BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi aspek fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan moral. Usia dini dikenal sebagai masa keemasan (*golden period*) dalam kehidupan anak, di mana terjadi perubahan yang pesat dan sangat signifikan dalam berbagai aspek perkembangan, seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral, seni, konsep diri (*self concept*), kemandirian, serta kedisiplinan (Ramadhani,dkk. 2023). Dalam pendidikan anak usia dini, guru merupakan sosok yang memiliki peran sentral dan keahlian khusus dalam membimbing, mendorong, mengasah, serta memberikan berbagai kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak secara menyeluruh. Guru berperan bukan hanya sebagai pendukung dalam proses belajar, tetapi juga menjadi pendidik, pengasuh, dan figur teladan yang memberikan contoh positif bagi peserta didik yang membantu anak-anak dalam menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan motorik dan kemandirian. Oleh karena itu, lembaga PAUD, terutama Taman Kanak-kanak (TK), berperan penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak salah satunya melalui kegiatan bermain (Aulia and Sudaryanti 2023).

Bermain adalah belajar. Anak bermain dan secara alami dan gembira pada saat anak tertawa, bertanya, mengeksplorasi dan berimajinasi dan mereka lebih

tahan lama pada saat mereka bermain (White, 2012, 3 dalam(Ramadhani et al. 2025). Bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang holistik sebab aktivitas bermain yang berkualitas dapat menstimulasi semua aspek perkembangan mereka berkembang secara optimal.

Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain yang memiliki nilai edukatif sekaligus nilai budaya. Permainan ini diwariskan secara turun-temurun dan mencerminkan identitas budaya masyarakat lokal. Bermain memberi kesempatan bagi anak untuk belajar bekerja sama, mematuhi aturan, dan berinteraksi sosial. Mulyani (2016) menegaskan bahwa permainan tradisional mengandung nilai sosial, religius, kedisiplinan, dan kerja sama yang penting bagi pembentukan karakter anak. Dengan demikian, secara teoretis permainan tradisional seharusnya menjadi bagian dari pembelajaran di TK. Direktorat Nilai Budaya (2000) dalam kurniati (2016) juga menjelaskan bahwa permainan rakyat atau permainan tradisional dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain lebih bersifat mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding bersifat kompetitif, terorganisasi, dimainkan oleh minimal dua orang, memiliki aturan yang disepakati bersama, serta memiliki kriteria pemenang dan pecundang.

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional kini mulai jarang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Fenomena ini tidak terlepas dari perkembangan zaman dan pesatnya teknologi digital yang menyebabkan anak-anak lebih terpapar permainan modern berbasis *gadget*

dibandingkan permainan tradisional. Pergeseran minat ini membuat keberadaan permainan tradisional semakin terpinggirkan dan variasinya di kalangan generasi muda semakin berkurang. Kurniati (2017) dalam penelitiannya di Kota Bandung mengungkapkan bahwa permainan tradisional semakin terpinggirkan karena anak-anak lebih tertarik pada permainan modern berbasis teknologi seperti *gadget* dan video *game*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru cenderung lebih fokus pada kegiatan tematik dan akademik, sementara permainan tradisional hanya dijadikan hiburan (Kurniati 2017). Penelitian serupa dilakukan oleh Hilda Zahra Lubis (2023) di PAUD Al-Falah Medan, yang menemukan bahwa sebagian besar guru lebih sering menggunakan media pembelajaran digital daripada permainan tradisional. Akibatnya, kegiatan bermain anak menjadi kurang aktif dan terbatas pada ruang kelas. Guru menilai permainan digital lebih praktis dan cepat, meskipun mengurangi interaksi sosial antaranak (Lubis 2023). Fenomena yang sama ditemukan oleh Adi, Irianto, dan Sukarmin (2022) dalam penelitiannya di TK se-Kota Yogyakarta. Mereka menyebutkan bahwa walaupun guru memahami manfaat permainan tradisional bagi perkembangan anak, penerapannya terkendala oleh kurangnya sarana, keterbatasan waktu, dan tidak adanya panduan tertulis dalam perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) (Adi., et al 2022).

Kondisi serupa juga terlihat di Kecamatan Sipahutar. Kecamatan Sipahutar merupakan salah satu wilayah yang masih memiliki kekayaan budaya lokal yang cukup kuat, termasuk berbagai bentuk permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisonal yang sering dimainkan anak anak Di Kecamatan Sipahutar antara lain sitekka (engklek),

marsendong (petak umpet), marsiada (permainan batu), dan permainan karet, dan masih banyak lagi permainan lainnya. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga mengandung nilai sosial, moral, serta identitas budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, dalam perkembangan zaman, kehadiran permainan modern yang berbasis teknologi turut memengaruhi pola bermain anak, sehingga permainan tradisional berpotensi mengalami pergeseran dalam praktik keseharian.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti, banyak permainan dikenalkan di PAUD baik permainan modern baik permainan tradisional. Permainan Modern seperti puzzle yang sering di lihat pada pelaksanan pembelajaran PAUD, sementara permainan tradisional sepertimarsitekka, jambatan tapanuli, margala, marjalengkat. Permainan Tradisional tersebut dikenal oleh anak-anak dan sesekali dimainkan dalam kegiatan di sekolah. Meskipun permainan tradisional masih dikenal dan sesekali digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD Siabal Abal IV, namun pelaksanaannya dalam konteks pembelajaran belum sepenuhnya tergambar secara jelas dan mendalam. Berdasarkan pengamatan awal, peneliti belum memperoleh gambaran yang jelas mengenai bagaimana pelaksanaan permainan tradisional tersebut dilakukan oleh guru selama kegiatan berlangsung. Peneliti belum mengetahui bagaimana guru mempersiapkan kegiatan permainan, menyampaikan petunjuk dan aturan, melaksanakan permainan bersama anak, melakukan pendampingan selama kegiatan berlangsung, hingga menutup kegiatan setelah permainan selesai. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang bersifat eksploratif untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan permainan tradisional di PAUD Siabal Abal IV.

Melihat potensi budaya lokal yang dimiliki Kecamatan Sipahutar, khususnya keberadaan berbagai permainan tradisional yang sarat nilai edukatif, lembaga PAUD memiliki peluang yang besar untuk memanfaatkannya sebagai bagian dari pembelajaran anak usia dini. Secara konseptual, permainan tradisional dapat dirancang dalam perencanaan pembelajaran, dilaksanakan sesuai tujuan perkembangan anak, serta dievaluasi sebagai bagian dari proses belajar. Namun demikian, sejauh mana potensi tersebut telah dimanfaatkan secara terencana dan terintegrasi dalam praktik pembelajaran di PAUD Desa Siabal Abal IV. masih perlu dikaji secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran, sehingga dapat diketahui bentuk pemanfaatannya serta kontribusinya terhadap pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran di PAUD Desa Siabal Abal IV sebagai bentuk pemanfaatan potensi budaya lokal yang dimiliki daerah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai bagaimana permainan tradisional dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, serta bagaimana guru memanfaatkannya dalam mendukung proses belajar anak. Melalui hasil penelitian ini diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai praktik pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran, sehingga dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada pelestarian budaya lokal.

1.2 Fokus Penelitian

Peneliti membatasi fokus pada suatu penelitian untuk menghindari penyebaran topik yang terlalu luas serta untuk menghemat waktu dan sumber daya penelitian. Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah "Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran di PAUD Siabal Abal IV."

1.2.1 Atribut Penelitian

Atribut dalam penelitian ini merupakan aspek-aspek yang digunakan untuk menganalisis fokus penelitian. Adapun atribut yang digunakan dalam penelitian ini bagaimana guru melaksanakan permainan tradisional mulai dari tahap persiapan, penyampaian petunjuk dan aturan permainan, pelaksanaan kegiatan bermain, pendampingan selama permainan berlangsung, hingga penutupan dan refleksi.

1.2.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka peneliti menetapkan beberapa batasan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan pada PAUD Siabal abal IV Dengan subjek penelitian dua orang guru sebagai subjek penelitian, sedangkan anak hanya menjadi situasi sosial dalam proses observasi. Fokus penelitian ini hanya pada penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dan tidak mencakup permainan modern. Selain itu, kajian dalam penelitian ini dibatasi pada tahap persiapan, penyampaian petunjuk dan aturan permainan, pelaksanaan kegiatan bermain, pendampingan selama permainan berlangsung, hingga penutupan dan refleksi. Penelitian ini juga tidak membahas secara mendalam hasil perkembangan

atau capaian belajar anak, melainkan lebih menitikberatkan pada proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan tradisional.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran di PAUD Desa Siabal Abal IV?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran di PAUD Desa Siabal Abal IV.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

   Mendeskripsikan sejauh mana permainan tradisional diterapkan dalam pembelajaran di PAUD sehingga hasilnya dapat menjadi acuan bagi guru dan lembaga PAUD dalam mengoptimalkan kegiatan bermain berbasis budaya lokal.

2. Manfaat Kontekstual

   Memberikan pemahaman dan gambaran tentang pelaksanaan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran anak usia dini yang dapat dijadikan dasar bagi pengembangan teori serta penelitian lanjutan di bidang pembelajaran PAUD.