

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rekreasi merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk mendapatkan kesenangan atau kepuasan dan dilakukan pada saat waktu luang. Kebutuhan rekreasi bukan hanya dibutuhkan oleh orang dewasa, namun juga sangat dibutuhkan oleh anak-anak. Kegiatan rekreasi bagi anak tentunya bisa dilakukan dimana saja baik didalam maupun diluar ruangan. Kegiatan rekreasi bagi anak salah satunya yaitu bermain permainan karena bersifat bebas, aktif dan dilakukan dengan sederhana serta tidak membutuhkan fasilitas yang mengeluarkan biaya mahal.

Permainan adalah suatu kegiatan yang didalamnya terdapat peraturan dan persyaratan yang telah disepakati. Permainan menjadi suatu kebutuhan alami dalam diri dengan memberikan kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan dalam hidup. Konteks dalam permainan adanya suatu interaksi antara pemain satu dengan pemain yang lain untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan bermanfaat untuk perkembangan bahasa, perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan kognitif, fisik dan kreativitas seseorang.

Anak usia sekolah adalah anak usia 7-12 tahun (Depkes, 2011). Karakteristik anak dapat dibentuk dari cara anak menghabiskan waktu diluar rumah, aktivitas fisik anak semakin meningkat, dan pada usia tersebut anak akan mulai mencari jati dirinya. Tugas perkembangan anak menurut (Potter dan Perry, 2005) adalah masa anak usia sekolah berfokus pada kemampuan fisik, kognitif dan emosional. Anak usia sekolah anak sudah mulai mengenal tanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan bersama orang lain. Usia ini anak akan memperoleh dasar-dasar pengetahuan melalui lingkungan sekitarnya, hal ini tentunya perlunya media yang membantu dalam memberikan pengarahan atau pemahaman kepada anak dengan cara yang lebih menyenangkan yaitu dengan bermain.

Perencanaan alat permainan anak dibuat sebagai bentuk rekreasi untuk membantu anak belajar dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan perkembangan kognitif, motorik dan emosional anak. Perencanaan permainan merupakan pengembangan dari permainan tradisional maupun permainan non tradisional non teknologi. Perencanaan permainan sebagai bentuk rekreasi atau hiburan kepada anak-anak usia sekolah yang memberikan edukasi sesuai dengan usianya. Perencanaan permainan untuk anak usia sekolah tentunya disesuaikan dengan karakter anak sehingga sesuai dengan minat anak.

1.2 Tujuan

Tujuan dilakukannya kegiatan tugas akhir ini diharapkan mampu mencapai segala sesuatu yang telah direncanakan. Tujuan kegiatan yang dilakukan yaitu:

1. Mengidentifikasi karakteristik anak usia sekolah
2. Mengidentifikasi tingkat kemampuan anak usia sekolah di Kabupaten Bogor
3. Mengidentifikasi preferensi permainan anak
4. Merancang permainan anak untuk memberikan rekreasi kepada anak dan memberikan manfaat bagi kognitif, motorik dan emosional anak.



2

1.3 Manfaat

Manfaat penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, manfaat yang didapatkan dari kegiatan tugas akhir yaitu bertambahnya wawasan pengetahuan atau ilmu dari kelompok teori dan praktik mengenai permainan anak usia sekolah.
2. Bagi Pembaca, manfaat yang didapatkan dari kegiatan tugas akhir yaitu menambah kemampuan dalam menganalisis masalah terkait dengan penelitian dan mengetahui hasil dari penelitian atau riset yang telah dikerjakan.
3. Bagi Anak usia sekolah, manfaat yang didapatkan dari kegiatan Tugas Akhir yaitu mendapatkan sebuah permainan baru, adanya rasa senang, meningkatkan perkembangan sensorik, motorik dan emosional anak.

1.4 Luaran

Luaran kegiatan tugas akhir yang berkaitan dengan Perencanaan Permainan Anak Usia Sekolah di Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat. Perencanaan permainan dibuat berdasarkan karakteristik anak usia sekolah, sehingga sesuai dengan kepribadian anak di Kabupaten Bogor.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies