

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar banyak hal, bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya (Dwi Sunar, 2007: 5). Anak-anak menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik dengan dirinya sendiri maupun dengan temannya. Bermain memiliki esensi dalam mendukung tumbuh kembang anak. Tidak hanya sekedar mengembangkan aspek fisik motorik saja, namun juga mengembangkan nilai-nilai, moral, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Dilihat dari segi aspek sosial emosional, melalui kegiatan bermain anak dilatih untuk memahami adanya aturan main dan dituntut untuk mentaatinya selain itu, anak dilatih untuk bersikap kooperatif dan menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. Anak dibiasakan untuk mengembangkan sikap gigih untuk mencapai kemenangan dan memiliki sportif. Tujuan tersebut sesuai dengan isi dari standar PAUD yang tertuang dalam Permendiknas No 58 tahun 2009. Hal ini didukung dengan pendapat Slamet Suyanto (2003:137) bahwa pada saat anak berinteraksi dengan anak yang lain, maka secara tidak langsung mengajarkan anak bagaimana merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju terhadap ide dan perilaku anak lain. Setiap orangtua mendambakan anaknya menjadi anak yang cerdas dan bermanfaat. cerdas dari sisi kemampuan kognitif atau intelektual, cerdas spiritual, dan cerdas eksistensial.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan anak yaitu faktor genetik (bawaan) dan faktor lingkungan. Untuk mewujudkan harapan memiliki anak cerdas, upaya yang dilakukan tidak hanya sekedar memberikan asupan gizi yang seimbang, mengasuh dan mendidik dengan baik, mengupayakan lingkungan yang “sehat” dan memberikan fasilitas, tapi juga mengupayakan lingkungan psikologis yang kondusif.

DwiMurtiningsih, 2014

*PERAN ORANGTUA DALAM KEGIATAN BERMAIN ANAK USIA DINI
(4-6 TAHUN) DI RUMAH*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lingkungan psikologis yang kondusif dapat memberikan rasa aman dan nyaman, sehingga anak akan tumbuh menjadi anak yang memiliki rasa percaya diri (*self-confidence*) dan memiliki keyakinan pada kemampuannya (*self-efficacy*). Dalam hal ini, orangtua memiliki peran penting untuk membantu anak mengembangkan potensi dan mencapai tugas perkembangannya.

Bermain merupakan salah satu cara untuk menstimulasi kecerdasan anak, dimana ia bisa mengoptimalkan berbagai jenis kemampuannya. Artinya, dengan bermain, anak dapat mengasah motorik halus dan kasarnya, mengembangkan fantasi, persepsi ruang, kemampuan verbal dan numerik, mengenal tekstur, warna, nada, dan sebagainya tanpa beban. Kemampuan yang diperoleh dari pengalaman bermain secara alami diyakini akan memfasilitasi perkembangan berbagai jenis kecerdasan.

Bermain, sebagai hak dasar bagi anak, sering diabaikan oleh sementara pihak. Bermain dianggap tidak penting, bahkan dianggap sebagai kegiatan yang membuang waktu percuma. Nerendra (2002:126) menuliskan tentang hak anak dalam bermain adalah :

Hak untuk bermain sering dilupakan terutama karena secara salah dianggap tidak penting. Tidak banyak orangtua dan profesional yang menyadari betapa erat kaitan antara bermain dengan 'perkembangan anak' naluri alamiah seorang anak dan hak anak untuk bermain, melalui berbagai cara sering diabaikan. Pengabaian ini bias dipicu oleh kemiskinan, tempat bermain menjadi milik pribadi, kebijakan institusi yang salah, atau akibat pandangan yang terlalu sempit tentang pendidikan, dimana prestasi akademis dijadikan tujuan utama.

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan bagi anak-anak bermain juga merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi (Musfiroh, 2005 : 45). Pemuasan kebutuhan bermain anak juga berkaitan erat dengan motivasi belajar anak. Proses pembelajaran akan efektif jika kebutuhan anak terpenuhi (Solehudin, 2000 :32). Kesempatan untuk anak bermain akan hilang atau berkurang, ketika hilang atau berkurang kesempatan tersebut, maka akan hilang atau berkurang pula kesempatan anak untuk belajar dengan cara yang alami dan menyenangkan. Hal ini terjadi karena bermain merupakan kebutuhan anak, dan secara alami anak akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Anak adalah makhluk sosial dan memiliki potensi sosial yang dibawanya sejak lahir. Dengan potensi itu anak sudah mulai menunjukkan keinginannya untuk berhubungan dengan orang lain. Memasuki usia prasekolah anak mulai mengenal lingkungan baru yang keberadaannya jauh lebih kompleks dibandingkan dengan lingkungan keluarga. Ini artinya faktor yang mendasar dalam perkembangan dan pendidikan anak yang terpenting adalah lingkungan keluarga.

Keluarga terutama orangtua sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak agar anak memiliki kepribadian. Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi anak, baik ditinjau dari sudut urutan waktu maupun dari sudut intensitas dan tanggung jawab pendidikan yang berlangsung dalam keluarga. Oleh karena itu pendidikan keluarga akan sangat menentukan proses pendidikan dalam diri seseorang untuk menjalani pendidikan selanjutnya. Seperti yang dinyatakan oleh Sudjana (2004 : 67) bahwa pendidikan keluarga (*Family Life Education*) muncul dalam dunia pendidikan yang didasarkan atas 2 fenomena kehidupan masyarakat, kedua keadaan dan perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar berpengaruh pula terhadap kehidupan keluarga. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara, keluarga merupakan “pusat pendidikan” yang pertama dan yang terpenting, karena sejak timbulnya adab kemanusiaan sejak kini, keluarga selalu mempengaruhi perkembangan budi pekerti tiap-tiap manusia. Di samping itu orangtua dapat menanamkan benih kebatinan yang sesuai dengan kebatinannya sendiri ke dalam jiwa anak-anaknya.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan keluarga adalah proses transformasi perilaku dan sikap di dalam kelompok atau unit sosial terkecil dalam masyarakat. Karena keluarga merupakan lingkungan budaya yang pertama dan utama dalam menanamkan norma dan mengembangkan berbagai kebiasaan dan perilaku yang penting bagi kehidupan pribadi keluarga dan masyarakat.

Orangtua memiliki peran untuk membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak sehingga dapat mencapai tugas perkembangan dengan baik. melalui kegiatan bermain, (Purnomo, 1994) Tersedia :[Http :// Jtptunimus-Gdl-Adinurcahy-7022-3-](http://Jtptunimus-Gdl-Adinurcahy-7022-3-)

Bab Ii.Pdf menuliskan tentang pentingnya peran orangtua dalam kegiatan bermain yakni:

Peran orangtua sangat penting dalam menentukan aktifitas kegiatan bermain anak, hendaknya orangtua mampu membimbing anak saat bermain agar berada dalam dunianya itu secara aman dan nyaman. Orangtua memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memilih permainannya sendiri serta teman-teman sepermainannya, tetapi orangtua tetap bertanggungjawab. Dalam hal ini orangtua tetap menjamin agar pilihan anak tersebut tepat, sehingga teman-teman dan sahabatnya memberikan angin segar dan pengaruh yang sehat bagi pertumbuhan ke arah kedewasaan.

Kondisi di kelurahan Gegerkalong kota Bandung khususnya RT 05/07 berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, sebagian orangtua yang tinggal di RT 05/07 bekerja dan pulang ke rumah dalam keadaan lelah, bahkan ada juga orangtua yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bekerja, sehingga hanya memiliki sedikit waktu bertemu dan berkumpul dengan keluarga. Bagi para orangtua yang menghabiskan sebagian waktunya untuk bekerja di luar rumah, bukan berarti mereka gugur kewajiban untuk mendampingi dan menemani anak-anak ketika di rumah. Meskipun hanya dengan waktu yang sedikit, namun orangtua bisa memberikan perhatian yang berkualitas dengan fokus menemani anak, seperti mendengar ceritanya, bercanda atau bersenda gurau, saat bermain.. Orangtua perlu memberikan kesempatan pada anak dalam memilih kegiatan bermain. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, menurut penulis hal ini menjadi suatu fenomena yang menarik untuk dikaji. Hal tersebut, mendorong peneliti untuk mengkaji lebih lanjut mengenai “ *Peran Orangtua dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (4-6 Tahun) di Rumah* “.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil studi pendahuluan penulis mengidentifikasi masalah yang relevan dalam kegiatan penelitian terhadap peran orangtua

dalam kegiatan bermain anak usia dini (4-6 tahun) di rumah. Beberapa permasalahan pokok yang berhasil diidentifikasi adalah:

- a. Orangtua yang tinggal di RT. 05/07 sangat khawatir ketika anak melakukan kegiatan bermain yang bersifat aktif. Hal ini terlihat dengan seringnya orangtua melarang anaknya bermain jenis permainan yang bersifat aktif seperti lari-lari, main panjat, dengan alasan takut jatuh, kotor, rusak, luka, menangis dan sebagainya sehingga kegiatan bermain anak dibatasi
- b. Dalam kegiatan bermain anak di RT. 05/07, seringkali permainan yang dipilih belum sesuai dengan usianya. Hal ini terlihat dari berbagai jenis permainan yang dilakukan anak seperti bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan, bermain *gadget* dll dimana bentuk permainan tersebut perlu penjelasan dari orangtua.
- c. Anak yang tinggal di RT. 05/07 sebagian besar telah mengikuti kegiatan sekolah (PAUD, TK DAN KOBER), dan tak jarang sekolah - sekolah tersebut memberikan Pekerjaan Rumah (PR), sehingga banyak orangtua yang menuntut anaknya untuk menyelesaikan tugas tersebut, akibatnya waktu bermain anak berkurang.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :*“Bagaimana Peranan Orangtua Dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (4-6 Tahun) di Rumah.”*

Dari rumusan masalah di atas maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya yang dilakukan orangtua dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak usia dini di rumah?
2. Bagaimana bentuk keterlibatan yang dilakukan orangtua dalam meningkatkan kegiatan bermain anak usia dini di rumah?
3. Bagaimana keterlibatan orang lain dalam kegiatan bermain anak usia dini di rumah?

C. Tujuan penelitian

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka tujuan pembahasan ini tidak terlepas dari permasalahan yang telah dipaparkan, tujuan penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis upaya orangtua dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak usia dini di rumah.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis bentuk keterlibatan yang dilakukan orangtua dalam kegiatan bermain anak usia dini di rumah.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis keterlibatan orang lain dalam kegiatan bermain anak usia dini di rumah.

D. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini secara langsung maupun tidak langsung diharapkan menjadi masukan dalam pengembangan keilmuan pendidikan anak usia dini dalam lingkup pendidikan keluarga.

b. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi Keluarga : Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi orang tua dalam melaksanakan perannya masing-masing sehingga dapat mencapai hasil yang optimal untuk mengarahkan dan meningkatkan peran orangtua dalam meningkatkan kualitas perkembangan anak melalui bermain.
- 2). Bagi Peneliti Lanjutan : Diharapkan dapat berguna bagi peneliti lanjutan untuk dapat mengembangkan, merencanakan, menyelenggarakan dan melaksanakan program pendidikan nonformal dan informal sebagai masukan dan pengalaman yang berguna khususnya bagi program pendidikan anak usia dini.
- 3). Bagi Lembaga : Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi kelurahan Gegerkalong dimana ruang bermain merupakan tempat dimana anak-anak tumbuh dan mengembangkan

intelegensinya, sehingga ruang bermain sangat penting dalam pengembang proses belajar mengajar pendidikan anak usia dini ke arah yang lebih baik dan terus menerus berkembang mengikuti alur era globalisasi.

E. Kerangka Berpikir

Sebagai landasan berfikir dalam penelitian ini, penulis bertitiktolak dari asumsi dasar sebagai berikut:

Sedemikian pentingnya tempat bermain pada anak, sehingga pemerintah mengakomodirnya di dalam UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pada Pasal 11 : Setiap anak berhak beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak sebaya, bermain, berekreasi dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdaannya demi pengembangan diri. Di samping itu untuk memenuhi hak tersebut, pada Pasal 56 ayat 1 butir d, e dan f, disebutkan bahwa pemerintah dalam menyelenggarakan pemeliharaan dan perawatan wajib mengupayakan dan membantu anak, agar anak dapat bebas berserikat dan berkumpul, bebas bersitirahat, bermain, berkreasi, berekreasi dan berkarya seni budaya dan, memperoleh sarana bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman skripsi maka perlu dipaparkan sistematika penulisannya yang merujuk pada pedoman penulisan karya ilmiah UPI (2013, hlm 11-37) berikut sturktur organisasi skripsi:

BAB I adalah bab yang menyajikan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah/fokus masalah, tujuan penelitian, kegunaan (signifikansi) penelitian dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

BAB II adalah bab yang menyajikan landasan teori berupa kajian terhadap beberapa teori yang berkaitan dengan fokus penelitian di dalam bab ini berisi

tentang, pengertian judul, tujuan, tugas dan fungsi orang tua terhadap dampak yang diakibatkan kurangnya lahan bermain anak.

BAB III adalah bab yang mengemukakan metodologi penelitian yang berisi tentang lokasi penelitian, populasi dan sampel, sumber data dan teknik pengumpulan data serta teknik analisis data, kerangka dasar penelitian, dan prosedur penelitian.

BAB IV adalah bab yang merupakan laporan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari gambaran umum tentang wilayah penelitian, penyajian dan analisis data.

BAB V adalah bab penutup yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.

Daftar Pustaka

Berisi sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung penelitian yang dilakukan.

Lampiran

Berisi data dan instrumen penelitian yang mendukung kegiatan penelitian dan penyusunan hasil laporan.