

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kelekatan adalah hal yang sangat penting untuk Orang tua dan anak. Kelekatan mengacu pada hubungan antara Orang tua dan anak yang diterapkan kedalam jangka hidup, serta hubungan yang baik dengan orang-orang terpenting seperti Orang tua, guru, pengasuh, pasangan, dan teman. Kelekatan merupakan tingkah laku yang khusus pada manusia, yaitu kecenderungan dan keinginan seseorang untuk mencari kedekatan dengan orang lain dan mencari kepuasan dalam hubungan orang tersebut (Cenceng, 2015: 141). Penjelasan di atas menyatakan bahwa kelekatan adalah tingkah laku yang cenderung mencari kedekatan dan menjalin kesan yang mendalam. Kesan tersebut akan terbentuk pada awal masa kehidupannya yaitu pada masa bayi dan masa anak-anak. karena pada masa itu belum terlalu banyak kesan-kesan yang masuk dalam pikiran mereka terlebih pada sebuah pengalaman yang terjadi secara berulang-ulang pada awal masa kehidupannya.

Interaksi adalah hal yang sering dilakukan dengan anggota keluarga maupun dengan orang lain. Perlu diketahui interaksi antara Orang tua dan anak sangatlah penting. dengan kita sering berinteraksi dengan anak hubungan ikatan batin antara Orang tua dengan anak terbentuk (Vatyca, 2017: 2). Bayi yang baru lahir telah memiliki perasaan sosial yakni, kecenderungan alami untuk berinteraksi dan melakukan penyesuaian sosial terhadap orang lain (Desmita, 2009: 119). Interaksi

akan berjalan dengan baik apabila Orang tua dan anak timbul saling pengertian. Orang tua yang memberikan kebebasan berinteraksi kepada anak, maka anak akan merasa nyaman dan lebih terbuka terhadap Orang tuanya dalam bercerita pikiran dan mengungkapkan perasaannya. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa pentingnya berinteraksi. dengan begitu anak akan merasa tenang dan bahagia saat bersama keluarga.

Keluarga merupakan tempat pertama dan yang paling utama memberikan rasa aman dan anak mendapatkan banyak pengalaman-pengalaman baru. Menurut Falah keluarga adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dan masing-masing anggota merasakan ada pertautan batin. Sehingga, diantara mereka terjadi saling mempengaruhi, saling memperhatikan, dan saling menyerahkan diri (Falah, 2014: XXII). pengertian di atas menyatakan bahwa keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak yang memiliki ikatan batin dan saling ketergantungan. Di dalam keluarga terdapat ayah, ibu, dan anak yang biasanya kita sebut dengan anggota keluarga.

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita, dan masa pra sekolah (Wiyani, 2016: 97). Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan. Banyak konsep atau fakta yang memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini ketika

semua potensi anak berkembang paling cepat. Salah satu konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa bermain (Wiyani, 2014: 32). Bermain identik dengan adanya media yang digunakan sehingga anak akan lebih menyukai dan tertarik untuk beraktifitas.

Dakon menjadi salah satu alternatif permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai permainan rutinitas keluarga dirumah. Menurut Fadlilah dakon merupakan bentuk alat permainan yang terbuat dari kayu atau bahan plastik yang dilubangi sesuai ukuran yang diinginkan jumlah lubangnya yaitu 16 lubang. Selain itu disediakan pula biji-bijian atau batu kecil untuk bermain. Permainan ini biasanya hanya dimainkan oleh dua orang anak (Fadillah, 2017: 114). Penjelasan diatas dapat dinyatakan bahwa permainan dakon adalah permainan tradisional yang hanya dapat dimainkan 2 orang saja, tetapi permainan dakon yang akan dikembangkan oleh peneliti kali ini sangat berbeda dengan dakon pada umumnya, karena dakon yang akan dikembangkan kali ini memiliki bermacam warna ukuran yang lebih besar dan dapat dimainkan 4 orang dalam konsep keluarga yakni ayah, ibu, dan anak (adik dan kakak), dan dapat juga dimainkan bersama 3 orang dalam konsep keluarga yakni ayah, ibu dan anak, tetapi lebih diutamakan untuk bermain 4 orang.

Selain itu manfaat permainan dakon sangat banyak diantaranya yaitu dapat mengembangkan perkembangan kognitif, perkembangan motorik, dan perkembangan sosial anak. Saat bermain dakon, anak akan berinteraksi dengan lawan mainnya yaitu Orang tua anak. Dalam bermain

anak dan Orang tua akan berinteraksi dengan baik dan dapat mengembangkan perkembangan bahasa serta sosialnya.

Media DAKE (dakon keluarga) digunakan agar anak lebih tertarik untuk memainkannya. Karena dengan adanya media maka anak lebih tertarik untuk bermain. Anak usia dini lebih suka belajar sambil bermain dengan sesuatu yang nyata (*real/media*), anak akan lebih suka melakukannya dari pada hanya mendengarkan perkataan orang lain (Fitroh, 2015: 1). Sehingga dibutuhkan inovasi permainan yang dapat dimainkan bersama antara anak dan Orang tua sehingga komunikasi antara anak dan Orang tua tetap terjalin dengan baik. Dengan memberikan inovasi-inovasi baru terhadap permainan tradisional yang diubah lebih modern dan unik, diharapkan anak akan lebih memilih dan tertarik untuk memainkan permainan tradisional. dengan begitu permainan tradisional tetap bisa bertahan meskipun bersaing dengan permainan modern. Salah satu contoh permainan tradisional yaitu permainan dakon.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di desa Pengumbulanadi kecamatan tikung kabupaten lamongan peneliti menjumpai banyak anak yang bermain di luar rumah bersama teman-temannya, tidak hanya satu atau dua hari melainkan setiap hari anak selalu bermain diluar tanpa pengawasan dari orang tua. Anak sangat jarang berkumpul dengan orang tua mereka, pada saat pagi anak berangkat sekolah setelah sepulang sekolah anak langsung pergi bermain dan sampai di rumah anak langsung bermain *gadget*. Waktu bersama dengan orang

tua tersita sangat banyak, dengan begitu interaksi antara anak dan orang tua sangat berkurang. Permasalahan ini tidak hanya terjadi dalam satu keluarga tetapi hampir sebagian besar setiap orang tua memiliki masalah yang sama. Berdasar hasil wawancara yang peneliti lakukan pada seorang ibu yang berinisial S mengatakan anak lebih senang bermain di luar rumah dan pada saat pulang, anak hanya makan lalu berangkat lagi. Mungkin kegiatan di rumah membosankan sehingga anak lebih suka bermain di luar. Menurut ibu S, seharusnya waktu anak dengan orang tua lebih banyak, orang tua sering bermain bersama anak, sering melakukan kegiatan bersama, sehingga antara orang tua dan anak bisa lebih dekat. Dengan begitu perlu adanya inovasi permainan yang bisa dimainkan anak dan orang tua di rumah sehingga anak dapat berkumpul dengan orang tua mereka dan bisa bermain bersama.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik dengan bagaimana permainan dakon dapat menumbuhkan kelekatan dalam keluarga sehingga peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media DAKE (Dakon Keluarga) Dalam Menumbuhkan Kelekatan Orang Tua Dan Anak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media DAKE (Dakon Keluarga) sebagai media menumbuhkan kelekatan Orang tua dan anak?

2. Bagaimana kelayakan media DAKE (Dakon keluarga) sebagai media dalam menumbuhkan kelekatan Orang tua dan anak?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Memaparkan proses pengembangan media DAKE (Dakon keluarga) sebagai media menumbuhkan kelekatan Orang tua dan anak
2. Mengetahui kelayakan media DAKE (Dakon keluarga) sebagai media menumbuhkan kelekatan Orang tua dan anak

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan setelah melakukan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa permainan tradisional dakon yang terbuat dari bahan kayu, dan lubang berwarna biru yang terdapat 16 lubang, dan memakai batu berwarna-warni sebagai biji dakon
2. Dakon berbentuk persegi panjang dengan 2 tingkat dan diujung dakon terdapat tempat untuk menyimpan biji dakon (Lumbung)
3. Dimainkan 4 orang (Ayah, ibu, anak, kakak).
4. Terdapat kotak dakon sebagai tempat dakon dan terdapat laci dibagian bawah dengan warna merah, kuning, hijau, dan biru.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar pembahasan lebih fokus dan tidak meluas, perlu adanya pembatasan masalah. Peneliti membatasi masalah pada media yang

digunakan adalah DAKE (Dakon keluarga). keluarga yang memiliki anggota keluarga (ayah, ibu, anak dengan rentang usia 5-6).

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Peneliti melakukan penelitian pengembangan media dake (dakon keluarga) untuk menumbuhkan kelekatan orang tua dan anak. Semakin berkembangnya zaman maka semakin modern permainan zaman sekarang, banyak permainan-permainan tradisional yang ditinggalkan dan dilupakan begitu saja. Padahal permainan tradisional adalah permainan turun temurun dari nenek moyang. Anak-anak sekarang banyak yang memilih bermain *gadget* dari pada bermain permainan tradisional. Anak-anak menganggap, permainan *gadget* lebih bagus dan menarik.

Efek dari permainan *gadget* tidak semua negatif tetapi juga positif apabila digunakan dengan benar. Tetapi fenomena saat ini anak-anak banyak menggunakan *gadget* sebagai alat bermain mereka sehari-hari bahkan kebanyakan memilih untuk bermain sendiri dibandingkan dengan teman-temannya. Khususnya yang terjadi di desa Pengumbulanadi kecamatan Tikung kabupaten Lamongan, banyak anak-anak yang tidak lekat dengan Orang tua mereka dikarenakan anak asik bermain sendiri dan jarang berkomunikasi atau berinteraksi dengan Orang tua mereka. Jika dibiarkan maka berakibat tidak ada kedekatan antara hubungan anak dengan orang tua. Jika anak tidak lekat dengan orang tua maka anak akan berontak, merasa tidak diberi kasih sayang oleh orang tua.

Maka dari itu peneliti mengembangkan permainan tradisional daku untuk menumbuhkan kelekatan antara orang tua dan anak, supaya anak dapat bermain bersama ibu, ayah dan anak. Dengan bermain maka anak akan merasa senang dan bahagia, karena di usia 5-6 tahun hal yang disukai anak adalah bermain. Jika hal itu terus dilakukan maka terjadi interaksi diantara mereka.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini adapun istilah-istilah yang tercantum adalah:

1. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Dake adalah kata singkatan yang berasal dari DA adalah dakon, sedangkan KE adalah keluarga jadi daku yaitu dakon keluarga. Dikatakan dakon keluarga karena dakon dapat dimainkan empat orang yaitu ayah, ibu, anak dan saudara.
3. Ahli media adalah dosen atau orang yang ahli dalam bidang media pembelajaran yang memiliki gelar sarjana S1 dan S2.
4. Kelekatan adalah menyangkut perasaan anak kepada ibu, ayah, atau pengasuh penggantinya yang terbentuk pada dua atau tiga tahun pertama kehidupan anak.
5. Interaksi adalah suatu tindakan yang terjadi ketika dua orang atau lebih mempengaruhi satu sama lain.