BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak TK adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini sering kali harus menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain anak juga bisa dilakukan tanpa menggunakan alat permainan. Selain itu, bermain pada usia ini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat (Novan A. Wiyani dan Barnawi,2012:32).

Frobel (Mayke, 1995:4) menganggap bermain sangat penting dalam belajar. Dari pengalaman Frobel sebagai guru, ia menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dan mainan yang paling disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas serta pengetahuan anak. Dengan demikian karena dunia anak adalah dunia bermain, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak mainnya ketimbang belajarnya. Tetapi sebenarnya dari bermain itulah mereka belajar (Ahmad, 2011:4).

Menurut Solehuddin (1997:80) manfaat bermain bagi anak bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan mengembangkan otot-otot besar anak, mengembangkan keterampilan sosial, mengembangkan aspek emosi anak, serta mengembangkan keterampilan intelektual anak. Dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Maxim 1985 (Solehuddin, 1997:79) ada banyak hal yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, sehingga dari cara bermain anak tersebut sangat berpengaruh bagi perkembangan fisik, intelektual, sosial, dan emosional. Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Ismail (2006) melalui kegiatan bermain anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, sosial, fisiknya. Bahkan setiap anak memiliki irama dalam bermain yang berlainan

disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik bagi anak.

Sejalan dengan pendapat tersebut, ada banyak hal yang diperoleh anak melalui bermain, seperti yang diungkapkan oleh Mayke (1995:13) anak dapat merasakan berbagai pengalaman emosi seperti senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah, suka, dan sebagainya. Hal tersebut memberikan penekanan bahwa melalui bermain pula, anak memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah pembendaharaan kata, serta dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan ketika sedang bermain.Sebab, dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Sehingga melalui bermain, anak memperoleh penalaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam bentuk permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial.

Berdasarkan banyaknya yang diperoleh anak dalam kegiatan bermain, menurut Gordon dan Browne (Moeslichatoen, 1999) ada penggolongan dalam kegiatan bermain anak yang sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak yaitu bermain secara soliter, bermain secara paralel, bermain secara asosiatif, bahkan bermain secara kooperatif. Dan dari penggolongan kegiatan bermain tersebut muncullah kegiatan bermain yang berdasarkan pada kegemaran anak seperti, bermain bebas dan spontan, bermain pura-pura, bermain dengan cara membangun atau menyusun, serta bertanding atau olahraga.

Berdasarkan hasil observasipada TK Gelatik di kota Bandung, pada tanggal 10 desember 2014, peneliti menemukan beberapa hal unik dari cara bermain anak-anak di TK Gelatik yaitu cara bermain yangsangat berbedadari setiap individunya, mereka melakukan hal-hal unik yang luar biasa yang tidak terpikirkan oleh orang dewasa misalnya ketika anak hendak bertanya tentang tugas yang diberikan oleh guru mengenai lembar kerja siswa, salah satu orang anak laki-lakimenari-nari sambil bernyanyi dan membawa buku tugasnya untuk diperlihatkan kepada guru dan hal ini ia lakukan dari bangku tempat ia duduk sampai ditempat duduk guru, sehingga guru pun tertawa melihat tingkah laku salah satu siswanya tersebut. Walaupun begitu siswa tersebut tetap mengerjakan tugasnya sampai dengan selesai.

Selain itu salah satu fenomena yang terjadi dikelas kelompok A di TK Gelatik Bandung adalahmereka menirukan gerakan-gerakan yang aneh namun bisa membuat orang dewasa menjadi tertawa karena ulahnya. Misalnya saja ketika hendak mengambil alat-alat permainan didalam kelas, semua anak-anak meniru cara bermain temannya yang lain secara bersama-sama. Seperti menirukan suara dan cara mengendarai sepeda motor yang sedang berjalan (ngeng ngeng ngeng), anak-anak mengulanginya secara terus-menerus mulai berjalan dari bangkunya hingga menuju tempat dimana alat-alat permainan tersebut di simpan pada loker tempat mainan, dan hal ini anak lakukan sampai kembali ke bangkunya sambil membawa alat permainan.

Berhubungan dengan fenomena di atas, banyak sekali yang akan ditemukan peneliti ketika hendak melakukan penelitian, dan fenomena lainnya adalah ada anak yang bermain dengan dunianya sendiri atau bermain imajinatif, hal ini dapat ditunjukan oleh salah satu anak laki-laki pada kelompok A, dimana ia bermain sendirian tanpa peduli ada orang yang sedang belajar ataupun bermain, ia sangat sibuk dengan mainannya sendiri. Sehingga dari kejadian-kejadian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa tanpa kita sadari ternyata anak belajar sambil bermain, dan cara bermain anak itulah yang membuat diri mereka sendiri menjadi menyenangkan dan dilakukan tanpa paksaan dari orang lain. Selain itu peneliti semakin yakin bahwa bermainnya anak adalah belajar, sehingga hal apa saja yang mereka lakukan ketika bermain, maka pada saat itu juga mereka memperoleh pengetahuan baru untuk dirinya.

Beberapa pemaparan diatas menunjukan bahwa kegiatan bermain sangatlah penting dalam setiap aktivitas anak. Sehingga untuk mengetahui cara bermain anak yang dapat mengembangkan aspek perkembangan pada diri anak, maka berdasarkan permasalahan tersebut penulis merasa tertarik untuk mengetahui bagaimana mengarahkan cara bermain anak yang sesuai tingkat usianya. Oleh karena itu, dari penelitian ini, peneliti mengangkat judul : Analisis Cara Bermain Pada Anak Usia Dini.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana anak melakukan aktivitas bermain di TK Gelatik Bandung ?
2. Faktor-faktor apa yang mendorong anak melakukan aktivitas bermain di TK Gelatik Bandung?

3. Bagaimana pandangan guru mengenai aktivitas bermain anak di TK Gelatik Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai cara bermain anak usia dini pada TK Gelatik di kota Bandung.Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana anak melakukan aktivitas bermain di TK Gelatik Bandung.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa yang mendorong anak melakukan aktivitas bermain di TK Gelatik Bandung.
3. Untuk mengetahui pandangan guru mengenai aktivitas bermain anak di TK Gelatik Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada pihak-pihak sebagai berikut :

1. Pendidik

   Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan masukan bagi pendidik dalam memahami cara bermain anak yang sesuai dengan usianya ketika pendidik memberikan kegiatan pembelajaran didalam kelas.
2. Untuk Lembaga Taman Kanak-kanak

   Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan bagi lembaga pendidikan dalam memberikan kontribusi mengenai kegiatan-kegiatan melalui alat permainan yang seuai dengan tingkat perkembangan anak, sehingga perkembangan anak dapat tercapai dengan baik
3. Peneliti Selanjutnya

   Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi salah satu referensi dan bahan masukan untuk mengadakan penelitian yang terkait dengan cara bermainanak dan sebagai informasi untuk bahan penelitian lanjutan dengan masalah yang berbeda.

E. Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini di bagi kedalam lima BAB yang rangkuman pembahasannya adalah sebagai berikut: (1) BAB I Pendahuluan, (2) BAB II

Kajian Teori, (3) BAB III Metodologi Penelitian, (4) BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan (5) BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi.

Adapun pada BAB I akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah yang di angkat dalam penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan.

Pada BAB II akan membahas mengenai kajian-kajian pustaka mengenai konsep cara bermain anak usia dini.

Pada BAB III akan membahas mengenai metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, yakni metode penelitian studi kasus yang terdiri atas metode penelitian, teknik pengumpulan data, intrumen penelitian dan analisisdata.

BAB IV akan membahas mengenai pembahasan dan penjabaran tentang pertanyaan-pertanyaan di rumusan masalah yang di dapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis selama berada di tempat penelitian.

BAB V membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang di lakukan oleh penulis dan rekomendasi sebagai sumbangan pemikiran dan bahan penelitian lebih lanjut.