

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak usia dini merupakan anak pada rentang usia lahir sampai 6 tahun yang mengalami masa keemasan (*the golden years*) merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.² Pada masa ini semua potensi anak berkembang pesat mencakup aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan nilai agama moral. Anak mudah sekali menyerap informasi dilingkungan sekitarnya. Hurlock dalam Psikologi Perkembangan menegaskan bahwa anak usia dini merupakan periode sensitif dimana pengalaman-pengalaman, termasuk pengalaman bermain akan membentuk karakter dan kemampuan sosial anak secara permanen. Salah satu wahana yang paling utama bagi anak usia dini adalah kegiatan bermain.

Tradisi budaya Indonesia telah diwujudkan melalui beragam permainan tradisional. Permainan tradisional ini bukan hanya sekedar hiburan, melainkan mengandung nilai-nilai luhur seperti kerjasama, kejujuran, adil dan rasa tanggung jawab yang ditanamkan secara alami kepada anak melalui proses bermain bersama. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Aulia dan surdayanti bahwa permainan tradisional memiliki peran yang penting dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini karena secara alami

² Pendidikan Guru et al., "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak" 1, no. 1 (2025): 12.

mendorong interaksi aktif, negosiasi aturan, dan koordinasi antar pemain.³ Namun, seiring berkembang pesatnya teknologi digital saat ini, eksistensi permainan tradisional semakin terancam dan minat anak dengan permainan tradisional terus mengalami penurunan yang sangat mengkhawatirkan.

Penurunan minat anak terhadap permainan tradisional ini tidak terlepas dari meningkatnya paparan anak usia dini terhadap gadget secara besar-besaran. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Republik Indonesia tahun 2022 sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia telah menggunakan *handhpone*, dengan rincian 52,76% diantaranya adalah anak usia 5-6 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh anak usia pra-sekolah sudah terpapar gadget secara regular, bahkan 30,97% diantaranya telah mengakses internet secara mandiri.⁴ Nurliza dkk mencatat dalam penelitiannya bahwa sebanyak 96,7% responden permainan tradisional telah mulai menghilang seiring masuknya gadget dalam kehidupan anak sehari-hari, karena permainan berbasis teknologi dinilai lebih menarik dan mudah diakses dibandingkan permainan tradisional.⁵ Sejalan dengan hal tersebut, Maryati dan Nurlaela menyatakan bahwa kepunahan permainan tradisional tidak hanya dipengaruhi oleh dominasi teknologi digital, tetapi juga oleh perubahan pola

³ JPAU Dini, "Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4565–74.

⁴ Siti Fathonah, "Perkembangan Anak Usia Dini Di Indonesia Bagian Barat 1. Distribusi Anak Usia Dini," *Gizi & Tumbuh Kembang Anak Di Indonesia* 42 (2024).

⁵ Nurliza Zuhra, Chairullah, and Syafrizal, "Implementasi Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Ameena Journal* 2, no. 4 (2024): 401–11, <https://doi.org/10.63732/aij.v2i4.130>.

asuh orang tua yang cenderung lebih memilih memberikan gadget kepada anak sebagai sarana hiburan yang praktis dan dianggap aman.⁶

Ketergantungan anak usia dini pada gadget secara signifikan memicu munculnya sifat individualis, yang berdampak dalam menghambat kemampuan bersosialisasi mereka. Kebiasaan berinteraksi dengan gadget secara mandiri membuat anak cenderung egosentris, sulit mengantri atau bergantian, tidak mau berbagi, serta kehilangan ketertarikan untuk menjalin komunikasi langsung dengan anak-anak seusianya. Anak yang sering menggunakan gadget cenderung lebih memilih aktivitas individual dan menunjukkan respons sosial yang terbatas dalam kehidupan sehari-harinya.⁷ Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada anak, semakin rendah kualitas perilaku sosialnya, termasuk kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara langsung dengan orang lain.⁸

Kondisi ini diperparah oleh penggunaan gadget yang berdampak negative pada anak usia dini mencakup menurunnya kepedulian sosial, berkurangnya interaksi dengan teman sebaya, serta terbentuknya karakter yang lebih mementingkan kepentingan pribadi daripada kepentingan bersama.⁹ Sikap individualis yang terbentuk sejak dini ini apabila tidak segera diatasi melalui

⁶ Sri Maryati and Wulan Nurlaela, "Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 02 (2021): 49–61.

⁷ N I Filza and H Wulandari, "Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6, no. 4 (2023): 3176–81.

⁸ Nur Mutmainnatul Itsna, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial" 16, no. 01 (2021): 60–70.

⁹ Umi Harti, Usup Usup, and Nurbani Chalid, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B (Tk Akbar Pgri Wonosari Kecamatan Kebumen)," *Al Hanin* 2, no. 2 (2022): 67–78.

stimulasi yang tepat, akan berdampak panjang pada kemampuan anak dalam beradaptasi dan berkolaborasi secara optimal dalam kehidupan sosial di masa mendatang. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya yang mampu memberikan pengalaman interaksi sosial secara langsung kepada anak agar perkembangan sosialnya dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini adalah sikap kerja sama, karena melalui kemampuan ini anak belajar berinteraksi, saling membantu, menghargai pendapat teman, serta mencapai tujuan bersama dalam berbagai aktivitas pembelajaran maupun permainan.

Kerjasama merupakan salah satu aspek perkembangan sosial-emosional yang paling esensial bagi anak usia dini dan menjadi fondasi bagi keberhasilan interaksi sosial anak di sepanjang kehidupannya. Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kognitif dan sosial anak berkembang secara optimal melalui interaksi kooperatif dengan teman sebaya dalam zona perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development/ZPD).¹⁰ Dalam konteks ini, anak belajar saling mendukung, berkomunikasi, dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama, yang pada akhirnya membentuk karakter kolektif yang kuat. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD secara tegas menetapkan bahwa kemampuan bekerja sama dalam kelompok merupakan indikator capaian perkembangan

¹⁰ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini : Teori Dan Praktik Pembelajaran*, Edisi Pert (jakarta: KENCANA, 2021).

sosial-emosional yang wajib dicapai anak pada usia 5–6 tahun.¹¹ Hal ini menegaskan bahwa penanaman sikap kerjasama sejak usia dini bukan sekadar pilihan dalam proses pembelajaran, melainkan menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap lembaga pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, setiap kegiatan pembelajaran di PAUD perlu dirancang untuk memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan sikap kerja sama melalui interaksi, partisipasi aktif, dan keterlibatan anak dalam berbagai aktivitas bersama.

Kondisi tersebut terlihat dari hasil pengamatan awal peneliti di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung. Penurunan minat anak terhadap permainan tradisional yang telah dipaparkan sebelumnya sejalan dengan kondisi sikap kerjasama anak kelompok usia 5–6 tahun di lembaga tersebut yang masih tergolong kurang optimal. Sebagian anak masih cenderung bermain sendiri, enggan berbagi peran dengan teman, sulit menunggu giliran, serta kurang menunjukkan inisiatif untuk saling membantu ketika teman mengalami kesulitan dalam suatu kegiatan kelompok. Apabila kondisi tersebut dibiarkan tanpa stimulasi yang tepat, sikap kurang kerjasama ini berpotensi berdampak pada kemampuan anak dalam beradaptasi dan berkolaborasi secara optimal dalam kehidupan sosialnya di masa mendatang.

Salah satu permainan tradisional yang dinilai memiliki potensi sebagai media penanaman sikap kerjasama pada anak usia dini adalah permainan

¹¹ M Fadlillah, “Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran PAUD,” *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)* 1, no. 1 (2016).

egrang batok kelapa. Permainan ini memanfaatkan tempurung kelapa sebagai alat pijak yang dihubungkan dengan tali dan dikenakan pada kedua kaki pemain, kemudian pemain berjalan dengan cara mengangkat tali tersebut secara estafet. Egrang batok kelapa tidak hanya efektif dalam melatih kecerdasan kinestetik dan keseimbangan tubuh anak, tetapi juga terbukti menumbuhkan minat anak terhadap permainan tradisional yang kaya nilai budaya.¹² Dalam pelaksanaannya secara estafet berkelompok, permainan egrang batok kelapa secara alamiah mendorong terbentuknya sikap saling mendukung, menunggu giliran, bertanggung jawab terhadap kelompok, dan bekerja sama demi keberhasilan tim. Bimbingan kelompok melalui permainan egrang batok kelapa secara signifikan meningkatkan karakter kerja keras dan semangat gotong royong peserta.¹³ Keunggulan lain dari permainan ini adalah bahan pembuatannya yang berasal dari limbah alam yang mudah diperoleh, murah, dan ramah lingkungan, sehingga sangat relevan diimplementasikan di lembaga PAUD dengan berbagai kondisi sumber daya.

Berdasarkan keseluruhan pertimbangan tersebut, peneliti memandang penting untuk mengkaji secara mendalam *“Implementasi Permainan Egrang Batok Kelapa dalam Menanamkan Sikap Kerjasama Anak Usia 5–6 Tahun Di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung”*. Penelitian ini dapat dijadikan

¹² Nur Muhammad Hasan, Rifatul Husnah, and Anjas Salsabila Parastuti, “Pemanfaatan Egrang Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Dan Menumbuhkan Minat Terhadap Permainan Tradisional,” *Jurnal PGMI* 4 (2021).

¹³ Sulistiyana Sulistiyana, Ririanti Rachmayanie Jamain, and Nur Aisya Alamarani, “Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Egrang Batok Kelapa Meningkatkan Karakter Kerja Keras Generasi,” *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 11, no. Special Ed (2022): 51–61.

sebagai salah satu alternatif solusi terhadap rendahnya kemampuan kerja sama anak yang dipengaruhi oleh dominasi penggunaan gadget, sekaligus sebagai sarana dalam melestarikan permainan tradisional yang merupakan bagian dari kekayaan budaya bangsa agar tetap dikenal oleh generasi mendatang.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakanag yang telah dideskripsikan peneliti, maka dapat disusun fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimana perencanaan permainan egrang batok kelapa dalam menanamkan sikap kerjasama di RA Al Hikmah Doroampel Tulungagung untuk anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan egrang batok kelapa dalam menanamkan sikap kerjasama di RA Al Hikmah Doroampel Tulungagung untuk anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana evaluasi permainan egrang batok kelapa dalam menanamkan sikap kerjasama di RA Al Hikmah Doroampel?

C. Tujuan Penelitian

Pengelolaan berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka dapat disusun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendespkripsikan perencanaan permainan egrang batok kelapa dalam menanamkan sikap kerjasama dilakukan di RA Al Hikmah Doroampel Tulungagung untuk anak usia 5-6 tahun.

2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan atau implementasi kegiatan permainan egrang batok kelapa dalam menanamkan sikap kerjasama di RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung untuk anak usia 5-6 tahun.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi permainan egrang batok kelapa dalam menanamkan sikap kerjasama di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi ilmu pengetahuan di bidang PAUD, khususnya pada pendidikan anak usia dini, sebagai sumber pengetahuan mengenai implementasi permainan egrang batok kelapa dalam menanamkan sikap kerjasama pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjelaskan bagaimana proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan permainan egrang batok kelapa yang dilakukan guru dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai hambatan yang muncul selama pelaksanaan permainan serta solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang efektif untuk menumbuhkan sikap kerjasama, interaksi sosial, dan karakter positif anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran luar kelas (*outdoor*) dalam memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak usia dini.

b. Bagi Anak

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik sekaligus interaksi sosial. Membantu anak memahami pentingnya kerjasama, menghargai orang lain, dan membangun interaksi yang positif sejak usia dini.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi media bagi penulis dalam menerapkan pengetahuan dan teori yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, serta untuk menambah wawasan tentang keterampilan sosial anak usia dini.

E. Penegasan Istilah

a. Permainan Egrang Batok Kelapa

Permainan egrang batok kelapa merupakan permainan tradisional yang memanfaatkan tempurung kelapa atau bambu sebagai alas pijakan, yang kemudian diikat dengan tali untuk membantu mengangkat kaki saat melangkah. Saat bermain, anak-anak berjalan

menggunakan tempurung tersebut sebagai pijakan, sambil memegang kedua ujung tali agar pijakan tetap stabil dan tidak mudah bergeser.¹⁴ Biasanya, permainan ini dilakukan dalam bentuk perlombaan, di mana pemenangnya adalah peserta yang berhasil mencapai garis finis lebih dahulu dengan tetap berjalan menggunakan tempurung di telapak kakinya.

b. Sikap Kerjasama

Sikap kerjasama adalah pekerjaan yang biasanya dikerjakan oleh individu tapi dikerjakan secara bersamaan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan agar pekerjaan tersebut menjadi lebih ringan. Pengertian lain menyatakan bahwa kerjasama adalah sebuah sistem pekerjaan yang dikerjakan oleh dua orang atau lebih untuk mendapatkan tujuan yang direncanakan bersama.¹⁵ Kerjasama dalam tim kerja menjadi sebuah kebutuhan dalam mewujudkan keberhasilan kinerja dan prestasi kerja. Kerjasama dalam tim kerja akan menjadi suatu daya dorong yang memiliki energi dan sinergisitas bagi individu-individu yang tergabung dalam kerja tim.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas pada penelitian ini, maka penelitian menyusun sistematika pembahasan skripsi menjadi sebagai berikut:

¹⁴ A. Husna M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban*, ed. Rosalana Fiva (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2009).

¹⁵ Anita Indria, *Kerjasama Dalam Pendidikan Islam*, ed. Ja'far Shodiq, Pertama. (Banyuwangi: Perkasa Satu (CV Perkasa Satu Group), 2024), 39.

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini merupakan bagian kajian yang meliputi dari konteks penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah.

2. BAB II Kajian Teori

Pada bab ini merupakan bagian kajian pustaka yang meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini merupakan bagian metode penelitian yang dipakai peneliti meliputi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, sistematika pembahasan.

4. BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab ini merupakan bagian hasil penelitian dan mencakup hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan mengenai hasil itu sendiri.

5. BAB V Pembahasan

Pada bab ini merupakan bagian pembahasan lanjutan yang sesuai dengan bab IV.

6. BAB VI

Pada bab ini merupakan bagian kesimpulan dan saran yang sesuai dengan permasalahan yang ada.