

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bermain tidak hanya dilakukan oleh anak-anak. Remaja dan orang dewasa juga dapat melakukannya. Hanya saja berbeda cara perlakuan antara remaja atau orang dewasa dengan anak-anak. Karena dunia anak adalah bermain. Banyak bentuk permainan pada era *modern* seperti saat ini. Mulai dari permainan dengan alat, permainan tanpa alat, permainan tradisional, permainan kelompok, dan permainan modifikasi.

Permainan juga berfungsi bagi perkembangan anak. Melalui permainan, seorang anak mampu mempelajari banyak hal salah satunya adalah cara memecahkan masalah yang ditemukan. Selain itu juga menjadi aktivitas fisik yang dapat melatih perkembangan motorik, mengasah memori otak, mengembangkan etika, dan meningkatkan kreativitas anak. karena pada dasarnya bermain adalah sesuatu yang dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Permainan edukatif merupakan permainan yang bertujuan mengasah kemampuan daya pikir anak. Anak usia sekolah dasar mulai mampu berfikir kritis terhadap sesuatu yang ia lihat. Mereka bisa mengeluarkan pendapat yang ada didalam pikirannya jika tidak sesuai apa yang ia pikirkan. Dalam tahap pengembangan diri, anak juga dapat mengasah kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan.

Permainan edukatif juga dapat dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau belajar kepada anak. Juga dapat menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk perkembangan emosi, sosial dan fisik.

Dunia anak adalah dunia bermain. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan edukatif ini juga bisa menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu semakin menambah ketertarikan anak pada mainan tersebut. Banyak media yang dapat dijadikan sebagai permainan edukatif. Salah satunya *gadget*.

Di era globalisasi saat ini, aplikasi yang menyangkut kehidupan manusia sudah sangat modern. Mulai dari alat elektronik, alat komunikasi dan sebagainya. Maka tidak dapat dipungkiri, disetiap lingkungan keluarga memilikinya. Itulah mengapa anak-anak juga bisa dengan cepat mengenal alat komunikasi. Namun, pada saat ini anak-anak cenderung lebih mengenal *gadget* sebagai media untuk bermain.

*Gadget* juga memiliki efek negatif. Membuat anak kehilangan dunia bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, karena cenderung bersifat individualis sebagai penggunaanya. Selain berdampak terhadap kemampuan berinteraksi, juga sangat beresiko membuat kecanduan bermain. Anak akan kehilangan waktu bermain dengan teman sebayanya apabila dalam kegiatan sehari-hari hanya bermain dengan *gadget*. Itu juga yang membuat anak-anak kehilangan motivasi dan semangat untuk melakukan aktivitas fisik diluar rumah dengan bermain.

Pada umumnya anak sekolah dasar terutama kelas rendah itu senang bermain dan bergerak. Secara psikologis anak usia 7-9 tahun ini penuh energi dan semangat. Dengan kegiatan di luar ruangan mampu menyalurkan keinginan mereka untuk bermain. Karena mereka mulai mahir untuk melakukan keterampilan gerak dasar yaitu berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya.

Secara sosial anak usia 7-9 tahun juga mulai memiliki nilai-nilai kompetitif dalam dirinya. Merasa lebih hebat dari yang lain terutama dalam kegiatan menggunakan fisik sebagai perbandingannya. Mereka juga menyukai kegiatan yang sifatnya kelompok. Salah satu sifat yang akan timbul dalam kelompok yaitu merasa dirinya lebih hebat dari yang lainnya.

Aktivitas fisik pada anak usia 7-9 tahun lebih kepada perkembangan motorik kasar anak yaitu bermain yang melibatkan gerak lebih seperti berenang, berlari dan melempar. Motorik halus anak pada usia ini sudah mampu menulis tanpa merangkai huruf, misalnya hanya menulis salah satu huruf saja. Pada usia ini anak juga sukar terhadap kecelakaan, terutama karena peningkatan kemampuan motoriknya.

Dalam kondisi saat ini peneliti melihat permasalahan di Kampung Gempol yang merupakan daerah tempat tinggal yang berada di Cakung Timur, anak yang berusia 7-9 tahun. ketika anak memiliki waktu luang diluar jam sekolah mereka biasanya suka keluar rumah untuk bermain bersama teman di lingkungan rumahnya. Namun berbeda pada saat ini.

Ketika mereka berkumpul alat yang menjadi media bermain adalah *gadget*. Hal ini tentu akan memberikan dampak negatif. Anak cenderung fokus

terhadap gadget dan kurang termotivasi untuk melakukan aktivitas fisik diluar rumah. Karena melihat orangtua yang juga terkadang suka bermain didepan anak tersebut. Cenderung acuh tak acuh dengan orang yang lebih tua, karena hanya bermain dengan teman sebaya.

Efek negatif lainnya adalah kecanduan dengan *game online* yang membuat anak lupa waktu belajar. Pada malam hari pun *gadget* tidak lepas dari genggamannya. Dengan mengakses internet begitu mudah, mereka mampu mengikuti hal yang sedang terjadi di media sosial contohnya mendengar lagu orang dewasa. Tontonan yang dapat terdapat di gadget juga berpengaruh terhadap psikologis anak, yaitu membuat anak berbicara yang tidak sesuai dengan usia.

Mereka lebih sering memainkan permainan yang ada di *gadget*. Mengikuti perkembangan zaman yang saat ini sedang populer seperti *game online* atau media sosial. Hal itu yang lebih menarik minat anak di Kampung Gempol dibandingkan dengan aktivitas fisik diluar rumah dengan bermain.

Peran orang tua dan lingkungan sangat berpengaruh dalam masalah ini. Ketika hari raya besar atau keluarga besar berkumpul pun *gadget* tidak lepas dari tangan. Ini yang menyebabkan salah satunya anak-anak di Kampung Gempol bisa tidak bisa lepas dari *gadget*. Belum ada media yang bisa mengalihkan perhatian anak dari *gadget* saat ini di Kampung Gempol.

Ketika anak memiliki keinginan yang tidak dapat dipenuhi oleh orang tua, alihkan perhatian anak tersebut dari keinginannya dengan hal yang mendidik. Salah satunya dengan permainan edukatif. Permainan edukatif ini dijadikan

sebagai sarana aktivitas fisik anak di Kampung Gempol sebagai sarana bermain di waktu luangnya.

Alat Permainan edukatif ini tidak hanya menggunakan media yang modern saja. Tetapi, juga dapat menggunakan bahan di sekitar sebagai sarana permainannya. Bahan-bahan yang ada di lingkungan dapat digunakan sebagai media permainan . Seperti tutup botol, sendok, kardus, dan sebagainya. Memanfaatkan barang yang mudah didapat juga dapat menghemat biaya.

Salah satu untuk bisa menarik perhatian anak dengan memanfaatkan pengurus warga untuk bisa membuat satu komunitas yang berisi kegiatan aktivitas fisik anak di Kampung Gempol untuk bermain permainan edukatif ini. Selain itu bisa mensosialisasikan tentang permainan edukatif yang belum anak-anak tahu dan mengisi waktu luang yang lebih bermanfaat.

Permasalahan inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan Model Permainan Edukatif sebagai Sarana Bermain Anak usia 7-9 tahun di Kampung Gempol untuk menumbuhkan kembali motivasi beraktivitas fisik diluar rumah.

## **B. Fokus Penelitian**

Atas dasar permasalahan di atas, maka fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah membuat model permainan edukatif sebagai sarana bermain anak usia 7- 9 tahun di Kampung Gempol. Peneliti ingin, permainan edukatif tersebut mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dan menjadi salah satu media untuk anak melakukan aktivitas fisik diluar rumah. Jadi anak tersebut bisa memanfaatkan waktu luang dengan baik dan tidak selalu menghabiskan waktunya dengan *gadget*.

### C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan permasalahan diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana model permainan edukatif sebagai sarana bermain anak usia 7- 9 tahun di Kampung Gempol?

### D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian model ini bisa menciptakan satu komunitas yang dapat mengasah kreativitas anak dengan aktivitas fisik bermain permainan edukatif dengan alat bahan daur ulang.
2. Bagi anak usia 7-9 tahun, sebagai salah satu inovasi untuk dapat mengalihkan perhatian anak usia terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan dengan permainan edukatif.
3. Bagi program studi olahraga rekreasi, sebagai salah satu inovasi dalam permainan edukatif untuk anak usia 7-9 tahun.
4. Bagi institusi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga sehingga menghasilkan penelitian-penelitian yang lebih baik dari sebelumnya.
5. Bagi orang tua, model permainan edukatif ini dapat menjadi salah satu referensi permainan yang dapat diberikan ke anak-anak yaitu permainan edukatif.

6. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan terutama mengenai permainan edukatif dan anak usia 7-9 tahun.

