

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini berada pada masa *Golden Age* atau biasa disebut masa keemasan, masa dimana individu yang unik sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Masa keemasan ini hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi, serta sangat menentukan kualitas perkembangan manusia kedepannya. Selama periode sensitif ini, anak akan mulai peka pada lingkungannya termasuk berbagai upaya pendidikan, baik yang disengaja ataupun tidak disengaja. Mereka juga sangat mudah menerima stimulus yang ada di sekitar mereka. Apa yang diajarkan dan diterima anak usia dini akan memengaruhi cara mereka bertindak dan memilih pada akhirnya (Akollo, dkk, 2020, hlm. 41). Maka dari itu, masa usia dini ini sangat penting untuk mendapat perhatian, terlebih saat ditemukan suatu penyimpangan harus diberikan penanganan.

Kehidupan usia dini adalah periode penting atau sensitif, stimulus dan perangsangan harus diatur kualitasnya sebaik mungkin. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan yang terjadi dan diperoleh oleh anak saat usia dini sangat mempengaruhi perkembangan periode berikutnya, bahkan sampai anak dewasa. Maka dari itu, anak usia dini harus mendapatkan stimulus yang mendukung pertumbuhan dan perkembangannya. Hal ini sejalan dengan Permendikbud RI No. 146 Tahun 2014 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan paling mendasar dan penting karena masa selanjutnya pasti dipengaruhi oleh perkembangan ini.

Perkembangan anak pada masa selanjutnya pasti akan sangat dipengaruhi oleh stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Sehingga, usia dini adalah periode paling tepat untuk mendorong dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara optimal. Anak adalah individu unik, sehingga stimulus yang diberikan pun harus searah dengan karakteristik dan kebutuhannya. Anak usia dini mengalami perkembangan yang cepat dalam semua aspek perkembangan, yang mengakibatkan perubahan dalam masing-masing aspek perkembangan. Salkind (dalam Dewi, dkk., 2020, hlm. 184) menggambarkan perkembangan sebagai kumpulan perubahan yang bergerak secara linier yang disebabkan oleh hubungan

antara faktor biologis dan lingkungan. Faktor biologis bersumber dari dalam diri anak, sedangkan faktor lingkungan memerlukan peran orang lain, dan dalam prosesnya melibatkan perkembangan sosial emosional.

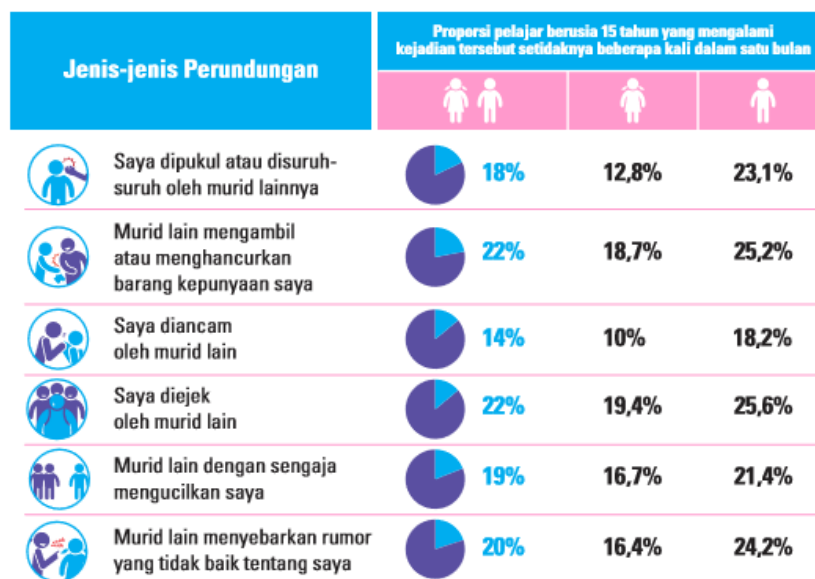
Emosi mempunyai peranan esensial pada perkembangan anak sebab memengaruhi perilaku anak. Masa kanak-kanak awal adalah masa kesenjangan atau tidak seimbang, karena anak tidak fokus dan sangat mudah mengikuti emosi, yang membuat sulit untuk diarahkan dan dibimbing (Ainiyah, 2017, hlm. 92). Anak mempunyai kebutuhan emosional untuk dicintai, dihargai, rasa aman, merasa terampil, dan mengoptimalkan kemampuan mereka (Woolfson dalam Nurmalitasari, 2015, hlm. 106). Anak prasekolah dapat mengalami dampak emosi pada kepribadian dan penyesuaian diri mereka dengan lingkungan sosialnya karena biasanya mereka mengekspresikan emosi secara bebas dan terbuka (Dewi, dkk, 2020, hlm. 182). Tidak sedikit anak yang kurang atau bahkan tidak terpenuhi kebutuhannya atau merasa tidak mendapatkan haknya menjadikan dirinya tidak mampu mengekspresikan perasaan emosionalnya secara tepat sehingga timbul perilaku yang kurang baik, salah satunya perilaku agresif.

UNICEF menegaskan bahwa perilaku agresif di kalangan anak muda, termasuk kekerasan dan perundungan, memiliki kaitan dengan meningkatnya resiko gangguan psikis dalam rentang kehidupan, fungsi sosial yang buruk dan proses pendidikan. Sejalan dengan Undheim, A. M., & Sund, A. M (dalam Ferdiansa & Neviyarni, 2020, hlm. 8) yang mengungkapkan bahwa perilaku-perilaku yang mengintimidasi dan agresif adalah masalah serius yang menimbulkan dampak negatif pada kesehatan mental anak dan juga prestasinya di sekolah. Berdasarkan hasil Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHAR) oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA), tahun 2018, diketahui bahwa:



Gambar 1.1 Pelaku Kekerasan

Peran teman sebaya sangat penting dan perlu menjadi perhatian, karena merupakan bagian lingkungan anak yang mempengaruhi fungsi sosialnya.



Gambar 1.2 Jenis Perundungan

Bentuk tindakan pada gambar merupakan jenis-jenis perundungan, yang juga merupakan bentuk tindakan perilaku agresif. Jelas demikian, kecenderungan perilaku agresif mendorong atau memungkinkan timbulnya perundungan dan tindakan bullying. Hal yang paling mengerikan, berdasarkan pernyataan Menteri Sosial 5, hampir 40% kasus bunuh diri di Indonesia disebabkan oleh perundungan. Untuk mengurangi bahkan menghindari hal ini terjadi lebih jauh lagi, tentu harus mendapatkan perhatian dan penanganan sejak dini.

Munculnya perilaku agresif pada anak sangat berkaitan dengan kemarahan pada dirinya.

Menurut Wiyani (dalam Nova, 2018, hlm. 2-3), perilaku agresif adalah ketika seseorang berusaha menyerang seseorang secara fisik atau verbal, baik secara disengaja maupun tidak disengaja. Secara fisik, bentuk perilaku agresif termasuk memukul, menendang, mencubit, menggigit, dan tindakan fisik lainnya. Bentuk perilaku agresif secara verbal termasuk menghina, mengomel, memaki, mengejek, dan tindakan verbal lainnya. Anak-anak yang agresif menganggap perilaku mereka sebagai cara untuk memecahkan masalah. Beberapa faktor menyebabkan anak-anak memiliki karakteristik yang cenderung negatif.

Menurut Krishnaveni & Shahin (dalam Rakhmi, 2018, hlm. 12) perilaku agresif merupakan sebuah perilaku yang bertujuan menyakiti, melukai atau menciderai lawan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hani Mukhtar Darti dalam chanel YouTube Bincang Sehati yang tayang pada 21 Maret 2019, yang

menegaskan bahwa “prinsip anak dengan perilaku agresif adalah saya menang dan kamu kalah. Hal ini menunjukkan bahwa upaya anak menyakiti lawannya adalah untuk memperoleh kemenangan. Musbikin (dalam Nova, 2018, hlm. 3) menegaskan bahwasannya perilaku agresif anak diabaikan dan berlangsung secara konsisten apalagi mendapat dukungan, lantas kemungkinan anak untuk menjadi individu yang berkepribadian anti-sosial semakin besar. Hal ini terjadi sebab perilaku agresif adalah tindakan yang tidak menyenangkan dan tidak disukai bahkan cenderung dihindari.

Suyono (dalam Wulandari, 2010, hlm. 3) mengungkapkan bahwa salah satu penyebab anak menggunakan cara yang kasar atau tindak kekerasan bermaksud menyelesaikan berbagai persoalan atau mencapai tujuan merupakan bukti tumpulnya kecerdasan sosial dan emosional anak. Kecerdasan sosial, menurut Wulandari (2010, hlm. 4), didefinisikan sebagai tingkat kesadaran dan pengetahuan manusia yang tinggi. Ini digunakan untuk membuat kehidupan manusia lebih baik bagi masyarakat sekitarnya. Perilaku sosial terdiri dari strategi berteman dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam menjalin hubungan interpersonal (Prahasti, 2016, hlm. 6). Orang dengan kecerdasan emosional tinggi dapat dilihat dari kemampuannya dalam mengendalikan diri, mampu mengendalikan dan mengatasi stres, tidak mudah menyerah, dan terus berusaha.

Sejalan dengan Mayer & Salovey (dalam Dewi, dkk, 2020, hlm. 183), yang menegaskan jika individu mempunyai kecerdasan emosi tinggi maka jalinan sosialnya jauh lebih baik, mereka memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah emosional dengan lebih cepat serta mudah, memiliki kemampuan yang baik pada kecerdasan verbal dan sosial, jarang melibatkan diri pada permasalahan perilaku. Proses perkembangan yang mendukung kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya ini mencakup perkembangan emosi, intelektual, bahasa, sosial, dan perilaku. Maka, tumbuh kembang merupakan mekanisme berkelanjutan mulai dari perancangan sejak dini hingga dewasa, genetik dan lingkungan pun mempengaruhinya. Sekaitan dengan itu tentunya memperlihatkan jika perkembangan terjadi saat dalam kandungan hingga lahir,

tumbuh dan kembang anak lebih mudah diamati ketika sudah lahir (Wirawan, dkk, dalam Mahmud, 2019, hlm. 689).

Menurut Hidayah (dalam Nova, 2018, hlm. 4), bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran melalui permainan memerankan tokoh yang ada di lingkungan sekitar anak, kemudian anak memperagakan dan menyalurkan imajinasinya. Adanya kegiatan itu, diharapkan anak mampu menghayati apa yang menjadi tujuan dari kegiatan. Menurut Nana Sudjana (dalam Prahasti, 2016, hlm. 27) sosiodrama atau bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang dilaksanakan yang cara menyajikan dan menampilkan kegiatan yang didalamnya menyangkut tingkah laku dan sekaitan permasalahan sosial. Bermain peran merupakan bermain tentang kehidupan, kegiatan ini tidaklah mudah seperti anggapan orang dewasa karena dalam prosesnya berhubungan dengan sikap dan karakter. Menurut Beaty (dalam Inten, 2017, hlm. 111) anak yang sering melakukan kegiatan bermain peran, saat dewasa nanti seringkali mereka yang paling berhasil dalam hidupnya.

Menurut Mulyasa (dalam Nova, 2018, hlm. 4), bermain peran mengajak anak untuk belajar menyelesaikan masalah dengan bantuan teman-temannya sendiri sebagai kelompok sosialnya. Bermain peran memberikan kesempatan untuk mempelajari perasaan, sikap, nilai, dan beberapa pendekatan penyelesaian permasalahan secara kolektif. Joyce, dkk (Prahasti, 2016, hlm. 28), juga mengungkapkan bahwasannya bermain peran merupakan model pembelajaran dengan berlandaskan pada dimensi pendidikan individu dan sosial. Anak akan menemukan makna pribadi dengan bantuan model ini, melalui interaksi dengan kelompok sosialnya.

Dengan adanya teknik bermain peran ini, dapat membantu anak menemukan, memahami dan mengembangkan jati diri mereka secara tersirat Apipah (dalam Dewi, 2020) juga menjelaskan bahwa metode bermain peran memberikan efek atau konsekuensi yang baik pada perilaku anak serta memiliki nilai yang tentunya bermanfaat. Anak tentunya bisa memahami nasehat dan amanat yang ada dalam alur cerita terutama pada karakter yang diperankannya. Maka anak akan sadar dan mampu membedakan antara tindakan baik dan

tindakan buruk, oleh sebab itu anak dengan kecenderungan perilaku agresif akan menyadari jika perilaku yang dilakukannya tidaklah baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada guru di TK Perwari 1, yang dilakukan pada awal bulan Februari 2023, terdapat anak dengan perilaku kasar, bentuk perilakunya pun secara fisik dan juga verbal. Perilaku yang sering terjadi yaitu mendorong, memukul, menendang, berkelahi, mengejek dan berbicara kasar. Perilaku ini sering terjadi, meskipun hanya disebabkan oleh hal yang terkesan kecil dan sepele. Menurut guru kelas A di TK Perwari 1, hal yang menjadi penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak yaitu keterampilan emosi yang belum terlatih, keinginan yang tidak terpenuhi, dan kurang perhatian serta kasih sayang dari orang terdekatnya termasuk ayah dan ibu dengan kesibukannya bekerja, sehingga anak terkesan mencari perhatian.

Perilaku agresif ini mempengaruhi interaksi dan hubungan sosial anak dengan lingkungannya tidak berjalan dengan baik. Anak dengan perilaku tersebut selalu menimbulkan ketidaknyamanan terhadap lingkungan sekitarnya, termasuk menimbulkan aktivitas pembelajaran yang terganggu. Pembelajaran terganggu karena timbul kegaduhan dan kekacauan di kelas, bahkan dapat menyebabkan teman di kelasnya sampai menangis.

Anak dengan kecenderungan perilaku agresif tentunya akan terhambat perkembangan sosialnya sehingga akan mempengaruhi perkembangan yang lainnya. Sedangkan terbentuknya karakter dan kepribadian seseorang dimulai dari usia dini. Untuk menangani kecenderungan perilaku agresif anak, perlu mendapatkan tindakan yang benar dan maksimal. Bermain peran di sini melibatkan anak-anak secara aktif memainkan peran mereka, anak yang memiliki perilaku agresif haruslah memainkan peran mereka secara langsung.

Secara tidak langsung, perkembangan anak dipengaruhi oleh dorongan untuk berpartisipasi secara aktif dalam peran yang mereka mainkan. Tidak hanya itu, anak pun tentu mulai untuk sadar bahwa tindakan yang dianggap melukai juga merugikan diri sendiri dan orang lain adalah kekeliruan yang semestinya dihilangkan. Melalui bermain peran, anak akan bertemu dengan berbagai tokoh dengan karakter berbeda, sehingga diharapkan anak mampu menyelesaikan masalahnya dari pengalaman yang diamati secara langsung. Bermain peran ini

diharapkan memberikan pemahaman pada anak mengenai hubungan dengan dirinya dan juga orang lain, serta mampu menyalurkan emosinya dengan tepat tanpa merugikan orang lain.

Dari masalah yang disampaikan di atas, penting adanya upaya yang tepat demi mengurangi kecenderungan perilaku agresif. Metode bermain peran sangat jarang dilakukan guru maupun orang tua, nyatanya bermain peran mempunyai manfaat besar dalam menunjang perkembangan anak. Pada penelitian ini, peneliti hendak menguji keefektifan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif pada beberapa anak di TK Perwari 1 dengan menggunakan desain *Single Subject Research* (SSR). Oleh sebab itu, peneliti hendak melaksanakan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia Dini”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar pada latar belakang yang dipaparkan di atas, diidentifikasi bahwa terdapat permasalahan sebagai berikut:

- a) Ditemukannya anak dengan kecenderungan perilaku agresif yang mempengaruhi kehidupan sosialnya.
- b) Kurangnya stimulus untuk merangsang perkembangan psikososial.
- c) Metode bermain peran jarang digunakan.
- d) Bermain peran berdasar pada dimensi pribadi dan social, dengan bermain peran, membantu anak menyelesaikan masalah pribadinya dan memaknai lingkungan sosial bagi dirinya.

1.3 Batasan Masalah

Beralaskan pada identifikasi masalah, peneliti berupaya mengatasi masalah yang akan diteliti, yaitu dengan mencermati keefektifan metode bermain peran dalam upaya mengurangi perilaku agresif anak usia dini.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Merujuk pada batasan masalah yang telah ditentukan dan agar penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut:

- a) Bagaimanakah perilaku agresif anak di TK Perwari 1 sebelum diterapkan metode bermain peran?

- b) Bagaimanakah perilaku agresif anak di TK Perwari 1 saat diterapkan metode bermain peran?
- c) Bagaimanakah perilaku agresif anak di TK Perwari 1 setelah diterapkannya metode bermain peran?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu:

- a) Untuk mengetahui kecenderungan perilaku agresif anak di TK Perwari 1 sebelum diterapkan metode bermain peran.
- b) Untuk mengetahui kecenderungan perilaku agresif anak di TK Perwari 1 saat diterapkan metode bermain peran.
- c) Untuk mengetahui kecenderungan perilaku agresif anak di TK Perwari 1 setelah diterapkan metode bermain peran.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian bermanfaat, dengan intensi berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menumbuhkan dan menambah pengetahuan serta membuka pikiran terhadap pendidikan anak usia dini terkait kecerdasan sosial emosional anak, mengenai pentingnya memperhatikan kemampuan anak dalam mengelola emosinya sehingga menimbulkan tindakan yang tepat. Diharapkan pula, penelitian ini memberikan gambaran keefektifan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru dan Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini memberikan motivasi agar lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode dan juga materi yang disesuaikan perkembangan dan kebutuhan anak, serta dapat memberikan informasi mengenai metode bermain peran yang dinilai efektif dalam menumbuhkan dan mengembangkan sosial emosional anak, terlebih jika sering mendapati perilaku agresif anak.

b) Bagi Orang Tua

Adanya penelitian ini, peneliti berharap memberikan informasi dan pemahaman pada orang tua bahwa lingkungan sekitar dan pengalaman

anak sangat mempengaruhi karakter dan perilakunya. Selain itu diharapkan orang tua menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pendidikan kepada anaknya.

c) Bagi Anak

Diharapkan mampu mengembangkan kemampuan anak mengontrol emosi dan mengarahkannya pada hal yang lebih positif, sehingga perilakunya tidak merugikan dirinya dan juga orang lain, sehingga perkembangan sosial anak tumbuh dengan baik.

d) Bagi Peneliti

Diharapkan menjadi sumber agar lebih memahami karakter, menambah wawasan dan informasi mengenai pentingnya sebuah metode pembelajaran menyenangkan. Peneliti berharap, peneliti selanjutnya menjadikan penelitian sebagai referensi serta mampu melaksanakan penelitian dengan lebih baik lagi mengenai keefektifan bermain peran dalam upaya mengurangi kecenderungan perilaku agresif anak usia dini.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN Bagian ini adalah pembuka dari penulis yang didalamnya membahas latar belakang penelitian yang merupakan gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dari identifikasi masalah, batasan masalah, hingga rumusan masalah merupakan pertanyaan dari permasalahan yang akan diteliti lebih lanjut. Tujuan dan manfaat penelitian untuk mengetahui penyebab terjadinya suatu kondisi. Dan struktur penelitian menjabarkan gambaran bahasan dalam setiap bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA Bagian ini merupakan bahasan tentang kerangka teori yang relevan dengan metodologi penelitian ini, yang menghasilkan hipotesis atau dugaan terkait permasalahan.

BAB III METODE PENELITIAN Bagian ini merupakan bahasan tentang metode penelitian, yaitu rumus atau cara dalam memperoleh dan pengolahan data. Peneliti menetapkan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode *Single Subject Research* (SSR) sebagai metode penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN Bagian ini merupakan pemaparan hasil temuan terkait proses pengumpulan data yang menjadi jawaban

dari rumusan masalah serta mengungkapkan secara detail dan komprehensif. Bab ini menjelaskan pengolahan data dari penelitian *Single Subject Research* (SSR) pada subjek yang memiliki kecenderungan perilaku agresif dengan pemberian *treatment* menggunakan metode bermain peran. Sedangkan pembahasan adalah penjabaran berupa deskripsi dari hasil temuan penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI Bagian ini adalah tahapan akhir dari pelaporan penelitian yang didalamnya memberikan penjelasan dari pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta memberikan rekomendasi dari hasil temuan kepada berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA Bagian ini berisi tentang daftar sumber atau rujukan yang tertera pada skripsi ini.

LAMPIRAN Bagian ini merupakan bagian akhir skripsi yang berisikan data-data, catatan dan dokumentasi lainnya.