

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hakikat pendidikan menurut Undang-Undang No. 23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Anak Nasional adalah usaha sadar dan tersusun untuk melahirkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar para peserta didik secara aktif dapat mengembangkan segenap potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jenjang pendidikan yang ada di Indonesia dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tahapan yang berbeda, yaitu dimulai sejak usia dini dapat ditempuh melalui jalur formal, non-formal, atau informal, pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah keatas, dan pendidikan perguruan tinggi.

Taman kanak-kanak atau biasa yang sering disebut TK merupakan lembaga pendidikan untuk anak usia dini yang berada pada jalur formal. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan sebuah upaya pembinaan yang difokuskan untuk anak sejak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikis.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut *The National Association for the Education for Young Children* (NAEYC) membuat klasifikasi rentang usia dini (*early childhood*), yaitu sejak lahir sampai usia delapan tahun. Anak usia dini disebut juga dengan *golden age* atau masa keemasan, dimana pada rentang usia tersebut anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek seperti kognitif, nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Keunikan yang dimiliki oleh anak usia dini dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi terdapat beberapa tahapan, antara lain: (1) masa bayi, usia lahir 0-12 bulan. (2) masa *toddler* (balita) usia 1-3 tahun. (3) masa prasekolah usia 3-6 tahun. (4) masa kelas awal SD usia 6-8 tahun. Selain itu, sering kali anak usia dini disebut dengan peniru ulung, dimana mereka akan menirukan, mengikuti, dan memperagakan kegiatan yang dilakukan oleh orang dewasa. Oleh karena itu, dalam usia tahap pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini harus diberikan stimulus yang baik oleh orang-orang yang berada disekitarnya, karena pada rentang usia tersebut kepribadian dan kebiasaan anak akan terbentuk untuk masa depannya.

Bermain merupakan kegiatan yang dianggap menarik dan sangat gemar dilakukan oleh anak-anak. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, dijadikan sebagai wadah untuk mempelajari dan memperoleh pengalaman berharga, serta sarana untuk mengembangkan diri pada anak (Ardi & Devianti, 2021). Aktivitas bermain merupakan hak yang dimiliki oleh setiap anak. Aktivitas bermain sering kali kita jumpai diberbagai tempat seperti rumah, sekolah, taman bermain, fasilitas umum, dan lainnya. Dunia anak-anak ialah bermain, sehingga anak-anak tidak akan lepas dengan aktivitas bermain baik dimanapun dan kapanpun mereka ingin melakukannya.

Esensi dari adanya aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak usia dini menurut (Rohmah, 2016) antara lain: 1) motivasi internal, yaitu aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak berdasarkan atas kemauan pribadi dirinya sendiri tanpa adanya paksaan dan dorongan dari orang lain; 2) aktif, yaitu dalam melakukan berbagai macam aktivitas bermain melibatkan fisik dan psikis anak; 3) non-literal, yaitu anak mampu melakukan apa aktivitas bermain apa saja sesuai keinginannya walaupun pada kenyataannya hanya untuk berpura-pura; 4) tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya, yaitu anak melakukan aktivitas bermain atas dasar partisipasi semata dengan lawan mainnya.

Pemahaman mengenai aktivitas bermain masih kurang, sebagian orang memiliki pendapat bahwasannya bermain adalah kegiatan yang membuang waktu, hanya main-main, dan memerlukan biaya yang cukup mahal. Sebagai

seorang pendidik tentunya guru sangat paham bahwa bermain memiliki manfaat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Pada jenjang PAUD konsep belajar yang dilakukan adalah bermain sambil belajar, dimana melalui aktivitas bermain anak akan mendapatkan banyak sekali pengetahuan dan pengalaman berarti untuk kehidupannya. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah harus dikombinasikan dengan aktivitas bermain agar anak merasa senang dan merasa tidak bosan untuk terus melakukannya. Aktivitas bermain yang dilakukan harus dirancang oleh guru dengan sedemikian rupa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran serta dapat memusatkan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini agar dapat terstimulus dengan optimal. Aktivitas bermain dapat membantu anak dalam memahami diri mereka sendiri, memahami perasaan orang lain, mengembangkan kepercayaan diri, mengenali perasaan dan gerak hati yang baik dan buruk (Sukatini et al., 2019).

Anak usia dini cenderung sering menghabiskan waktunya untuk bermain. Keberadaan peran guru di sekolah sangat penting dalam menstimulus atau memberikan pembelajaran karena bagi anak bermain adalah belajar dan belajar adalah bermain. Sehingga, direkomendasikan kepada guru untuk selalu menyisipkan unsur edukatif dalam melakukan aktivitas bermain. Selain itu, guru harus mampu memosisikan dirinya masuk ke dalam dunia bermain anak dengan mengamati dan memberikan penilaian. Kegiatan penilaian atau evaluasi kepada anak guru juga dituntut untuk cermat, teliti, dan tepat agar penilaian yang diberikan bersifat objektif.

Bermain pada anak tidak hanya memberikan kepuasan dan kesenangan saja, tetapi dengan bermain dapat membentuk karakter, sikap, dan kepribadian anak. Sejalan dengan pendapat dari Susanto dalam (Wiwik Pratiwi, 2017) yang menyatakan bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian pada anak, yaitu: 1) anak akan belajar pentingnya mematuhi peraturan dan membentuk komitmen dengan baik; 2) anak belajar menyelesaikan masalah, baik dalam tingkatan terendah sampai tertinggi; 3) anak berlatih agar sabar dan mau menunggu giliran dengan temannya; 4) anak akan berlatih berkompetisi dan membentuk motivasi, dimana anak akan

mendapatkan peluang menjadi pemenang; 5) anak belajar menghadapi risiko kekalahan dan berusaha untuk menerimanya.

Wolfgang dalam (Hayati & Putro, 2021) berpendapat bahwa bermain memiliki tujuan, yaitu: 1) memperkuat otot-otot dan mengkoordinasi melalui gerakan; 2) mengembangkan sosial emosional; 3) melatih kemampuan kognitif; 4) menumbuhkan sikap kemandirian dan percaya diri. Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak sangat beragam. Dengan begitu, anak bebas melakukannya sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Menurut (Wahyuni & Azizah, 2020) ada beberapa jenis bermain, antara lain sebagai berikut: 1) bermain sosial, seperti petak umpet, engklek, ular tangga, dan lainnya; 2) bermain dengan benda, yaitu anak bermain balok, puzzle, dan menyusun gelas plastik; 3) bermain peran atau khayal, seperti bermain peran menjadi polisi, dokter, guru, petani, pilot, dan lain-lain.

Aktivitas bermain di sekolah dapat dilaksanakan oleh anak baik di dalam kelas (*indoor*) ataupun di luar kelas (*outdoor*). Saat bermain, anak akan mengeksplor lingkungan disekitarnya, dari sanalah mereka dapat mengembangkan diri dari segi kognitif, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahasa, dan seni. Dengan bermain, anak akan mengenal peraturan, kerjasama, toleransi, mengatur emosi, dan menjunjung tinggi kesepakatan dalam tim. Sebagai salah satu contoh, yaitu pada saat anak melakukan aktivitas bermain bola warna-warni dalam satu tim, guru dapat mengajukan pertanyaan pemantik kepada anak dengan bertanya bola tersebut berwarna apa (kognitif), anak mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan benar dan jelas (bahasa), anak dapat melempar dan menangkap bola kepada teman timnya (fisik motorik), anak mau bergantian atau berbagi dengan teman lainnya (sosial emosional). Dengan demikian, dalam melakukan satu aktivitas bermain maka dapat menstimulus beberapa aspek perkembangannya dan memiliki manfaat penting bagi anak usia dini.

Sarana dan prasarana penunjang dalam melakukan aktivitas bermain hendaknya harus mengutamakan aspek perkembangan dan tidak membahayakan untuk anak usia dini. Guru memonitor dalam mengawasi anak ketika bermain untuk meminimalisir terjadinya hal yang tidak diinginkan yang

dapat menimbulkan keributan seperti anak bertengkar, berkelahi, menangis, berebut mainan, tidak mau untuk saling bergantian, ingin menang sendiri, dan lain sebagainya yang membuat anak menjadi merasa tidak aman dan nyaman. Salah satu sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk bermain adalah taman bermain dan alat permainan edukatif, melalui sarana dan prasarana tersebut dapat dijadikan sebagai perantara dalam menstimulus anak usia dini agar lebih aktif berkegiatan.

Dari hasil observasi awal, fenomena yang ditemui yaitu masih kurangnya partisipasi anak untuk melakukan aktivitas bermain pada proses pembelajaran dan tidak mau berbaur dengan teman lainnya ketika di sekolah. Anak cenderung suka menyendiri, tidak mau bersosialisasi, berinteraksi, berkomunikasi dengan teman, dan tidak mau mengikuti rangkaian kegiatan yang ada di sekolah. Selain itu, terdapat anak berkebutuhan khusus yang hiperaktif sehingga menyebabkan anak yang lain menolak untuk mencoba berbagai aktivitas bermain yang ada di sekolah, mereka merasa dirinya tidak aman, nyaman, dan takut akan sikap anak tersebut setiap kali tantrum karena seringkali menyakiti teman-temannya, seperti memukul, menendang, melempar, mencubit, dan lain sebagainya. Apabila fenomena tersebut berkelanjutan maka akan menimbulkan kurangnya pemberian stimulus yang baik terhadap aspek perkembangan pada anak.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dan mengingat betapa pentingnya aspek perkembangan pada anak dapat berkembang baik sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Salah satunya dengan bagaimana peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini di sekolah. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini adalah **“Peran Guru dalam Menstimulus Aktivitas Bermain pada Proses Pembelajaran Anak Usia Dini”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini?
2. Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan dalam menstimulus aktivitas bermain pada anak usia dini?
3. Bagaimana sarana dan prasarana yang digunakan dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini?
4. Bagaimana kendala yang ditemukan dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini.
2. Untuk mengidentifikasi proses pembelajaran yang dilakukan dalam menstimulus aktivitas bermain pada anak usia dini.
3. Untuk mengidentifikasi sarana dan prasarana yang digunakan dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini.
4. Untuk mengidentifikasi kendala yang ditemukan dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan untuk memahami lebih mendalam mengenai peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai

referensi serta bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

- a. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman bahwa aktivitas bermain yang dilakukan tidak hanya memberikan perasaan senang, tetapi juga memiliki banyak manfaat bagi aspek perkembangannya, sehingga diharapkan siswa dapat mengikuti aktivitas bermain yang ada di sekolah dengan baik.
- b. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai keberadaan peran guru sangat penting dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini.
- c. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini sebagai data ilmiah dan memperluas wawasan ilmiah mengenai peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan rincian sebagai berikut:

- 1) BAB I pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- 2) BAB II kajian pustaka, yang berisi tentang penjelasan konsep-konsep variabel. Pada bab ini pula berisi definisi operasional dan penelitian terdahulu yang relevan.
- 3) BAB III metode penelitian, yang berisi tentang metode dan desain penelitian yang digunakan, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan isu etik.
- 4) BAB IV temuan dan pembahasan, yang membahas tentang temuan-temuan yang didapatkan dan pembahasannya berdasarkan hasil pengolahan data.
- 5) BAB V simpulan, implikasi, dan rekomendasi.