

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Sistem Pendidikan Nasional pada Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2023 menyebutkan bahwa jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dalam undang-undang tersebut Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilalui dengan pemberian rangsangan Pendidikan. Hal ini membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan yang lebih tinggi (Fadhilah, 2018). Melalui pendidikan anak usia dini anak dibina dengan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur informal, formal, dan nonformal (Maimunan, 2010: 15).

Anak usia dini pada periode emas (*golden age*) memerlukan pengembangan untuk meningkatkan potensi anak. Melalui pendidikan anak usia dini hal ini dapat dimaksimalkan dengan cara menyelenggarakan berbagai kegiatan atau layanan pendidikan. Kegiatan yang tentunya dapat meningkatkan aspek perkembangan anak seperti kognitif, emosi, dan motorik anak. Anak yang berusia 2-7 tahun mulai mengembangkan kemampuannya seperti bermain berperan. Dalam PAUD menyediakan lingkungan yang baik sehingga dapat melaksanakan. PAUD mendukung anak dalam membangun rasa percaya diri, kerja sama, interaksi sosial dan kemasyarakatan (Gunawan, 2025). Pembinaan yang tepat pada anak usia dini akan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar anak, kemandirian, kesejahteraan fisik, mental, dan daya imajinasinya (Jaoza, 2024).

Salah satu cara belajar yang cocok untuk anak-anak kecil adalah menggunakan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran. Permainan tradisional tidak hanya untuk bersenang-senang, tetapi juga mengandung pelajaran

penting yang bisa membantu anak tumbuh dengan baik di berbagai bidang. Melalui permainan ini, anak-anak bisa belajar cara memecahkan masalah, berkomunikasi, bekerja sama, mengelola emosi, mengikuti aturan, serta meningkatkan keterampilan motorik besar dan kecil. Selain itu, permainan tradisional juga membantu mengajarkan nilai-nilai baik, seperti moral, keagamaan, sportivitas, tanggung jawab, dan menghargai orang lain. Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan permainan tradisional dalam belajar untuk anak usia dini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir, nilai agama dan moral, keterampilan sosial, serta pengembangan karakter anak-anak (Andriani, 2023). Oleh karena itu, permainan tradisional mempunyai relevansi yang tinggi dalam proses pembelajaran maupun kegiatan kokurikuler di satuan PAUD.

Dunia anak-anak adalah dunia permainan yang mana dipenuhi dengan kegiatan bermain. Ketika bermain ada yang menggunakan alat bantu dan tidak menggunakan alat bantu dan juga menggunakan anggota tubuh. Dalam dunia permainan ada dua jenis yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu permainan tradisional hanya menggunakan benda-benda sekitar dan tidak membutuhkan biaya besar (Yulita, 2017:1-2).

Pada era gempuran permainan modern zaman sekarang, penggunaan teknologi marak digunakan baik orang dewasa apalagi anak-anak. Banyak sekali dampak negatif yang timbul dari penggunaan permainan modern atau *game* yang tidak didampingi oleh orang tua. Perkembangan teknologi saat ini membuat lunturnya permainan tradisional dalam dunia anak-anak. Adanya teknologi membuat generasi saat ini mulai melupakan nilai-nilai budaya yang telah diajarkan oleh nenek moyang. Dengan adanya teknologi, nilai-nilai yang ditanamkan pada anak-anak dapat ikut menghilang seiring dengan perkembangan zaman (Husein, 2021).

Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, banyak hal yang dulunya dianggap tradisional, atau sering disebut “kuno” oleh generasi sekarang, mulai ditinggalkan. Ini juga berlaku untuk permainan anak-anak. Dengan munculnya permainan modern, anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional yang merupakan warisan dari orang-orang sebelumnya. Permainan modern yang lebih mengutamakan individualitas telah membuat waktu bermain dan berinteraksi antar anak-anak menjadi berkurang, sehingga anak-anak menjadi individualistis (Husein, 2021).

Zaman sekarang anak dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman akan tetapi tidak meninggalkan sejarah atau budaya daerah masing-masing. Permainan tradisional merupakan produk dari kebudayaan di negara Indonesia yang memiliki perbedaan di tiap daerah. Penggunaan permainan tradisional akan meningkatkan tumbuh dan kembang anak disamping itu juga akan mengurangi penggunaan gawai yang sering digunakan oleh anak. Penggunaan akan terkontrol dengan adanya pembelajaran yang menggunakan keaktifan gerak tubuh anak. Khasanah permainan tradisional terkhususnya di Jawa memiliki berbagai keanekaragaman.

Indonesia memiliki banyak budaya yang berbeda-beda, termasuk permainan tradisional yang ada di banyak tempat. Di daerah Jawa, banyak permainan tradisional tidak hanya diajarkan dari orang tua ke anak, tetapi juga ditulis dalam berbagai Naskah Jawa yang berisi pengetahuan, nilai-nilai hidup, dan cara berpikir masyarakat Jawa. Permainan seperti *cublak-cublak suweng*, *jamuran*, *sluku-sluku bathok*, dan *tumbaran* serta banyak permainan lainnya mengajarkan tentang kebersamaan, kerja sama, kepemimpinan, tanggung jawab, dan saling menghormati, yang sangat penting untuk pendidikan karakter anak-anak (Yuniasih, 2023).

Ribuan naskah Jawa yang ada terdapat beberapa naskah yang mengandung khasanah permainan tradisional anak Jawa yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran terhadap anak usia dini. Sayangnya, pemanfaatan naskah Jawa sebagai sumber pengembangan bahan ajar di dunia Pendidikan khususnya PAUD

masih sangat terbatas. Sebagian besar guru hanya mengenalkan permainan tradisional berdasarkan pengalaman pribadi tanpa didukung sumber belajar yang sistematis dan terdokumentasi. Dalam (Hane, 2026) disebutkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam hal ini permainan tradisional mengalami tantangan berupa terbatasnya sumber daya pendidik yang memiliki pemahaman tentang hal tersebut. Ditambah kurang adanya bahan ajar yang sesuai dengan konteks lokal tersebut.

Pemanfaatan naskah Jawa dalam dunia Pendidikan akan memberikan wawasan kelokalan atau kebudayaan pada anak-anak. Naskah menurut (Djamaris, 1977:21) merupakan benda berharga warisan nenek moyang yang sudah selayaknya mendapatkan penanganan dan perhatian yang khusus dan serius, karena sebuah naskah akan berharga bila masih dapat dibaca dan dipahami isinya. Menurut Darusuprpta (1984:10), naskah adalah karangan tulisan tangan, baik yang asli maupun salinannya yang mengandung teks atau rangkaian kata-kata yang merupakan bacaan dengan isi tertentu. Sedangkan menurut Baried (1994: 55) mengatakan bahwa naskah merupakan tulisan tangan yang menyimpan berbagai ungkapan pikiran dan perasaan sebagai hasil budaya bangsa masa lampau.

Karya-karya tulisan masa lampau merupakan peninggalan yang mampu menginformasikan buah pikiran, buah perasaan, dan informasi mengenai berbagai segi kehidupan yang pernah ada. Karya-karya dengan kandungan informasi mengenai masa lampau itu tercipta dari latar sosial budaya yang tidak ada lagi atau yang tidak sama dengan latar sosial budaya masyarakat pembaca masa kini. Dalam pada itu, peninggalan tulisan yang berasal dari kurun waktu beberapa puluh atau ratusan tahun yang lalu pada saat ini dalam kondisi yang sudah mengalami kerusakan atau berwujud sebagai hasil dari hasil suatu proses penyalinan yang telah berjalan dalam kurun waktu yang lama (Baried, 1994: 1)

Dalam penelitian ini peneliti mengangkat permainan tradisional berbasis naskah Jawa yang mana minim sekali pemanfaatan ilmunya. Padahal di dalam naskah Jawa terdapat khasanah pengetahuan zaman dahulu yang masih relevan

digunakan di zaman sekarang. Sebelum menentukan naskah mana yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan modul ajar, peneliti melakukan inventarisasi naskah yang bertemakan permainan tradisional atau *dolanan*. Inventarisasi dilaksanakan dengan menggunakan beberapa katalog skriptorium naskah di Yogyakarta, Surakarta, Jakarta, Belanda, dan Inggris. Daftar beberapa katalog naskah yang dipakai oleh peneliti dalam mencari atau melacak keberadaan naskah-naskah yang berisikan tentang permainan tradisional atau *dolanan*, sebagai berikut: 1) Katalog *Javanese Literature in Surakarta Manuscripts Vol. I: Introduction and Manuscripts of The Keraton Surakarta* (Nancy K. Florida, 1993); 2) Katalog *Javanese Literature in Surakarta Manuscripts Vol. II: Manuscripts of The Mangkunegaran Place* (Nancy K. Florida, 2000); 3) Katalog *Javanese Literature in Surakarta Manuscripts Vol. III: Manuscripts of the Radya Pustaka Museum and The Hardjonagaran Library* (Nancy K. Florida, 2012); 4) Katalog Induk Naskah-Naskah Nusantara Jilid I Museum Sonobudoyo Yogyakarta (T.E. Behrend, 1990); 5) Katalog Induk Naskah-Naskah Nusantara Jilid 2 Kraton Yogyakarta (Jennifer Lindsay, 1994); 6) Katalog Induk Naskah-Naskah Nusantara Jilid 3A (Fakultas Sastra Universitas Indonesia, 1990); 7) Katalog Induk Naskah-Naskah Nusantara Jilid 3.B (Fakultas Sastra Universitas Indonesia, 1990); 8) Katalog Induk Naskah-Naskah Nusantara Jilid 4 Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (T.E. Behrend, 1998); 9) Katalog Naskah Pakualaman (Sri Ratna Saktimulya, 2005); 10) Katalog Online Universitas Leiden Belanda (catalogue.leidenuniv.nl)

Berdasarkan hasil penelusuran naskah yang berisikan permainan tradisional atau *dolanan* anak terhadap katalog tersebut, didapatkan data-data naskah, sebagai berikut:

1. *Jongensspelen* (Moens Album 1) KBG 926

Merupakan naskah koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang bernomor katalog KBG 926. Naskah ini berjudul *Jongensspelen* yang berarti permainan anak laki-laki. Naskah ini terdiri dari 108 halaman yang ditulis menggunakan aksara Jawa *carik* atau tulisan tangan. Teks dari naskah berbentuk

prosa. Naskah berisikan tentang permainan anak laki-laki Jawa sejumlah 83 permainan. Di dalam isi teks terdapat ilustrasi dan penjelasan tentang jenis permainan tersebut.

2. *Meisjesspelen* (Moens Album 2) KBG 927

Merupakan naskah koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang bernomor katalog KBG 927. Naskah ini berjudul *Meisjesspelen* yang berarti permainan anak perempuan. Naskah ini terdiri dari 122 halaman yang ditulis menggunakan aksara Jawa *carik* atau tulisan tangan. Teks dari naskah berbentuk prosa. Naskah berisikan tentang permainan anak perempuan Jawa sejumlah 85 permainan. Di dalam isi teks terdapat ilustrasi dan penjelasan tentang jenis permainan tersebut.

3. *Kaart-en Dobbelspelen* (Moens Album 3) KBG 928

Merupakan naskah koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang bernomor katalog KBG 928. Naskah ini berjudul *Kaart-en Dobbelspelen*. Naskah ini terdiri dari 123 halaman yang ditulis menggunakan aksara Jawa *carik* atau tulisan tangan. Teks dari naskah berbentuk prosa. Naskah berisikan tentang permainan yang bisa dilakukan anak laki-laki dan perempuan. Di dalam isi teks terdapat ilustrasi dan penjelasan tentang permainan tersebut.

4. *Kawruh Dakon* (MS. Pp 85-94)

Merupakan bagian dari naskah bendel yang berjudul *Serat Warnasari* dengan nomor katalog RP 294. Naskah ini merupakan koleksi Museum Radya Pustaka Surakarta. Naskah berisikan tentang strategi bermain dakon yang dibuat oleh R. Atmawiraga IV.

5. *Dolanan Bocah Klathen II* G 180 a

Merupakan koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang bernomor katalog G 180a. Naskah ini berjudul *Dolanan Bocah Klathen II*. Teks naskah berbahasa Jawa dengan jumlah halaman 346 halaman yang ditulis menggunakan aksara latin.

6. *Dolanan Bocah Klathen III* G 180 b

Merupakan koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang bernomor katalog G 180 b. Naskah ini berjudul *Dolanan Bocah Klathen III*. Teks naskah

berbahasa Jawa dengan jumlah halaman 152 halaman yang ditulis menggunakan aksara latin.

7. *Kawruh Dhakon* (MS. P. 59)

Merupakan bagian dari naskah bendel yang berjudul *Serat Warnasari* dengan nomor katalog KS 568 176 Na SMP 158/3. Naskah ini merupakan koleksi Sanapustaka Kraton Surakarta. Naskah berisikan berbentuk tembang macapat dan tentang strategi bermain dakon yang dibuat oleh R. Atmawiraga IV.

8. *Dolanan Bocah* F32

Merupakan koleksi Museum Sonobudoyo Yogyakarta bernomor katalog F32. Naskah ini berjudul *Dolanan Bocah*. Naskah ini memiliki 346 halaman dengan teks berbahasa Jawa. Teks ditulis menggunakan aksara latin dan berbentuk prosa. Naskah berisikan tentang 41 macam *dolanan* anak-anak yang terdapat ilustrasi sederhana. Naskah dibuat oleh R.Ng. Mangunprawira.

9. *Dolanan Lare-Lare* F8

Merupakan koleksi Museum Sonobudoyo Yogyakarta bernomor katalog F8. Naskah ini berbahasa Jawa dan Belanda serta ditulis menggunakan aksara Jawa. Teks naskah berbentuk prosa. Naskah berisikan tentang keterangan macam-macam *dolanan* anak-anak. Hal 1-29 terdiri atas 57 *dolanan*. Hal 30-32 berisi 57 *dolanan*. Lalu, hal 33-43 berisi 60 *dolanan* anak.

10. *Dolanan Driji* F9 & F10

Merupakan koleksi Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Naskah ini berbahasa Jawa yang ditulis menggunakan aksara latin. Teks naskah ini berisikan mengenai *sesorah* G.P.H. Hadiwijaya di Paheman Radya Pustaka. Acara tersebut dilaksanakan pada hari Senin, 14 Maret 1955 tentang *dolanan* anak-anak "*Entik Patenana si Tumunggul*". Kemudian diberikan keterangan tentang angka, huruf Jawa, Arab, hari pasaran, kiblat, dewa-dewa, candi, malaikat, warna, pengobatan, dll.

11. *Dolanan Warni-Warni* UR 9 NR 520

Merupakan naskah koleksi Fakultas Sastra Universitas Indonesia dengan nomor katalog UR 9. Naskah ini berbahasa Jawa yang ditulis menggunakan aksara latin dan berbentuk prosa. Teks naskah ini berisikan tentang uraian

berbagai jenis dolanan anak Jawa. Ada lebih seratus dolanan anak yang diuraikan seperti *buthik*, *bacen*, *cirak*, *layung*, *egrang-egrangan*, *tulupan*, dan lain-lain. Terdiri dari 1055 halaman.

12. *Gambar Dolanan Anak* LL 2 KP 29

Merupakan koleksi Fakultas Sastra Universitas Indonesia dengan nomor katalog LL 2. Naskah ini berisikan kartu-kartu bergambar *dolanan* (permainan) anak diantaranya *Gobag Sodor*, *Sontolan* (Sodogan), *Klabangan*, *Gobag Semprong*, dan lain-lain.

13. *Dolanan Wayah Padhang Rembulan* UR 11

Merupakan koleksi Fakultas Sastra Universitas Indonesia dengan nomor katalog UR 11. Naskah ini berbahasa Jawa yang ditulis menggunakan aksara Jawa dan berbentuk prosa. Terdiri dari 72 halaman. Teks naskah ini berisikan tentang uraian aneka macam permainan anak (34 buah) yang biasa dimainkan di halaman rumah Raden Nganten Burba, seorang janda di Madyataman pada waktu bulan purnama. Dolanan yang dimainkan sesuai dengan tanggal bulan purnama yaitu tanggal 10-16.

14. *Guneman lan Dolanan Bocah-Bocah Bagelen*

Merupakan koleksi Fakultas Sastra Universitas Indonesia. Naskah ini berbahasa Jawa yang ditulis menggunakan aksara latin dan berbentuk prosa. Terdiri dari 107 halaman. Naskah ditulis oleh Raden Tibul dari Kutaarjo dan diserahkan ke Bale Pustaka sekitar tahun 1928. Teks berisi potret kehidupan sehari-hari anak Bagelen bernama Suwarna dkk yaitu sejak mereka bangun tidur, mandi, sarapan, mengasuh adik, tidur, bermain, sekolah, belajar, liburan, berpergian dengan kereta api dan sebagainya.

15. *Kinderspelen: Dolanan Bocah-Bocah ing Klathen II*

Merupakan koleksi Fakultas Sastra Universitas Indonesia. Teks naskah ini berbahasa Jawa yang ditulis menggunakan aksara Jawa dan berbentuk prosa. Terdiri dari 277 halaman. Teks naskah ini berisikan tentang uraian 24 jenis dolanan anak-anak di Klaten, lengkap dengan ilustrasi yang menggambarkan dolanan tersebut. Dolanan yang dimainkan yaitu *jongji*, *lepetan*, *uri-uri*, *gangsingan*, *luru-luru*, *widara*, dan lain-lain.

16. *Kinderspelen: Dolanan Bocah-Bocah ing Klathen III* UR 23

Merupakan koleksi Fakultas Sastra Universitas Indonesia. Teks naskah ini berbahasa Jawa yang ditulis dengan aksara Jawa dan berbentuk prosa. Terdiri dari 202 halaman. Naskah ini merupakan seri tiga naskah dolanan anak-anak di daerah Klaten . Ditulis oleh Raden Ngabehi Mangunprawira pada tahun 1941. Berisi tentang uraian 12 jenis dolanan seperti *colong lumpat*, *kidang mlumpat*, *cirak*, *sondhah mandhah*, *tiga*, *utat*, dan sebagainya.

Beberapa permainan tradisional untuk modul ajar akan diambil dari beberapa naskah yang peneliti dapat akses secara penuh seperti naskah karya J.L. Moens seorang peneliti Belanda yang berjudul *Jongenspelen* (Permainan Anak Laki-Laki) dan *Meisjesspelen* (Permainan Anak Perempuan). Dua naskah tersebut merupakan koleksi dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dengan kode KBG 926 dan KBG 927. Naskah yang akan digunakan sebagai acuan pembuatan modul ajar permainan tradisional ini telah dialihaksarakan dan alihbahasakan oleh Bambang Hernawan tahun 2018 yang diterbitkan bukunya oleh Perpustakaan Press. Selain itu beberapa naskah Jawa lain terkhususnya naskah Jawa yang dapat diakses oleh peneliti juga digunakan sebagai acuan atau referensi dalam pembuatan modul ajar. Pada dasarnya beberapa naskah di atas, belum dimanfaatkan untuk keilmuan pendidikan pada anak usia dini. Naskah ini berisikan puluhan permainan-permainan tradisional Jawa untuk anak laki-laki dan perempuan yang sudah jarang ditemukan di era sekarang. Kemudian naskah-naskah lain baik naskah *carik* atau tulisan tangan dan naskah cetak akan dijadikan referensi pendukung dan pembanding pada penyusunan materi permainan tradisional atau *dolanan* anak.

Beberapa penelitian yang ditemukan terkait pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran sebagai berikut:

Penelitian Amalia (2024) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Gerobak Permainan Tradisional (GO PETRA) untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal pada Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk

mengembangkan media Gerobak Permainan Tradisional GO PENTRA sebagai media untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan local terhadap anak usia dini. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian melibatkan dua guru dan 12 anak usia dini di TK Rohmatika. Hasil penelitian adalah membuktikan bahwa media GO PENTRA memfasilitasi pengenalan permainan tradisional, media berhasil meningkatkan antusiasme anak, dan validasi media masuk kategori sangat layak.

Penelitian yang dilakukan Afifah (2023) yang berjudul Pengembangan Model Permainan Tradisional Ular Naga untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor dan Gerak Manipulatif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan dan efektivitas pengembangan model permainan tradisional ular naga pada anak usia dini. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan permainan tradisional ular naga meningkatkan Gerak lokomotor seperti lari, *leap*, *gallop*, lompat, loncat horizontal, dan meluncur. Kemudian untuk Gerak manipulatif adalah *dribble*, menangkap, menendang, melempar atas, menggelinding bola, dan memukul bola.

Penelitian Fauziah (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional di MI Raudlatul Ulum Karangploso. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan media pembelajaran matematika dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan di MI Raudlatul Ulum Karangploso dengan subyek penelitian kelas III di SD/MI dengan model Borg and Gall. Hasil penelitian ini adalah hasil validasi materi 87,5%, validasi media 93,75%, dan validasi pembelajaran 92,5% sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Kemudian untuk *pretest* 56,38 untuk *posttest* 91,94. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan rumus N-Gain menghasilkan 0,80 yang masuk kategori tinggi.

Pada kajian terhadap penelitian terdahulu pengembangan permainan tradisional sudah banyak dilakukan. Akan tetapi hanya berfokus pada beberapa permainan tradisional yang sudah familiar di masyarakat. Dan tempat penelitian

adalah di sekolah-sekolah atau lembaga pendidikan. Belum ada pengenalan permainan tradisional lain kepada anak yang mana permainan tradisional pada zaman lampau memiliki berbagai jenis yang bisa dikembangkan. Selain itu penelitian yang secara khusus memanfaatkan naskah Jawa sebagai sumber utama pengembangan permainan tradisional masih sangat terbatas. Ditambah dengan integrasi permainan tradisional berbasis naskah Jawa dalam modul ajar kokurikuler yang sesuai dengan pembelajaran PAUD belum ditemukan. Berdasarkan uraian di atas diperlukan pengembangan Modul Ajar Kokurikuler Berbasis Naskah Jawa menjadi penting untuk dilakukan. Produk ini diharapkan menjadi solusi atas kebutuhan guru dalam pembelajaran anak usia dini dan memperkuat pelestarian kebudayaan lokal. Oleh karena itu, akan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa di TK Tunggur Slogohimo Wonogiri.”

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Modul Ajar Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa?

1.3. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa.

1.4. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah permainan tradisional pada zaman lampau yang dapat dikenalkan dan dilestarikan kembali di era sekarang. Menambah literatur mengenai pemanfaatan naskah Jawa pada dunia pendidikan terkhususnya pada anak usia dini. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan modul

ajar kokurikuler maupun media pembelajaran lain yang berbasis kearifan lokal atau kebudayaan pada anak usia dini.

Manfaat praktis:

1. Bagi murid
 - a. Memberikan pengetahuan mengenai permainan tradisional masa lampau
 - b. Memungkinkan anak-anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran
 - c. Melatih kognitif, psikomotorik, dan sosial emosional anak usia dini dengan baik
 - d. Mengenalkan dan menumbuhkan kecintaan terhadap kebudayaan Jawa sejak usia dini
2. Bagi guru
 - a. Menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan dalam pemanfaatan modul ajar kokurikuler permainan tradisional berbasis naskah Jawa
 - b. Dipergunakan untuk pembelajaran kelas agar bervariasi dan menarik untuk anak usia dini
 - c. Menjadi pedoman guru untuk melaksanakan kegiatan kokurikuler permainan tradisional dengan sistematis dan terarah sesuai dengan perkembangan anak usia dini.
3. Bagi peneliti
 - a. Menambah wawasan khasanah permainan tradisional di Indonesia terkhususnya di suku Jawa
 - b. Meningkatkan pemanfaatan naskah Jawa dalam dunia pendidikan pada anak usia dini
 - c. Memberikan landasan dan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya pada dunia pendidikan terkhusus integrasi kebudayaan lokal dalam pendidikan anak usia dini.

1.5. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan modul ajar permainan tradisional berbasis naskah Jawa adalah sebagai berikut:

1. Modul ajar kokurikuler berupa cetak atau *hardfile* menjadi pegangan guru

2. Modul ajar ditujukan untuk diimplementasikan pada anak usia 5-6 tahun
3. Sistematika modul ajar kokurikuler disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam
4. Materi dalam modul ajar kokurikuler disesuaikan dengan data permainan tradisional yang ditemukan dalam naskah Jawa. Terdapat 16 jenis permainan tradisional yang digunakan dalam modul ajar kokurikuler ini.

1.6. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penyusunan modul ajar permainan tradisional berbasis naskah/manuskrip Jawa antara lain sebagai berikut:

1. Modul ajar kokurikuler permainan tradisional berbasis naskah Jawa dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran permainan tradisional pada anak-anak usia dini di lembaga PAUD.
2. Modul ajar kokurikuler permainan Tradisional berbasis naskah Jawa dapat meningkatkan pengetahuan anak terhadap permainan-permainan tradisional Jawa yang telah ada sejak zaman dahulu.

Permainan tradisional saat ini sudah tidak lagi menjadi hal yang menarik bagi anak. Terlebih pada zaman sekarang terdapat banyak sekali permainan modern yang dapat diakses menggunakan gawai. Penggunaan gawai yang berlebihan memiliki berbagai dampak negatif seperti kecanduan, akses konten tidak baik, kekerasan, dan lain sebagainya. Salah satu akses informasi mengenai permainan tradisional yang dapat diketahui yaitu dengan mempelajari naskah atau manuskrip Jawa yang berjudul *Jongenspelen* (Permainan Anak Laki-Laki) dan *Meisjesspelen* (Permainan Anak Perempuan). Terdapat puluhan permainan anak laki-laki dan perempuan.

Menurut Gunawan (2022:22) modul adalah bagian dari bahan ajar yang disusun secara sistematis. Modul memuat satu paket pengalaman belajar yang tersusun secara terencana agar siswa menguasai tujuan belajar yang spesifik. Pada dunia pendidikan terkhususnya pendidikan anak usia dini pemanfaatan pengetahuan dari khasanah pernaknahan nusantara belum dilakukan secara maksimal. Sehingga dengan pembuatan modul ajar untuk anak usia dini akan memberikan dampak yang baik bagi perkembangan anak dan sebagai upaya

pelestarian kebudayaan bangsa Indonesia terkhususnya permainan tradisional Jawa.

1.7. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu berisi tentang penjelasan maksud atau kata dari istilah secara operasional tentang penelitian yang akan dilakukan. Ridha (2017), mengatakan bahwa definisi operasional merupakan definisi atau penjelasan mengenai variabel-variabel dalam penelitian yang bersifat operasional yang memiliki kaitan dengan proses pengukuran variabel tersebut. Definisi operasional ini juga memungkinkan suatu konsep bersifat abstrak menjadi suatu operasional guna memudahkan peneliti ketika melaksanakan pengukuran. Definisi operasional tersebut dipergunakan untuk menyelaraskan pemahaman yang beragam antara peneliti dengan pembaca agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Memperhatikan pernyataan-pernyataan di atas, maka dapat diuraikan definisi-definisi operasional variabel-variabel yang digunakan di dalam penelitian ini, yaitu:

1.7.1. Modul Ajar

Modul ajar adalah perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan sesuai kurikulum yang diaplikasikan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar ini disusun secara sistematis dan ekstensif yang beracuan kepada prinsip pembelajaran yang diterapkan guru pada siswa. Modul ajar juga sebagai penopang guru dalam merancang pembelajaran. Dalam hal ini guru diajak senantiasa berinovasi dalam pembuatan modul ajar (Maulida, 2022). Menurut Sungkono (2009), modul ajar memiliki sifat unik dan spesifik yang ditujukan untuk sasaran tertentu di dalam proses pembelajaran. Modul ajar adalah media yang penting untuk digunakan untuk meningkatkan kualitas guru dan murid dalam proses pembelajaran di lembaga Pendidikan. Modul ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah modul ajar pendidikan anak usia dini dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*).

1.7.2. Kokurikuler

Kegiatan kokurikuler adalah aktivitas belajar yang dilakukan untuk membantu memperkuat, mendalami, dan/atau menambah kegiatan intrakurikuler.

Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan, khususnya dalam memperkuat karakter. Kegiatan kokurikuler juga sangat penting untuk membuat suasana belajar yang seru, bermakna, dan memberi kekuatan, sehingga siswa dapat berkembang menjadi individu yang utuh. Ini sesuai dengan ide pembelajaran mendalam yang dijelaskan oleh Kemendikdasmen pada tahun 2025.

1.7.3. Permainan Tradisional

Dalam Arga (2020) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan budaya bangsa yang turun temurun atau diwariskan dan sering dimainkan oleh anak-anak dalam kegiatannya sehari-hari. Permainan tradisional biasanya dilakukan menggunakan alat-alat sederhana atau bahkan hanya menggunakan fisik saja. Permainan tradisional berasal dari kebudayaan setempat yang mengandung banyak nilai-nilai pendidikan di dalamnya. Selain itu, kegiatan bermain permainan tradisional tidak dimainkan secara individu tetapi dilakukan bersama teman lainnya dan bahkan berkelompok. Sehingga akan menumbuhkan sikap kerja sama dan kreativitas anak-anak. Tentunya permainan tradisional memiliki berbagai manfaat di dalamnya.

1.7.4. Naskah Jawa

Naskah kuno merupakan tulisan tangan yang telah berusia lima puluh tahun atau lebih dan mengandung banyak pengetahuan masa lampau. Di dalam naskah berisikan berbagai hal seperti sejarah, adat istiadat, hukum, kesusastraan, dan sebagainya. Naskah kuno terutama yang terutama yang berbahasa Jawa tentunya perlu dilestarikan. Akan tetapi terdapat beberapa hambatan terkait pelestarian naskah Jawa yaitu sumber daya manusia, pendanaan, kebijakan, digitalisasi, dan kesadaran masyarakat (Ardhana, 2024).