

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan kegiatan yang identik dengan dunia anak karena sebagian besar waktunya dihabiskan dengan bermain. Kegiatan bermain bagi anak tidak hanya penting untuk kesenangan semata, akan tetapi penting bagi kesejahteraan anak-anak (Vygotsky, 1978; Brown, 2009). Begitupun kegiatan bermain yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan anak dan sosial anak (Winnicott, 2005; Miller, 1997; Hughes, 2011) serta dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak (Catron & Allen, 1999) karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri (Hoorn dalam Musfiroh, 2005). Bermain membantu anak dalam menyalurkan perasaan-perasaan tertekan dan mengurangi rasa trauma atau konflik yang dialami anak menurut (Tedjasaputra, 2001, hlm. 38).

Beberapa ahli berpendapat bahwa bermain merupakan kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan dan bertujuan untuk mendapatkan kesenangan (Hurlock, 1995; Docket & Fler, 2000). Bagi anak bermain merupakan sarana penting yang digunakan dalam berpartisipasi dan berkontribusi secara sosial, tetapi jarang dipahami oleh orang dewasa (Juster & Saxby, 2014). Maka dapat disimpulkan bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan dan dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang terjadi secara terus menerus dalam kehidupannya dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum. Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki (Kurnia, 2012), sehingga sudah seharusnya orang tua memfasilitasi dan memberikan kesempatan pada anak (Rohmah, 2016). Begitupun Konvensi Hak-Hak Anak PBB pada tanggal 20 November 1989 yang berisi 10 hak anak yang wajib diberikan orangtua salah satunya bermain. Beberapa penelitian menemukan bahwa anak di Jepang menghabiskan waktunya untuk mengerjakan pekerjaan rumah, bersantai dan melakukan aktifitas fisik, sedangkan anak Indonesia menghabiskan waktunya untuk bersantai tanpa aktivitas fisik dan belajar (Ibrahim, 2009) hal tersebut berarti masih

terbatasnya waktu bermain pada anak. Beberapa orangtua beranggapan bahwa dengan belajar, anak bisa menjadi pintar (Thobroni & Mumtaz, 2011, hal. 39). Aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi (Musfiroh, 2005). Pemberian stimulasi pada anak merupakan tugas bagi orang dewasa terutama orang tua, karena orang tua merupakan pendidik pertama bagi anak Bloom (dalam Noorlaila, 2010, hal. 25).

Hasil penelitian yang dilakukan di TK Baptis Setia Bakti pada seluruh orang tua dan murid usia 5 -6 tahun dengan jumlah sampel 38 responden, menunjukkan kurangnya pengetahuan orang tua mengenai konsep dan fungsi bermain dapat mempengaruhi peran serta orang tua dalam kegiatan bermain anak, dengan presentase 31,05% orang tua pernah menemani anaknya dalam bermain, 31,9% orang tua yang memotivasi anaknya untuk bermain, dan 28,9% orang tua mengawasi anak dalam bermain (Herentina dan Yusiana, 2012). Selain itu penelitian yang dilakukan (Suharjo, 2002) menunjukkan bahwa gambaran pengetahuan ibu tentang konsep bermain pada toddler kurang baik, dengan persentase 45,62% pengetahuan tentang konsep bermain, (45,08%) tentang fungsi bermain bagi toddler.

Pada penelitian lainnya menyatakan orang tua dengan penghasilan menengah memberikan bimbingan dan dukungan kepada anak selama kegiatan membaca dan bermain (Rogoff, 2003; Vandermaas-Peeler et al., 2009). Dengan bermain dapat menumbuhkan rasa empati pada anak (Tomasello, 1999). Menurut (Davida, 2004; Lai, et al., 2018) bermain dapat merangsang perkembangan kognitif, anak yang mendapat kesempatan bermain kemampuan kognitifnya akan lebih berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang mendapat kesempatan bermain.

Penelitian ini dilakukan didaerah tersebut karena banyak ditemukan orang tua yang melibatkan anaknya dalam kegiatan “*Awe-Awe*” dan tidak memberi kesempatan bermain pada anak, akan tetapi terdapat beberapa orang tua yang tidak ingin melibatkan anaknya dalam kegiatan “*Awe-Awe*” dan memberi kebebasan kepada anak untuk bermain dirumah bersama teman-temannya. “*Awe-Awe*” merupakan sebutan masyarakat sekitar gunung Gunitir pada orang yang membantu mengatur lalu lintas disepanjang jalan gunung Gunitir, akan tetapi hal tersebut beralih fungsi

menjadi kegiatan meminta-minta untuk mendapatkan sedekah dari pengguna jalan gunung Gumitir sembari melambaikan tangan dengan berteriak “*Awe-Awe*”. Penelitian ini dilakukan di sepanjang jalan gunung Gumitir dengan orang tua keluarga pelaku “*Awe-Awe*” yang memiliki anak dengan rentan usia 0-6 tahun sebagai responden penelitian.

Berdasarkan pemaparan di atas sejauh ini penelitian terdahulu banyak membahas tentang konsep bermain, fungsi, manfaat dan pengaruh bermain terhadap perkembangan anak (Herentina dan Yusiana, 2012; Suharjo, 2002; Rogoff, 2003; Vandermaas-Peeler et al., 2009) dan belum ditemukan penelitian tentang pandangan orang tua tentang kegiatan bermain pada anak. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk melihat pandangan orang tua tentang kegiatan bermain bagi anak khususnya pada keluarga pelaku “*Awe-Awe*”. Hal tersebut yang mendasari peneliti untuk mengetahui pandangan orang tua pelaku “*Awe-Awe*” tentang kegiatan bermain pada anak, karena ditemukan beberapa orang tua yang melibatkan anaknya serta tidak memberi kesempatan bermain pada anak dan disisi lain ditemukan beberapa orang tua yang tidak menginginkan anaknya terlibat dalam kegiatan “*Awe-Awe*”.

Peneliti menggunakan metode kualitatif karena penelitian terdahulu terkait bermain pada anak banyak menggunakan metode kuantitatif dan tidak memaparkan secara mendalam. Peneliti menggunakan teori social justice dalam menganalisis pandangan orang tua untuk mengetahui suatu ketimpangan sosial yang dialami anak-anak keluarga pelaku “*Awe-Awe*”. Hal yang mendasari dilakukan penelitian di daerah tersebut karena kegiatan “*Awe-Awe*” didominasi oleh ibu dan anak usia dini, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui pandangan orang tua keluarga “*Awe-Awe*” tentang kegiatan bermain pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana makna bermain menurut orang tua keluarga “*Awe-Awe*” di sepanjang jalan gunung Gumitir, serta kurangnya pemahaman tentang bermain dan rendahnya kondisi sosial ekonomi.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan sesuatu pencapaian dalam mencapai penelitian. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persepsi orang tua keluarga “*Awe-Awe*” di sepanjang jalan gunung Gumitir tentang kegiatan bermain bagi anak serta mengetahui *agency* anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai referensi bagi penulis berikutnya yang akan melakukan penelitian sejenis, khususnya penelitian tentang persepsi orang tua keluarga “*Awe-Awe*” tentang kegiatan bermain bagi anak. Sedangkan manfaat praktis dalam penelitian ini bagi peneliti dapat mengetahui perspektif orang tua keluarga “*Awe-Awe*” di sepanjang jalan gunung Gumitir tentang kegiatan bermain pada anak, menambah wawasan dan pengalaman langsung dengan berinteraksi dengan orang tua. Bagi orang tua dan masyarakat sekitar diharapkan menjadi refleksi bagi orang tua dan dapat memberikan informasi tentang arti bermain yang sebenarnya.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi dalam penulisan ini dibagi ke dalam lima bab yang rangkuman pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Bab I membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan.
2. Bab II membahas mengenai kajian pustaka mengenai kajian pelaku “*Awe-Awe*”, Teori *Social Justice* John Rawls dan studi mengenai bermain pada anak.
3. Bab III akan membahas tentang desain penelitian yang mencakup tentang metode penelitian yang digunakan, partisipan yang terlibat, lokasi penelitian, teknik pengumpulan, teknik analisis data, etika penelitian serta validasi dan rehabilitasi.

4. Bab IV Pembahasan berisi tentang pemaparan hasil penelitian yang ditemukan dilapangan berdasarkan data yang didapat mengenai pandangan orang tua pelaku “*Awe-Awe*” tentang kegiatan bermain.
5. Bab V membahas siimpulan penelitian serta implikasi dan rekomendasi yang ditemukan dan mengusulkan aspek penting yag dapat digunakan digunakan dari penelitian yang telah dilakukan.