

Article

PENGETAHUAN GURU TAMAN KANAK-KANAK TENTANG KONSEP BERMAIN DI KABUPATEN MANOKWARI

IVONNE JUNITA FABANJO¹, GIDION MANSA²

Prodi D III Keperawatan Manokwari, Poltekkes Kemenkes Sorong

SUBMISSION TRACK

Recieved: February 20, 2019
Final Revision: February 28, 2019
Available Online: March 15, 2019

KEYWORDS

Knowledge, Kindergarten Teacher, Play concept

CORRESPONDENCE

E-mail: ijunitaf73@gamil.com

A B S T R A C T

Kindergarten teachers should have a good understanding of the game tools used for learning in Kindergarten (TK) because children are also a source of learning to meet the needs of play instincts which are indispensable for developing aspects of child development. In choosing a game tool, it is necessary to pay attention to the educational element so that children do not only play but also learn. If the selection of game tools provided is not appropriate, it can interfere with the growth and development of children, including disorders of emotional, social, motoric and even intellectual development. The teacher has a very important role in choosing games that are suitable and in accordance with the stage of child development. To find out the description of the level of knowledge of kindergarten teachers about the concept of playing in Manokwari Regency. The research method used is a type of research using a descriptive approach which aims to determine the Kindergarten Teacher's Knowledge Level about the Concept of Playing in Manokwari Regency. The variables to be studied are Kindergarten Teacher Knowledge based on education, information, and work experience in Manokwari Regency. The research sample was 63 respondents, the collection used in this study was a questionnaire, data analysis with frequency distribution to determine the proportion of Kindergarten teachers' knowledge about the concept of playing based on age, education sources of information, Conclusions Most of the respondents with educational background, sources of information and experience has a good knowledge of the concept of play.

I. INTRODUCTION

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan dari orang lain serta secara spontan. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain dilakukan karena ingin. Bermain berkaitan dengan tiga hal yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek, dan orientasi tujuan (Hidayat, 2005).

Kebutuhan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orangtua, maupun guru perlu perlu memmanifestasikan kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi atau mahal, tetapi apapun dapat dijadikan alat bermain, misalnya daun dapat dijadikan alat hitung untuk mengembangkan konsep matematika, dengan menggunakan daun anak dapat mengklasifikasikan jenis-jenis daun, mengenali bentuk daun, mengenali warna daun, memahami manfaat daun dan sebagainya. Daun juga dapat mengembangkan konsep sains dan dapat dijadikan bahan kreasi seni untuk anak. Indonesia negeri yang kaya sumber alam yang masih dapat kita eksplorasi untuk dijadikan alat bermain (Soetjningsih, 2012)

Guru Taman Kanak-kanak hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) karena anak juga sebagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya

dikembangkan secara bersamaan sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Elizabeth, 1999).

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam kegiatan bermain pada usia 1-3 tahun dapat menjadi stimulus yang sangat diperlukan untuk merangsang perkembangan kognitif, motorik, kecerdasan, bahasa, dan adaptasi sosial (Suherman, 2010). Berbagai data dan penelitian menyatakan bahwa bermain dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif 70% lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan Alat Permainan Edukatif untuk perkembangan otak anak di 3 tahun pertama usianya (Bermain Stimulus, 2010). Alat permainan mempunyai peranan penting sebagai stimulus dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Hasil penelitian Hurlock (1999) dalam Suyadi (2009), mengatakan bahwa alat permainan yang diberikan saat bermain dapat merangsang perkembangan yang utuh baik secara kognitif, motorik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Pemilihan alat permainan mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap tumbuh kembang anak (Soetjningsih, 2012).

Kenyataannya saat ini, permainan yang menyebar di masyarakat lebih banyak didominasi permainan non-edukatif sehingga tidak sedikit mainan yang diproduksi dari pabrik memiliki fungsi yang kurang dalam menunjang tumbuh kembang anak. Alat permainan tersebut antara lain kartu bergambar, manusia karet, *Video games*, mainan elektronik dan mainan yang berbasis komputer lainnya. Salah satu contoh permainan elektronik seperti permainan berupa pertarungan atau pertandingan/tinju, dengan gambar animasi pahlawan, hanya akan menanamkan sifat-sifat kekerasan, sebab anak cenderung akan meniru apa

yang dilihat. Kemudian permainan kartu bergambar hanya akan menanamkan sifat judi dalam diri anak (Suyadi, 2009).

Dalam memilih alat permainan perlu diperhatikan unsur edukatif sehingga anak tidak hanya bermain tetapi juga belajar (Musbikin, 2010). Jika pemilihan alat permainan yang diberikan tidak tepat, dapat mengganggu tumbuh kembang anak antara lain gangguan perkembangan emosi, sosial, motorik bahkan inteleguitasnya. Sebagai contoh, alat permainan *video games* hanya akan menumbuhkan sikap individualis dan kurang kreatif karena terlalu sibuk dan asyik dengan dirinya sendiri tanpa ada waktu untuk bersosialisasi dengan orang lain (Prakoso, 2009)

Dari hasil wawancara dengan beberapa guru pada Taman Kanak-kanak pertiwi VI dan Taman Kanak-kanak Yapis 01 Manokwari pada jam belajar inti anak-anak bermain di kelas masing-masing sesuai umur dan teman sebaya, jika jam pelajaran sudah selesai anak-anak bebas bermain bersama anak-anak yang lain. Guru terlebih dahulu harus memahami inti dari setiap pengetahuan

yang akan dibangun pada anak. Karena pengetahuan didapat dari interaksi terhadap lingkungan sekitar.

Dalam membangun pengetahuan pada anak, guru juga harus memperhatikan tahap perkembangan kognitif anak yang sangat mempengaruhi kemampuan anak dalam berpikir. Guru harus memiliki keterampilan dalam membangun pengetahuan sesuai dengan kemampuan berpikir anak (Sri Wahyuningsih, 2012).

Bermain disekolah dapat membantu perkembangan anak apabila cukup diberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan. Anak-anak membutuhkan waktu tertentu untuk dapat mengembangkan ketrampilan tertentu Ketika melakukan permainan. Tersedianya ruangan dan materi yang cukup memberi kesempatan pada anak untuk aktif dan produktif melakukan kegiatan bermain. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam memilih permainan yang cocok dan sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak, untuk itu sangat penting bagi guru taman kanak-kanak untuk mempunyai pengetahuan tentang konsep bermain bagi anak pra sekolah.

II. METHODS

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian menggunakan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Guru Taman Kanak-Kanak Tentang Konsep Bermain Di Kabupaten Manokwari. Variabel-variabel yang akan diteliti adalah Pengetahuan Guru Taman Kanak-Kanak berdasarkan pendidikan, informasi, dan pengalaman kerja di

Kabupaten Manokwari. Sampel penelitian 63 responden, pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah koesioner, analisa data dengan distribusi frekuensi untuk mengetahui proporsi pengetahuan guru Taman Kanak-Kanak Tentang Konsep Bermain berdasarkan umur, Pendidikan sumber informasi, Simpulan

III. RESULT

1. Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Pendidikan

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Responden Tingkat Pengetahuan
Berdasarkan Pendidikan

No	Pendidikan	Tingkat Pengetahuan					
		Baik	%	Cukup	%	Kurang	%
1	SD	0	0	0	0	0	0
2	SMP	0	0	0	0	0	0
3	SMA	10	16	5	8	0	0
4	PT	48	76	0	0	0	0
Total		58	92	5	8	0	0

Sumber : Data Primer 2019 (Data yang diolah)

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa dari 63 responden berdasarkan tingkat pendidikan SMA dengan tingkat pengetahuan nilai baik 10 orang (16%) presen dan cukup 5 orang (8%). Perguruan Tinggi (PT) dengan tingkat pengetahuan nilai baik 48 orang (6%) Sedangkan untuk kategori kurang tidak ada.

2. Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Sumber Informasi

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Responden Tingkat Pengetahuan
Berdasarkan Sumber Informasi

No	Informasi	Tingkat Pengetahuan					
		Baik	%	Cukup	%	Kurang	%
1	Pernah	58	92	5	8	0	0
2	Belum Pernah	0	0	0	0	0	0
Total		63	92	0	8	0	0

Sumber : Data Primer 2019 (Data yang diolah)

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa dari 63 responden semuanya sudah pernah mendapatkan sumber informasi. Pengetahuan berdasarkan sumber informasi baik sebanyak 58 orang (92%) dan cukup 5 orang (8%) mempunyai dengan presentase 100 %. Sedangkan untuk kategori kurang tidak ada

3. Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Pengalaman Kerja

Tabel 3

Distribusi Frekuensi Responden Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Pengalaman Kerja

No	Pengalaman Kerja	Tingkat Pengetahuan					
		Baik	%	Cukup	%	Kurang	%
1	< 5 tahun	0	0	5	8	0	0
2	> 5 tahun	58	92	0	0	0	0
Total		58	92	5	8	0	0

Sumber : Data Primer 2019(Data yang diolah)

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa dari 63 responden berdasarkan pengalaman kerja < 5 tahun dengan tingkat pengetahuan dengan kategori cukup 5 orang (8%) , Pengalaman kerja > 5 tahun dengan tingkat pengetahuan nilai baik 58 orang(92%) Sedangkan untuk kategori kurang tidak ada.

IV. DISCUSSION

1. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Pendidikan

Berdasarkan penelitian tingkat pengetahuan responden berdasarkan pendidikan, bahwa, tingkat pengetahuan tentang konsep bermain Sebagian dengan tingkat pengetahuan kategori baik 92%, artinya semua guru pengajar memiliki tingkat pengetahuan berdasarkan pendidikan dengan kategori baik tentang konsep bermain anak walaupun masih terdapat 8% dengan pengetahuan cukup.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penjelasan dari Wawan & Dewi (2011); Notoatmodjo (2010) menjelaskan bahwa pengetahuan yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka dapat mempengaruhi atau menambah pengetahuan seseorang, dan dengan pengetahuan menimbulkan kesadaran yang akhirnya seseorang akan berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Menu

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa tingginya pengetahuan guru di TK disebabkan karena memiliki tingkat pendidikan yang sebagian besar adalah Perguruan Tinggi (PT). Selain itu guru TK sebagian besar sudah mendapatkan informasi melalui pelatihan maupun seminar. Hal ini sesuai dengan teori (Notoadmojo, 2010) yang menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang akan semakin tinggi pula tingkat pengetahuan intelektualnya.

2. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Sumber Informasi

Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan responden berdasarkan sumber informasi, semua responden telah memperoleh informasi tentang konsep bermain pada anak pra sekolah sehingga Sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan baik sebesar 92% dan cukup sebesar 8 %.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penjelasan dari Notoatmodjo (2010), yang menjelaskan bahwa informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Sumber informasi dapat di peroleh dari berbagai sumber seperti:

- a. Media cetak :
Koran dan majalah
- b. Media elektronik : Tv, Radio, dan internet

- c. Tenaga Kesehatan :
Perawat, bidan dan dokter.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa semua guru di TK memiliki informasi pada kategori baik karena guru sudah mendapatkan informasi dari pendidikan formal yang sudah mereka lewati, serta sudah mendapatkan informasi dari berbagai sumber lainnya seperti media cetak, media elektronik dan petugas kesehatan sehingga informasi yang dimiliki oleh guru tentang konsep bermain anak sangat baik.

3. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Pengalaman Kerja

a. TK Pertiwi VI

Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan berdasarkan pengalaman kerja, bahwa guru TK dari 63 responden, dengan pengalaman kerja < 5 tahun, tingkat pengetahuan cukup 5 orang dengan presentase 8 %, responden dengan Pengalaman kerja > 5 tahun mempunyai tingkat pengetahuan baik 48 orang dengan presentase 92% dan tidak ada responden dengan pengetahuan kurang. 0%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penjelasan dari Notoatmodjo (2010), yang menjelaskan bahwa Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian

besar guru TK mempunyai pengalaman kerja <5 tahun berada pada kategori cukup sedangkan pada guru dengan pengalaman kerja lebih dari 5 tahun semuanya mempunyai pengetahuan baik, Pengalaman yang lama sebagai guru TK membuat para guru akan berusaha untuk selalu mencari informasi terkait perkembangan anak dan konsep bermain.

V. CONCLUSION

A. Kesimpulan

1. Sebagian besar responden dengan latar belakang Pendidikan lulus perguruan tinggi mempunyai pengetahuan yang baik tentang konsep bermain
2. Semua responden pernah mendapat informasi tentang konsep bermain sehingga Sebagian besar mempunyai pengetahuan baik tentang konsep bermain.
3. Sebagian besar responden dengan pengalaman kerja lebih dari 5 tahun dan dengan tingkat pengetahuan baik

B. Saran

Dari hasil penelitian yang

didapatkan, peneliti dapat memberikan saran yang ditujukan kepada :

1. Bagi Pengelola Pendidikan Dan Taman Kanak-Kanak

Pengetahuan guru tentang konsep bermain perlu ditingkatkan dengan cara lebih banyak membaca buku, mengikuti seminar atau workshop sehingga menambah pengetahuan dan kreatifitas dalam menerapkan konsep bermain sesuai usia dan tumbuh kembang anak.

2. Manfaat Bagi Pelayanan Kesehatan

penelitian ini dapat menjadi acuan dan masukan untuk meningkatkan pelayanan kesehatan khususnya dalam pengembangan konsep bermain anak, khususnya dalam meningkatkan layanan Usaha Kesehatan Sekolah yang merupakan program Puskesmas

3. Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai langkah awal dalam penelitian dan di harapkan untuk penelitian lebih lanjut agar menjadi lebih kearah hubungan atau faktof-faktor yang mempengaruhi pengetahuan tentang konsep bermain.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka cipta Dharma., K.K. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan: Panduan Melaksanakan Dan Menerapkan Hasil Penelitian*, Jakarta: Trans Info Media
- Hainstock, Elizabeth G.(1999). *Metode Pengajaran Montessori, Untuk Anak Prasekolah*. Jakarta : pustaka Delta Pratara
- [Http://paud-anak.bermain.belajar. Blogspot. Com/2014/makalah-bermain-dan-kreatifitas-anak.html](http://paud-anak.bermain.belajar.blogspot.com/2014/makalah-bermain-dan-kreatifitas-anak.html)
- Hidayat A,A,A, (2005), *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*,. Jakarata : Salemba medika
- Hidayat A,A,A, (2009), *Metode Penelitian Keperawatan dan Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika

- Hidayat A,A,A, (2012), *Riset Keperawatan Dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta : Salemba medika
- Heinich, Molenda dan Russel.(2010). *Intruactional Media and technologies for Learnin*. New Jersy: Printice-Hall, Inc.A. Simon & Schuster Company.
- Musbikin, Imam.(2010).*Mendidik Anak Kreatif ala Einstein*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2003). *Konsep & Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Surabaya: Salemba Medika
- Soetjningsih (2012). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (INDINA)
- Suherman, S. (2010). *Instrumen Anak Pengembang Kreativitas*. Jakarta: Salemba Medika
- Suyadi, (2010). *Psikologi belajar paud*. Jogjakarta: Pedagogia
- Setiadi. (2007). *Konsep & penulisan riset keperawatan* (ed.1). Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sriwahyunengsi. (2012). *Membangun Pengetahuan Pada Anak*. Diakses pada tanggal 3 Juli 2016.
- https://sriwahyunengsi.wordpress.com/2012/11/20/membangun-pengetahuan_pada-anak/
- Sugiyono (2013).*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Wawan, A & Dewi,N. 2010. *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.