

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan adalah suatu kegiatan rekreasi untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri ataupun bersama-sama (berkelompok). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang untuk dicapai. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang, aktivitas ini 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 berbahasa sangat penting dalam proses pembentukan anak (Sudono, 2013).

Dalam permainan, masyarakat pada umumnya baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa selalu mempunyai kecenderungan untuk bergerak ketika sedang bersenang-senang, apalagi anak-anak usia 10-12 tahun nampaknya memiliki tingkat aktivitas gerak yang sangat tinggi. Bentuk kegiatan tersebut biasanya disalurkan melalui permainan. Permainan anak merupakan prasyarat yang sangat penting dan mutlak untuk merangsang tumbuh kembangnya.

Dapat dikatakan bahwa anak-anak hampir tidak bisa lepas dari permainan hampir sepanjang waktu. Salah satu tugas tumbuh kembang anak yang harus diselesaikan adalah anak mampu beradaptasi dengan teman sebayanya. Untuk

beradaptasi dengan lingkungan, anak perlu berinteraksi dengan teman sebayanya. Kebanyakan interaksi teman sebaya selama masa kanak-kanak melibatkan permainan (Siregar et al., 2018).

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dijalani oleh setiap anak-anak. Segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh mereka dari bangun hingga tidur kembali pada dasarnya adalah kegiatan bermain. Pada tahap pembentukan anak usia dini fungsi bermain sangat berpengaruh besar untuk pembentukan anak, dengan cara bermain anak dapat melakukan eksperimen–eksperimen tertentu dan bereksplorasi, sambil mengetes kemampuannya. Melalui permainan, anak akan mendapatkan macam–macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya melalui kegiatan bermain–main akan memberikan dasar yang kuat untuk pencapaian keterampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup (Anak & Dini, 2017).

Bagi anak, dengan bermain mereka memahami karakter, berpikir, bekerjasama dan berkomunikasi. Dan bermain dapat mengembangkan kemampuan fisik dan motorik anak, karena dengan bermain anak melakukan aktivitas yang merangsang perkembangan motorik sehingga dapat meningkat. Selain itu, bermain dengan anak juga dapat meningkatkan kebugaran dan stimulasi anak (Ismiulya, 2020).

Secara umum permainan anak usia dini dapat dibedakan menjadi dua jenis permainan, yaitu bermain pasif dan bermain aktif. Bermain aktif merupakan kegiatan bermain yang membuat anak aktif melakukannya. Bermain aktif

merupakan suatu kegiatan yang melibatkan banyak gerakan, disebut aktivitas fisik, yang mengharuskan anak ikut serta dalam melakukan kegiatan tersebut. Permainan dapat mendatangkan kebahagiaan yang berasal dari tindakan yang Anda lakukan sendiri. anak-anak.

Jerome Bruner menekankan peran bermain sebagai pengembang kreativitas dan fleksibilitas. Saat bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna permainannya, bukan hasil akhirnya. Saat bermain, anak tidak memikirkan tujuan yang ingin dicapai, sehingga ia dapat bereksperimen dengan menggabungkan berbagai perilaku baru dan tidak biasa. Situasi ini tidak akan mungkin terjadi jika dia mengalami depresi. Ketika anak-anak mencoba mengintegrasikan perilaku baru, mereka dapat menggunakan pengalaman tersebut untuk memecahkan masalah dunia nyata. Perilaku rutin yang dipraktikkan dan dipelajari berulang kali dalam situasi permainan terintegrasi dan berguna dalam memperkuat pola perilaku sehari-hari. Dengan demikian, bermain dapat mengembangkan fleksibilitas dalam banyak pilihan perilaku anak. Selain itu, bermain memberi anak-anak kesempatan untuk belajar tentang berbagai pilihan yang tersedia, karena situasi bermain lebih melindungi anak-anak dari konsekuensi yang harus mereka derita jika mereka melakukan hal ini dalam situasi sehari-hari. Bagi Bruner, hasil tersebut menunjukkan kemampuan adaptasi bermain, yaitu pada saat perkembangan manusia masih belum matang dan matang dan terus berkembang (Mayke s. Tedjasaputra, 2001).

Parten dalam Dockett dan Fleer memandang bahwa bermain adalah sebagai sarana untuk bersosialisasi, dengan bermain diharapkan dapat memberikan

kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan berkomunikasi. Sebagai mana Plato dan Aristoteles, Frobel menganggap jika bermain suatu kegiatan yang memiliki nilai praktis. Artinya, bermain adalah suatu media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain juga berfungsi untuk sarana refreshing memulihkan tenaga.

Dasarnya anak-anak suka bermain, tapi di suatu wilayah atau lingkungan perumahan terdapat banyak anak-anak yang tidak senang melakukan kegiatan bermain di luar. Melainkan mereka lebih memilih untuk bermain *gadget*, maka dari itu penulis ingin memberikan sebuah permainan yang bisa membuat mereka melakukannya bersama temannya.

Adanya permainan ini mereka dapat bermain secara bersama-sama sehingga mereka bisa mengenal dengan karakter dari masing-masing teman sekelasnya, dalam permainan tersebut juga bisa menimbulkan kerjasama yang baik. Dengan kegiatan bermain sesama teman sekelasnya, dapat menimbulkan rasa senang sehingga mereka ingin bermain lagi dengan teman-temannya.

Bermain bagi anak dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, seperti mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, berkerja sama dan berkomunikasi dengan baik (Rohmah, 2016). Pada awalnya aktivitas bermain dianggap perilaku yang kurang memberikan manfaat, tetapi dengan berjalannya waktu, bahkan pada saat ini dengan bermain memberikan dampak positif bagi perkembangan anak, baik secara kognisi, efeksi, motorik, dan berkomunikasi.

Permainan berkelompok berfungsi untuk sarana bermain anak yang dilakukan dengan cara bersama teman-temannya. Adanya permainan kelompok, mereka dapat berkerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah dalam sebuah permainan. Proses ini dapat dilihat dari respon dan reaksi teman kelompoknya terhadap emosional dan perilaku, sehingga anak-anak dapat memiliki kesempatan untuk mencapai kemampuan dirinya sendiri dan bisa menilai dari teman-temannya.

Komunikatif merupakan peristiwa sosial yang terjadi ketika anak-anak berinteraksi dengan teman-temannya. Setiap melakukan komunikatif bukan hanya mengutarakan isi pesan, tapi juga menunjukkan tingkat hubungan interpersonal. (Mulyana, 2013) menegaskan bahwa “orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan seseorang bisa dipastikan akan tersesat, karena ia tidak sempat menempatkan dirinya dalam suatu lingkungan sosial”.

Kurangnya anak dalam berkomunikasi bisa terjadi karena beberapa kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi, yaitu pembawaan metode pembelajaran yang kurang cocok pada anak. Upaya yang dilakukan oleh guru dalam pembentukan keahlian berkomunikasi anak hanya dengan kegiatan di dalam kelas tanpa melalui sebuah permainan yang menyenangkan bagi anak, hal ini dapat menyebabkan kurangnya pemerolehan bahasa dan masa bermain anak dengan teman-temannya.

Masalah dalam komunikatif muncul bukan karena perasaan yang dialami oleh seseorang, melainkan seseorang tersebut gagal mengaplikasikan komunikatifnya secara efektif. Tantangan mengkomunikasikan perasaan secara efektif, dapat dialami oleh setiap orang termasuk juga yang bisa dialami setiap

anak. Kemampuan berkomunikasi menjadi hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh semua individu, terutama anak yang sedang dalam masa perkembangan. Dikehidupan sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan rumah, anak-anak dituntut untuk mampu mengeluarkan pendapat dan mampu berkomunikasi dengan baik terhadap temannya.

Komunikatif menyentuh segala aspek kehidupan sebuah penelitian mengatakan bahwa 70% waktu bangun dalam hidup seseorang digunakan untuk berkomunikasi (Rakhmat, 2007). Banyak ahli yang menilai bahwa komunikatif adalah suatu kebutuhan yang sangat berguna bagi seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Esensi dari komunikatif adalah pembentukan diri dan ekspresi dari sebuah ciri-ciri dari seseorang. Pembentukan diri muncul melewati interaksi sosial (Hargie dan Dickson, 2004), dengan kata lain komunikatif dapat diartikan sebagai proses pembentukan diri melewati interaksi sosial dan seorang disekitarnya.

Menurut Makarao (2010:3), *neuro-linguistic programming* juga dapat membantu orang berkomunikasi dengan dirinya sendiri, mengurangi rasa takut, mengendalikan emosi dan menghilangkan kecemasan. NLP dapat membantu seorang anak menciptakan keharmonisan bahkan dengan anak yang sulit sekalipun. Selain itu, NLP dapat membantu anak menciptakan tujuan positif untuk masa depannya serta mengembangkan persepsi dan keyakinan positif terhadap dirinya sehingga anak merasa dirinya adalah anak yang baik, cerdas, dan percaya diri.

Persepsi anak dapat terbentuk dari lingkungannya sehari-hari seperti keluarga, sekolah dan orang-orang di sekitar anak. Oleh karena itu, seseorang di sekitar anak memegang peranan yang sangat penting. Pengamatan teori NLP sangat

erat kaitannya. Menurut Prasetyanto (2011:8), persepsi adalah pandangan atau cara pandang yang kuat terhadap sesuatu. Kuatnya pandangan seorang anak terhadap dirinya sendiri sangat mempengaruhi dirinya, jika anak mempunyai pandangan yang menyimpang terhadap dirinya, ia tetap mempunyai pandangan yang menyimpang terhadap dirinya, dan tentunya hal itu juga mempengaruhi perkembangan pribadi anak sehingga menyebabkan anak berperilaku tidak normal (Lika Malika Lulu, 2021).

Ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berkomunikasi seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi: (1) ketepatan dalam ucapan; (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; (3) pemilihan kata; (4) ketepatan dalam memilih objek pembicaraan. Aspek non kebahasaan meliputi: (1) sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat; (2) kesiapan dalam menghadapi pembicaraan maupun gagasan orang lain; (3) kelantangan suara dan kelancaran dalam berbicara; (4) relevansi, penalaran, dan penguasaan terhadap topik tertentu (Nurbiana, 2008).

Sikap komunikatif ini dapat diperkuat dengan melakukan aktivitas yang melibatkan beberapa orang, sehingga akan muncul keinginan untuk saling bekerja sama dan saling membantu dalam memecahkan suatu permasalahan (Abidin, 2013). Upaya untuk menanamkan sikap komunikatif ini adalah dengan menciptakan suasana yang nyaman atau lingkungan yang menarik supaya komunikatif antar individu dapat timbul (Edwar, 2021). Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan cara menerapkan permainan dalam sebuah pembelajaran.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang komprehensif pada permainan yang menyangkut pada studi kriteria permainan untuk meningkatkan kerjasama pada anak usia 10-12 tahun yang sempurna. Dengan demikian maka penelitian ini memiliki keterbaruan menyangkut model permainan untuk pembentukan sikap komunikatif pada anak usia 10-12 tahun.

Berdasarkan pengamatan pada anak usia 10-12 tahun, pada saat jam istirahat dan juga jam pelajaran olahraga cara anak berkomunikasi dengan teman atau gurunya tergolong masih kurang maksimal, sehingga anak terlihat kurang dapat memahami teman maupun gurunya. Apabila hal ini dibiarkan maka suasana saat anak sedang bermain dan belajar akan terasa kurang menyenangkan.

Peneliti berupaya menganalisa apa yang menjadi kendala pada anak dalam berkomunikasi. Peneliti menilai anak ini merasa bosan karena tidak adanya unsur kesenangan dalam bermain dengan temannya dan terlihat membosankan. Bermain dan belajar yang kurang bervariasi akan membuat anak terasa bosan. Beberapa anak lebih sering berdiam diri di rumah karena anak merasa lebih nyaman bermain dengan *gadget* daripada bermain bersama teman seumurnya. belajar menggunakan permainan akan lebih efektif digunakan karena dapat membentuk komunikatif, kreatifitas, dan motivasi yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Anak memiliki karakteristik yang bervariasi tergantung individu masing-masing, namun secara umum, anak usia 10-12 tahun cenderung mengalami banyak perubahan baik secara fisik maupun psikologis. Setelah peneliti melakukan observasi secara langsung di sekolah ternyata pada saat jam istirahat dan jam pelajaran olahraga di luar kelas anak-anak cenderung bermain yang monoton. Maka

dari itu peneliti tertarik untuk membuat desain model permainan dalam pembentukan sikap komunikatif pada anak usia 10-12 tahun.

B. Fokus Penelitian

Pada uraian permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini maka fokus penelitian yang diangkat oleh peneliti adalah Model Permainan dalam pembentukan sikap komunikatif pada anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu kegiatan yang menarik sekaligus menyenangkan dalam bentuk model permainan dalam pembentukan sikap komunikatif pada anak usai 10-12 tahun yang dapat memberikan terobosan baru dalam meningkatkan *skill* komunikatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas maka di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan model permainan untuk anak usia 10-12 tahun?
2. Apakah model permainan dapat berefektiv pada sikap komunikatif anak usia 10-12 tahun?

D. Kegunaan Penelitian

Peneliti diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1. Menghasilkan model permainan kelompok untuk anak usia 10-12 tahun.
2. Hasil model ini di harapkan mampu meningkatkan sikap komunikatif anak antar teman sekelasnya.
3. Hasil model permainan diharapkan mampu menjadi inspirasi bagi mahasiswa Olahraga Rekreasi agar lebih kreatif dalam membuat permainan.

4. Hasil model permainan dapat menambah kesenangan belajar anak saat berada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah

