

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Bermain adalah unsur yang paling penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Anak yang mendapatkan kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas. Bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain (Soetjiningsih, 1995).

Didalam perkembangan bermain dan berpikir anak di usia 1 – 3 tahun masih relatif minim, oleh karena itu pada usia pertumbuhan antara 1 – 3 tahun rasa ingin tahunya sangat besar dan mereka sangat aktif bermain. Apabila seorang anak dalam masa pertumbuhan tidak bisa memanfaatkan perkembangan otaknya dengan baik maka siklus otak anak tidak bisa meningkat sesuai dengan tingkatan usia mereka saat ini. Selain itu peran orang tua juga sangat penting dalam perkembangan anak, karena orang tua berfungsi sebagai pendamping dan pengawas disaat anak bermain.

Seiring dengan berkembang teknologi dan pengetahuan di Indonesia saat ini berkembang pula pola pikir anak dalam hal bermain, apalagi anak jaman sekarang lebih menonjol dari pada anak zaman dahulu dalam hal bermain, karena anak sekarang sering memainkan yang seharusnya tidak dilakukan pada umumnya seusia mereka. Contohnya anak suka memainkan seolah - seolah menjadi power renjes yang

mana dipergunakan itu selalu terjadi perang – perangan atau sebutan lain adalah smack down. Sebenarnya permainan itu tidak baik buat seumurannya mereka karena permainan itu akan menyebabkan anak suka melakukan tindakan kekerasan dengan temannya dan permainan itu bisa mengakibatkan hal yang buruk buat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Ada beberapa kemungkinan proses bermain pada anak usia 1 – 3 (toddler) ini tidak berlangsung sesuai keinginan disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu kesehatan anak, perkembangan motorik, intelengensi (pengetahuan), jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, jumlah waktu bebas, peralatan, bermain dan juga tradisi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya pada tahun 2011 dalam pemenuhan kebutuhan bermain khususnya penyediaan alat bermain (50%) dan ibu atau orang tuanya yang selalu menuruti keinginan anaknya untuk bermain (50%).

Untuk meneliti lebih lanjut tentang kebutuhan bermain maka perlu diidentifikasi kebutuhan bermain seperti jenis permainan, waktu dan jumlah dengan tujuan akan pentingnya pemenuhan kebutuhan bermain sampai tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Untuk itu dilakukan penelitian.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang tersebut di atas maka dapat di rumuskan permasalahannya adalah ”Bagaimanakah gambaran kebutuhan bermain pada anak usia 1 – 3 (toddler) di RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya?“

1.3. Tujuan penelitian

1.3.1. Tujuan umum

Untuk mempelajari kebutuhan bermain pada anak usia 1 – 3 (toddler) di RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya.

1.3.2. Tujuan khusus

Tujuan khusus pada penelitian ini adalah

1. Mengidentifikasi jenis permainan pada anak usia 1 – 3 tahun (toddler) di RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya?
2. Mengidentifikasi waktu dalam memenuhi kebutuhan bermain pada anak usia 1 – 3 tahun (toddler) di RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya?
3. Mengidentifikasi jumlah permainan yang digunakan pada anak usia 1 – 3 tahun (toddler) di RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya?

1.4. Manfaat penelitian

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang anak, terutama pada ibu yang memiliki anak usia 1 – 3 tahun agar tidak melalaikan anaknya dalam proses tumbuh kembang dalam bermain, karena dengan bermain anak bisa kreatif dan dapat kesenangan tersendiri.

2. Secara praktis

1. Bagi orang tua

Sebagai masukan orang tua untuk memberikan waktu, jumlah dan jenis permainan yang sesuai dengan tingkat pengembangannya.

2. Bagi institusi

Sebagai bahan masukan atau pertimbangan pada sebuah kurikulum pendidikan untuk memberikan jenis permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan.

3. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang kebutuhan bermain pada anak usia 1 – 3 tahun.

