

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dunia anak adalah dunia bermain, yaitu dunia yang penuh dengan spontanitas dan menyenangkan. Sesuatu yang dilakukan anak penuh dengan semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan. Anak akan membenci dan menjauhi suasana yang tidak menyenangkan. Bagi anak bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa (Utami & Sulistyaningrum, 2014, h.59).

Harlisa dkk (2010, h.29) menuturkan anak dan bermain merupakan dua dunia yang hampir tidak dapat dipisahkan. Bagi anak bermain merupakan seluruh aktifitas anak termasuk bekerja, kesenangan, dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi juga merupakan kebutuhan anak seperti halnya makan, perawatan, dan cinta kasih. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya seperti melompat, melempar, atau berlari. Bermain menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya. Bruner (dalam Hurlock, 1978, h.121) mengatakan bahwa bermain dalam masa kanak-kanak adalah “kegiatan yang serius,” yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak.

Usia anak-anak merupakan masa yang penting. Berdasarkan penelitian tiga pakar pendidikan anak dari Amerika, tingkat

intelektualitas otak mengalami perkembangan sebanyak lima puluh persen ketika anak berusia empat tahun. Masa empat tahun ini sering disebut sebagai “*golden age*” karena anak mampu menyerap dengan cepat setiap rangsangan yang masuk. Saat mencapai usia delapan tahun anak telah memiliki tingkat intelektualitas otak sekitar delapan puluh persen. Perkembangan intelektualitas ini relatif berhenti dan mencapai kesempurnaannya pada usia delapan belas tahun (Hidayati, 2010, h.36).

Pada tahap usia ini anak banyak belajar dari pengalaman yang ada di sekeliling mereka, baik dari orang-orang di sekitar mereka sampai pada permainan yang ada. Menurut Jasmine (dalam Rinaldi, 2014, h.44) melalui sebuah permainan, anak dapat belajar tentang pengetahuan, kehidupan, dan kepekaan terhadap sesama. Bermain juga membuat anak dapat belajar cara mengendalikan diri, perasaan, dan juga emosi.

Menurut Goldstein (2012, h.1) semua jenis permainan, memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Anak-anak mengalami dunia mereka, dan dunia hiburan lainnya, melalui bermain. Bermain adalah kegiatan utama yang mempromosikan keterampilan yang akan dibutuhkan sepanjang hidup. Jika anak-anak kehilangan waktu bermain, anak-anak akan menderita baik di masa sekarang dan dalam jangka panjang. Adanya permainan yang memadai, anak-anak diberi kesempatan untuk menjadi bahagia, sehat dan dapat menjadi anggota masyarakat yang produktif. Bermain adalah bentuk latihan yang meningkatkan koordinasi, fleksibilitas, dan ketepatan dalam gerakan.

Bagi orang tua penting untuk berhati-hati dalam memilih permainan untuk anak, karena tidak semua jenis permainan aman untuk anak terutama bagi anak usi pra-sekolah. Sebuah penelitian yang diterbitkan dalam *Clinical Pediatrics* mengungkapkan bahwa jumlah anak yang masuk rumah sakit gara-gara mainan semakin bertambah hingga empat puluh persen. Penelitian ini mengamati data statistik mengenai jumlah anak yang masuk ke UGD pada tahun 1990 hingga 2011. Pada tahun 2011 saja, setidaknya dalam tiga menit ada satu anak terluka akibat mainan. Setengahnya terjadi pada anak-anak berusia di bawah enam tahun. Penelitian ini menemukan bahwa salah satu mainan yang paling banyak menyebabkan kecelakaan pada anak adalah mainan yang bisa dinaiki, seperti skuter yang dikayuh menggunakan kaki atau mobil-mobilan kecil untuk anak-anak. Menurut penelitian tersebut, jumlah ini hanyalah puncak gunung es dari fenomena kecelakaan pada anak akibat mainan, yang artinya bisa jadi jumlah anak yang mengalami kecelakaan akibat mainan lebih banyak dari data statistik tersebut.

Menurut sebuah artikel pada Spectrum Paint ID (tanpa nama) anak usia tiga tahun mungkin akan senang sekali mendapat hadiah mainan pistol-pistol, namun belum tentu mainan tersebut berdampak baik bagi perkembangan anak tersebut. Bisa saja anak meniru adegan kekerasan di televisi dari film yang ditontonnya dan bisa berakibat fatal, karena anak suka meniru dan merasa apa saja yang disajikan dalam acara televisi tentunya merupakan cara yang

dapat diterima bagi anak dalam bersikap sehari-hari(Hurlock, 1978, h.345).

Tidak hanya aman saja, mainan yang dipilih ada baiknya bersifat edukatif. Permainan yang bersifat edukatif akan membantu perkembangan anak. Permainan yang bersifat edukatif adalah permainan yang melatih kemampuan fisik, merangsang kemampuan berpikir, dan memberikan nilai-nilai kemanusiaan kepada anak, seperti keikhlasan, kesediaan untuk berbagi, bersikap sabar, serta memiliki kesadaran akan pentingnya kerjasama (Rinaldi, 2014, h. 41).Permainan yang bersifat edukatif ini lebih dikenal sebagai Alat Permainan Edukatif atau biasa disingkat APE. Ariesta dalam bukunya (2009, h.2) mengatakan bahwa APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli).

Dilihat dari pengertian APE di atas maka APE ini tidak harus suatu barang yang dibeli di luar yang berharga mahal, tetapi APE dapat dibuat dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di lingkungan sekitar. Orang tua dapat menciptakan sendiri alat permainan untuk anak-anak, sehingga permainan menjadi lebih aman dan orang tua juga dapat berpikir lebih kreatif dan besar kemungkinan anak akan mengikuti apa yang orang tua lakukan, sehingga hal tersebut juga merangsang daya kreatifitas anak untuk melakukan suatu hal yang baru.

Seiring dengan berkembangnya jaman, selain karena faktor pekerjaan ibu yang sekarang ini tidak hanya sekedar sebagai ibu rumah tangga saja, namun beberapa juga ada yang bekerja sebagai wanita karir, wiraswasta dan lainnya, kurangnya informasi yang di dapat tentang APE, para ibu bisa jadi jarang menemani anaknya bermain, sehingga alat permainan yang ada tidak bisa dimaksimalkan penggunaannya untuk merangsang perkembangan anak.

Penulis mewawancarai seorang ibu berinisial YH pada tanggal 30 Agustus 2015. Ibu YH adalah seorang wiraswasta dan sehari-hari sibuk mengurus toko yang dikelola, yang mempunyai anak berusia lima tahun. Menurut penuturan ibu YH, setiap kali anaknya meminta mainan, beliau akan memberikan mainan yang diminta oleh anaknya tersebut. Mainan yang sering anaknya minta adalah mainan-mainan yang biasanya di dapat dari coklat atau jajan yang dijual di minimarket. Beliau kurang mengetahui aspek apa saja yang terkandung dalam sebuah mainan, baginya asal anaknya senang dengan mainan yang diberikan itu sudah cukup. Saat ditanya tentang APE, ibu YH juga kurang mengerti apa itu APE dan kegunaan dari APE itu sendiri. Ibu YH mengatakan beliau juga tidak pernah bermain bersama anaknya. Anaknya dibiarkan bermain dengan mainan yang sudah disediakan oleh Ibu YH ini.

Hal yang sama juga dialami oleh ibu RR yang diwawancarai oleh penulis pada tanggal 25 Agustus 2015. Ibu RR juga merupakan seorang wiraswasta dengan anak berusia empat tahun. Ibu RR mengaku sehari-hari sudah sibuk mengurus toko sehingga kurang

mencari info tentang APE. Akibat kurangnya pengetahuan tentang APE ini, ibu RR tidak bisa memaksimalkan penggunaan mainan-mainan yang sudah ada.

Hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa tidak semua orang tua yang mempunyai anak usi pra-sekolah memiliki pengetahuan tentang perkembangan anak usia pra-sekolah dan pengetahuan akan APE. Padahal, pengetahuan ibu yang baik akan APE akan membantu ibu merangsang perkembangan anak dengan menggunakan alat permainan.

Menurut Piaget (dalam Megawangi dkk, 2004, h.9), usi pra-sekolah dapat digolongkan pada tahap *pre-operational*. Pada tahap ini, kemampuan anak untuk berpikir tentang obyek/benda, kejadian, atau orang lain mulai berkembang. Anak sudah mulai mengenal simbol (kata-kata, angka, gerak tubuh atau gambar) untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya. Anak-anak belum dapat berpikir abstrak sehingga memerlukan simbol yang konkrit saat menanamkan konsep pada anak-anak. Sebagai contoh, dalam mengenalkan angka atau dalam belajar berhitung orang tua dapat menyertakan objek yang jumlahnya sesuai dengan angka atau penjumlahan yang akan diajarkan. Objek yang diberikan bisa saja objek sederhana seperti pensil, permen, atau buah-buahan. Benda-benda yang sederhana seperti mangkok, botol plastik bekas, dan sebagainya, dapat dimanfaatkan oleh orang tua semaksimal mungkin sebagai alat bermain yang merangsang aspek perkembangan anak.

Menurut Bredekamp (dalam Megawangi dkk, 2004, h.51), tersedianya mainan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang dapat melibatkan seluruh aspek perkembangan anak (kognitif, fisik, sosial, atau emosi). Mainan tersebut harus mudah digenggam dan menarik untuk dieksplorasi oleh anak, seperti benda-benda yang terdiri dari berbagai macam ukuran, bentuk, dan warna yang dapat disusun, berbagai macam bola, kotak atau wadah yang dapat diisi dan dikosongkan serta mainan yang bisa menimbulkan bunyi baik dengan dipukul maupun ditiup.

APE berfungsi sebagai media untuk mencapai tujuh aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak diantaranya: perkembangan gerak motorik kasar, perkembangan gerak motorik halus, perkembangan komunikatif pasif, perkembangan komunikatif aktif, perkembangan kecerdasan, perkembangan kemampuan menolong diri sendiri dan perkembangan sosial. APE merupakan sebuah wujud nyata yang berfungsi mengoptimalkan aspek perkembangan anak pada usia emas (Permendiknas No. 58 Th. 2009). Oleh sebab itu, pengetahuan ibu tentang APE ini sangatlah dibutuhkan, karena dengan pengetahuan tentang APE tersebutlah yang akan membantu ibu untuk menggunakan APE sebagai alat untuk merangsang perkembangan anak.

## **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan ibu tentang APE sebagai alat untuk merangsang perkembangan anak dan penggunaannya untuk merangsang perkembangan anak.

## **C. Manfaat penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi ilmu psikologi, khususnya bidang psikologi perkembangan dan pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam memaksimalkan penggunaan APE.

### **2. Manfaat praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua untuk lebih mengetahui apa itu APE sehingga penggunaannya dapat di maksimalkan untuk merangsang perkembangan anak serta mendorong orang tua agar lebih berhati-hati, lebih memperhatikan jenis permainan dan lebih kreatif dalam memberikan alat permainan pada anak.