearifan lokal khususnya batik Sukabumi. Oleh karena itu, untuk memperkenalkan khazanah budaya lokal batik perlu dirancang APE berbasis kearifan lokal batik Sukabumi. Batik Sukabumi dipilih karena pada setiap motif batik menggambarkan kekhasan Kota Sukabumi, dan daerah ini memiliki banyak potensi alam yang dimiliki. Pemda Sukabumi juga sudah menerapkan pendidikan membuat batik dari tingkat TK hingga Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Rachmat, 2016).

Pendidikan kearifan lokal tertuang dalam muatan lokal yang terdapat di Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Muatan lokal bertujuan untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki anak sesuai dengan keinginan dan kemampuan sekolah dalam menyediakan fasilitas pendukung. Mempelajari muatan lokal membuat batik sangat penting bagi kemajuan batik terutama di Kota Sukabumi. Lembaga pendidikan formal termasuk TK dapat melakukan upaya pengenalan batik melalui bantuan APE, sehingga anak dapat melakukan kegiatan bermain sambil belajar. APE berbasis kearifan lokal batik Sukabumi diharapkan mampu mengenalkan kepada anak tentang budaya lokal yang terkandung pada setiap motif batik Sukabumi.

APE yang saat ini digunakan sebagai media pembelajaran di TK pada umumnya adalah APE yang dirancang oleh Montessori. Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia berdasarkan rancangan Montessori seperti

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA SUKABUMI

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

puzzle, silinder, *maze*, papan bentuk bidang I dan papan bentuk bidang II. Maria Montessori menciptakan APE tersebut agar memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan, sehingga menjadikan anak mandiri (Eliyawati, 2005, hlm 67). Dalam penelitian ini APE yang akan dirancang sebagai APE berbasis kearifan lokal batik Sukabumi yaitu *puzzle* dan *maze*.

Puzzle dan *maze* merupakan dua jenis APE yang umum digunakan oleh anak TK di Indonesia. APE jenis *puzzle* dan *maze* memiliki fungsi untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek kognitif, bahasa, psikomotorik dan sosial emosional anak. Cara penggunaan *puzzle* dan *maze* dikenal mudah karena disesuaikan dengan karakteristik dan tugas perkembangan anak. Bahan dasar yang digunakan dalam proses pembuatan *puzzle* dan *maze* yaitu bahan yang aman dan tidak mengandung zat yang beracun. Tingkat kesulitan *puzzle* dan *maze* telah disesuaikan dengan karakteristik anak, misalnya jumlah kepingan *puzzle* sesuai dengan kemampuan anak usia 4-6 tahun .

APE berbasis kearifan lokal berupa *puzzle* dan *maze* perlu dirancang, karena pada dasarnya belum ada APE yang memberikan edukasi kepada anak tentang kearifan lokal batik Sukabumi. Perancangan APE berbasis kearifan lokal akan menjadi jenis permainan yang meningkatkan kecintaan anak terhadap budaya lokal yaitu batik Sukabumi. Selain itu dengan dirancangnya APE berbasis kearifan lokal Batik Sukabumi, dapat menambah alat bantu pembelajaran bagi guru dalam mengenalkan budaya batik Sukabumi kepada anak TK di Kota Sukabumi.

Pemilihan permasalahan APE berbasis kearifan lokal menarik perhatian peneliti untuk merancang produk APE sebagai media pembelajaran bagi anak TK di Kota Sukabumi. Permasalahan tersebut sejalan dengan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki peneliti, yaitu sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang mempelajari materi tentang rancang bangun APE.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA SUKABUMI

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

- a. Belum tersedianya APE berbasis kearifan lokal bagi anak TK.
- b. Perlu adanya perancangan APE berbasis kearifan lokal bagi anak TK di Sukabumi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan ini dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang APE Berbasis Kearifan Lokal sebagai Upaya Pengembangan Motorik bagi Anak TK di Kota Sukabumi?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk merancang APE berbasis kearifan lokal sebagai upaya pengembangan motorik bagi anak TK di kota Sukabumi.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu :

- a. Mengidentifikasi kebutuhan perancangan APE bagi anak di TK Sukabumi.
- b. Merancang APE berbasis kearifan lokal khususnya batik bagi anak TK :
 - 1) *Puzzle* jenis *Jigsaw* dengan motif Penyu, pisang kole dan kujang.
 - 2) *Maze* tiga dimensi dengan motif Gurilaps dan ikan koi.
- c. Melakukan proses *expert judgement* APE yang sudah dirancang.
- d. Menghasilkan APE berupa *puzzle* dan *maze* sebagai alat pembelajaran yang akan digunakan anak TK Sukabumi.

D. Manfaat/Signifikansi Penelitian

1. Manfaat dari segi teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah memperkaya APE berbasis kearifan lokal sebagai upaya pengembangan motorik serta pendidikan budaya bangsa bagi anak TK untuk mengenal batik Sukabumi.

2. Manfaat dari segi praktis

- a. Manfaat untuk Guru TK

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA SUKABUMI

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

Manfaat bagi guru TK yaitu dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan pengetahuan tentang kearifan lokal terutama batik Sukabumi.

b. Manfaat untuk Peneliti

Manfaat yang dapat dirasakan peneliti yaitu menambah wawasan dan pengalaman peneliti tentang perancangan APE berbasis kearifan lokal.

c. Manfaat untuk Anak TK

Manfaat untuk anak TK yaitu untuk menstimulasi aspek motorik anak sesuai dengan tugas perkembangannya, serta menumbuhkan rasa cinta akan budaya lokal melalui pengenalan batik Sukabumi.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi memuat sistematik penulisan skripsi dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, struktur organisasi, skripsi pada penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori dari para ahli yang berhubungan dan relevan dengan penelitian yang dilakukan dan penelitian terdahulu yang relevan, diantaranya teori mengenai APE dan konsep pendidikan di TK.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian dan pembahasan hasil data penelitian yang diperoleh meliputi deskripsi data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA SUKABUMI

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

Bab ini berisi tentang simpulan dan rekomendasi penelitian.

Selli Marselina, 2018

*PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-
KANAK DI KOTA SUKABUMI*

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