

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak merupakan investasi masa depan, terutama bangsa yang sedang membangun seperti bangsa Indonesia ini. Pembinaan mental, moral, keterampilan, dan pengetahuan harus lebih ditingkatkan begitu juga dengan perkembangan lainnya terutama sejak usia dini agar cita-cita suatu bangsa dapat terwujud dengan memberikan pendidikan pada anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan serangkaian upaya sistematis yang terprogram melakukan pendidikan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut

Pendidikan anak usia dini yang dilakukan baik dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat hendaknya dapat mencakup seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan yang menyenangkan. Dimana dalam pendidikan anak usia dini berbicara mengenai seluk beluk pendidikan anak yang tidak lepas dari masalah tentang pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh sebab itu, dalam pendidikan perlu dipraktikkan pembelajaran yang dapat membuat anak merasa senang, kreatif, dan aktif sehingga anak tidak merasa terbebani atau tertekan tanpa meninggalkan tahapan perkembangan yang harus dicapai oleh anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tersebut secara tidak langsung dituntut para orangtua untuk mengajarkan banyak hal seperti calistung (membaca, menulis, dan berhitung). Kondisi yang terjadi di Indonesia, khususnya desa Gunung Anyar. Sejatinya, anak itu lebih mudah menangkap sebuah informasi dengan cara bergerak terutama dengan cara bermain. Bermain merupakan cara efektif bagi anak untuk menghadapi masa depan. Kegiatan bermain pada anak usia dini sangat penting dan sangat istimewa.

Berbicara masalah bermain, maka pikiran kita selalu mengaitkannya dengan anak-anak. Bermain dan anak

merupakan dua dunia yang tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang waktu kehidupan anak selalu dalam kondisi bermain. Apabila ada seorang anak yang duduk termenung tanpa melakukan apa-apa dapat dipastikan bahwa anak tersebut sudah tidak dalam keadaan normal, mungkin sedang sakit fisik maupun psikis atau keduanya.

Melalui bermain anak mengalami kematangan dan perkembangan, dapat menambah wawasan dengan cepat, dapat menambah pengalaman mereka, dapat meningkatkan kecakapan hidup, dan dapat memecahkan sebuah permasalahan. Bermain menjadi kebutuhan yang sama pentingnya dengan belajar. Anak melekat dengan karakteristiknya yang tentu tidak akan bisa belajar jika cara belajar itu tidak dikemas dalam suasana bermain dan suasana yang menyenangkan bagi mereka. Bermainnya anak bukan sekedar bermain tetapi juga harus mempunyai nilai dan manfaat bagi anak. Diperlukan bimbingan orang tua dalam mendampingi anak dalam kegiatan anak yang berbasis pada kebutuhan anak selama BDR (Belajar Dari Rumah).

Dampak BDR (Belajar Dari Rumah) bagi anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar menyebabkan anak hanya fokus kepada handphone, lebih sering didalam rumah bermain gadget dan tidak melakukan aktifitas seperti perkembangan motorik dan berkurangnya rasa sosial terhadap teman dengan lebih suka bermain sendiridaripada bermain bersama teman.

Salah satu masalah dalam proses BDR (Belajar Dari Rumah) pada anak usia dini yaitu anak lebih sering bermain gadget dan jarang melakukan sosialisasi dengan temannya. Ada beberapa dampak yang terjadi kepada anak jika orang tua tidak memberikan stimulasi yang rutin kepada anak selama proses BDR (Belajar Dari Rumah) yaitu sosialisasi anak dengan teman sebayanya akan berkurang dan anak lebih fokus dengan gadgetnya. Hal ini akan berdampak tidak baik untuk masa depan anak dan menimbulkan rasa kurang mandiri pada diri anak yang disebabkan oleh pembiasaan sejak kecil sering main gadget sehingga malas untuk melakukan sesuatu dan kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Kurniati (dalam jurnal 2020:5) kegiatan BDR (Belajar Dari Rumah) yang dilakukan anak-anak selama pandemi berlangsung memunculkan beragam kondisi diantaranya adalah jenuh dan menurunnya semangat anak-anak dalam belajar. Dampak dari situasi pandemi COVID-19 pada peserta didik adalah kejenuhan dan kebosanan. Dalam hal ini peran guru dan orangtua adalah membimbing dan memberikan motivasi kepada anak, agar anak tetap bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar dari rumah. Selama BDR (Belajar Dari Rumah) guru harus bisa membuat strategi agar melalui belajar dari rumah anak tetap semangat dan dapat mengembangkan aspek perkembangan. Dengan adanya belajar dari rumah menyebabkan keseharian anak selalu berhadapan dengan handpone, sehingga anak malas untuk melakukan aktivitas lain.

Froebel (dalam Suryana, 2019:199) lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Kegiatan bermain yang meningkatkan aspek-aspek perkembangan yaitu dengan bermain permainan tradisional ditingklik oglak aglik.

Setiap peserta permainan ikut menentukan permainan dan mempertanggungjawabkan. Sebab jenis permainan ditingklik oglak aglik cenderung mengikut sertakan banyak anggota bermain, lebih menumbuhkan rasa komperatif, sosialitas, loyalitas serta solidaritas. Oleh sebab itu di samping merasa senang dengan jenis permainan yang dilakukan oleh anak, secara tidak langsung anak mendapatkan nilai-nilai tertentu yang sangat mendukung dalam pengembangan kepribadiannya kelak.

Permainan dhingklik oglak aglik merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh suku Jawa khususnya kaum remaja dan anak-anak pada jaman dahulu. Permainan ini bukan permainan bertanding ataupun berlawanan, namun permainan dhingklik oglak aglik ini adalah ketahanan dalam satu kelompok. Dhingklik oglak aglik dimainkan oleh 3 sampai 4 orang, oleh anak usia 5-6 tahun dalam satu kelompok yang kemudian membuat lingkaran. Biasanya dalam satu kelompok memilih tinggi dan besar orang yang sama, dengan tujuan agar dapat menjaga ketahanan dan keseimbangan.

Permainan dhingklik oglak aglik dapat menstimulus perkembangan fisik, motorik kasar dan motorik halus. Aspek motorik kasar yaitu saat anak melompat-lompat sambil melingkar dan ketika anak harus berdiri dengan satu kaki dan harus seimbang. Apabila salah satu pemain ada yang jatuh maka pemain lainnya akan terjatuh, dan motorik kasar anak akan terasah. Sedangkan motorik halus terjadi ketika pemain harus bergandengan tangan, menguji seberapa kuat anak menggenggam tangan temannya.

Perkembangan aspek sosial emosional, aspek ini anak diuji tentang berinteraksi serta bersosialisasi dengan pemain lain serta mengajarkan kepada anak tentang menjalin dan membangun kerjasama kelompok. Tahap perkembangan aspek spiritual anak ditujukan melalui sikap saling mendukung antara pemain satu dengan pemain lainnya. Tahap perkembangan aspek bahasa anak belajar mengembangkan bahasa yaitu ketika anak bernyanyi. Bermain dhingklik oglak aglik sebelumnya dikakukan disekolah dan di halaman rumah, tetapi karena adanya COVID-19 permainan tersebut dilakukan di dalam rumah serta mengikuti protokol kesehatan yang ada. Diperlukan bimbingan orang tua dalam mendampingi anak dalam kegiatan anak yang berbasis pada kebutuhan anak selama BDR (Belajar Dari Rumah).

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Reny Ernawaty pada tahun 2017 yang berjudul “Kemampuan Motorik Kasar dan Penerapan Permainan Tradisional Dhingklik Oglak Aglik Pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Kedungwilut Kelompok A” menunjukkan hasil bahwa dengan permainan

tradisional kemampuan motorik kasar pada anak usia dini TK Dharma Wanita Kedungwuluh Kelompok A meningkat. Permainan ini dapat memperkuat otot-otot pada anak, anak mampu menjaga keseimbangan dengan menggunakan satu kaki, selain itu anak juga dapat memperkuat persahabatan mereka satu sama lain. Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dhingklik oglak aglik dapat meningkatkan motorik kasar Anak Usia Dini dan anak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Khasanah,dkk pada tahun 2011 yang berjudul “Permainan Tradisional Dhingklik Oglak Aglik Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini” yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba Semarang menunjukkan hasil bahwa permainan tersebut merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak seperti fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Terlebih lagi anak usia dini dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang ada dalam permainan tersebut.

Berdasarkan hasil awal peneliti dan wawancara secara daring dengan pendidik di TK Tunas Mekar Kecamatan Gunung Anyar Kabupaten Surabaya, khususnya di kelompok B berjumlah 6 anak didik tahun ajaran 2020/2021. Rendahnya kemampuan motorik anak dalam melakukan permainan dhingklik oglak aglik yang ditujukan dengan anak belum mampu melompat dengan menggunakan satu kaki sehingga anak mudah terjatuh dan menangis.

Kondisi lapangan yang terjadi saat ini adalah banyak anak-anak yang lebih sering dirumah dan tingkat rasa sosialnya yang masih rendah diantaranya dalam kemampuan bermain bersama atau berkelompok. Sering terjadi anak tidak mau bekerja sama dalam suatu permainan.

Peneliti melakukan penelitian yang berjudul Dampak BDR (Belajar Dari Rumah) Melalui Permainan Dhingklik Oglak Aglik Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar agar mengetahui dampak positif dan negatif pada permainan dhingklik oglak aglik selama masa BDR (Belajar Dari Rumah). Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengambil dan menginput data tentang kondisi kejadian ini agar kedepannya dapat

merubah dan menambah wawasan pemikiran orangtua serta guru bahwa permainan dthingklik oglak aglik mempunyai dampak negatif dan positif. Dampak positifnya adalah untuk mengembangkan aspek fisik motorik dan dampak negatifnya adalah anak mudah terjatuh sehingga menyebabkan anak mudah menangis.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

### **1. Ruang Lingkup**

Dampak BDR (Belajar Dari Rumah) dan permainan dthingklik oglak aglik yang menjadi variabel pada penelitian ini luas yang dapat meliputi permainan dthingklik oglak aglik sehingga perlu dibatasi agar lebih fokus

### **2. Pembatasan Masalah**

Agar pembahasan pada penelitian ini tidak meluas, dan terkait dengan adanya keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga maka penelitian ini dibatasi pada dampak BDR (Belajar Dari Rumah) terhadap permainan dthingklik oglak aglik

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti mengobservasi dampak BDR (Belajar Dari Rumah) pada anak baik dalam belajar, bermain, ataupun bersosialisasi dengan lingkungan atau teman secara sendiri, memberi angket pertanyaan kepada orangtua untuk mengetahui bagaimana dampak BDR (Belajar Dari Rumah). Dokumentasi diperoleh dari dokumen hasil belajar anak usia dini di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar sebagai data.

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Dampak BDR (Belajar Dari Rumah) melalui Permainan Dthingklik Oglak Aglik Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar?”

#### **D. Asumsi**

Pendidikan anak usia dini merupakan serangkaian upaya sistematis yang terprogram melakukan pendidikan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini yaitu menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi, memahami kecerdasan jamak, melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan. Sejatinya, anak itu lebih mudah menangkap sebuah informasi dengan cara bergerak terutama dengan cara bermain. Bermain merupakan cara efektif bagi anak untuk menghadapi masa depan. Kegiatan bermain pada anak usia dini sangat penting dan sangat istimewa.

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan kepuasan serta pembentukan kepribadian diri seorang anak. Bermainnya anak bukan sekedar bermain tetapi juga harus mempunyai nilai dan manfaat bagi anak. Diperlukan bimbingan orang tua dalam mendampingi anak dalam kegiatan anak yang berbasis pada kebutuhan anak selama BDR (Belajar Dari Rumah). Peran orang tua pada masa BDR (Belajar Dari Rumah ) yaitu mendampingi dan menstimulasi seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan serta memberikan pembelajaran yang positif bagi putra dan putri mereka.

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Kegiatan bermain yang meningkatkan aspek-aspek perkembangan yaitu dengan bermain permainan tradisional ditingklik oglak aglik

Bermain permainan ditingklik oglak aglik adalah permainan untuk mempertahankan suatu kelompok, permainan tersebut dimainkan oleh tiga sampai empat anak dalam satu kelompok dan kemudian membuat lingkaran. Permainan ini

bukan dikategorikan sebagai permainan pertandingan, namun permainan ketahanan dan keseimbangan.

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak Permainan Dhingklik Oglak Aglik Pada Masa BDR (Belajar Dari Rumah) Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang berjudul Dampak Permainan Dhingklik Oglak Aglik Pada Masa BDR (Belajar Dari Rumah) Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar antara lain:

#### 1. Manfaat teoritis:

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi penelitian di bidang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya permainan dhingklik oglak aglik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan sosial emosional anak usia dini.

#### 2. Manfaat praktis:

##### a. Bagi anak

Dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan dhingklik oglak aglik

##### b. Bagi pendidik

Mengetahui pentingnya permainan dhingklik oglak aglik untuk perkembangan motorik kasar anak selama BDR (Belajar Dari Rumah) di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar

##### c. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama dalam bidang perkembangan motorik kasar melalui permainan dhingklik oglak aglik

##### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang Dampak BDR (Belajar Dari Rumah) Melalui Permainan Dhingklik Oglak Aglik pada Anak Usia Dini.



## **G. Batasan Istilah**

### **1. BDR (Belajar Dari Rumah)**

Walujo dan Listyowati (2017:76) mengatakan belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi jika ketika belajar berlangsung. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang belajar sehingga membantu kita memahami proses kompleks inheren pembelajaran

Menurut Suyadi dan Ulfah (2015:149) rumah adalah madrasah atau sekolah pertama bagi anak. Hal ini dikarenakan orangtua merupakan guru pertama bagi anak.

Belajar Dari Rumah (BDR) menunjukkan bahwa secara umum peran orang tua muncul sebagai pendidik dan mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah, menemani anak bermain sambil belajar dan memberikan motivasi bagi anak.

### **2. Dhingklik Oglak Aglik**

Permainan dhingklik oglak aglik berarti sebuah bangku yang terbuat dari kayu atau bambu yang tiangnya tidak bagus sehingga bila diduduki akan bergerak sehingga yang duduk akan jatuh. Permainan dhingklik oglak aglik adalah permainan untuk mempertahankan suatu kelompok, permainan tersebut dimainkan oleh tiga sampai enam anak dalam satu kelompok dan kemudian membuat lingkaran.