

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak diartikan sebagai seseorang yang berusia kurang dari delapan belas tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan khusus, baik kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spiritual. Aziz Alimul (dalam Erwan: 2005). Definisi anak usia prasekolah yaitu mereka yang berusia antara 3-6 tahun, mereka biasanya mengikuti program prasekolah baik di taman kanak-kanak, kelompok bermain maupun tempat penitipan anak (Sujiono, 2012).

Dalam kesehariannya, aktivitas anak usia prasekolah yaitu bermain. Mereka menghabiskan waktunya hanya untuk bermain baik itu dilakukan sendiri, bersama dengan teman sebaya, orang tua dan di lingkungan sekolah. Di lingkungan sekolah pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat dibutuhkan sosok utuh kompetensi profesional guru paud yang dapat mengenal anak secara mendalam, memahami perkembangan anak (mengenal dan mengidentifikasi kebutuhan, potensi serta permasalahannya), menyelenggarakan kegiatan belajar melalui bermain yang memicu tumbuh kembang anak sebagai pribadi yang utuh (wawasan pendidikan dan pembelajaran anak, bidang pengembangan).

Bermain bukan hanya sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan dan cinta kasih, karena bermain merupakan suatu aktivitas yang khas. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mayesti (dalam Sujiono, 2012:134) yaitu anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan

bekerja. Mereka akan sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain juga merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. Wong (dalam supartini 2000:125). Sedangkan menurut Docket dan Fleeer (dalam Sujiono : 134) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dan merupakan media yang baik bagi anak untuk belajar berkomunikasi dengan lingkungannya, belajar mengenal dunia sekitar dan penting untuk meningkatkan kesejahteraan mental serta sosial anak dan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Adapun fungsi bermain yaitu untuk merangsang perkembangan sensorik motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi. Selain itu bermain juga dapat melatih kemampuan dasar pada anak yakni kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor. Namun dalam penelitian ini peneliti menitikberatkan pada kemampuan dasar kognitif yaitu tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh

pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan dan psikomotor yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu (Patmonodewo, 2003).

Jenis permainan yang dapat dikembangkan pada anak usia dini digolongkan dalam berbagai jenis permainan, seperti yang dikemukakan oleh Jefree, Conkey dan Hewson (dalam Sujiono : 146) yakni permainan eksploratif (*exploratif play*), permainan dinamis (*energeticplay*), permainan dengan keterampilan (*skillful play*), permainan sosial (*social play*), permainan imajinatif (*imaginatif play*) dan permainan teka-teki (*puzzle-it-out play*). Dari pengelompokan jenis permainan diatas peneliti lebih menitikberatkan pada permainan teka-teki (*puzzle-it-out play*). Dengan adanya bermain teka-teki dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berfikir, teka-teki dapat mendorong rasa ingin tahu anak, dan dapat mengembangkan kemandirian pada anak. Dalam mengembangkan permainan teka-teki, anak dapat memecahkan persoalan dengan menemukan bagaimana cara kerjanya dan berisikan kegiatan yang mengembangkan kemampuan anak untuk mencari tahu perbedaan dan persamaan dari berbagai objek seperti permainan mencocokkan dan permainan mengelompokkan. Selain itu bermain teka-teki (*Puzzle it-out play*) juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi, melatih konsentrasi tangan dan mata, meningkatkan keterampilan kognitif, belajar bersosialisasi (Trisyana dkk, 2012).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Maryam Abdullah (2013) yaitu “Mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media *puzzle* buatan guru” dengan

subjek penelitian yaitu anak prasekolah pada kelompok A TK Nusa Indah Desa Buloila Kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara dengan jumlah sampel 15 orang. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* buatan guru dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 29 November 2013 yaitu bahwa di pendidikan anak usia dini (PAUD) Anugerah Desa Wonggahu Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo terdapat 1 orang pimpinan paud, 2 tenaga pengajar dan 24 murid yang terdiri dari laki-laki sebanyak 10 anak dan perempuan 14 orang dengan usia rata-rata 2 sampai 5 tahun. Usia paling tua 5 tahun dan paling muda 2 tahun. Dari hasil observasi tersebut masih banyak anak yang kemampuan dasar atau daya serapnya masih kurang. Hal ini dapat dilihat pada saat proses belajar mengajar yang sementara berlangsung saat dilakukan observasi. Dari proses belajar membangun balok yang dibentuk bangunan tersebut hanya terdapat 10 peserta didik dengan usia, 3 tahun sebanyak 3 orang, 4 tahun sebanyak 4 orang dan 5 tahun 3 orang yang mampu dalam membangun balok menjadi sebuah bangunan dan sebanyak 14 peserta didik yang kemampuan dasarnya masih kurang. Masih ditemukan juga berbagai kendala dan hambatan lain diantaranya peserta didik masih kurang dalam menggunakan permainan yang melatih kemampuan dasar atau daya serapnya, kurangnya tenaga pengajar profesional dibidang pendidikan anak usia dini untuk membantu kemampuan dasar anak prasekolah. Dengan kenyataan yang ada harapan penulis yaitu agar anak yang ada di PAUD Anugerah memiliki kemampuan dasar melalui aktivitas bermain.

Melihat kondisi tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Efektivitas Metode Bermain terhadap Kemampuan Dasar (Kognitif dan Psikomotor) Anak usia Prasekolah (2-5 Tahun) di Paud Anugerah Desa Wonggahu Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan dasar (kognitif dan psikomotor) anak prasekolah
2. Kurangnya tenaga pengajar profesional dibidang pendidikan anak usia dini (PAUD).

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah maka peneliti lebih menitikberatkan pada kemampuan dasar (kognitif dan psikomotor) anak prasekolah dengan rumusan masalah yaitu bagaimana efektivitas metode bermain terhadap kemampuan dasar (Kognitif dan Psikomotor) anak usia prasekolah (2-5 Tahun) di Paud Anugerah?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain terhadap kemampuan dasar (Kognitif dan Psikomotor) pada anak usia prasekolah di Paud Anugerah Desa Wonggahu Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui kemampuan dasar (Kognitif dan Psikomotor) sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) pada anak prasekolah di PAUD Anugerah Desa Wonggahu Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo.
2. Untuk mengetahui kemampuan dasar (Kognitif dan Psikomotor) setelah diberikan perlakuan (*Postest*) pada anak prasekolah di PAUD Anugerah Desa Wonggahu Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo.
3. Untuk menganalisis efektivitas metode bermain terhadap kemampuan dasar (Kognitif dan Psikomotor) anak prasekolah di PAUD Anugerah Desa Wonggahu Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti atau peneliti selanjutnya guna untuk menambah wawasan pengetahuan dalam kemampuan dasar terutama kognitif dan psikomotor anak usia prasekolah.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai bahan masukan bagi tenaga pengajar dalam memberikan pelajaran dengan cara bermain guna untuk menambah pengetahuan anak prasekolah, serta bagi institusi sebagai bahan dokumentasi bagi program studi tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa, selain itu juga bermanfaat sebagai bahan masukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar

dimasa mendatang, dapat bermanfaat juga bagi orang tua agar lebih mengetahui permainan edukatif yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.