

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latarbelakang Masalah

Perilaku atau tingkahlaku seseorang terjadi akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Artinya kedua belah pihak, baik individu maupun lingkungan sama-sama mempunyai peranan dan terjadinya mekanisme perilaku manusia. Terdapat pandangan mengenai perilaku yaitu: pandangan psikoanalitik, pandangan holistik atau humanistik, pandangan behavioristik, pandangan konvergensi. Dari ke empat pandangan yang dikemukakan para ahli semuanya membahas tentang perilaku manusia. Dari ke empat pandangan tersebut peneliti akan memaparkan satu pandangan psikoanalitik.

Pandangan psikoanalitik menganggap bahwa manusia pada dasarnya digerakan oleh dorongan-dorongan dari dalam dirinya yang bersifat dinamis. Tingkah laku individu ditentukan dan dikontrol oleh kekuatan psikologis yang sejak semula sudah ada pada individu.

Menurut Freud dalam Suherman, U. (2000:12) menyatakan bahwa: “struktur kepribadian individu terdiri dari tiga komponen yang disebut Id, ego, dan super ego”.

Id, meliputi *instink* manusia yang mendasari perkembangan individu, dua *instink* yang paling penting ialah *instink seksual dan instink agresi*.

Ego berfungsi atas dasar prinsip realitas, mengatur gerak-gerak id agar dalam memuaskan instink-instinknya selalu memperhatikan lingkungan. Dengan demikian perwujudan fungsi Id tidak tanpa arah. Dalam perkembangan lebih lanjut, perilaku individu tidak hanya dijalankan oleh Id dan Ego saja, melainkan juga oleh fungsi ketiga, yaitu super-ego. Super ego tumbuh berkat interaksi individu dengan lingkungannya. Khususnya lingkungan yang bersifat aturan yang meliputi: perintah dan larangan, ganjaran, dan hukuman, nilai-nilai adat dan tradisi. Dalam perilaku individu, id sebagai pengawas atau pengontrol. Fungsi super ego ialah mengawasi agar perilaku individu sesuai dengan aturan, nilai, adat dan tradisi yang telah menyerap pada diri individu.

Perilaku agresif merupakan salah satu penyimpangan tingkah laku individu. Perilaku ini mudah dikenal, terlihat, jelas dan mempunyai dampak langsung pada masyarakat banyak yang mengkaitkan perilaku agresif dengan kemajuan teknologi dan perubahan dinamika sosial masyarakat, perubahan inilah yang dianggap ikut menjadi salah satu pendorong munculnya perilaku agresif. Menurut komite penasehat ilmiah umum tentang televisi dan perilaku sosial (1972 : 9) dalam Kerr dan Nelson (1987 : 214) menyatakan bahwa:

Perilaku agresif didefinisikan sebagai menimbulkan sakit, luka atau ketidaknyamanan pada orang lain, atau kerusakan pada hak milik, anak agresif merasa tidak aman dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain, serta pada umumnya tidak disukai oleh teman-temannya dikarenakan sifatnya yang selalu ingin melukai dan merusak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif itu adalah perilaku menyimpang baik fisik maupun psikis, dan juga bertujuan untuk merusak benda-benda yang ada di sekitarnya. Perilaku yang sering

ditimbulkan oleh anak yang berperilaku agresif diantaranya seperti memukul, berkelahi, suka mengganggu, berteriak-teriak, merusak benda, menangis, berbuat jahil terhadap orang lain. Perilaku di atas sangat memberikan dampak negatif bagi dirinya maupun orang lain, sering menimbulkan berbagai masalah tersendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan, penulis menemukan bahwa anak yang berinisial YT memiliki tingkat agresif yang cukup tinggi, yaitu ia sering merusak barang, baik itu miliknya ataupun milik orang lain. Selain itu ia juga sering mengganggu teman dan adiknya di rumah. Hal ini tentunya sangat merugikan anak itu sendiri, karena ia tidak dapat oleh teman-temannya. Sehingga sampai tulisan ini dibuat anak tersebut belum dapat bersekolah.. Padahal penulis menilai bahwa anak tersebut tidak memiliki hambatan dalam hal kognitif.

Melihat kenyataan di atas penulis merasa perlu untuk mengangkat permasalahan tersebut. Dengan memberikan intervensi agar frekuensi munculnya perilaku agresif anak dapat menurun, sehingga anak dapat diterima di dalam lingkungannya. Pendekatan yang akan penulis terapkan pada YT adalah dengan pendekatan okupasi. Pendekatan okupasi adalah usaha penyembuhan terhadap anak yang mengalami kelainan mental dan fisik dengan jalan memberikan keaktifan kerja, keaktifan kerja itu akan mengurangi penderitaan anak. Jika anak dapat melakukan sesuatu yang menjadi tugasnya maka harga dirinya tumbuh, yang akhirnya menimbulkan rasa bahagia, dan mengurangi rasa rendah diri maupun hambatan yang dideritanya. pendekatan

okupasi bukan terapi penyembuhan semata, namun, perpaduan beberapa disiplin ilmu, antara lain seni dan pendidikan sehingga membantu anak untuk pengobatan fisiknya, juga pengobatan segi-segi lain, seperti emosi dan sosial. Seperti yang diungkapkan oleh Danuatmaja (2003: 75) bahwa: “Dalam aspek sosial dan emosi, terapi okupasi dapat meningkatkan hubungan yang sehat di dalam kelompok”. Di dalam pendekatan okupasi ada tiga teknik yang mencakup kedalamnya yaitu teknik bermain, teknik musik dan sensori integrasi. Diantara ketiga pendekatan yang di uraikan di atas, peneliti menggunakan teknik bermain

Bagi anak, bermain dapat mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, maupun sosial. Perkembangan anak juga dapat dilihat saat bermain, anak akan menemukan sikap tubuh yang baik, melatih kekuatan, keseimbangan, melatih motoriknya, dan perilaku anak juga akan terlatih dan terlihat di dalam bermain.

Pendekatan okupasi melalui teknik bermain telah banyak digunakan dalam menangani anak yang berkelainan. Pendekatan ini dianggap cukup sederhana, mudah, praktis untuk pemulihan, pengembangan intelektual, sosial, emosi, maupun kreativitas.

Jadi pendekatan yang akan diterapkan adalah pendekatan okupasi melalui teknik bermain. Adapun permainan yang akan diberikan yaitu : bermain puzzle (memasang dan membongkar, mencocokkan warna) dan bermain bola lempar (menendang dan memasukkan bola kedalam keranjang).

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini.

1. Anak mempunyai sifat sering mengganggu teman maupun adiknya
2. Kurang mampu beradaptasi dengan lingkungan
3. Cenderung mempunyai sifat merusak barang baik barang milik anak sendiri maupun milik orang lain
4. Tingginya tingkat agresivitas subjek yang menyebabkan keadaan yang tidak kondusif
5. Pendekatan okupasi melalui teknik bermain mampu menurunkan emosi dan untuk menumbuhkan rasa sosial anak terhadap teman.
6. Teknik bermain bermain sangat cocok untuk anak agresif
7. Anak agresif sangat tertarik dengan permainan puzzle dan permainan bola.

## **C. Batasan Masalah**

Terdapat banyak pendekatan yang dapat digunakan dalam menurunkan perilaku agresif pada anak, tetapi dalam penelitian ini dibatasi pada pendekatan okupasi melalui teknik bermain puzzle dan bola.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan gambaran pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan tersebut di atas, maka secara umum permasalahan penelitian ini adalah **“Apakah penerapan pendekatan okupasi melalui teknik bermain mampu menurunkan tingkat agresivitas anak?”**

## E. Variabel Penelitian

### 1. Definisi Konsep Variabel

#### a. Variabel bebas

Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan okupasi. Pendekatan okupasi (*therapy okupasi*) yang berarti penyembuhan, tidak hanya membahas masalah pengobatan jasmani, tetapi penyesuaian diri dan fungsi berfikir, emosi dan sosial. Okupasi (occupation) artinya kesibukan atau pekerjaan. Menurut Kustanto dalam Danuatmaja (2003: 71) menyatakan bahwa:

Pendekatan okupasi adalah usaha penyembuhan terhadap anak yang mengalami kelainan mental dan fisik dengan jalan memberikan keaktifan kerja, keaktifan itu mengurangi penderitaan yang dialami anak

Ada beberapa teknik dalam pendekatan okupasi, yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik bermain. Bermain menurut Hurlock, E. dalam Danuatmaja (2003:104) menyatakan bahwa:

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bagi anak bermain dapat mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.

#### b. Variabel terikat

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah perilaku agresif. Menurut Sutjihati (2006: 23) menyatakan bahwa: “agresi merupakan tindakan nyata dan mengancam sebagai ungkapan rasa

benci”. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhaimin, (2000: 13) menyatakan bahwa:

Agresi adalah perasaan marah atau tindakan kasar akibat kekecewaan atau kegagalan dalam mencapai pemuasan atau tujuan yang dapat diarahkan kepada orang atau benda yang bersifat penyerangan fisik ataupun psikis terhadap pihak lain.

## 2. Definisi Operasional Variabel

### a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan okupasi yaitu memberikan kesibukan atau pekerjaan melalui kegiatan bermain. Teknik bermain yang diberikan adalah bermain puzzle (memasang, membongkar, mencocokkan warna) dan bermain bola (melempar, menendang serta memasukkan bola kedalam keranjang).

### b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat bersifat *observable* dan *countable* artinya harus dapat diobservasi dan di hitung. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah perilaku agresif.

Dalam penelitian dengan subjek tunggal variabel terikat dikenal dengan target behavior. Target behavior yang ingin dicapai melalui penerapan pendekatan okupasi melalui teknik bermain adalah penurunan perilaku agresif. Adapun alat ukur yang digunakan adalah frekuensi anak dalam merusak barang dan mengganggu temannya.

## **F. Hipotesis**

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang di ajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus teruji kebenarannya” (Riduwan, 2004 : 9). Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah : Pendekatan okupasi melalui teknik bermain berpengaruh secara signifikan terhadap penurunan perilaku agresif.

## **G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dan kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Tujuan**

#### **a. Secara umum**

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini, yaitu: untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan okupasi melalui teknik bermain terhadap penurunan perilaku agresif .

#### **b. Secara khusus**

Adapun tujuan secara khusus dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui keberhasilan pendekatan okupasi melalui teknik bermain puzzle dan bermain bola dalam menurunkan tingkat agresivitas anak.



- 2) Untuk mengetahui seberapa lama waktu yang diperlukan dalam penerapan pendekatan okupasi melalui teknik bermain terhadap penurunan perilaku agresif anak
- 3) Untuk mengetahui sejauh mana hambatan dalam penerapan metode ini terhadap anak agresif yang akan diteliti

## **2. Kegunaan**

Adapun yang menjadi kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi orang tua dalam menurunkan perilaku agresif anak.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan luar biasa tentang pendekatan okupasi melalui teknik bermain terhadap penurunan perilaku agresif
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mengatasi perilaku agresif pada anak.