

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak tidak terlepas dari keinginan untuk bermain. Hampir seluruh aktivitas hidupnya dihabiskan dengan bermain. Hal ini sesuai dengan kodratnya. Dengan aktivitas bermain ini, anak-anak akan memperoleh kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh kembang dengan suasana yang menyenangkan.

Aktivitas bermain dapat memberikan pengalaman pada anak berhadapan dengan masalah dan menanggapinya sebagai sesuatu hal yang menantang. Sehingga diharapkan, ketika menjadi orang dewasa ia bersikap menjadi pribadi yang optimis dan kreatif dalam menghadapi kendala-kendala kehidupan.

Kegiatan bermain dapat mempengaruhi berbagai aspek kognitif, motorik, emosi, dan sosial. Selain itu, bermain sebagai ekspresi kegembiraan sekaligus sumber kegembiraan. Kegiatan bermain menjadi semakin penting bagi proses pendidikan anak, sebab pada saat anak bergembira, kegiatan belajar menjadi sangat efektif. Dapat dikatakan, bermain merupakan iklim belajar yang optimal bagi anak.

Bermain merupakan proses pendidikan yang paling lengkap dan merupakan proses pendidikan yang terjadi secara penuh. Karena mempengaruhi aspek - aspek tadi seperti motorik, kognisi, bahasa, emosi, dan sosial. Melalui kegiatan bermain, begitu luas dan besarnya manfaat yang didapat. Maka, sangatlah tepat apabila aktivitas bermain ini digunakan sebagai media bagi tumbuh kembang anak secara optimal, tidak terkecuali anak-anak yang mengalami keterbelakangan mental atau tunagrahita. Hal ini lebih disebabkan kondisi mereka yang mengalami hambatan secara nyata pada aspek intelegensi atau kecerdasannya. Sehingga

menghambat pada aspek motorik, bahasa, kognisi, emosi, dan sosial. Sementara itu, anak-anak tunagrahita ini lebih menyukai aktivitas yang tidak terlalu membutuhkan berpikir, konsentrasi, dan waktu yang lama.

Banyak orang tua dari anak-anak tunagrahita dan guru hanya menyadari akan arti penting bermain sebagai media pertumbuhan dan perkembangannya tanpa mampu mengembangkan atau merancang aktivitas bermain yang bermanfaat bagi perkembangan, baik itu motorik, kognisi, bahasa, emosi, dan sosialnya secara optimal. Hal ini disebabkan terbatasnya jumlah pedoman pengajaran permainan dan kondisi riil dari anak tunagrahita itu sendiri, seperti kurangnya spontanitas dalam bermain bagi anak tunagrahita.

Dari kondisi tersebut diatas, penulis dapat merumuskan permasalahan tersebut ke dalam sebuah judul yaitu : Peranan Bermain Terhadap Aspek Perkembangan Anak Tunagrahita Sedang.

## **B. Rumusan Masalah**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak. Bermain mempunyai nilai pedagogis yang sangat besar bagi aspek perkembangan anak, seperti kognisi, motorik, emosi, bahasa dan sosial.

Agar makalah ini mempunyai arah yang jelas, maka masalah utama dalam makalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah peranan bermain bagi tahap perkembangan anak tunagrahita yang dapat mengembangkan kemampuan motorik , kognisi, bahasa, emosi, dan sosialnya?

Untuk menjawab masalah utama di atas maka dirumuskan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana aspek-aspek perkembangan anak tunagrahita?
- b. Bagaimana tahapan, bentuk, dan fungsi bermain?
- c. Bagaimana pengembangan bermain bagi anak tunagrahita sedang?
- d. Bagaimana peran bermain bagi anak tunagrahita sedang?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Penulisan makalah ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk merumuskan peranan bermain dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak tunagrahita sedang.
- b. Untuk merumuskan program bermain yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak tunagrahita sedang bagi pengembangan kemampuan motorik, kognisi, bahasa, emosi, dan sosial.

### **2. Manfaat**

Makalah ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat membantu para guru atau pendidik dalam menentukan program pengembangan, aspek perkembangan anak tunagrahita sedang, khususnya yang berkaitan dengan penentuan permainan yang dapat diterapkan.
- b. Sebagai bahan masukan bagi Sekolah luar biasa khususnya program C<sub>1</sub> dalam mengembangkan kegiatan bermain.
- c. Membantu orang tua dalam memberikan pembelajaran di rumah melalui kegiatan bermain.

## **D. Sistematika Penulisan**

Makalah ini membahas mengenai upaya pengembangan program bermain untuk meningkatkan atau mengoptimalkan kemampuan motorik, kognisi bahasa, emosi, dan sosial anak tunagrahita sedang. Adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut :

### **Bab I : Pendahuluan**

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, prosedur pemecahan masalah dan sistematika penulisan.

### **Bab II : Peranan Bermain Dalam Aspek Perkembangan Anak Tunagrahita Sedang**

Bab ini terdiri atas empat bagian, yaitu :

- a. Membahas mengenai aspek-aspek perkembangan anak tunagrahita.
- b. Mengenai definisi bermain, tahapan bermain, bentuk bermain dan fungsi bermain.
- c. Pengembangan bermain bagi anak tunagrahita sedang meliputi : tujuan pengembangan bermain, ruang lingkup, jenis permainan materi, alat, tempat, strategi atau pendekatan yang digunakan, prinsip – prinsip pelaksanaan, keamanan dan evaluasi.
- d. Peran bermain bagi anak tunagrahita sedang

### **Bab III : Kesimpulan dan Saran**

Dalamnya berisi kesimpulan dari bahasan yang telah diuraikan sebelumnya.

### **E. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penyusunan makalah ini adalah sebagai berikut :

- a. Aspek-aspek perkembangan anak tunagrahita
- b. Tahapan, bentuk dan fungsi bermain
- c. Pengembangan bermain bagi anak tunagrahita sedang

d. Peran bermain bagi anak tunagrahita

#### **F. Prosedur Pemecahan Masalah**

Dalam membahas dan pemecahan masalah dalam makalah ini dengan cara deduktif melalui kajian pustaka dan menyimpulkan masalah peranan bermain bagi anak tunagrahita sedang.

