

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang Masalah

Manusia merupakan suatu bentuk organisme yang paling sempurna, baik dari segi fisik maupun segi psikologi, karena manusia memiliki segenap kemampuan dasar yang dibawa sejak kecil. Kemampuan-kemampuan tersebut lahir dalam bentuk sederhana kemudian saling mempengaruhi, tumbuh dan berkembang menuju arah yang lebih baik lagi. Dalam upaya pengembangan potensi inilah, belajar menjadi salah satu proses yang mutlak untuk dilakukan.

Belajar merupakan aktivitas yang sangat penting dalam upaya mengembangkan kemampuan-kemampuan individu untuk mencapai keadaan yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu metode belajar yang sangat menyenangkan adalah bermain, karena dengan metode ini kita dapat belajar dan bereksplorasi untuk mengembangkan wawasan, menemukan hal-hal baru, dapat mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang. Selain itu, dengan kegiatan bermain dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005) bahwa proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Bermain sangat cocok dengan sistem pendidikan anak prasekolah, karena metode ini sesuai dengan masa perkembangannya. Sebagaimana yang

diungkapkan oleh R. Semiawan (dalam Jalal, 2002) bahwa melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahuinya dan untuk menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, seperti menciptakan sesuatu dari balok-balok, memecahkan masalah, berkreasi dengan cat, melukis, bercerita berdasarkan gambar ataupun pengalaman yang terjadi pada anak, serta pengembangan mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi perkembangannya dalam berbagai aspek.

Menurut Gottman (dalam Tedjasaputra 2003) kegiatan bermain anak akan meningkat dari interaktif ke kooperatif dalam kegiatan bermain sejalan dengan bertambahnya usia, yaitu pada masa ini anak bermain asosiatif (terjadi interaksi dalam kelompok bermain namun masih sering terjadi konflik). Dengan bertambahnya umur maka anak dapat memahami realitas, mampu mengatasi masalah dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan teman sebaya, selanjutnya anak akan ke tahap bermain kooperatif (bekerjasama, mendengar dan merespons dengan cepat).

Umumnya masa kanak-kanak dibagi menjadi masa kanak-kanak awal dan akhir. Masa kanak-kanak awal sering dianggap sebagai usia bermain yang sesungguhnya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Supriadi (2002) bahwa Brunner dan Donalson dari telaahnya menemukan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain. Pada