

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional. Kedua masalah tersebut sulit ditangani secara simultan sebab dalam upaya meningkatkan kualitas, masalah kuantitas terabaikan demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu tidak mengherankan bila masalah pendidikan tidak pernah tuntas dimanapun, termasuk di negara yang maju sekalipun.

Pemerintah dalam hal ini Depdiknas telah melakukan berbagai upaya dalam mengatasi berbagai masalah pendidikan. Upaya tersebut hampir mencakup semua komponen pendidikan. Misalnya pembaharuan kurikulum, pembaharuan proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pelajaran, pengadaan dan penyempurnaan sarana dan prasarana belajar, penyempurnaan sistim penilaian, penataan organisasi dan manajemen pendidikan, dan berbagai usaha yang mengarah pada pencapaian hasil pengajaran/pendidikan secara maksimal.

Menurunnya kualitas pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini merupakan tanggung jawab kita semua. Walaupun seorang pendidik sudah berbuat yang terbaik menurut prosedur yang ada tanpa dukungan dari berbagai pihak, niscaya tujuan pendidikan tidak akan tercapai dengan baik. Disinilah perlu memadukan antara faktor lingkungan maupun faktor potensi yang dimiliki anak itu sendiri.

Faktor potensi anak yang tak kalah pentingnya adalah minat. Anak-anak yang kurang memiliki minat dalam melakukan aktivitas bermain, pada gilirannya turut berpengaruh terhadap semua kegiatan mereka. Ini akan nampak pada proses pembelajaran untuk turut menentukan tujuan / hasil pembelajaran.

Minat ialah suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dari bakat dan lingkungan. Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami sehingga anak dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan, atau dengan kata lain terjadi suatu perubahan perilaku meliputi seluruh pribadi anak baik kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat peka untuk menerima berbagai rangsangan dari lingkungan. Keberhasilan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal pada masa ini akan menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut serta menentukan keberhasilan anak didik dalam mengikuti pendidikannya di kemudian hari. Tanpa dirangsang atau digunakan, otak manusia tidak akan berkembang karena pertumbuhan otak memiliki keterbatasan waktu, dengan demikian rangsangan otak pada usia dini ini menjadi sangat penting. Penundaan yang akan terjadi membuat otak itu tetap tertutup sehingga tidak dapat menerima program-program baru (Solehudin, 2000:3).

Mengingat pentingnya pendidikan pada masa kanak-kanak, maka sangat dibutuhkan rangsangan bagi potensi yang dimiliki anak, utamanya dalam pengembangan potensi bermain pada anak.

Salah satu rangsangan untuk mengembangkan potensi anak adalah dengan bermain, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih

Dengan demikian anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di tingkat berikutnya. Oleh karena itu dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang dipergunakan, waktu dan tempat serta teman bermain.

Menurut Maxin (dalam Solehiddin 2000;88) menjelaskan peranan bermain terhadap perkembangan anak sebagai berikut a). Fisik; mengembangkan otot-otot besar dan kecil. Misalnya mengangkat balok, melempar bola, melukis menggunting, dan sebagainya. b). Keterampilan intelektual; mengembangkan aktivitas berfikir anak melalui bahasa, mengamati untuk merangsang potensi yang dimiliki anak adalah melalui bermain, karena masa anak adalah masa bermain, masa yang menyenangkan, indah, penuh kegembiraan, dengan kata lain bermain dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses perkembangan anak dan perkembangan selanjutnya. warna, bentuk, problem solving, dan sebagainya. c). Keterampilan sosial; mengembangkan aktivitas interaksi anak dengan yang lain, belajar untuk diterima, terlibat dengan yang

lain dan empati. Misalnya: menunggu giliran. d). Emosi; mengembangkan ekspresi anak, mengendalikan emosi, menghadapi ketegangan, takut dan frustrasi. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak yakni bermain peran.

Bermain peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik. Diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain.

Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap peranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya

secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di TK Kemuning Desa Mutiara Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo bahwa dengan karakter anak yang berbeda-beda antara anak yang satu dengan yang lainnya sudah tentu akan berbeda peran mereka. Sebagian anak TK Kemuning Desa Mutiara memiliki minat bermain peran yang rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa sebagian anak tidak mau melakukan kegiatan bermain peran bila diberikan tugas oleh guru, mereka akan melakukan kegiatan bermain peran jika ditemani orang tua, pengasuh, serta rendahnya minat anak untuk mengikuti kegiatan bermain peran, diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal.

Untuk mengkaji secara mendalam. Permasalahan ini, maka peneliti tertarik dengan menjangkau melalui suatu penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji dalam satu peneliti dengan judul “ Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Bermain Peran Anak Di TK Kemuning Desa Mutiara Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Kurangnya rasa percaya diri anak dalam kegiatan bermain peran.
- b. Kerjasama anak dalam kegiatan bermain peran masih rendah.
- c. Rendahnya rangsangan yang diberikan orang tua dalam kegiatan bermain anak.
- d. Kurangnya pemahaman orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain peran pada anak.
- e. Kurangnya dukungan guru dalam aktivitas bermain peran anak

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : ” Faktor-Faktor Apa Yang Mempengaruhi Minat Bermain Peran Anak Di TK Kemuning Desa Mutiara Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi minat bermain peran anak

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi bagi guru, untuk selalu menciptakan proses pembelajaran yang dapat menambah minat anak untuk bermain peran dalam pembelajaran.
2. Memberikan sumbangan yang berarti sekolah tempat meneliti, untuk memfasilitasi bagaimana anak bisa aktif sehingga berdampak positif pada kualitas pendidikan
3. Sebagai salah satu aspek peningkatan profesionalisasi guru pembimbing, yakni membantu siswa dalam meningkatkan minat bermain peran anak.