

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Emosi merupakan salah satu bagian yang paling penting dari manusia, karena melalui emosi seseorang mampu mengekspresikan perasaannya, selain itu juga pada setiap aspek perkembangan manusia pasti terdapat perkembangan emosi didalamnya. Ahli psikologi sering menyebutkan dari semua aspek perkembangan, yang paling sulit diklasifikasi adalah perkembangan emosional. Orang dewasa pun mendapat kesulitan dalam mengekspresikan perasaannya. Menurut Yusuf (2014, hlm. 115) emosi memberi pengaruh terhadap perilaku individu, yaitu: (1) Memperkuat semangat, apabila orang merasa senang atau puas atas hasil yang telah dicapai; (2) Melemahkan semangat, apabila timbul rasa kecewa karena kegagalan dan sebagai puncak dari keadaan ini ialah timbulnya rasa putus asa (frustrasi). Salah satu peranan dari emosi dalam kehidupan sehari-hari adalah meningkatkan aktivitas otak. Emosi yang dalam kondisi tidak menguntungkan (sedih, marah) atau emosinya sedang tidak dalam keadaan stabil menyebabkan aktivitas otak akan terganggu. Sebaliknya, dalam keadaan yang gembira dan tenang menyebabkan aktivitas otak akan meningkat, sehingga dapat berkonsentrasi dengan lebih baik, maka motivasi belajarpun akan semakin meningkat karena akan mempertinggi usaha yang dilakukan siswa dalam mencapai tujuannya.

Pada saat siswa menghadapi masalah, siswa cenderung tidak dapat mengendalikan emosinya, sehingga larut dalam masalahnya tersebut dan berperilaku agresif, seperti melanggar aturan, datang terlambat, dan seringnya siswa melanggar aturan, membuat siswa dianggap nakal oleh gurunya. Menurut Goleman (dalam, Yuliani, 2013) individu yang tidak mampu mengatasi perasaan-perasaan emosionalnya cenderung tidak mau memotivasi dirinya sendiri untuk melepaskan dari masalah yang ada dilingkungan sosialnya. Siswa lebih didominasi oleh pikiran emosional dari

pada pikiran rasional. Siswa cenderung bersikap agresif karena tidak mampu mengelola dorongan hatinya dan bertahan terhadap frustrasi yang dirasakannya, sehingga pada saat siswa merasa marah atau kesal, siswa tidak mampu berpikir jernih, hanya mampu memikirkan bagaimana caranya melampiaskan marah atau kesalnya, karena emosi sudah melumpuhkan kemampuan berpikirnya. Siswa juga terkadang melanggar aturan, datang terlambat, bolos, tidak mengerjakan PR, prestasi belajar yang menurun, melawan guru bahkan berkelahi dengan teman-temannya. Perilaku ini akhirnya membuat siswa cenderung malas untuk mengubah perilakunya sehari-hari. Sering kali terdengar berita mengenai adanya tindakan kekerasan yang ada di sekitar anak. Kemunculan tindakan kekerasan di sekolah, menyebabkan seorang anak meninggal, adanya geng-geng remaja yang sering melakukan kekerasan bahkan sampai membuat meninggal, kegiatan orientasi yang dilakukan oleh kakak kelas atau kakak tingkat yang menyebabkan adik kelasnya tewas. Beberapa tingkah laku siswa yang telah dikemukakan adalah dampak atau akibat dari tidak mampunya siswa mengendalikan emosi.

Siswa yang tidak mampu mengendalikan emosi akan mengalami pertarungan batin yang merampas kemampuan untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi dan menyebabkan siswa menjadi nakal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rimawanti (2014, hlm. 25) seseorang yang dapat mengendalikan emosinya maka akan lebih bertanggung jawab, lebih mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan dan menaruh perhatian, lebih menguasai diri, nilai pada tes-tes prestasi meningkat. Ketika individu mampu untuk mengelola emosinya secara positif, maka individu akan mampu dalam mengendalikan dirinya. Untuk itu, sesuai dengan yang dijelaskan Bhave dan Saini (2009, hlm. 3) yang mengatakan bahwa manusia perlu mempelajari bagaimana cara merekamendalikan emosinya agar dapat beradaptasi dengan baik Menurut Surya (dlm Taty & Sari, 2014, hlm. 4) individu yang memiliki kecerdasan emosional yang baik, cenderung memiliki kemampuan untuk dapat berkompromi dengan berbagai situasi, suka menolong, memiliki otonomi moral dan kata hati yang baik, bahagia, menghargai orang lain, dapat bekerja sama, empati,

bertanggung jawab dan berkepribadian yang merupakan modal yang esensi dari seorang individu untuk mencapai keberhasilan dalam berbagai bidang, tidak terkecuali keberhasilannya dalam bidang akademik. Sealaras dengan yang diungkapkan oleh Gollemen (dalam, Yuliani, 2013) kemampuan untuk menanggapi perasaan agar perasaan dapat terungkap dengan pas adalah kecakapan yang tergantung pada kesadaran diri. Siswa yang mampu mengendalikan emosi, akan memiliki karakteristik mampu menenangkan diri, mengatur emosi, mampu mengatasi dorongan emosi dalam bentuk penyaluran emosi dengan melakukan kegiatan, mampu mempertahankan sikap positif yang realistis terutama dalam menghadapi masa-masa sulit, dan mampu menahan atau menunda keinginan untuk bertindak

Selain emosi, perilaku agresif pun menjadi permasalahan jika tidak diselesaikan masalahnya. Pada penelitian yang dilakukan Wijaya & Tirta (2018, hlm. 395), menemukan bahwa anak yang berperilaku agresif adalah anak kurang mampu menjalin komunikasi yang baik, mengekspresikan perasaan negatif tanpa menyakiti orang lain, mengatasi konflik tanpa melalui pertengkaran, yang pada akhirnya berdampak pada hubungan kelompok atau pertemanan yang terbentuk. Akibat lainnya adalah semakin buruknya hubungan sosial anak agresif dengan teman, sehingga akan menghambat proses perkembangan sosial anak di lingkungan tempat tinggalnya.

Kemampuan mengendalikan emosi dan perilaku agresif sangat penting untuk dimiliki oleh siswa, sehingga Guru dapat membantu siswa agar memiliki keterampilan tersebut. Guru memiliki peranan penting untuk membantu siswa agar memiliki kemampuan mengendalikan emosi. Salah satu upaya yang diharapkan bisa membantu mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa adalah dengan cara metode bermain menggunakan permainan ular tangga. Permainan ular tangga menurut Yumarlin (2013, hlm. 79) adalah papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular”

yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan. Menurut Yeni dan Deni (2015, hlm. 107) manfaat dari permainan ular tangga adalah sebagai berikut: Pengasah otak kiri dan kanan. Kaitannya dengan otak kiri, ada banyak hal yang bisa diambil positifnya dari game ini, mulai dari papan permainan, aneka gambar yang disuguhkan, hingga jumlah mata dadu yang muncul.

Menurut Ertan (2018), pentingnya media permainan ular tangga dalam pembelajaran bisa menciptakan suasana kelas yang aktif, inovatif dan menyenangkan. Sedangkan menurut Suri & Tom (2014), permainan ular tangga memberikan manfaat pada siswa untuk berani bicara ketika proses pembelajaran. Siswa diberikan stimulus untuk bisa bertanya atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru maupun teman kelompoknya. Menurut Shitiq (2010), permainan ular tangga memberikan dampak yang baik pada proses belajar anak seperti terciptanya kerjasama dalam memecahkan masalah. Sedangkan menurut Sari, Wahyuno & Endro (2016), pembelajaran menggunakan media ular tangga membuat mental anak dalam belajar lebih siap.

Bedasarkan uraian diatas, maka fokus penelitian ini adalah ingin mengetahui apakah metode bermain menggunakan permainan ular tangga mampu untuk mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan metode bermain menggunakan permainan ular tangga?
2. Apakah metode bermain menggunakan permainan ular tangga mampu mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pelaksanaan metode bermain menggunakan permainan ular tangga

2. Untuk mengetahui metode bermain menggunakan permainan ular tangga mampu mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Salah satu komponen terpenting dari diadakannya penelitian ini yaitu adanya manfaat yang diberikan baik itu secara teoritis sampai praktis. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut.

1. Secara teoritis

Dengan adanya penelitian yang dilakukan dengan memanfaatkan metode bermain menggunakan permainan ular tanggaini diharapkan menjadi sebuah referensi untuk penelitian dan pengembangan dalam pendidikan, umumnya untuk semua cabang ilmu dan khususnya dalam bidang yang dikaji oleh peneliti.

2. Secara praktis

Metode yang diterapkan peneliti dalam kajian ini diharapkan menjadi menjadi sebuah solusi bagi guru dalam melaksanakan KBM di dalam kelas yang mana tentunya bertujuan agar siswa lebih mempunyai kemampuan dalam berbicara yang optimal dan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti lainnya agar menghasilkan penelitian yang lebih mendalam dan bidang kajian lain.

E. Definisi Istilah

1. Model Bermain menggunakan Permainan Ular Tangga

Model bermain menggunakan permainan ular tangga menurut Yumarlin (2013, hlm. 79) adalah papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak- kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain dan merupakan permainan yang menarik minat siswa untuk mengikutinya serta menyenangkan.

Permainan ular tangga merupakan cara pada aktivitas yang menyenangkan bagi anak berupa permainan yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak juga yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek.

2. Emosi Siswa

Emosi merupakan kondisi dimana seseorang menjadi termotivasi akan sesuatu dan kadang kala bisa menjadi penghambat seseorang dalam mencapai sesuatu. Menurut Goleman (dalam Yuliani, 2013, hlm. 151), mengemukakan bahwa perilaku individu yang muncul sangat banyak diwarnai emosi.

Dari pemaparan tersebut terlihat bahwa setiap umur yang dilalui oleh anak terdapat aktivitas emosi yang terjadi dan saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu guru harus mampu memahami fase yang dilalui oleh siswa sekolah dasar agar dapat mengembangkan kemampuan emosional siswa. Dalam proses pengembangan emosi anak sekolah dasar, guru harus juga mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan emosi tersebut.

3. Perilaku Agresif

Perilaku agresif menurut Krahe (dalam Syahadat, 2013, hlm. 20), adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut. Maka dari itu, Anak-anak yang berperilaku agresif menjadi salah satu bagian dari adanya fenomena kehidupan keluarga yang kurang komunikasi antara anak dengan orang tua. Akibatnya, komunikasi secara fisik maupun emosional antara orang tua dengan anak kurang terbentuk secara memadai. Anak tumbuh tanpa pengawasan yang optimal dari orang tua. Selain itu, orang tua cenderung menghukum anak untuk menghentikan perilaku agresifnya, misalnya dengan memukul atau memarahi anak. Tingkah laku individu yang ditunjukkan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut.

F. Sistematika Laporan

Pada penelitian ini memiliki sistematika laporan yang sudah tersusun. Adapun sistematika laporannya adalah sebagai berikut. 1) Halaman judul, 2) Lembar persetujuan pembimbing akademik, 3) Kata pengantar, 3) Daftar isi, 4) Judul Penelitian, 5) Latar belakang masalah, 6) Rumusan masalah, 7) Tujuan masalah, 8) Manfaat penelitian, 9) Definisi istilah, 10) Sistematika laporan, 11) Teori landasan, 12) Pendekatan penelitian, 13) Metode penelitian, 14) Teknik penelitian, 15) Latar penelitian, 16) Subjek/ Informan penelitian, 17) Instrumen penelitian, 18) Prosedur penelitian, 19) Daftar referensi dan 20) Lampiran-lampiran.

