

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bermain adalah fitur dasar dalam pendidikan anak usia dini. Unsur permainan adalah kesenangan, rasa kebebasan. Dan konstruksi makna bersama melalui penggunaan serta peraturannya. Bermain dan belajar sangat erat terkait pada anak usia dini. Tetapi ketika fokus pada manfaat edukasi dari permainan memberi hasil yang kuat. Fitur bermain adalah hal yang paling esensial bagi kesenangan anak-anak. Anak-anak kecil dalam pengaturan kelompok sering harus beradaptasi dengan guru yang membantu mengatasi perbedaan kekuatan dalam hubungan pola pengasuhan anak dan mencegah anak-anak menjadi terlalu terbebani dengan aturan yang ketat dan disiplin kelompok. Bermain dan belajar adalah sumber kesenangan dan kreativitas bersama dalam proses pembelajaran.

Bermain dan belajar berjalan seiring pada anak-anak. Kurikulum formal yang ditujukan untuk pengajaran dan transformasi pengetahuan dipandang berpusat pada guru. Kurikulum bermain dulu dan sekarang, dipandang sebagai pusat anak dan sesuai perkembangan untuk anak-anak. Banyak perkembangan studi telah menunjukkan manfaat edukasi dari permainan. Permainan merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan. melalui permainan anak-anak dapat belajar aktif, kreatif dan berinovasi untuk menciptakan hal hal baru. Permainan juga merupakan kegiatan yang dapat menstimulasi anak-anak untuk mengenal aturan masyarakat mengenai moral, mengenai bagaimana mengatasi berbagai macam masalah yang terjadi dalam kehidupan. Hal tersebut selaras dengan kompetensi sosial yang menggambarkan

kemampuan anak untuk mengendalikan emosi diri dan menjalin hubungan baik dengan orang lain.

Fungsi Bermain dalam pendidikan anak usia dini menjadi perhatian bagi guru sebagai tenaga pengajar. Para pendidik, pada tahap awal percaya bahwa bermain akan mengarahkan perkembangan kognitif dan sosial anak secara bermakna. (Saracho, 2015), dari hasil penelitiannya mengemukakan; bermain sulit untuk didefinisikan secara akurat. Bagi banyak pendidik, psikolog, filsuf dan lainnya telah tertarik dengan fenomena permainan dan telah berusaha untuk mendefinisikannya, menjelaskannya, memahaminya, mengatur kriteria untuk itu, dan mengaitkannya dengan kegiatan manusia lainnya. Motif untuk terlibat dalam suatu kegiatan memberikan petunjuk untuk menentukan permainan.

Berdasarkan pendapat diatas penulis simpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak. Melalui bermain peran anak dapat belajar banyak hal karena bermainan memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan dengan sesuatu yang bukan bermain saja, misalnya kemampuan berkreatifias, kemampuan memecah masalah, belajar bahasa, perkembangan social dan lain sebagainya.

Pembelajaran pada PAUD merupakan bermain atau bermain sambil belajar. Khususnya lewat bermain peran, muncul beberapa gejala kecerdasan dan bisa berkembang cepat. Selain itu keunikan pembelajaran bermain peran dapat dilihat dari kepekaan anak. Contohnya dalam bermain peran anak bisa : kreatif, energik, responsif, emosional. Apalagi didukung dengan sarana dan prasarana, seperti bermain peran petani langsung ada lahan kebun, bermain peran dokter langsung ada ruang dokter yang cukup dengan peralatannya. Menurut Seto (Mulyadi, 2004) Bahwa pembelajaran bermain peran merupakan fenomena yang paling alami dan luas dalam kehidupan anak. Pada

setiap anak memiliki naluri dan kebutuhan untuk melakukan permainan, termasuk bermain peran dalam suatu pola yang khusus, guna melibatkan anak untuk suatu kegiatan yang membantu proses mendewasakan anak. Dalam hal ini bukan hanya terkait dengan pertumbuhan anak tapi juga perkembangan sosial dan mental. Dengan bermain seperti itu, anak belajar berbagai hal disekelilingnya baik alam maupun orang atau masyarakat.

Inovasi pembelajaran diperlukan untuk dilakukan dengan memanfaatkan seperangkat peralatan teknologi, pengembangan teknik pembelajaran, dan penilaian. Pengembangan teknik pembelajaran berarti membangun dan mengomunikasikan pemahaman dan perspektif baru untuk mengembangkan dan mengisi kembali isi dan metode yang digunakan serta untuk menekankan pada pembelajaran berkelanjutan. Selain itu, para pendidik harus memantau kemajuan siswa secara terus menerus dan menciptakan lingkungan pengajaran yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan diri mereka sendiri. (Ely Singer, 2013) hasil penelitiannya mengutarakan dalam kesimpulan, bermain dan main-main adalah aspek dasar pendidikan anak usia dini. Semakin muda anak, semakin penting permainan itu meresapi setiap aspek kehidupannya. Pedagogi permainan berarti bahwa guru memberikan dukungan bagi anak-anak kecil untuk bermain di lingkungan yang aman dan menantang yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka dan juga bahwa guru mendukung permainan teman sebaya dan hubungan teman sebaya sejak usia dini.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa bermain adalah merupakan factor yang berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak terhadap fisik maupun sosialnya. Selain itu bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan

bersifat spontan, sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan, bebas sehingga anak bebas memilih permainannya.

Sedangkan menurut (Muchtari and Razhak, 2018) hasil penelitiannya mengatakan tentang permainan, untuk mengembangkan kualitas model stimulasi pola permainan sosial yang diujikan dengan stimulasi pola permainan sosial menunjukkan bahwa dimensi kompetensi yang diujikan dengan stimulasi pola permainan sosial menunjukkan permainan kooperatif (*cooperative play*) berinteraksi, menstimulasi kemampuan anak untuk bergiliran dan mampu dipimpin temannya. Permainan kooperatif (*Cooperative play*) memungkinkan anak-anak untuk mengenal aturan permainan, mengembangkan kemampuan berpikir melalui strategi permainan, menurunkan egoisme karena seluruh anak harus mentaati peraturan permainan agar dapat berjalan, serta mampu mengenal kebutuhan temannya satu sama lain.

Hasil dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan permainan adalah memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat, dan untuk mengembangkan kreatifitas, mengembangkan keterampilan social di saat sejumlah anak terlibat aktif.

Pembelajaran yang bermakna di sektor tersier mendapat manfaat dari dimasukkannya berbagai teknik pengajaran dan pembelajaran termasuk pembelajaran aktif. Bermain peran adalah salah satu jenis kegiatan belajar aktif dan partisipasi yang menciptakan interaksi antara siswa dan skenario simulasi. Realitas ini dapat berfungsi untuk membuka pikiran peserta terhadap masalah-masalah yang mereka butuhkan untuk dapat berurusan dengan wali yang mereka pilih. Hasil penelitiannya mengemukakan, belajar dan mengajar kualitas pelayanan yang baik di sektor tersier bergantung pada kombinasi beberapa komponen yang telah didokumentasikan selama

tiga dekade terakhir. Bersama-sama komponen-komponen ini menciptakan lingkungan motivasi dan inkuiri, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar mereka, memfasilitasi interaksi antara peserta didik, dan membangun dasar pengetahuan pada tingkat yang sesuai dengan peserta didik (Kilgour, Reynaud, Northcote and Shields, 2015).

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa bermain peran adalah merupakan model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa, mendramatisasikan peran tersebut dalam sebuah pentas dan salah satu model pembelajaran interaksi social, melakukan kegiatan belajar secara aktif, memberikan kepada siswa serangkaian situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman yang sesungguhnya yang dirancang oleh guru.

Melalui kegiatan bermain, fisik anak menjadi terlatih, kemampuan kognitif, berinteraksi dan berbahasanya atau linguistiknya juga berkembang dengan baik. Kegiatan bermain bagi anak-anak, termasuk usia dini, merupakan *laboratorium bahasa*. Dalam bermain tersebut, anak-anak bisa berkomunikasi dalam bahasanya dengan sesamanya, berargumentasi, menjelaskan dan meyakinkan. Jumlah kosa kata atau kalimat di dalam bermain anak, akan meningkat karena interaksinya dengan teman. Agar bisa melaksanakan permainan, seorang anak harus dapat mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Oleh sebab itu, melalui permainan, anak-anak mampu belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya, juga mendengarkan pendapat orang lain. Di situ juga anak belajar untuk menghargai pendapat orang lain dan adanya perbedaan pendapat secara sederhana.

Bermain, terutama di sekolah, dapat dibedakan menjadi bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan dengan diarahkan. Bermain bebas ialah bermain yang dilakukan anak dengan menggunakan alat bermain secara bebas, jadi bebas

memilihnya. Bermain dengan bimbingan merupakan bermain dengan alat pilihan guru, dan anak diharapkan mampu menemukan suatu konsep atau pengertian. Sedangkan bermain yang diarahkan yaitu bermain yang bertujuan agar anak dapat menyelesaikan suatu tugas (Santoso, 2002). Dalam bermain, anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya (Yus, 2011). Pada saat bermain, anak mengamati, mengukur, membandingkan, bereksplorasi, meneliti dan masih banyak lagi yang bisa dilakukan oleh anak dengan bermain tersebut.

Bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi inilah yang membuat anak menjadi belajar. Dengan demikian, bermain adalah cara anak belajar tentang apa saja. Belajar tentang obyek, kejadian, situasi, dan konsep seperti konsep halus, kasar, panjang, lebar dan sebagainya. Dengan bermain, anak juga menjadi mampu berlatih mengekspresikan perasaannya dan berusaha mendapatkan sesuatu.

Menurut beberapa ahli seperti Karl Groos, Schiller dan Spencer sebagai mana dikemukakan (Yus, 2011) mengemukakan bahwa bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyandang peran sebagai orang dewasa. Bermain dinyatakan sebagai proses belajar, baik disadari oleh anak atau tidak, anak lewat bermain berarti telah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya. Bermain bagi anak dapat dikatakan sebagai suatu kebutuhan.

Bertitik tolak dari berbagai pandangan di atas, penulis dapat menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyatu dan sangat disenangi oleh anak serta sangat bermanfaat dalam perkembangannya. Bermain menjadikan anak lebih bebas dan lepas dalam berekspresi mengungkapkan berbagai eksistensi dirinya, sehingga mereka dapat melakukan berbagai gerak fisik atau gerak tubuh, pikiran dan emosinya. Bermain

adalah kegiatan yang sangat disenangi oleh kebanyakan anak karena dengan bermain, mereka mengalami rasa dan suasana yang lebih menyenangkan. Dalam suasana yang menyenangkan tersebut menjadikan anak mampu berkembang dalam berbagai potensi, sikap dan keterampilannya.

Dari hasil penelitian yang pernah dilakukan Universitas Indonesia menunjukkan bahwa anak yang waktunya lebih banyak tersita untuk belajar formal lebih pintar di TK dan SD kelas 1, 2 dan 3, setelah itu, anak tersebut tidak pintar lagi di kelas yang lebih tinggi. Sebaliknya anak yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, makin tumbuh dengan memiliki keterampilan mental yang lebih tinggi, sehingga menjadi lebih mandiri. Hal itu membuktikan bahwa bermain sebagai suatu kebutuhan anak, dan hal tersebut penting untuk perkembangan selanjutnya.

Menurut bentuknya, bermain dapat dibagi menjadi tiga yaitu; bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosiodramatik (Santoso, 2002). Bermain sosial bisa dilakukan sendiri dengan alat bermain atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain. Sedangkan bermain dengan benda merupakan permainan yang bersifat praktis karena pada umumnya anak mampu menggunakan alat bermain secara bebas. Dengan bermain benda, anak merasa senang serta dapat berimajinasi dan bekerjasama. Alat atau benda untuk bermain dapat digunakan sendiri atau beberapa anak sekaligus. Selanjutnya, bermain sosiodramatik memiliki berbagai unsur di dalamnya, yakni; a) bermain dengan melakukan imitasi, b) bermain berpura-pura, c) persisten, d) interaksi, e) komunikasi verbal, dan f) bermain peran. Bermain peran, yang merupakan salah satu dari permainan sosiodramatik, merupakan salah satu bentuk permainan yang sangat membantu anak di dalam mengembangkan kemampuan atau kecerdasan linguistik, khususnya dalam pendidikan anak usia dini (PAUD).

Hasil penelitiannya mengatakan bermain peran adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Bermain peran telah digunakan secara luas terutama dalam studi sosial. Faktor motivasinya yaitu bermain peran menawarkan metode pengajaran alternatif yang dapat kita pakai sebagai media untuk pengembangan sains dan interaksi sosial (Saptono, 2015) Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran didasarkan pada beberapa argumen sebagai berikut; 1) merumuskan masalah kehidupan sehingga proses pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa; 2) bermain peran akan mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaan mereka; 3) proses psikologis akan melibatkan perilaku, nilai-nilai, dan keyakinan.

Bertitik tolak dari pandangan di atas, bermain peran menurut penulis adalah anak memainkan peran dalam dramatisasi masalah social atau psikologis, salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir.

Bermain peran mempunyai pengertian bahwa anak bermain dengan memerankan berbagai profesi atau status misalnya sebagai polisi, dokter, petani, pedagang, sebagai anak baik, anak nakal, sebagai ibu-bapak dan seterusnya. Melalui model pembelajaran bermain peran, anak akan memperoleh berbagai keterampilan, kecerdasan, peristilahan kosa kata, kalimat, ungkapan-ungkapan dengan segala ucapannya, serta anak juga melakukan komunikasi dan interaksi dengan sesama, dengan peran yang dilakukannya dan dengan lingkungan peran tersebut. Pembelajaran dengan model bermain peran ditandai dengan adanya kegiatan atau usaha anak untuk memainkan peran tokoh yang dikaguminya di dalam kelas ataupun di area yang berisi berbagai aktivitas belajar dan material atau alat-alat yang dipergunakan. Area-area



dalam pembelajaran ini mempunyai tujuan untuk mengajarkan konsep yang khas dan istimewa, memberi kesempatan kepada anak juga untuk memanipulasi obyek secara aktif serta bereksplorasi di dalam maupun di luar ruang.

Model pembelajaran bermain peran akan memberi kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan dan peran-peran yang ingin ia lakoni atau jelajahi dengan memakai media yang tersedia berdasarkan minat mereka sendiri. Model pembelajaran tersebut mampu membantu anak untuk kreatif dan mengembangkan kemampuannya secara maksimal, mandiri dalam mengambil keputusan serta bisa menciptakan suasana bermain sambil bereksplorasi dengan dunianya.

Model Pembelajaran bermain peran, anak akan cepat berkomunikasi dengan orang lain melalui bahasanya dan memiliki rasa kepedulian yang kuat di antara sesama kelompok bermainnya. Kemampuan itu merupakan bagian dari kompetensi dasar anak, dan kemampuan lainnya yang harus dikembangkan pada diri anak walaupun frekwensi keberadaannya tidak selalu sama, seperti; kecerdasan kinestik, musik, visual spasial, mendapat ruang yang sama untuk dikembangkan.

Model pembelajaran bermain peran, dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) di salah satu Yayasan Pendidikan terbesar di kota Jambi yaitu Yayasan Pendidikan Bhayangkari Jambi, khususnya di Taman Kanak-Kanaknya (TK Bhayangkari 29) mendapatkan perhatian dan porsi yang tinggi guna mengembangkan berbagai kecerdasan anak. TK Bhayangkari 29 adalah salah satu TK yang boleh disebut sebagai TK yang masih setia pada kurikulum PAUD yang lebih menekankan pada pembelajaran sambil bermain, dan teristimewa pembelajaran bermain peran.

Sebagai Yayasan atau Institusi Kepolisian, Taman Kanak-Kanak (TK) Bhayangkari 29 Jambi akhirnya mengembangkan banyak model pembelajaran dengan

bermain, khususnya bermain peran, seperti peran polisi-polisian atau polcil (polisi cilik) yang menjadi ciri khasnya dengan membudayakan kedisiplinan yang tinggi dan bermain peran sebagai petani sayur yang sesuai dengan corak hidup atau budaya Jambi pada anak-anak didiknya ataupun bermain dokter cilik. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran tersebut, para gurunya juga menerapkan pembelajaran yang menggunakan bahasa lokal atau bahasa Jambi di samping bahasa Indonesia.

Dari model pembelajaran bermain peran polisi dan dokter cilik serta petani sayur, anak usia dini di TK tersebut diharapkan mampu mengembangkan karakteristik diri mereka sebagai pribadi yang mempunyai berbagai kecerdasan dan sikap yang berhubungan dengan profesi kepolisian, dokter dan petani sayur. Hal tersebut juga dilakukan sebagai pewarisan nilai-nilai budaya setempat atau Jambi kepada anak usia dini. Untuk itu, Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 29 menyiapkan lingkungan belajar anak dengan *model moving class* atau lebih dikenal dengan istilah pembelajaran sentra, yang antara lain terdapat sentra agro dan sentra tertib lalu lintas.

Pembelajaran seperti itu tentu saja memerlukan kelas dan fasilitas pendukung bermain yang memadai, serta para guru yang cukup jumlahnya maupun kualitas dalam mengelolanya. Cara-cara demikian akan memenuhi syarat untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak, karena dengan cara berpindah-pindah atau bergerak kelasnya akan berpotensi; *Pertama*, untuk mengembangkan kinestik dan pergerakan tubuh lebih lincah dan keterampilan motorik akan berkembang pesat. Kegiatannya bisa dilihat melalui kegiatan seperti melompat, melempar, berlari, dan mampu menjaga keseimbangan badan ketika guru menyuruhnya untuk berjalan dengan satu kaki sebanyak beberapa langkah, atau berdiri dengan satu kaki sampai hitungan

tertentu. Selain itu masih banyak lagi kegiatan yang dapat melatih motorik anak seperti jembatan titian yang bisa diilustrasikan pada kegiatan polisi ketika menangani sebuah perkara atau seorang dokter yang memeriksa pasien dan petani yang menanam ataupun memanen tanamannya. *Kedua*, mobilitas tinggi, dan itu bisa memenuhi keinginan anak sendiri yang memang sifat bawaannya adalah selalu dinamis, sulit diam, dan mereka merupakan pembelajar yang aktif. Ketiga, motivasi dan semangat belajar anak menjadi lebih tinggi karena situasi yang selalu dinamis dan bervariasi, di mana anak selalu berpindah dari satu kelas atau tempat ke kelas atau tempat yang lainnya.

Dengan model pembelajaran bermain, khususnya bermain peran dan suasana serta fasilitas yang baik, maka anak akan terus berkembang dalam berbagai kecerdasan dan karakteristiknya, termasuk di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 29 Jambi. Berdasarkan studi pendahuluan peneliti, melalui observasi peneliti di TK 29 Bayangkari di Kota Jambi, meliputi penerapan model pembelajaran, hasil belajar, sumber belajar, perkembangan kognitif, dan efektif dari observasi dan analisis bahan model bermain peran anak, maka akhirnya peneliti berminat untuk meneliti lebih lanjut dengan memberi judul penelitian: “Bermain Peran Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 29 Jambi, melalui pendekatan fenomenologi”.

Berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti di lapangan, mengenai *State of the Art* atau kebaruan penelitian dilihat dari objeknya lebih mencermati pada pengembangan kecerdasan jamak. Hal ini dapat dilihat melalui bermain peran, sedangkan penelitian lainnya hanya melihat pada satu atau dua aspek saja, seperti masalah (kasus) banyaknya TK-PAUD yang pembelajarannya lebih mengacu pada akademik atau calistung.

## **B. Fokus Penelitian**

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat ditentukan fokus penelitian ini yaitu; bermain peran di Taman Kanak-Kanak (TK). Sedangkan sub fokusnya yaitu;

1. Maksud bermain peran yang diterapkan di TK Bhayangkari 29
2. Penerapan bermain peran di TK Bhayangkari 29
3. Perlunya bermain peran diterapkan oleh TK Bhayangkari 29
4. Dampak bermain peran terhadap karakteristik anak TK Bhayangkari 29.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian ini, maka masalahnya bisa dirumuskan sebagai berikut;

1. Apa yang dimaksud bermain peran yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 29 kota Jambi?
2. Bagaimana proses penerapan bermain peran di TK Bhayangkari 29 kota Jambi?
3. Mengapa bermain peran diterapkan di TK Bhayangkari 29 kota Jambi?
4. Apakah dampak penerapan bermain peran terhadap karakteristik anak di TK Bhayangkari 29 kota Jambi?

## **D. Kegunaan Penelitian**

Secara teoretik, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai metode bermain peran guna mengembangkan berbagai kecerdasan dan membentuk karakteristik anak usia dini. Selain itu secara praktis, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi salah satu acuan untuk pelaksana pembelajaran yang bertanggungjawab langsung di dalam

kelas, khususnya di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 29, bagaimana mengembangkan potensi kreativitas bakat, minat, kecerdasan anak usia dini dan orang tua, orang dewasa pada umumnya di dalam memperlakukan anak sesuai dengan dunia mereka.

Hasil penelitian ini, secara praktis juga untuk dunia pendidikan diharapkan bisa memberikan umpan balik bagi pembinaan dan pengembangan pendidikan, dan terlebih khusus lagi manfaatnya untuk proses pembelajaran anak usia dini melalui model pembelajaran bermain peran.