

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini berbagai upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam menumbuhkan dan mengembangkan perilaku anak sangat beragam sekali. Hal ini dapat terlihat pada perubahan yang ada pada diri anak setelah mengikuti pendidikan yang diselenggarakan yaitu pendidikan Taman Kanak-kanak. Perubahan perilaku tersebut dapat menjadi dasar bagi perilaku anak selanjutnya, dikarenakan perilaku anak berbeda dengan orang dewasa, ia lebih bersikap aktif, dinamis, ceria, kreatif, tidak rasional, egosentris, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar (Solehuddin, 2000).

Perilaku tersebut tumbuh dan berkembang sejalan dengan pertumbuhan struktur badaniah serta perubahan usianya. Seorang anak yang berusia 2 tahun, perilakunya akan berubah ketika menginjak usia 3 tahun. Begitu juga pada usia 4 tahun, 5 tahun dan seterusnya. Namun tidak semua anak yang setara usianya memiliki perilaku yang sama. Hal ini dikarenakan tingkat emosionalitas yang berbeda dan mempunyai karakteristik yang berbeda pula. Sejalan dengan perkembangan fisik dan usianya, “setiap anak memiliki temperamen yang berbeda. Selain itu, suasana hati serta perilakunya mudah sekali berubah. Sebagian anak lebih banyak menuntut dan mudah tersinggung dibanding anak yang lainnya” (Nugraha, 2003).

Adanya perubahan perilaku tersebut menjadi tanggung jawab bagi para pendidik di Taman Kanak-kanak karena pada dasarnya tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (standar pelayanan minimal penyelenggaraan pendidikan TK). Hal ini diperjelas oleh Gunarti (2008) bahwa perilaku anak usia dini pada masa ini

sedang dalam pembentukan, selain karena faktor genetik, lingkungan sangat berpengaruh dalam membentuk kepribadiannya. Anak usia dini bersifat imitatif atau peniru, apa yang ia lihat, rasakan dan lihat dari lingkungannya akan diikutinya karena ia belum mengetahui batasan benar dan salah, baik dan buruk, serta pantas dan tidak pantas. Anak masih belajar coba-ralat berperilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya. Oleh karena itu, masa usia dini adalah masa yang peka untuk menerima pengaruh dari lingkungannya. Hal ini merupakan kesempatan bagi lingkungan, dalam hal ini orangtua-guru sekolah, untuk memberikan pengaruh edukatif seluas-luasnya kepada anak, agar membantu mengembangkan perilaku anak yang positif.

Adapun upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk membantu dalam merubah perilaku anak yang positif maka dilakukan melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan antara anak, sumber belajar dan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Masitoh,2007).

Proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu sistem yang dapat menciptakan kondisi yang menggugah dan memberi kemudahan bagi anak untuk belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas yang bersifat konkrit dan sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta kehidupan anak. Untuk itu pembelajaran yang paling efektif untuk anak adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Karena dunia anak adalah dunia bermain dan memiliki fungsi yang sangat baik bagi anak. Menurut Piaget dalam Masitoh (2007) bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Sehingga setiap anak akan merasa senang dan kegiatan yang dilakukannya begitu bermakna. Melalui kegiatan bermain, anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Karena itu, bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Dengan bermain, mereka dapat mengekspresikan berbagai perasaan

maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal sehingga anak mencapai perkembangan fisik dan rohani yang optimal sesuai dengan tugas perkembangannya khususnya perkembangan sosial dan emosi anak.

Bermain Peran sebagai salah satu cabang dari kegiatan bermain yang tak bisa dilepaskan dari dunia anak-anak. Di Taman Kanak-Kanak bermain peran merupakan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada anak dan merupakan metode yang sangat disukai anak. Hasil penelitian Agustien (Tinny, 2009) tentang penerapan metode belajar bermain peran terhadap siswa PAUD di Denpasar Bali, menyimpulkan bahwa “sekitar 90% materi pembelajaran dapat diserap anak-anak dengan metode belajar bermain peran, dan 65% materi pelajaran dapat diserap oleh anak dengan model belajar konvensional”. Dengan begitu metode bermain peran mudah diterima dan sangat disukai oleh anak. Karena metode bermain peran sangat memberikan pengaruh yang baik bagi anak dan penyampaiannya pun melalui kegiatan yang menyenangkan. Sehingga anak mudah menyerap materi yang disampaikan.

Metode bermain peran pun memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan anak. Masitoh dalam Tinny (2009) menjelaskan bahwa bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong anak berkomunikasi walaupun dengan bahasa yang terbatas menggunakan komunikasi verbal, seperti gerakan tubuh dan ekspresi muka juga melibatkan anak dari berbagai tingkatan melalui anggota tubuh mereka, pikiran, emosi, interaksi sosial dan bahasa. Hamalik dalam Tinny (2009) menyatakan juga bahwa metode bermain peran dapat mendorong anak untuk mempelajari masalah-masalah sosial yang ditemuinya. Hal ini diperjelas lagi oleh Kumpul dalam Mila (2006) metode bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (mengembangkan diri sendiri dalam keadaan orang lain).

Rosmala Dewi (2005) menambahkan bahwa permainan peran mempunyai tujuan untuk memberikan contoh perilaku asertif, sebagai perilaku yang pantas untuk ditiru. Seseorang dapat mengatur perasaan dan keinginan dengan jalan yang

pantas tanpa memusuhi orang lain atau tanpa melakukan tindakan kekerasan. Untuk itu metode permainan peran ini sangat baik sekali dalam mengubah perilaku seseorang khususnya perilaku yang sangat emosional dan berbeda dari yang lain begitu pula bagi perilaku anak yang memiliki temperamen yang berbeda.

Emosionalitas merupakan daya penggerak suatu tingkah laku, dengan hal tersebut usaha untuk mencari sebab dari tingkah laku anak dapat dilihat dari segi emosional anak. Salah satu bentuk dari perilaku sebagai pelampiasan dari emosi anak terlihat dalam penyaluran agresinya. Adapun agresi yang sering ditemui pada anak adalah rasa marah, takut, kecewa, dan perasaan tidak berdaya. Agresif masih dianggap normal selama masih dalam batas toleransi sosial, terlepas dari mengganggu dirinya sendiri dan keluar dari toleransi sosial, maka hal ini merupakan kelainan tingkahlaku yang perlu diwaspadai. Oleh karena itu, sikap agresif akan terjadi tergantung pada situasi dan maksud agresinya tersebut. Anak berperilaku agresif, tak lain merupakan suatu bentuk manifestasi dari masalah hambatan-hambatan yang dirasakan anak tersebut. Hambatan-hambatan terhadap keinginan bawah sadar anak ini membangkitkan ledakan atau gejala emosional anak yang tidak stabil. Anak begitu sensitif atau mudah tersinggung. Jika tersinggung, emosi anak meledak-ledak dan berusaha melakukan penyerangan sebagai bentuk pelampiasan. Gejala emosional anak yang tidak stabil inilah yang mudah menjadi tindakan agresif (Surya, 2004).

Berbagai macam tingkahlaku yang dimiliki anak tersebut merupakan karakter yang ada dalam dirinya khususnya pada usia TK, karakter tersebut sangat terlihat dan memerlukan pengarahan agar karakter yang dimiliki anak dapat terbentuk dengan baik. Ernawulan Syaodih (2005) mengatakan beberapa ahli dalam bidang pendidikan dan psikologi memandang periode usia TK merupakan usia yang penting yang perlu mendapat penanganan sedini mungkin. Usia TK termasuk usia masa peka terhadap lingkungannya. Montessori dalam Ernawulan Syaodih (2005) mengatakan hal yang sama bahwa usia 3-6 tahun sebagai periode sensitif atau masa peka yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu

dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Masa-masa sensitif mencakup sensitivitas terhadap keteraturan lingkungan, sensitivitas untuk mengeksplorasi lingkungan dengan lidah dan tangan, sensitivitas untuk berjalan, sensitivitas terhadap obyek-obyek kecil dan detail, serta sensitivitas terhadap aspek-aspek sosial kehidupan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tgl 16 juli 2013 di TK Islam ‘Alam Nusantara Cileunyi khususnya kelas B3 (usia 5-6 tahun) pada tahun ajaran 2013/2014, ada anak yang mempunyai sikap berbeda dengan anak yang lainnya. Anak tersebut selalu bersikap agresif terhadap temannya, seperti suka mendorong, memukul, mengganggu, mencubit dan berkata kasar. Perilaku agresif tersebut diatasi secara langsung dengan pemberian nasehat dan peringatan untuk tidak mengulangnya lagi. Namun hasilnya perilaku agresif tersebut masih selalu dilakukan oleh anak.

Mengatasi sikap agresif pada anak tidak dengan hukuman jasmani, karena akan timbul pada diri anak rasa dendam. Perasaan dendam ini biasanya akan tersalurkan dan keagresifannya akan terlampiaskan pada kesempatan yang lain. Hukuman jasmani akan menimbulkan rasa permusuhan bahkan menjadi contoh untuk ditiru. Sehingga rasa keagresifannya akan semakin meningkat. Sebagaimana Hendra Surya (2004) mengatakan “Perlakuan kasar pada anak akan mengakibatkan anak-anak mudah bertingkah laku kasar pada saat dewasa”. Dalam hal ini tentunya anak harus dihadapi dengan tenang dan sabar serta berikan suri teladan.

Rosmala Dewi (2005) memperjelas bahwa salah satu upaya praktek pendidikan di Taman Kanak-kanak untuk mengurangi perilaku agresif anak adalah melalui metode bermain peran. Metode bermain peran salah satu aktivitas bermain untuk anak yang dapat memberikan pengaruh baik bagi perilaku anak dan mempunyai makna yang bermanfaat. Anak dapat mengambil nasihat yang terkandung dalam alur cerita yang diperankannya dan anak akan menyadari perilaku baik dan perilaku buruk sehingga anak yang memiliki sikap agresif akan sadar bahwa perilaku yang dimilikinya tersebut sangat tidak baik.

Penyadaran terhadap sikapnya tersebut di atas merupakan hasil proses interaksi langsung dengan para tokoh yang sedang diperankannya dan adanya evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Dalam hal ini bermain peran melibatkan anak memainkan perannya secara aktif, termasuk anak yang berperilaku agresif, harus memainkan perannya secara langsung. Guru hanya sebagai pendorong belajar. Dengan mengungkapkan suatu naskah cerita, anak dirangsang dan dimotivasi untuk berperan aktif dalam memainkan perannya sehingga secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap perkembangan anak baik perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, anak akan mulai menyadari sikap-sikap yang di anggap sangat melukai dan merugikan dirinya serta orang lain merupakan kesalahan yang harus dihilangkan.

Namun berdasarkan fakta dan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Islam 'Alam Nusantara, penulis melihat perilaku agresif anak seperti suka mendorong, memukul, mengganggu, mencubit, berkata kasar dan mengambil barang teman masih sering dilakukan dan cara pengatasianpun dilakukan secara langsung dengan pemberian nasehat dan peringatan, sedangkan melalui metode pembelajaran jarang dilakukan seperti metode bermain peran masih jarang diterapkan, padahal metode bermain peran mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak. Sehingga penulis mencoba untuk mengetahui lebih jauh tentang pelaksanaan metode bermain peran khususnya untuk mengurangi perilaku agresif anak di Taman Kanak-kanak Islam 'Alam Nusantara. Hal ini yang melatarbelakangi dan membuat penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi tema pembahasan skripsi dengan memfokuskan pada "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengurangi perilaku Agresif Anak Taman Kanak-Kanak".

B. Rumusan Masalah

Permasalahan utama dalam penelitian ini difokuskan pada pembahasan "Bagaimana penerapan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak Taman Kanak-Kanak Islam 'Alam Nusantara?". Permasalahan tersebut diuraikan ke dalam bentuk rincian pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku agresif anak Taman Kanak-kanak Islam 'Alam Nusantara sebelum diterapkan metode bermain peran?
2. Bagaimana penerapan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak Taman Kanak-kanak Islam 'Alam Nusantara?
3. Bagaimana gambaran perilaku agresif anak Taman Kanak-kanak Islam 'Alam Nusantara sesudah diterapkan metode bermain peran?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak Taman Kanak-Kanak Islam 'Alam Nusantara. Adapun secara lebih khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku agresif anak Taman Kanak-kanak Islam 'Alam Nusantara sebelum diterapkan metode bermain peran.
2. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak Taman Kanak-kanak Islam 'Alam Nusantara.
3. Untuk mengetahui gambaran perilaku agresif anak Taman Kanak-kanak Islam 'Alam Nusantara sesudah diterapkan metode bermain peran.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian sangat memberikan manfaat yang baik sekali dan menambah wawasan bagi saya selaku penulis khususnya dalam menghadapi perilaku anak. Penulis lebih memahami cara mengurangi perilaku agresif anak melalui penerapan metode bermain peran.

2. Bagi Guru dan pihak sekolah

Para guru dan pihak sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengoptimalkan metode bermain peran dalam mengatasi perilaku agresif anak dan menambah metode pembelajaran melalui bermain peran.

3. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan sebagai referensi khusus sumbangan pemikiran tentang penerapan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak Taman Kanak-kanak khususnya untuk prodi PG-PAUD pada mata kuliah belajar dan pembelajaran anak usia dini.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Berikut di bawah ini adalah gambaran umum dari bab ke bab isi dari penulisan skripsi ini :

Bab I Pendahuluan, pada bab ini mengemukakan tentang : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian, Struktur organisasi Skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, Menguraikan tentang teori-teori dan konsep tentang masalah yang diteliti.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini mengemukakan tentang : Metode Penelitian, Lokasi dan Subjek Penelitian, Devisi Operasional, Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data, Tahapan Pelaksanaan Penelitian, Validitas Hasil Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini mengemukakan tentang : Pengolahan dan analisis Data, Pembahasan data dan Analisis Temuan.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi, pada bab ini mengemukakan tentang : Kesimpulan yang akan diambil dan Saran atau Rekomendasi yang diberikan.