

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Di dalam pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia , sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai upaya strategis dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan.

Pada masa anak-anak, bermain merupakan dasar bagi perkembangan anak usia dinikarena bermain itu merupakan dasar bagi perkembangan anak dan sumber energy bagi perkembangan mereka. Bermain merupakan bagian

dari perkembangan, suatu ekspresi dari personalitas perkembangan otak anak, *sense of self*, kapasitas social dan fisik.

Para pakar psikologi sepakat bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bahkan kebutuhan bermain bagi mereka adalah hampir sama seperti kebutuhan akan makan dan minum. H. Spencer dalam Muksin (2006:57) dengan teori *Surplus Energy* mengemukakan bahwa bermain sangat bermanfaat untuk mengisi kembali energi seorang anak yang telah melemah. Setelah anak puas bermain mereka akan merasakan semangat kembali melakukan aktivitasnya. Teori *Practice For Adulthood* dari K. Gross dalam Muksin (2006:57) menyatakan bermain merupakan peluang bagi pengembangan keterampilan dan pengetahuan anak yang sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat menjelang dewasa kelak. Melalui bermain anak-anak dapat juga bisa mengekspresikan diri mereka dan mengembangkan kreativitasnya. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan hal yang perlu kita perhatikan karena usia dini merupakan masa bermain bagi anak dan usia emas pertumbuhan dan perkembangannya (*Golden Age*). Usia ini merupakan masa bermain bagi anak, tapi pada usia inilah anak dapat kita masukkan pembelajaran yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Kesadaran orang tua, guru dan masyarakat tentang usia emas anak pada umumnya masih kurang. Sehingga mereka tidak terlalu memperhatikan perkembangan dan pertumbuhan anak. Orang tua maupun guru memerlukan sebuah pendorong atau motivasi dalam memperhatikan perkembangan dan pertumbuhan anak.

Motivasi merupakan salah satu bentuk perhatian kita kepada anak, tapi kenyataannya para orang tua tidak memberikan motivasi anak agar mau belajar, karena masih banyak orang tua, guru dan masyarakat yang meremehkan pentingnya sebuah motivasi. Guru masih beranggapan bahwa motivasi bukan sebuah factor pendukung utama yang bisa menjadikan anak lebih bersemangat dalam menjalankan semua aktivitasnya. Sebuah motivasi dapat menjadikan anak lebih bersemangat dalam menjalankan semua aktivitasnya. Anak memerlukan adanya motivasi belajar yang tinggi baik dari dalam diri.

Motivasi adalah syarat untuk belajar, tinggi rendahnya motivasi belajar turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Perbuatan belajar akan berhasil apabila didasarkan pada motivasi yang ada pada anak. Menurut Purwanto (1995:61) bahwa banyak bakat anak didik tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Seringkali anak didik tergolong cerdas tampak bodoh karena tidak memiliki motivasi untuk mencapai sebaik mungkin (Slameto, 2003:134).

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengadakan Penelitian Kuantitatif untuk meningkatkan kreatifitas anak, maka penulis mengambil judul “PENGARUH KEGIATAN BERMAIN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK PADA KELOMPOK A TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KARANGASEM TAHUNPELAJARAN 2012-2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi anak dalam belajar masih kurang diperhatikan dengan baik.
2. Kegiatan bermain yang kurang kreatif, inovatif dan kurang menarik menjadikan motivasi anak kurang terarah.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, agar permasalahan yang dikaji dapat terarah dan mendalam, maka penulis batasi pada “kegiatan bermain *finger painting* untuk meningkatkan motivasi belajar anak di TK A Bustanul Athfal Aisyiyah Karangasem Tahun Pelajaran 2012-2013”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah dengan kegiatan bermain dapat memotivasi belajar pada anak usia TK 4-5 tahun?
2. Bagaimanakah pengaruh kegiatan bermain terhadap motivasi belajar anak usia TK 4-5 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan bermain dapat mempengaruhi motivasi belajar anak usia TK 4-5 tahun. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui efektivitas kegiatan bermain anak untuk memotivasi belajar anak.
2. Mengetahui pengaruh kegiatan bermain terhadap motivasi belajar anak.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini secara umum diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pendidikan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara meningkatkan motivasi belajar anak.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan motivasi belajar anak.

c. Bagi sekolah

Menciptakan suasana bermain untuk meningkatkan motivasi belajar.