

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada masa anak usia dini identik dengan keceriaan, kesenangan, dan *golden age* atau masa keemasan dimana otak anak sudah mulai bekerja dan ditandai pada perubahan dalam setiap perkembangan secara cepat baik pada fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, maupun moral agama dan seni. Dalam proses pembelajarannya guru adalah sebagai fasilitator dan motivator untuk menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak. Guru sebagai jembatan bagi anak agar siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut baik dari segi akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik. Salah satu cara pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.<sup>1</sup>

Bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi perkembangannya semua aspek, bermain dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Pada era globalisasi sering kali orang tua menggunakan gadget sebagai alat permainan bagi anak meski memudahkan dan banyak manfaat namun juga memiliki sisi negatif. Sependapat dengan Imroatun bahwa permainan menjadi media penting bagi anak, terutama anak pra

---

<sup>1</sup> Hidayatul Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1, No.2, (2017), 2

sekolah sesuai karakteristiknya yang khas secara fisik, psikis, sosial dan moral tidak bisa lepas dari kebutuhan bermain.<sup>2</sup>

Permainan tradisional merupakan salah satu kumpulan budaya yang perlu dilestarikan, seiring dengan perkembangannya zaman saat ini permainan tradisional sangat sulit ditemukan dalam kehidupan anak-anak. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Didalam nya ada makna yang luhur yang terkandung, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang mana kesemuanya itu pasti akan menjadi bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>3</sup> Anak-anak zaman sekarang lebih memilih permainan modern yang lebih memfokuskan ke pola pikir anak dan mengasah otak anak. permainan modern juga memiliki sisi yang negatif seperti tidak adanya mengenal unsur budaya. Di sisi lain permainan tradisional membutuhkan lahan yang cukup luas maka keterbatasan itu membuat anak-anak jarang melakukan permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional mempunyai nilai budaya untuk perkembangan dan wawasan anak-anak, nilai kebersamaan, nilai tolong-menolong, dan nilai kepemimpinan, inilah nilai budaya yang sangat penting dalam anak-anak dapatkan. Selain itu permainan tradisional memiliki manfaat dan tujuan diantaranya yaitu: Anak belajar sportifitas, melatih kemampuan fisik anak, lebih bersosialisasi, menggali Kreativitas, belajar arti dari saling bekerja Sama. meningkatkan kepercayaan diri anak, belajar mengelola emosi, mengajari anak untuk menghargai, belajar bersikap demokratis.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Imroatun, "permainan tradisional sebagai pembelajaran kecakapan sosial bagi anak usia dini' *Jurnal Sains Psikologi*, Vol.3, No. 1, (2014), 1-2.

<sup>3</sup> Khasanah, dkk. "Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal PAUDIA*, Vol. 1, No.1 (2011). 92.

<sup>4</sup> Nur Afita Amalia. Tina Maharani. Ilmi Noor Rahmad, "Upaya Peningkatan Motoric Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor" *STKIP Kusuma Negara*, 5.

Oleh karena itu dibutuhkan untuk mensosialisasi dan melestarikan permainan tradisional untuk membentuk karakter dan pola pikir. Permainan tradisional di Indonesia sangat banyak salah satunya adalah permainan tradisional demprak.

Permainan demprak merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara bersama-sama dan memerlukan keseimbangan dalam melompat dengan menggunakan satu kaki.<sup>5</sup> Permainan demprak ini dimainkan di atas permukaan tanah, sebelum memulai permainan terlebih dahulu harus digambar bidang atau area yang akan digunakan untuk bermain demprak. Di setiap daerah nama permainan ini berbeda-beda dan bentuk kotaknya juga berbeda-beda, permainan ini disebut Engklek oleh suku Jawa, cak engklek di Palembang, dan enge-enge di Manado adalah nama permainan yang umumnya dimainkan oleh anak perempuan dengan pola gambar berbentuk kotak-kotak berpalang dibuat di atas tanah. Permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang tinggi dan berpotensi besar dalam menanamkan nilai-nilai sosial serta pembiasaan perilaku baik pada anak usia dini. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di PAUD atau RA, seperti engklek, congklak, atau egrang, dan hasilnya menunjukkan bahwa permainan tersebut mampu meningkatkan keterampilan sosial, motorik, dan nilai-nilai karakter anak. Namun belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan permainan tradisional “demprak” sebagai alat bantu pembelajaran untuk pembiasaan perilaku baik di RA, terutama dalam konteks lokal seperti di RA Al Ishlah, Tangerang, Banten, padahal permainan demprak yang bersifat kolaboratif dan

---

<sup>5</sup> Amirullah, Nurashiah, Dan Sufandi Iswanto, “penerapan media engklek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas x ips sma negeri 1 baitussalam kab aceh besar”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, Vol. 6, No. 2 (Maret-Mei, 2021), 3.

berirama memiliki potensi untuk memperkuat nilai-nilai seperti kerja sama, disiplin, kejujuran, dan empati merupakan bagian dari pembiasaan perilaku baik yang ditanamkan sejak dini.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di RA Al Ishlah peneliti melihat masih banyak anak yang belum bisa membedakan mana perbuatan atau perilaku baik dan buruk, adapun perilaku anak diantaranya anak bersikap tidak jujur, perilaku agresif, berperilaku egois, sikap tidak sabar, kesulitan berempati, berkata kasar, belum terbiasa mengucapkan kata maaf, tolong, dan terima kasih, makan dengan sambil berdiri. serta cara yang digunakan guru untuk pengenalan dan pembiasaan berperilaku baik belum menggunakan bantuan media. Guru hanya menggunakan perintah sederhana saja, atau menggunakan teguran jika ada yang berperilaku kurang baik, sehingga banyak anak yang tidak menghiraukan perintah atau teguran tersebut. Kemudian peneliti juga melihat bahwa permainan tradisional demprak ini belum pernah di jadikan sebagai media untuk proses pembelajaran dalam pengenalan dan pembiasaan perilaku baik di RA Al Ishlah tangerang banten.

Dari latar belakang masalah diatas peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan sebuah media yaitu alat permainan tradisional dengan sedikit inovasi yang lebih menarik. maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Tradisioanal Demprak Untuk Pengenalan Dan Pembiasaan Perilaku Baik Di RA Al Ishlah Tangerang Banten”** yang merupakan inovasi baru.

## **B. Identifikasi Masalah.**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan oleh peneliti diatas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi diataranya yaitu:

1. Banyak anak yang belum bisa membedakan antara perilaku baik dan perilaku buruk, contohnya seperti anak bersikap tidak jujur, anak berperilaku egois, berperilaku tidak sabar, anak berkata kasar, serta anak-anak yang belum terbiasa mengucapkan kalimat maaf, tolong dan terima kasih. serta guru kekurangan media dalam pembelajaran ini. Guru hanya menggunakan kegiatan monoton dengan menyampaikan materi saja dalam mengajarkan anak berperilaku baik, sehingga anak menjadi kurang tertarik karena dunia anak yaitu bermain sambil belajar.
2. Alat permainan tradisional demprak belum pernah di jadikan media untuk proses pembelajaran dalam mengenalkan dan pembiasaan perilaku baik.

### **C. Batasan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini terarah, dan agar tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian ini dibatasi pada **Pengembangan Alat Permainan Tradisional Demprak Untuk Pengenalan dan Pembiasaan Perilaku Baik di RA Al Ishlah Tangerang Banten.**

### **D. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan tradisional demprak dalam mengenalkan dan pembiasaan perilaku baik di RA Al Ishlah?
2. Bagaimana implementasi alat permainan tradisional demprak yang dikembangkan untuk pengenalan dan pembiasaan perilaku baik di RA Al Ishlah?

3. Bagaimana kelayakan alat permainan tradisional demprak yang dikembangkan untuk pengenalkan dan pembiasaan perilaku baik di RA Al Ishlah ?

#### **E. Tujuan Penelitian.**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan oleh peneliti pada rumusan masalah maka tujuan permasalahan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan sebuah media yaitu alat permainan demprak untuk mengenalkan dan pembiasaan perilaku baik di RA al Ishlah.
2. Untuk mengimplementasikan alat permainan tradisional yang dikembangkan untuk pengenalan dan pembiasaan perilaku baik di RA Al Ishlah.
3. Untuk mengetahui kelayakan alat permainan tradisional demprak yang dikembangkan untuk pengenalkan dan pembiasaan perilaku baik di RA Al Ishlah.

#### **F. Manfaat Penelitian.**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu teoritis dan praktis :

##### **a. Manfaat Teoritis.**

Secara teoritis penelitian dapat bermanfaat untuk menambah wawasan khasanah keilmuan dalam pengenalan dan pembiasaan berperilaku baik serta menjadi salah satu referensi media pembelajaran yang dapat di gunakan di RA Al Ishlah Tangerang Banten.

##### **b. Manfaat Praktis.**

###### **1. Bagi Anak.**

Penelitian ini mampu membantu dan memberikan semangat belajar anak dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

## **2. Bagi Guru.**

Dapat memberikan masukan dan referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

## **3. Bagi Lembaga.**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat terutama dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai bentuk referensi dalam kegiatan belajar mengajarnya.

## **4. Bagi Peneliti Selanjutnya.**

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi atau sumberarah bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih baik.

### **A. Spesifikasi produk media.**

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dengan konsep permainan tradisional demprak
2. Media ini menggunakan sistem bermain sambil belajar sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Ukuran produk permainan demprak yaitu 100 x 200
4. Bahan dasar untuk membuat produk menggunakan bahan dasar benner
5. Media alat permainan demprak berisikan indikator-indikator kegiatan berperilaku baik didalam setiap kotaknya, didalam permainan ini siswa mendapat tantangan sambil bermain.
6. Alat untuk memainkan permainan demprak menggunakan (gacu) berbentuk bulat dari bahan kayu ringan.

## **G. Sistematika Pembahasan.**

### **BAB I. PENDAHULUAN.**

BAB ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian (Manfaat teoritis dan Praktis), Spesifikasi Produk Media, Dan Sistematika Pembahasan.

### **BAB II. KAJIAN TEORI.**

Memuat uraian tentang Kajian Teori (Hakikat dan Karakteristik Anak Usia Dini, Pengertian Pengenalan dan Metode Pembiasaan, Pengertian Perilaku Baik, Media Pembelajaran, Penguatan Permainan Tradisional, Permainan Tradisional Demprak), Penelitian Relevan dan Kerangka Berfikir.

### **BAB III. METODE PENELITIAN.**

BAB III memuat secara rinci Metode Penelitian yang di gunakan peneliti, Jenis Penelitian, dan Lokasi Penelitian, Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Pengumpulan Data, serta Analisis Data.

### **BAB IV.**

BAB ini Berisikan Hasil dan Pembahasan Penelitian.

### **BAB V.**

Penutup terdiri dari Kesimpulan dan Saran.