

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat diperlukan oleh setiap manusia tanpa memandang usia manusia tersebut. Khususnya untuk anak-anak kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang bersifat sangat penting. Bermain dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan dan tekanan dari luar atau kewajiban (Hurluck, 2005). Kegiatan bermain menimbulkan “kenikmatan”, dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya (Karl Buhier dan Schenk Danziger.2001:45). Dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif (Sujiono, 2010).

Kegiatan bermain dapat dilakukan sendiri atau pun secara berkelompok. Pada umur 2- 6 tahun, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang diluar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebayanya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain (Hurluck, 2005). Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang kita temui bahwa mereka juga merasa nyaman bermain dengan dirinya sendiri atau pun hanya sebatas bermain dengan orang tuanya dari pada bermain dengan orang-orang baru yang mereka temui diluar lingkungan rumah. Padahal perkembangan sosial anak ditandai oleh kemampuannya dalam menyesuaikan diri dan mengembangkan tingkah laku sosialnya sehingga dapat bersosialisasi dengan baik (Ayu Dutika Damayanti. 2009:20). Dalam hal ini diperlukan stimulus untuk membantu anak beradaptasi dengan lingkungannya maupun dengan orang-orang

baru yang ada diluar lingkungan rumahnya. Salah satu stimulus tersebut adalah dengan metode bermain kooperatif.

Menurut Survei Nasional AS komorbiditas dari 1994, fobia sosial adalah gangguan kejiwaan ketiga paling umum di Amerika Serikat. Kajian yang lebih mutakhir (2002) memperkirakan bahwa prevalensi anak fobia sosial berkisar dari 5%-10%, dengan rata rata 7%. Keadaan tersebut dapat mengganggu proses perkembangan sosial pada masa kanak-kanak awal. Apalagi pada saat anak sudah masuk kelompok taman bermain yang seharusnya di taman bermain anak sudah dapat bersosialisai atau pun mulai bisa terlepas dari orang tuanya. Tetapi berdasarkan data hasil observasi dan wawancara pada guru pada tanggal 27 Februari 2014 di TK Darmawanita Desa Dawuhan Lor Kec. Purwoasri Kab. Kediri didapatkan hasil dari total 21 siswa yang berada pada kelompok kelas A didapatkan 50 % siswa yang masih belum bisa bersosialisasi dengan baik. Keadaan ini terlihat dari perilaku yang ditunjukkan oleh anak yang masih saja tidak mau terlepas dari ibunya bahkan saat berada didalam kelas, misalnya saat menulis anak masih saja meminta ibunya berada didekatnya atau pun membantu dia menulis, pada saat jam istirahat anak meminta ibunya untuk menemaninya bermain. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak belum bisa bersosialisasi dan beradaptasi dengan baik.

Anak yang belum bias beradaptasi atau bersosialisasi dengan lingkunganya akan mengalami hambatan dalam tugas perkembanganya. Tugas perkembangan anak usia pra sekolah adalah Tahap berinisiatif versus bersalah *initiative versus guilt*.

Pada tahap ini anak mulai berinisiatif mencari pengalaman baru dan beraktivitas melalui kemampuan indera-indra. Tahap ini membuatnya tidak mau banyak dilarang (Erik Erikson, 1963). Pada masa ini anak sudah mulai lepas dari orang tuanya, anak sudah mampu bergerak bebas dan berhubungan dengan lingkungan. Namun jika anak masih belum bisa terlepas dari ikatan orang tuanya dan belum bisa berinteraksi dengan lingkungan, rasa bersalah akan muncul pada diri anak. Pada masa pra sekolah anak-anak sering bersikap dependensi. Dependensi yaitu suatu keadaan dimana anak merasa tidak berdaya dan tergantung pada orang lain. Misalnya kecenderungan ingin selalu bersama orang tuanya. Dan dari sikap yang demikian ini anak sulit untuk berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebayanya.

Anak dapat diberikan stimulus, stimulus yang diberikan harus akrab dengan kehidupan anak, sehingga anak terbiasa dalam menggunakannya. Stimulus ini diberikan untuk membantu anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan, teman sebaya dan orang-orang yang berada disekitarnya. Salah satu jenis stimulus yang diberikan adalah dengan kegiatan bermain kooperatif yang diterapkan di taman kanak-kanak yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan sosialisai pada anak. Menurut Wong “Bermain kooperatif (kerjasama) yaitu bersifat teratur, dan anak bermain dalam kelompok dengan anak lain. Mereka mendiskusikan dan merencanakan aktivitas untuk tujuan pencapaian akhir untuk membuat sesuatu, untuk mencapai tujuan kompetitif. Tujuan dan pencapaiannya memerlukan pengorganisasian aktivitas, pembagian kerja dan peran bermain hubungan pemimpin anak buah ditetapkan secara jelas, dan aktifitas dikontrol oleh satu atau dua anggota yang

memerankan peran dan mengarahkan aktivitas orang lain. Aktivitas diatur untuk memungkinkan satu anak menambah fungsi anak lain dalam mencapai tujuan (Wong, 2008:124).

1.2 Rumusan Masalah

Adakah Pengaruh Metode Bermain Kooperatif Terhadap Kemampuan Sosialisasi Pada Anak Usia 4-5 Tahun?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain kooperatif terhadap kemampuan sosialisai pada anak usia 4-5 tahun.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kemampuan sosialisasi anak usia 4-5 tahun sebelum dilakukan terapi bermain kooperatif.
2. Mengidentifikasi kemampuan sosialisasi anak usia 4-5 tahun sesudah dilakukan terapi bermain kooperatif.
3. Menganalisis pengaruh bermain kooperatif dengan kemampuan sosialisai pada anak usia 4-5 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Profesi Keperawatan

Diharapkan dengan penelitian ini bisa memberikan pengetahuan baru kepada perawat tentang pengaruh terapi bermain kooperatif terhadap kemampuan

sosialisasi anak usia 4-5 tahun yang akhirnya pengetahuan tersebut dapat diaplikasikan dalam praktek keperawatan.

1.4.2 Bagi institusi

Dapat digunakan sebagai masukan atau wawasan untuk diterapkan pada peserta didik.

1.4.3 Bagi Pengembangan ilmu Pengetahuan

Dapat digunakan sebagai bahan acuan, gambaran atau masukan untuk penelitian selanjutnya, sehingga kekurangan-kekurangan dari penelitian sebelumnya tentang terapi bermain dapat diperbaiki.

1.4.4 Bagi peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman yang nyata terhadap aplikasi ilmu pengetahuan dan proses peneliti.