

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menempati posisi yang sangat penting dalam proses pendidikan. Pada tahap ini, dasar kepribadian, karakter, dan kompetensi anak mulai terbentuk dan berkembang. Menurut ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk layanan pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga berusia enam tahun. Layanan ini diberikan melalui berbagai bentuk stimulasi pendidikan yang bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari aspek fisik maupun psikis. Dengan adanya stimulasi tersebut, diharapkan anak memiliki kesiapan yang optimal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini tidak hanya diarahkan pada pengembangan kemampuan akademik, tetapi juga pada pemberian pengalaman belajar yang selaras dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Anak usia dini berada pada masa *golden age*, yaitu periode ketika perkembangan otak berlangsung sangat cepat sehingga pemberian stimulasi pendidikan yang tepat akan memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan anak pada tahap berikutnya (Darmawati & Widyasari, 2022). Pada fase ini, perkembangan anak terjadi secara pesat dalam berbagai aspek, meliputi kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, serta fisik motorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini tidak hanya berorientasi pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga perlu mengembangkan nilai-nilai, sikap, dan karakter sebagai bekal bagi kehidupan anak.

Sejalan dengan hal tersebut, Vygotsky dalam Santrock (2018) menyatakan bahwa proses belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya tempat anak

tumbuh dan berkembang. Lingkungan sosial budaya menjadi sarana utama bagi anak untuk membangun pemahaman tentang dunia di sekitarnya, menjalin interaksi dengan orang lain, serta menginternalisasi nilai-nilai moral dan budaya. Dengan demikian, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini perlu dirancang berdasarkan pengalaman yang kontekstual, menyenangkan, serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya, sehingga anak tetap mengenal, memahami, dan menghargai akar sosial budayanya.

Perkembangan teknologi dan arus globalisasi membawa dampak yang signifikan terhadap pola bermain anak-anak masa kini. Banyak anak usia dini yang lebih mengenal permainan berbasis digital seperti *mobile games* atau aplikasi edukatif daring dibandingkan permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun. Anak yang sering menggunakan gadget menunjukkan penurunan minat bersosialisasi karena cenderung lebih memilih menyendiri dan berinteraksi dengan gadget dibandingkan bermain bersama teman sebaya (Miranti & Putri, 2021). Kondisi ini menyebabkan anak semakin jauh dari nilai-nilai budaya lokal yang seharusnya dapat diperoleh melalui aktivitas bermain bersama. Anak cenderung bermain secara individual, pasif, dan kurang memiliki empati sosial. Meskipun perkembangan teknologi digital memberikan banyak kemudahan dalam pembelajaran, penggunaan media digital yang berlebihan pada anak usia dini juga dapat berdampak pada berkurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial anak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media “*ENPIDAG*” yang tidak berbasis digital, namun tetap relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Media ini menjadi alternatif inovatif yang memadukan aktivitas bermain tradisional dengan pembelajaran edukatif, sehingga anak tetap dapat belajar secara aktif, berinteraksi secara langsung, serta mengenal budaya lokal tanpa ketergantungan pada perangkat digital. Dengan demikian, media

“*ENPIDAG*” hadir sebagai solusi pembelajaran yang seimbang di tengah perkembangan era digital.

Selain itu, diperlukan aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung anak melalui permainan tradisional yang dirancang secara terstruktur. Aktivitas yang dapat dilakukan adalah anak bermain engklek dengan memanfaatkan setiap petak sebagai media pengenalan budaya lokal Gresik, seperti nama makanan khas, pakaian adat, serta simbol budaya lainnya. Anak melompat sesuai aturan permainan, kemudian menyebutkan dan mengenali simbol budaya yang terdapat pada petak yang diinjak. Kegiatan ini juga dapat dilanjutkan dengan diskusi sederhana antara anak dan guru, sehingga anak tidak hanya bermain, tetapi juga memahami makna budaya secara konkret melalui pengalaman langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi langsung efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini. Penelitian oleh Wulandari (2020) menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak secara signifikan. Selain itu, Zulkarnain (2021) juga menemukan bahwa aktivitas bermain yang terstruktur dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi aktivitas langsung dalam permainan tradisional dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan budaya lokal anak.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas serta kepala sekolah di TK PGRI Dalegan, Kecamatan Panceng, Kabupaten Gresik, diketahui bahwa permainan tradisional seperti engklek masih sesekali digunakan, namun belum dirancang sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan pengenalan budaya lokal. Guru kelas menyampaikan bahwa sebagian besar anak lebih

sering membicarakan permainan digital dibandingkan permainan tradisional, bahkan beberapa anak belum memahami aturan dasar permainan engklek dengan benar. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa ketika guru menanyakan contoh budaya lokal Gresik, dari 30 anak usia 5–6 tahun terdapat 10 anak yang sudah mampu menyebutkan contoh budaya lokal secara sederhana, sedangkan 20 anak lainnya belum mampu menyebutkan maupun mengaitkannya dengan permainan tradisional yang mereka lakukan. Penilaian pengetahuan budaya lokal anak dalam observasi awal ini didasarkan pada beberapa komponen, yaitu kemampuan anak menyebutkan contoh budaya lokal daerahnya, mengenal permainan tradisional seperti engklek, serta mengaitkan permainan tradisional dengan budaya lokal yang ada di lingkungan sekitarnya. Kepala sekolah menambahkan bahwa minat anak terhadap permainan tradisional cenderung menurun karena anak menganggap permainan digital lebih menarik secara visual. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan budaya lokal anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal dan permainan tradisional belum dimanfaatkan secara sistematis sebagai media pembelajaran bermuatan budaya. Dengan demikian, permasalahan utama dalam penelitian ini bukan hanya menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional, tetapi belum optimalnya pengetahuan budaya lokal anak usia 5–6 tahun akibat belum tersedianya media pembelajaran yang secara terstruktur mengintegrasikan permainan tradisional dengan muatan budaya lokal Gresik. Padahal, permainan tradisional memiliki potensi dalam menanamkan nilai kebersamaan, kepatuhan terhadap aturan, serta pengenalan budaya lokal secara kontekstual (Nurwahidah et al., 2021). Media pembelajaran berbasis budaya lokal juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak karena sesuai dengan lingkungan sosial budayanya (Wiyani, 2022). Oleh karena itu, diperlukan

pengembangan media “*ENPIDAG*” berbasis budaya lokal Gresik yang dirancang secara terstruktur untuk meningkatkan pengetahuan budaya lokal anak usia 5–6 tahun.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang berkembang di masyarakat secara turun-temurun. Di lingkungan Kabupaten Gresik, permainan tradisional sebenarnya masih dikenal oleh masyarakat, namun belum banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang terstruktur di lembaga PAUD. Permainan tradisional mengandung berbagai nilai karakter karena dimainkan secara berkelompok, menuntut kerja sama, serta kepatuhan terhadap aturan permainan, sehingga relevan digunakan sebagai sarana penanaman pendidikan karakter pada anak usia dini. Permainan tradisional juga mengajarkan anak pentingnya menghargai aturan, menerima kekalahan, serta menghormati lawan bermain. Permainan tradisional seperti engklek dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu anak mengenal budaya lokal melalui aktivitas bermain yang konkret dan menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga memberikan pengalaman sosial dan aktivitas fisik sebagai manfaat pendukung dalam pembelajaran (Hariyanti, 2020). Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki fungsi ganda, sebagai media rekreasi sekaligus sarana pendidikan karakter dan pelestarian budaya.

Engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang hingga kini masih dijumpai di berbagai wilayah Indonesia. Di beberapa daerah, permainan ini dikenal dengan sebutan berbeda, seperti cincir atau taplak, meskipun cara bermainnya tetap sama, yakni melompat pada petak-petak yang digambar di tanah sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Permainan tradisional seperti engklek melibatkan aktivitas fisik dan permainan berkelompok yang menuntut kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, serta keterlibatan fisik anak, sehingga berpotensi menstimulasi perkembangan motorik dan karakter sosial anak usia dini (Nurwahidah et al., 2021). Permainan ini

mencerminkan nilai-nilai budaya masyarakat tradisional yang menjunjung tinggi kebersamaan, kesederhanaan, dan kebahagiaan dalam aktivitas sederhana namun bermakna. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, eksistensi permainan engklek mulai terpinggirkan. Dominasi permainan digital membuat anak-anak generasi kini semakin asing terhadap permainan tradisional ini. Konteks pendidikan formal, khususnya PAUD, permainan tradisional seperti engklek sebenarnya memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan kontekstual. Melalui pendekatan berbasis budaya lokal, anak tidak hanya belajar kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tersebut. Menurut Winandar et al. (2023), Pembelajaran PAUD yang mengintegrasikan budaya lokal membantu anak memahami lingkungan sosial budayanya secara lebih konkret dan bermakna. Pendekatan ini juga membantu anak mengenal dan mencintai budayanya sendiri sejak dini, sehingga terbentuk rasa bangga dan identitas kultural yang kuat.

Urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal semakin menguat karena masih rendahnya pengetahuan anak usia dini terhadap budaya daerahnya. Pendidikan anak usia dini seharusnya memanfaatkan lingkungan sosial dan budaya sebagai sumber belajar yang kontekstual (Suyadi, 2010). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di PAUD masih cenderung menggunakan media umum yang belum terintegrasi secara spesifik dengan budaya lokal. Kondisi ini menyebabkan anak kurang mengenal permainan tradisional maupun simbol budaya daerahnya sejak dini. Secara teoritis, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana proses berpikirnya masih bersifat konkret dan simbolik (Piaget, 1964). Oleh karena itu, anak membutuhkan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan visual. Bermain merupakan aktivitas utama anak untuk memahami dunia sekitarnya (Hurlock, 1978). Permainan tradisional dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif karena

mengandung unsur aturan, interaksi sosial, serta nilai budaya yang dapat dipahami melalui pengalaman langsung (Kurniati, 2016).

Dalam urgensi jangka pendek, penggunaan media berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak. Media yang menarik dan kontekstual terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep pada anak usia dini (Arsyad, 2017). Permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran dapat membantu anak mengenali simbol budaya, memperkaya kosakata, serta memahami aturan sosial sederhana melalui aktivitas bermain (Wulandari, 2020). Dengan demikian, pengembangan media “*ENPIDAG*” berpotensi meningkatkan pengetahuan budaya lokal anak secara lebih konkret dan menyenangkan. Penelitian Zulkarnain (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PAUD dapat mendukung perkembangan anak, khususnya pada aspek kognitif dan sosial. Temuan tersebut menegaskan bahwa permainan tradisional bukan sekadar sarana bermain, melainkan juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Sedangkan jangka panjang, pengenalan budaya lokal sejak usia dini berkontribusi terhadap pembentukan pemahaman identitas sosial anak. Bronfenbrenner (1986) menjelaskan bahwa budaya merupakan bagian dari *macrosystem* yang memengaruhi perkembangan individu. Apabila anak tidak diperkenalkan pada nilai dan simbol budaya di lingkungannya, maka proses internalisasi budaya dapat menjadi lemah. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis budaya lokal di PAUD menjadi salah satu strategi pendidikan untuk memperkuat keterkaitan anak dengan lingkungan sosialnya. Di samping itu, keberlangsungan permainan tradisional ditentukan oleh upaya pewarisan kepada generasi muda, baik melalui jalur pendidikan formal maupun informal (Kurniati, 2016). Jika tidak dikenalkan secara sistematis, permainan

tradisional seperti engklek berpotensi semakin ditinggalkan oleh anak-anak yang lebih akrab dengan permainan digital. Dengan demikian, pengembangan media “*ENPIDAG*” tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya edukatif dalam mengenalkan dan mempertahankan eksistensi budaya lokal di lingkungan sekolah. Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan aspek perkembangan anak. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan permainan engklek sebagai media pembelajaran terstruktur untuk meningkatkan pengetahuan budaya lokal masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki posisi yang jelas dalam mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media “*ENPIDAG*” berbasis permainan tradisional.

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan sumbangan baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan dapat menambah khazanah kajian mengenai pengintegrasian budaya lokal dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual di lingkungan TK PGRI Dalegan. Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini penulis berharap bermanfaat bagi lembaga TK PGRI Dalegan dan beberapa pihak lainnya, bagi anak usia 5-6 tahun di lembaga TK PGRI Dalegan, media ini menjadi sarana belajar yang menyenangkan sekaligus memperkenalkan budaya lokal, bagi guru di lembaga TK PGRI Dalegan, menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk menanamkan nilai-nilai karakter, bagi orang tua dan masyarakat, sebagai upaya pelestarian budaya dan identitas bangsa, dan bagi dunia akademik, sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media berbasis kearifan lokal. Demikian, pengembangan media “*ENPIDAG*” tidak hanya relevan secara teoritis dalam kerangka pendidikan berbasis budaya, tetapi juga memiliki urgensi praktis dalam menjawab

tantangan globalisasi yang cenderung mengikis identitas budaya anak bangsa. Pendidikan anak usia dini harus mampu menjadi ruang dimana anak tidak hanya belajar membaca dan berhitung, tetapi juga belajar menjadi manusia Indonesia yang berakar pada nilai-nilai budayanya sendiri. Melalui media “*ENPIDAG*”, peneliti berharap anak dapat belajar dan mengenal budaya lokalnya melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sehingga pengetahuan budaya lokal anak usia 5–6 tahun dapat meningkat secara optimal.

Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun berbagai penelitian telah membahas permainan tradisional engklek dalam konteks perkembangan motorik dan karakter anak usia dini, masih terbatas penelitian yang mengembangkan permainan engklek sebagai media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan pengetahuan budaya lokal anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki posisi yang jelas dalam mengisi celah (*Research gap*), yaitu mengembangkan media “*ENPIDAG*” berbasis budaya lokal Gresik melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) guna mendukung pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.

Meskipun demikian, kajian penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal masih belum banyak dilakukan secara spesifik pada konteks budaya daerah tertentu, khususnya pada anak usia 5–6 tahun. Sebagian penelitian lebih menekankan pada penggunaan permainan tradisional sebagai aktivitas pembelajaran umum tanpa integrasi simbol, nilai, dan karakteristik budaya lokal secara sistematis dalam desain media. Selain itu, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang mengukur peningkatan pengetahuan budaya lokal anak usia dini secara

langsung juga masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media “*ENPIDAG*” berbasis budaya lokal Gresik yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan pengetahuan budaya lokal anak melalui aktivitas bermain yang konkret dan kontekstual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran “*ENPIDAG*” berbasis budaya lokal Gresik menurut ahli materi, ahli media, dan guru PAUD?
2. Bagaimana efektivitas media “*ENPIDAG*” berbasis budaya lokal Gresik dalam meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang budaya lokal?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah di atas, yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran “*ENPIDAG*” berbasis budaya lokal berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru PAUD.
2. Untuk menganalisis efektivitas media “*ENPIDAG*” berbasis budaya lokal dalam meningkatkan pengetahuan anak usia dini terhadap budaya lokal Gresik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Berdasarkan latar belakang di atas, Spesifikasi produk yang diharapkan, yaitu:

1. Bentuk Fisik: Media yang dikembangkan berupa media *ENPIDAG* (Engklek Pintar Budaya Gresik) berbahan triplek kayu, yang dirancang berbentuk pola permainan engklek untuk anak usia 5–6 tahun. Media dilengkapi engsel sehingga dapat dilipat dan mudah disimpan maupun dipindahkan. Permukaan media dilapisi stiker anti air bergambar budaya lokal Gresik dengan warna

menarik yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Sedangkan ukuran setiap kotak engklek adalah 25×25 cm sehingga aman dan nyaman digunakan anak saat bermain. Media juga dilengkapi dengan berbagai macam kartu berupa kartu budaya, kartu pertanyaan, kartu rintangan, dan kartu menempel. Selain itu, terdapat papan mini menempel. Gacuk permainan, sedangkan seluruh komponen media disimpan dalam kotak penyimpanan berukuran agar praktis digunakan dan dibawa.

2. Elemen Budaya Lokal: Setiap kotak pada media *ENPIDAG* (Engklek Pintar Budaya Gresik) dilengkapi gambar, simbol, dan warna khas budaya lokal Gresik, seperti makanan tradisional, kesenian, tradisi daerah, dan tokoh budaya yang familiar bagi anak. Elemen visual tersebut dirancang untuk menarik perhatian anak sekaligus membantu anak mengenal budaya lokal secara konkret melalui kegiatan bermain. Nilai-nilai seperti kerja sama, disiplin, kebersamaan, dan sportivitas juga diintegrasikan dalam aturan dan alur permainan.
3. Fitur Edukatif: Media “*ENPIDAG*” dilengkapi kartu interaktif yang digunakan selama permainan berlangsung, yaitu kartu budaya, kartu pertanyaan, kartu rintangan, dan kartu bongkar pasang. Kartu budaya, kartu pertanyaan, dan kartu rintangan masing-masing berjumlah 10 kartu, sedangkan kartu bongkar pasang berjumlah 6 kartu. Seluruh kartu dibuat menggunakan bahan tahan air agar lebih awet dan aman digunakan anak. Kartu budaya berisi pengenalan budaya lokal Gresik secara sederhana, kartu pertanyaan digunakan untuk mengetahui pemahaman anak tentang budaya lokal, kartu rintangan berisi instruksi gerakan atau tantangan sederhana, sedangkan kartu bongkar pasang digunakan anak untuk mencocokkan dan menempel gambar budaya pada papan mini aktivitas.

Fitur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam mengenal budaya lokal melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan kontekstual.

4. Karakteristik Teknis: Media *ENPIDAG* (Engklek Pintar Budaya Gresik) dirancang menggunakan triplek kayu sebagai papan utama sehingga kuat, tahan lama, dan aman digunakan oleh anak usia dini. Permukaan media dilapisi stiker vinyl anti air yang memuat gambar budaya lokal Gresik agar tidak mudah rusak dan mudah dibersihkan. Media dilengkapi engsel besi sehingga dapat dilipat, mudah dipindahkan, dan praktis digunakan guru baik di dalam maupun di luar kelas. Kartu budaya, kartu pertanyaan, kartu rintangan, dan kartu bongkar pasang dicetak menggunakan kertas art carton yang dilaminasi agar lebih awet. Seluruh komponen media, seperti kartu interaktif, papan mini aktivitas, gambar bongkar pasang, dan gacuk disimpan dalam satu kotak penyimpanan agar lebih rapi dan mudah dibawa. Produk juga dilengkapi dengan panduan penggunaan yang memuat cara bermain, aturan permainan, dan tujuan pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan media secara optimal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.
5. Aspek Pengembangan: Pengembangan media *ENPIDAG* (Engklek Pintar Budaya Gresik) dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan budaya lokal anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek berikut untuk memastikan fokus dan ketercapaian:

1. Lokasi: Penelitian ini dilaksanakan di dua lembaga PAUD, yaitu TK PGRI Dalegan dan RA Tarbiyatul Athfal 11 di Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Kedua lembaga tersebut dipilih sebagai lokasi uji coba media berdasarkan kebutuhan penelitian pengembangan dan hasil observasi lapangan.
2. Subjek: Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun pada dua lembaga PAUD tersebut. Penelitian difokuskan pada peningkatan pengetahuan budaya lokal anak melalui penggunaan media “*ENPIDAG*” berbasis permainan tradisional. Penelitian ini tidak mengkaji secara mendalam aspek perkembangan anak lainnya seperti bahasa, sosial emosional, maupun motorik.
3. Aspek Budaya Lokal: Budaya lokal yang dikenalkan dalam penelitian ini terbatas pada budaya lokal Kabupaten Gresik, meliputi makanan khas, tradisi daerah, kesenian, dan permainan tradisional yang diintegrasikan dalam media “*ENPIDAG*”. Penelitian ini tidak membahas budaya daerah lain secara mendalam.
4. Produk Media: Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran “*ENPIDAG*” berbasis permainan tradisional engklek yang dimodifikasi dengan unsur budaya lokal Gresik. Media yang dikembangkan meliputi papan engklek, kartu budaya, kartu pertanyaan, kartu rintangan, kartu bongkar pasang, dan papan mini aktivitas. Penelitian ini tidak mengembangkan media digital maupun permainan tradisional lainnya.
5. Tahap Pengembangan: Menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi).

6. **Penggunaan Media:** Media pembelajaran *ENPIDAG* dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengenalkan budaya lokal kepada anak usia 5–6 tahun. Penggunaan media ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran. Anak tetap memerlukan penjelasan, arahan, pendampingan, serta penguatan materi dari guru agar setiap unsur budaya lokal yang terdapat dalam media dapat dipahami secara tepat dan pembelajaran berlangsung secara optimal.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini penting karena memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pelestarian budaya lokal di era globalisasi.

Alasan pentingnya sebagai berikut:

1. **Pelestarian Budaya:** Membantu mencegah hilangnya nilai-nilai budaya lokal seperti permainan tradisional engklek dan tradisi Gresik yang terancam oleh dominasi permainan digital, sehingga generasi muda tetap mengenal dan terhubung dengan akar budaya daerahnya sejak usia dini.
2. **Inovasi Media Pembelajaran:** Mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, sehingga dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran di TK PGRI Dalegan yang masih bersifat monoton, serta memberikan alternatif inovatif bagi guru untuk mengintegrasikan pengenalan budaya lokal dalam kegiatan belajar anak.
3. **Pengembangan Anak:** Mendukung perkembangan kognitif anak khususnya dalam pengetahuan budaya lokal, seperti kemampuan menyebutkan, menunjukkan, dan menjelaskan unsur-unsur budaya daerah melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna.

4. **Kontribusi Praktis:** Memberikan manfaat bagi lembaga TK PGRI Dalegan, guru, orang tua, dan masyarakat dalam mengenalkan serta melestarikan budaya lokal kepada anak sejak usia dini, sekaligus menjadi referensi akademik bagi penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. **Relevansi Sosial:** Menjawab tantangan globalisasi dengan menumbuhkan generasi yang mengenal budaya daerahnya, sehingga memiliki identitas budaya yang kuat serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

1.7 Definisi Istilah

Penelitian ini penting karena memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pelestarian budaya lokal di era globalisasi.

Alasan pentingnya sebagai berikut:

1. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga berusia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan, baik jasmani maupun rohani. Pemberian stimulasi tersebut bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.
2. *ENPIDAG* merupakan modifikasi permainan tradisional engklek yang diintegrasikan dengan elemen budaya lokal Gresik, seperti gambar dan simbol daerah, untuk menjadi media pembelajaran edukatif yang menarik bagi anak usia 5-6 tahun.
3. Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang diwariskan turun-temurun oleh masyarakat, seperti engklek, yang sarat nilai moral, sosial, dan edukatif, serta berfungsi sebagai sarana rekreasi dan pendidikan karakter.

4. Budaya Lokal merupakan nilai-nilai, norma, simbol, dan tradisi khas suatu daerah (dalam konteks ini, Gresik), seperti kerjasama, disiplin, dan ikon budaya Gresik, yang menjadi bagian dari identitas sosial anak.