

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dengan dunia anak-anak. Bermain menurut Hurlock adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan saat bermain tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya.¹ Permainan adalah suatu hal yang paling menyenangkan bagi anak usia dini. Bermain bagi anak usia dini merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial yang tidak dapat digantikan oleh kegiatan atau aktivitas yang lain selain bermain.

Melalui bermain anak dapat memuaskan kebutuhan perkembangannya yaitu kognitif, motorik, kreativitas, sosial emosional, nilai agama dan moral. Namun demikian masih banyak orang tua yang membatasi bahkan melarang anaknya untuk bermain dengan berbagai macam alasan, misalnya takut kotor, takut kepanasan, takut terjatuh dan lain sebagainya. Banyak permainan yang dapat mendukung perkembangan anak usia dini seperti permainan tradisional, permainan tradisional adalah permainan yang sangat cocok untuk pembantu semua aspek perkembangan anak.

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan oleh nenek moyang jaman dahulu yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal atau budaya di daerah. Melalui permainan tradisional

¹ Hurlock B. Elizabeth. *Perkembangan Anak*. Jakarta: ERLANGGA. 1978. Hal. 320.

dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan motorik. Permainan tradisional dapat diartikan sebagai permainan yang unik dan mendidik serta banyak mengandung nilai-nilai kebudayaan. Selain menyenangkan, permainan tradisional juga mempunyai banyak manfaat bagi anak. Manfaat dari permainan tradisional sendiri menurut Subagiyo dalam Novi yaitu anak menjadi lebih kreatif, dapat digunakan sebagai terapi terhadap anak, dapat membantu mengembangkan kecerdasan intelektual anak, dapat mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak, mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, mengembangkan kecerdasan natural anak, mengembangkan aspirasi anak, mengembangkan kecerdasan musikal anak, mengembangkan kecerdasan spiritual anak.² Permainan tradisional lebih banyak yang dimainkan di luar ruangan salah satunya yaitu permainan tradisional engklek.

Permainan tradisional engklek adalah permainan lompat-lompatan dengan satu kaki di atas bidang datar yang digambar di atas tanah dalam bentuk rangkaian persegi dan biasanya dimainkan oleh lebih dari 2 anak.

Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan. Namun bukan dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpijak. Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje, permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan

² Novi Mulyani. *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press. 2016. Hal. 49 s/d 52.

ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah.³

Disimpulkan bahwa permainan engklek adalah suatu permainan yang memperebutkan wilayah kekuasaan terbanyak dan menjadi pemenang jika wilayah yang diraih lebih banyak dari lawan mainnya. Permainan tradisional engklek disini hanya menggunakan tanah kosong yang di gambar rangkaian persegi dan pecahan genting sebagai media permainannya. Adanya inovasi baru yaitu pembuatan media papan warna yang dibentuk rangkaian persegi menyerupai bentuk petak pada permainan tradisional engklek akan menambah minat anak-anak untuk bermain permainan tradisional engklek tersebut sehingga permainan tersebut tidak akan punah dan dilupakan oleh masyarakat indonesia.

Permainan tradisional engklek dapat meningkatkan perkembangan anak terutama motorik kasar anak. Sebab anak harus melompat-lompat melewati petak yang sudah dibuat sebelumnya.

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.⁴

Secara langsung perkembangan motorik anak akan menentukan keterampilan bergerak pada anak, oleh karena itu diperlukan faktor pendukung untuk membantu perkembangan motorik anak salah satunya yaitu perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar anak dapat dibantu dengan adanya permainan yang

³ Ibid. Hlm. 112.

⁴ Hurlock B. Elizabeth. *Perkembangan Anak*. Jakarta: ERLANGGA. 1978. Hal. 150.

menyenangkan. Perkembangan motorik kasar anak ada tiga macam yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif.

Gerak lokomotor adalah gerak yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti : lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (gallop). Gerak non lokomotor adalah gerak yang dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non locomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain.

Gerak manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi obyek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata yang mana cukup penting untuk item: berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari: gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet atau macam-macam bola yang lain dan gerakan

memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.⁵ Perkembangan motorik anak usia dini dapat dilatih dalam lembaga pendidikan PAUD yang akan membantu perkembangan anak.

PAUD Anggrek yaitu suatu lembaga pendidikan yang berada ditengah masyarakat Perumahan Dinas Kamal. Perkembangan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun di PAUD Anggrek Kamal kurang berkembang sesuai harapan, hal tersebut menurut hasil observasi pada waktu PPL. Selain itu perkembangan kreativitas anak masih kurang dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan media yang digunakan oleh sekolah tersebut hanya berupa LKA, sehingga cenderung membuat anak merasa cepat bosan dan kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan. Bukan hanya pembelajaran didalam kelas yang cenderung monoton, akan tetapi kegiatan olahraganya juga cenderung monoton dikarenakan penggunaan media dalam kegiatan kurang.

Permainan tradisional diPAUD Anggrek hampir tidak pernah diterapkan pada kegiatan olahraga anak usia dini. Permainan tradisional engklek di PAUD Anggrek pernah dimainkan hanya sekali sampai dua kali yaitu dimainkan dengan gambar petak engklek di lantai dalam kelas, hal tersebut menurut hasil wawancara pada tanggal 12 november 2018 dengan kepala sekolah

⁵ Endang Rini Sukanti, *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga*, Yogyakarta, UNY. Hal. 7.

PAUD Anggrek. Selain dengan wawancara ada bukti dari dokumentasi dan pernyataan dari guru di sekolah, guru menyatakan bahwa anak kurang antusias dengan permainan tradisional engklek dengan media gambar saja. Mengenai hal tersebut peneliti berminat untuk mengembangkan media permainan tradisional menggunakan papan warna yang terbuat dari spons padat. Papan warna tersebut dibentuk persegi menyerupai petak pada permainan tradisional engklek.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat disimpulkan identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Hampir punahnya permainan tradisional engklek di sekolah PAUD Anggrek Perumnas Kamal dikarenakan minimnya halaman tanah.
2. Gambar rangkaian di tanah atau lantai dalam permainan engklek yang kurang menarik minat anak untuk bermain permainan tradisional engklek.
3. Sebagian besar yaitu 5 dari 8 anak TK B diPAUD Anggrek perkembangan gerak lokomotifnya belum berkembang sesuai harapan.

C. Pembatasan Masalah

1. Media permainan tradisional engklek menggunakan papan warna.
2. Perkembangan gerak lokomotor anak.
3. Media papan warna terbuat dari spons padat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja kebutuhan dalam pengembangan permainan tradisional engklek guna untuk meningkatkan perkembangan gerak lokomotor anak?
2. Bagaimana kelayakan media permainan tradisional engklek menggunakan papan warna untuk meningkatkan perkembangan gerak lokomotor anak?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan media yang digunakan dalam permainan tradisional engklek ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan permainan tradisional engklek guna meningkatkan perkembangan gerak lokomotor anak.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan permainan tradisional menggunakan papan warna untuk meningkatkan perkembangan gerak lokomotor anak.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi yang diharapkan oleh peneliti untuk pengembangan media permainan tradisional engklek untuk meningkatkan perkembangan gerak lokomotor anak yaitu:

1. Media yang dihasilkan berupa media papan warna yang berbentuk persegi menyerupai gambar petak permainan engklek dengan berbagai macam warna.

2. Media papan warna terbuat dari bahan spons tebal seperti karpet evamat, dengan tekstur bahan yang lentur dan aman untuk anak usia dini.
3. Media papan warna dibuat dengan bentuk persegi sejumlah 8 persegi dengan warna yang berbeda antara kotak satu dengan kotak yang lain.
4. Media papan warna tersebut dapat di bongkar pasang, jika akan digunakan untuk bermain maka harus dirangkai terlebih dahulu sesuai dengan bentuk petak permainan tradisional engklek, dan dapat dibongkar kembali untuk disimpan.
5. Media papan warna dibuat menggunakan bahan spons padat untuk mengantisipasi keamanan terhadap anak jika terjatuh maka anak tidak merasa kesakitan karena alasnya yang lentur.
6. Ukuran papan warna 30 x 30 cm setiap perseginya dan ukuran gacuk kurang lebih 4 x 3 cm.

Pengembang merancang produk tersebut dengan sedemikian rupa dari segi keamanan sampai manfaatnya.

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk membantu anak dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik kasarnya yaitu gerak lokomotor anak. Pengembangan media permainan tradisional engklek ini juga untuk menciptakan inovasi media permainan tradisional engklek menggunakan papan warna. Permainan tradisional engklek yang aslinya harus membutuhkan halaman tanah agar dapat bermain permainan tersebut. Media papan warna sangat

mendukung untuk bermain permainan tradisional engklek meskipun didalam ruangan dan tidak di halaman tanah. Media papan warna untuk bermain permainan tradisional engklek juga dapat menambah minat bermain anak. Pengembangan media ini ditujukan pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan pemaparan tersebut pengembang mampu menciptakan inovasi media baru yaitu media papan warna untuk bermain permainan tradisional engklek.

H. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media permainan tradisional engklek dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mempermudah pengembangan selanjutnya dengan inovasi baru yang akan datang. Pengembangan media akan mengatasi kesenjangan yang terjadi pada masyarakat perumahan seperti dijelaskan di atas. Manfaat dari pengembangan media permainan tradisional yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan adalah untuk menambah pengetahuan bagi sekolahan. Terutama dilingkungan perumahan yang minim dengan adanya halaman tanah maka pengembangan media permainan engklek dapat digunakan. Inovasi baru yang diciptakan yaitu dengan menggunakan papan warna sebagai media permainan tradisional engklek yang awalnya hanya menggunakan media gambar rangkaian persegi di permukaan tanah sebagai permainan anak-anak. Pengembangan media permainan tradisional engklek membantu anak untuk menambah minat anak untuk bermain permainan tradisional engklek.

Permainan tradisional engklek jika dimainkan oleh anak dapat membantu perkembangan gerak lokomotor anak tersebut, dalam mata kuliah “Metodologi Perkembangan Fisik Motorik Anak” dijelaskan bahwa perkembangan motorik ada dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar salah satunya yaitu gerak lokomotor yaitu gerak berpindah tempat dari tempat satu ke tempat lain. Dengan adanya penelitian tentang mengembangkan media permainan tradisional anak dapat membantu meningkatkan perkembangan gerak lokomotor anak melalui permainan tradisional engklek dengan inovasi media yang menarik minat anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru PAUD/TK

1. Dapat mempermudah guru untuk memfasilitasi anak-anak dengan inovasi media papan warna untuk bermain permainan tradisional engklek agar anak-anak lebih tertarik.
2. Guru dapat melestarikan kembali permainan tradisional engklek yang sekarang tidak banyak dimainkan oleh anak-anak dilingkungan masyarakat terutama daerah perumahan.

b. Bagi Peserta Didik (anak usia dini)

1. Anak dapat terbantu dalam perkembangan motoriknya dengan memainkan permainan tradisional engklek tersebut.

2. Anak lebih tertarik dengan adanya media permainan tradisional yang baru dan lebih semangat untuk memainkan permainan tradisional engklek.

c. Bagi Peneliti atau Pengembangan

1. Sebagai bentuk perwujudan dari hasil belajar selama di bangku kuliah di Universitas Trunojoyo Madura.
2. Sebagai wawasan peneliti untuk memecahkan masalah yang ada pada dengan cara yang unik dan kreatif untuk mengembangkan suatu media permainan.