Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v2i3.3146

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP KONSEP BERMAIN ANAK DI TADIKA ILMU HAYATI DI KUALA LIPIS, PAHANG MALAYSIA

Parents' Perceptions of the Concept of Children's Play at Tadika Ilmu Hayati in Kuala Lipis, Pahang, Malaysia

Nor Amirah Hafizah & Syahrul Ismet
Universitas Negeri Padang
mirafiza40@gmail.com; syahrul@fip.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 27, 2024	May 30, 2024	Jun 3, 2024	Jun 6, 2024

Abstract

This research was motivated by the problem of parents not understanding the concept of playing for children aged 5-6 years at Tadika Ilmu Hayat, Kuala Lipis, Pahang, Malaysia. This is because there are many influencing factors, including the job held by parents which can also influence their views on the concept of play for children at school. The aim of this research is to find out the views of preschool parents and to describe differences in parents' views regarding the concept of children's play at Tadika Ilmu Hayat, Kuala Lipis, Pahang, Malaysia.This type of research is quantitative research with data analysis techniques through service studies. The population in this research was 40 people, consisting of 20 mothers and 20 fathers as the research sample. This research instrument used a questionnaire, so that a sample size of 40 people was obtained. The data collection tool is a questionnaire with a Likert Scale model which has been tested for validity and reliability using the SPSS (Statistical Package and Social Science) 20.0 For Windows program.The research results show that: (1) General Perception of Children's Games is 86%; (2) Parents' perception of the concept of playing at home was 75.75%; (3) Parents' perception of the concept of play in preschool is 83.75%.Based on the results of research data analysis, it can be concluded that the hypothesis can be accepted empirically. This means that it is clear that the mother's percentage is higher than the father's. This has proven that mothers

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

play a more important role in responding to children's play concepts than fathers. Apart from that, the mother's response is higher than the father's because the mother spends more time with the child than the father.

Keywords: Concept, Children, Perception, Parents

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya pemahaman orang tua terhadap konsep bermain pada anak usia 5-6 tahun di Tadika Ilmu Hayat, Kuala Lipis, Pahang, Malaysia. Hal ini dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya pekerjaan yang dipegang oleh orang tua juga dapat mempengaruhi pandangannya terhadap konsep bermain untuk anak di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pandangan orang tua prasekolah dan mendeskripsikan perbedaan pandangan orang tua mengenai konsep permainan anak di Tadika Ilmu Hayat, Kuala Lipis, Pahang, Malaysia. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik analisis data melalui studi layanan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 40 orang yang terdiri dari 20 orang ibu dan 20 orang ayah sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 40 orang. Alat pengumpulan data berupa kuesioner dengan model Skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan program SPSS (Statistical Package and Social Science) 20.0 For Windows.Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Persepsi Umum Terhadap Permainan Anak sebesar 86%; (2) Persepsi orang tua terhadap konsep bermain di rumah sebesar 75,75%; (3) Persepsi orang tua terhadap konsep bermain di prasekolah sebesar 83,75%.Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis dapat diterima secara empiris. Artinya jelas persentase ibu lebih tinggi dibandingkan ayah. Hal ini membuktikan bahwa peran ibu lebih penting dalam menyikapi konsep bermain anak dibandingkan ayah. Selain itu respon ibu lebih tinggi dibandingkan ayah karena ibu lebih banyak menghabiskan waktu bersama anak dibandingkan ayah.

Kata Kunci: Konsep, Anak-Anak, Persepsi, Orang Tua

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam bilik darjah merupakan komponen penting yang membentuk generasi muda yang kompetitif dan siap menghadapi tantangan globalisasi (Kementerian Pelajaran Malaysia [KPM], 2012). Salah satu tujuan KPM adalah untuk menghasilkan siswa yang berpendidikan tinggi, mahir, inovatif, kreatif, dan berdaya saing. Oleh karena itu, berbagai strategi pengajaran ditawarkan untuk mendukung tujuan ini. Ini termasuk pembelajaran masteri, belajar melalui bermain, pendekatan proyek, pendekatan bersepadu, dan lainnya (Kurikulum Standar Prasekolah Kebangsaan [KSPK], 2017). Dalam arus perkembangan modernisasi ini, pembelajaran dan kemahiran abad kedua puluh satu berfokus pada pengembangan kemampuan kritis, kreatif, dan penyelesaian masalah sejak usia dini. Tetapi di beberapa prasekolah dan sekolah, metode dan pendekatan pembelajaran masih tradisional. Mereka tidak menciptakan siswa yang siap untuk kehidupan abad ke-21 (Prensky, 2007). Pembelajaran tradisional tidak lagi berhasil memenuhi keinginan dan gaya

belajar siswa. Ini karena sesi pembelajaran harus lebih menarik dan interaktif (Musyrifah & Nurfaradilla, 2021).

Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran bermain ini dikombinasikan dengan penggunaan teknologi melalui berbagai medium, seperti permainan interaktif. Ini disebabkan oleh fakta bahwa teknologi digunakan secara luas sebagai alat pengajaran dan fakta bahwa anak-anak dengan kecacatan membutuhkan pembelajaran sambil bermain. Oleh karena itu, bahan pembelajaran dapat disajikan secara interaktif dalam bentuk permainan. Permainan interaktif adalah jenis permainan berunsurkan akademik yang menggunakan aplikasi atau multimedia dan menggabungkan gambar, cerita, musik, suara, teks, seni, animasi, dan video (Mochamad Setyo et al., 2011). Kanak-kanak dapat melibatkan diri secara aktif dalam permainan interaktif ini yang disampaikan melalui manipulasi elektronik dan alat digital seperti tablet, laptop, dan smart board.

Bermain adalah aktivitas yang biasa dilakukan oleh anak-anak dan menjadi bagian penting dari kehidupan mereka. Ini adalah kegiatan yang memberikan kegembiraan dan kepuasan kepada anak-anak tanpa mempertimbangkan hasilnya (Haslinda et al., 2015; Mariani, 2015) dan dilakukan dengan atau tanpa alat untuk memberikan informasi dan membangun kreativitas mereka (Anggani, 2006). "Bermain" biasanya dianggap bertentangan dengan aktivitas "belajar". Ini sering dianggap sebagai kegiatan yang tidak penting, remeh, dan tidak memiliki tujuan yang jelas (Whitebread et al., 2012).

Tetapi persepsi buruk tentang bermain, terutama dari ibu bapa yang menganggapnya sia-sia dan tidak bermanfaat, harus diperbaiki. Kajian telah menunjukkan bahwa bermain membuat kanak-kanak lebih tenang, yang memungkinkan mereka melakukan aktivitas dengan lebih baik (Ramlah, 2016). Namun, Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (1989) menyatakan bahwa bermain adalah salah satu hak anak, bersama dengan rekreasi, rekreasi, dan rekreasi (Noriati et al., 2012).

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk mengetahui apakah orang tua di Bandar Kuala Lipis, Pahang, Malaysia, memiliki pendapat yang sama tentang permainan anak di prasekolah.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik analisis data memalui studi serve. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 40 orang yaitu yang terdiri daripada 20 ibu dan 20 bapa sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian ini menggunakan angket, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 40 orang. Alat pengumpulan data adalah angket dengan model Skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan program SPSS (*Statistic Package and Social Science*) 20.0 *For Windows.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Umum Tentang Permainan Anak-Anak

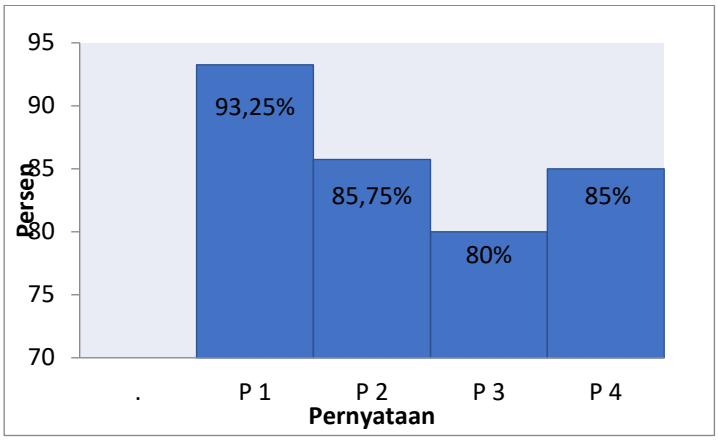
Ada empat penyataan berkaitan dimensi pertama buat Pendidikan orang tua yaitu Persepsi umum tentang permainan anak. pertanyaan pertama adalah "Saya mengerti tentang permainan anak-anak". Dari pertanyaan tersebut terdapat 40 tanggapan dari orang tua. Dari pertanyaan itu terdapat 30 orang tua menjawab sangat setuju, 9 orang tua menjawab setuju, 1 orang tidak setuju dan tiada yang menjawab sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua pilih sangat setuju. Gengan nilai rata-rata 3,73 dan termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Pernyataan kedua adalah "Saya percaya bahwa bermain mempunyai manfaat bagi anak saya". Dari pertanyaan tersebut telah ditanggapi oleh 40 orang tua. Dimana 24 orang tua memilih sangat setuju pada penyataan tersebut. 10 orang tua memilih setuju, 5 orang mimilih tidak setuju dan 1 orang memilih sangat tidak setuju. Ini bisa disimpulkan dengan nilai rata-rata sebanyak 3,43 dan masih didalam kategori sangat tinggi.

Pernyataan ketiga adalah "Saya fikir bermain itu penting bagi seluruh perkembangan anak (Fisik, Moral, Motorik, Sosial Emosional, Bahasa dan Seni)." Dimana pernyataan ini di tanggapi oleh 40 orang tua. Untuk penyataan ini 21 orang tua memilih sangat setuju, 9 orang memilih setuju, 7 orang memilih tidak setuju dan 3 orang yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini bisa disimpulkan dengan nilai rata-rata sebanyak 3,20 yang menyebabkan katagorinya menjadi tinggi.

Pernyataan keempat adalah "Saya memahami bahwa bermain adalah pekerjaan anak-anak." Untuk pernyataan ini juga telah ditanggapi oleh 40 orang tua. Dimana seramai 24 orang tua yang memilih sangat setuju, 8 orang memilih setuju dan tidak setuju. Dan tiada

orang tua yang memilih sangat tidak setuju. Disimpulkan bahwa nilai rata-rata bagi kenyataan ini sebanyak 3,40 yang dikategorikan sangat tinggi. Persantase dari setiap aspek kuesioner dari bagian ini ditentukan dan diubah menjadi bagan.



Gambar 1. Persentase Persepsi umum Terhadap Permainan Anak

Persepsi Orang Tua pada konsep Bermain Di Rumah

Penyataan kelima adalah "Saya membiarkan anak saya bermain di rumah." Penyataan ini juga ditanggapi oleh 40 orang tua. Dimana 14 orang memilih sangat setuju,10 orang memilih setuju.11 tidak setuju dan 5 orang memilih sangat tidak setuju. Disimpulkan nilai rata-rata sebanyak 3,15 yang dikatogerikan tinggi.

Penyataan keenam adalah "Permainan tradisional termasuk dalam permainan anak saya." Yang telah ditanggapi oleh 40 orang tua. Terdapat seramai 20 orang tua memilih sangat setuju,10 orang memilih setuju, 6 orang memilih tidak setuju dan ada 4 orang yang memilih sangat tidak setuju. Jadi bisa disimpulkan nilai rata-rata bagi penyataan ini sebanyak 3,35 dan didalam kategori sangat tinggi.

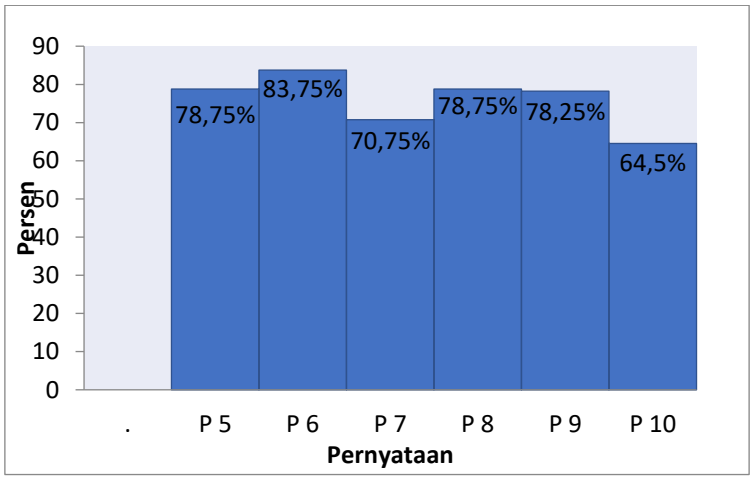
Pemyataan ketujuh adalah "Permainan alam termasuk dalam permainan anak saya." 40 orang tua yang nenaggapinya. Seramai 16 orang memilih sangat setuju dan setuju. Manakala 5 orang memilih tidak setuju dan 3 orsng memilih sangat tidak setuju. Bisa disimpulkan nilai rata-rata yang diperolah adalah 2,83 da dikategorikan tinggi.

Pernyataan kelapan adalah "Saya memberi waktu untuk bermain bersama dengan anak saya." Orang tua yang menanggapi seramai 40 orang. Disini seramai 11 orang memilih sangat setuju. 5 memilih setuju, 20 orsng tidak setuju dsn 4 orang memilih sangat tidak setuju. Disimpulkan nilai rata-rata 3,15 dan kategori tinggi.

Pernyataan kesembilan adalah "Saya memberi waktu untuk bermain dengan setiap anak saya." Masih ditanggapi oleh 40 orang tua. Sersmsi 14 orang memilih sangat setuju, 10 orang memilih setuju, 11 orang memilih tidak setuju dan 5 orang memilih sangat tidak setuju. Bisa disimpulkan nilai rata-rata sebanyak 3,13 dan katagorinya masih di dalam kategori tinggi.

Penyataan kesepuluh adalah "Saya menghabiskan waktu bersama anak saya sambal melakukan aktivitas sehari-hari (Menyiapkan makanan, berbelanja, merapikan tempat tidur)." 40 orang tua yang mendukung pernyataan ini. 20 orang memilih sangat setuju, 10 orang memilih setuju, 6 orang memilih tidak setuju dan 4 orang memilih sangat tidak setuju. Disimpulkan nilai rata-rata 2,58 dan katogeri tinggi.

Pada bagian kedua kuesioner, "Persepsi Orang Tua terhadap Konsep Anak Mainkan Di Rumah." Maka dengan ini kuesioner rata-ratanya berada dalam kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa banyak orang tua yang mempunyai pandangan positif terhadap permianan anak di rumah. Orang tua juga membiarkan anak-anaknya bermain di rumah dan memberikan waktu bermain bersama dengan anak. orang tua juga membiarkan anak-anaknya bermain permainan tradisional dan bermain alam. Bagan di bawah ini digunakan untuk menunjukkan persentase setiap asprk kuesioner di bagian ini.



Gambar 3. Persentase Persepsi Orang Tua terhadap Konsep Anak Mainkan Di Rumah.

Persepsi Orang Tua pada konsep Bermain Di Prasekolah

Ada 10 penyataan yang berkaitan dengan dimensi ketiga perilaku orang tua tentang persepsi orang tua terhadap konsep bermain di prasekolah. Penyataan kesebelah adalah "Saya percaya bahwa anak-anak belajar sambal bermain di prasekolah." Ada 22 orang yang sangat setuju dengan penyataan ini. Manakala 11 orang yang memilih setuju, 1 orang tidak

setuju dan tiada yang memilih tidak sangat setuju. Disimpulkan bahwa nilai rata-rata bagi penyataan ini adalah 3,68 yang mana ia dikategorikan sangat tinggi.

Penyataan kedua belas adalah "Saya memahami pentingnya pusat pembelajaran dalam ruangan (Permainan Pura-pura, Balok Penyusun, Seni dan Kerajinan, Permainan, Membaca, Alat Musik)." Yang mana ditanggapi oleh 40 orang tua. Seramai 8 orang memilih sangat setuju, 31 orang memilih setuju dan hanya 1 orang yang memilih tidak setuju manakala tidak yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini menjadikan nilai rata-rata 3,18 yang menetapkan ia masih berada di dalam kategori sangat tinggi.

Penyataan ketiga belas adalah "Saya memahami pentingnya pembelajaran di luar ruangan pusat (Bermain aktif, Bermain Kreatif, Bermain Air dan Bermain Pasir)." Di penyataan ini juga ditanggapi oleh 40 orang tua. Dimana seramai 22 orang yang memilih sangat setuju,15 orang yang memilih setuju. 3 orang lagi memilih tidak setuju dan tiada yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini menjadikan rata-rata bagi penyataan ini sebanya 3,48 yang menjadikan ia di dalam kategori sangat tinggi.

Penyataan kempat belas adalah "Saya menyedari manfaat yang diperoleh dengan bermain permainan tradisional di prasekolah." Hal ini tetap ditanggapi oleh 40 orang tua. Seramai 16 orang yang memilih sangat setuju, 21 orang memilih setuju dan 3 orang memilih tidak setuju dan tiada yang memilih sangat tidak setuju dengan kenyataan ini. Disimpulkan bahwa nilai rata-rata menjadi 3,33 yang masih dalam kategori sangat tinggi.

Penyataan kelima belas adalah "Saya percaya bahwa bermain mempunyai manfaat bagi anak saya kesiapan sekolah." Ditanggapi oleh 40 orang tua yang man 27 orang memilih sangat setuju dan 13 yang bersetuju dengan penyataan ini. Tiada orang tua yang memilih tidak setuju maupun sangat tidak setuju dengan penyataan ini yang menjaidkan nilai rata-ratanya sebnayak 3,68. Hal ini menyebabkan ianya dikategorikan sangat tinggi.

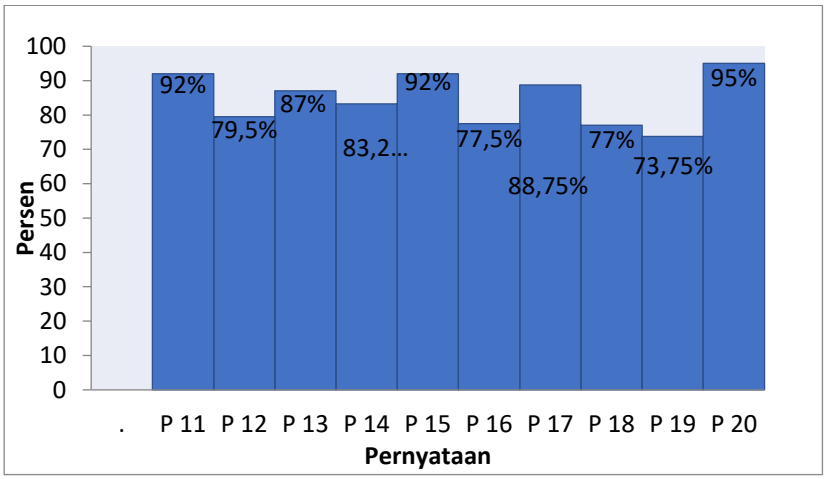
Penyataan keenam belas adalah "Saya memiliki pengetahuan tentang hubungan antara banyak hal pusat intelijen dan pembelajaran." Yang mana penyataan ini ditanggi oleh 40 orang tua. Seramai 9 orang memilih sangat setuju, 26 orang memilih setuju,5 orang memilih tidak setuju dan tiada yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini menjaidkan nilai rata-rata sebanyak 3,10 yang dikategorikan sangat tinggi.

Penyataan ketujuh belas adalah "Saya tahu pentingnya bermain tentang hubungan." Masih ditanggi oleh 40 orang tuas yang mana seramai 26 orang tua memilih sangat setuju, 10 setuju dan hanya 4 orang yang memilih tidak setuju dengan penyataan ini. Ini disimpulkan bahwa nilai rata-ratanya adalah 3,55 yang masih dalam kategori sangat tinggi.

Penyataan kelapan belas adalah "Saya tahu pentingnya bermain di alam.". maish tetap ditanggapi oleh 40 orang tua yaitu sebanyak 14 orang yang memilih sangat setuju, 15 orang memilih setuju dan 11 orang yang tidak bersetuju engan penyataan ini. Hal ini menjadikan nilai rata-ratanya 3,08 dan di kategori sangat tinggi.

Penyataan kesembilan belas adalah "Saya percaya bahwa prasekolah haru memiliki permainan yang cukup bahan dan ruang yang cukup untuk setiap anak bermain dengan bebas." Dari 50 orang tua yang menanggapi penyataan ini hanya 10 orang yang memilih sangat setuju. Manakala 18 orang memilih setuju, dan 12 orang memilih tidak setuju. Hal ini menyebabkan nilai rata-rata turun dari penyataan sebelumnya menjadi 2,95 yang menyebabkan dikategorikan dalm kategori tinggi sahaja.

Pada penyataan yang terakhir adalah "Saya menerima bahwa perkembangan anak secara menyeluruh adalah sebagai berikut sama pentingnya dengan prestasi akademik anak dan perkembangan itu diperoleh dengan bermain." Untuk penyataan ini tetap ditanggapi oleh 40 orang tua yang mana 33 orang memilih sangat setuju,6 orang memilih setuju dan hanya 1 orang yang tidak bersetuju. Ini disimpulkan bahwa nilai rata-ratnya adalah 3,80 yang dikategorikan sangat tinggi. Ertinya tiada satupun orang tua yang sangat tidak setuju dengan penyataan-penyataan di persepsi terakhir ini. Bisa dikatakan masih ramai orang tua yang bersetuju dengan penyataan yang dinyatakan pada grafik dibawah ini kita dapat melihat persentase yang telah ditanggapi oleh orang tua terhadap 20 penyataan yang diberikan.



Gambar 3. Persentase Persepsi Orang Tua terhadap Konsep Anak Mainkan Di Prasekolah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis dapat diterima secara empiris. Hal ini bermakna sudah jelas bahwa ibu lebih tinggi persennya berbanding bapa. Hal ini telah membuktikan bahwa ibu memain peranan lebih penting dalam menanggapi konsep bermain anak ini berbanding bapa. Selain itu tanggapan ibu menjadi lebih tinggi oleh bapa karena ibu lebih banyak waktu bersama anak berbanding bapak.

Saran

Orang tua perlu memberikan waktu yang lebih banyak untuk bermain dengan setiap anak dan mendorong pembelajaran yang berbasiskan bermain untuk meningkatkan enam aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisil, motorik, agama dan moral, sosial emosional bahasa dan seni anak. Guru perlu bekerjasama dengan orang tua atau melibatkan orang tua dalam apa saja acara permainan anak yang di adakan di tadika agar membuatkan anak memperoleh pembelajaran yang optimal dan pengembangan yang baik. Hal ini juga membuatkan anak memperoleh perkembangan yang optimal dengan adanya dukungan daripada guru dan orang tua. Diharapkan agar penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian tentang bermain anak. peneliti lain juga bisa mengembangkan lagi penelitiannya dengan subjek yang sama tapi berbeda pada topiknya.

DAFTAR PUSTAKA

Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2017). Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Bahagian Pembangunan Kurikulum: Putrajaya.

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2012). Dasar Pendidikan Kebangsaan 2012. Putrajaya.

Musyrifah Ismail & Nurfaradilla Mohamad Nasr (2021). Keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa inggeris dari segi penglibatan murid dan pengekalan pembelajaran, Jurnal Penyelidikan Sains Sosial (JOSSR), 4(10)

Mochamad Setyo, Pramono, Astridya Paramita, Umi Muzakiroh. (2011). Perkembangan permainan multimedia interaktif tentang perilaku hidup dan sehat pada siswa sekolah dasar, 39(4).

Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali. (2011). Pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa dan literasi bagi pendidikan prasekolah. Malay Languange Journal Education (MyLEJ). Vol. 1, Bil. (Nov.2011): 1- 15.

Mariani Md Nor. (2015). Kepentingan bermain dalam pendidikan prasekolah. Kuala Lumpur: Universiti Malaya

Anggani Sudono. (2006). Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan usia dini. Jakarta: PT Grasindo.

Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M. et al. (2012). The Importance of Play. University of Cambridge

Ramlah Jantan. 2016. Faedah bermain dalam perkembangan kanak-kanak prasekolah (4- 6 Tahun). Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Komariah, N. (2019). Pengetahuan dan Corak Keibubapaan dengan Pertumbuhan Kanak-kanak Kecil dan Pembangunan. Jurnal Antarabangsa Sains Kesihatan Awam, 8(2), 179-184.