

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang, bermain sangat dekat dan melekat pada dunia anak. Pemahaman tentang bermain masih sangat terbatas pada tahapan bermain diluar. Padahal bermain yang menekankan pada pengembangan aspek penglihatan (visual), pendengaran (auditori), dan bahasa sangat penting dalam proses perkembangan anak usia dini (Sudono, 2006, p. 1)

Bermain adalah kegiatan utama yang dijalani anak-anak usia dini setiap hari. Segala bentuk aktivitas yang dikerjakannya sejak mereka bangun hingga tidur kembali pada dasarnya adalah kegiatan bermain. Pada tahap perkembangan anak usia dini fungsi bermain berpengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Dengan jalan bermain anak melakukan eksperimen-eksperimen tertentu dan bereksplorasi, sambil mengetes kesanggupannya. Melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil

menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya melalui kegiatan bermain-main akan memberi dasar yang kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian hari (Anak & Dini, 2017)

Parten dalam Dockett dan Fleeer memandang bahwa bermain adalah sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Sebagai mana Plato dan Aristoteles, Froebel menganggap jika bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain juga berfungsi sebagai sarana refreasing untuk memulihkan tenaga seseorang setelah lelah bekerja dan dihindangi rasa jenuh.

Pada dasarnya anak-anak suka bermain, tetapi di suatu wilayah atau ruang lingkup perumahan babakan terdapat banyak anak-anak tetapi di usia mereka tidak banyak melakukan aktifitas bermain diluar rumah bersama teman-temannya, melainkan lebih asik bermain *gadget*. Dengan adanya perkembangan dari zaman ke zaman banyak teknologi yang berkembang dengan pesat contohnya adalah *gadget*. Maka dari itu saya ingin memberikan permainan yang dapat membuat mereka berkumpul dan mengenal satu sama lainnya.

Dengan adanya permainan ini mereka dapat bermain secara bersama-sama atau berkelompok sehingga mereka dapat mengenal karakter dari masing-masing teman sebayanya, dalam permainan tersebut juga dapat menimbulkan

kerjasama yang baik. Dengan melakukan aktifitas bermain diluar rumah sesama teman sebaya di perumahan babakan dapat menimbulkan rasa senang dan gembira sehingga mereka ingin bermain lagi dan lagi.

Bermain bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Rohmah, 2016). Aktifitas bermain di awal dianggap perilaku yang kurang memberikan manfaat, tetapi dengan berjalannya waktu, bahkan dalam era sekarang bermain memberikan dampak yang sangat luar biasa bagi perkembangan anak, baik secara kognisi, efeksi, dan motorik. Bermain memang tidak bisa dilepaskan dari keseharian anak-anak. Dimanapun anak akan selalu berusaha bermain dengan lingkungan disekitarnya.

Permainan kelompok berfungsi sebagai sarana bermaian anak yang dilalukan bersama-sama dengan tim atau sekelompok temannya. Dengan adanya permainan kelompok mereka dapat bekerjasama dalam memecahkan masalah dalam suatu permainan. Berkelompok cenderung mempromosikan spontanitas kepada anak-anak dan meningkatkan drajat partisipasinya didalam permainan. Dengan permainan kelompok anak mengalami kesempatan pengembangan diri dan eksplorasi didalam permainan kelompok. Proses ini dapat dilihat dari respond dan reaksi angkota kelompok terhadap emosional dan prilaku, sehingga anak-anak mempunyai kesempatan untuk mencapai kemampuan memahami dirinya sendiri dan mengevaluasi diri mereka melalui masukan diri sesama teman.

Selain itu Manfaat yang dapat dihasilkan melalui permainan kelompok adalah anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan, dan anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya.

Berdasarkan uraian diatas maka masalah tersebut peneliti ingin memberikan rancangan model permainan kelompok yang menyenangkan dan mengasikan untuk anak usia 6-8 tahun yang ingin bermain untuk mengembangkan bakatnya dalam permainan. Adapun kesempatan dari permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk menerapkan “model permainan kelompok untuk anak usai 6-8 tahun” agar anak usia 6-8 tahun dapat meningkatkan rasa kerjasama antar teman seusianya.

Usia dini merupakan anak yang sedang berada dalam rentang usia 0-8 tahun yang merupakan sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Perkembangan anak salah satu suatu proses dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari gerak, berfikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungannya. Pada usia ini anak-anak sangat identik dengan bermain, karena bermain salah satu dunia mereka untuk menyalurkan kreatifitas mereka dan dapat menyenangkan hati. Pada umumnya anak-anak melakukan aktifitas fisik lebih tinggi atau cenderung

bergerak lebih aktif dibandingkan orang dewasa, karena bisa kita lihat dan bisa kita rasakan ketika kita masih anak-anak betapa seringnya kita melakukan aktifitas fisik dan aktifitas lainnya yang terkadang membuat orang dewasa seolah anak itu tidak pernah ada lelahnya.

Karakteristik anak pada usia ini, anak telah mampu untuk lebih memahami peraturan, kontrol akan dirinya mulai membaik dan pemahaman akan emosi yang lebih kompleks mulai meningkat. Anak juga mulai menyukai olahraga seperti naik sepeda tanpa roda bantu. Tubuhnya telah mampu melakukan aktivitas fisik yang kompleks. Aktivitas fisik yang paling sering dilakukan merupakan bermain. Permainan kelompok sangat bermanfaat bagi anak-anak karena selain anak-anak melakukan gerakan anak-anak juga dapat merasa senang. Permainan kelompok anak-anak akan lebih dominan melakukan gerakan-gerakan untuk mengikuti permainan.

Penelitian pada permainan kelompok sendiri selama ini lebih banyak dilakukan untuk meningkatkan keterampilan dan komunikasi, permainan kelompok dilakukan untuk menganalisis pengaruh komunikasi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Astuti, 2013) tentang model layanan kelompok permainan untuk meningkatkan keterampilan dan komunikasi intersip siswa. Lalu penelitian dari (Widodo & Lumintuarso, 2017) mengenai pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (S. M. Fernanda Iragraha, 2015) model permainan untuk pengembangan sosial emosional anak. Demikian juga penelitian (Indira Restu

Asmarani, Asrowi, 2016) tentang bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar siswa.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang komprehensif pada permainan kelompok yang menyangkut pada studi kriteria permainan kelompok untuk meningkatkan kerjasama pada anak usia dini yang sempurna. Dengan demikian maka penelitian ini memiliki keterbaruan menyangkut model permainan kelompok untuk anak usia 6-8 tahun.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini dipilih agar permasalahan dibuat optimal dan tidak meluas sehingga tidak ada kesalahan persepsi maka penelitian memfokuskan masalah kepada MODEL PERMAINAN KELOMPOK UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan media aktivitas bermain dan belajar di luar ruangan untuk anak usia 6-8 tahun. Berharap nantinya anak dapat bermain dengan rasa yang menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas maka di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan model permainan kelompok untuk anak usia 6-8 tahun?
2. Apakah model permainan kelompok dapat meningkatkan kerjasama anak usia 6-8 tahun?

D. Kegunaan Penelitian

Peneliti diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1. Menghasilkan model permainan kelompok untuk anak usia 6 – 8 tahun.
2. Hasil model ini diharapkan mampu meningkatkan rasa kerjasama anak antar teman sebayanya.
3. Hasil model permainan ini diharapkan mampu menjadi inspirasi bagi mahasiswa Olahraga Rekreasi agar lebih kreatif dalam menciptakan permainan yang baru.
4. Menjadikan permainan kelompok salah satu penemuan permainan yang dihasilkan oleh mahasiswa Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta.

