

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agresivitas merupakan bentuk dari tingkah laku sosial dan juga bisa dilihat sebagai sebuah reaksi emosi pada diri individu. Setiap individu dapat menunjukkan reaksi emosi entah itu anak-anak remaja maupun dewasa. Ali & Yeni (2004) menyatakan ada empat jenis emosi yaitu gembira atau senang, marah, takut, dan sedih. Dari keempat jenis emosi tersebut diklasifikasikan menjadi emosi positif dan negatif. Emosi positif contohnya seperti antusiasme, rasa senang, cinta, dll. Sedangkan emosi negatif contohnya cemas, marah, bersalah, sedih, dll.

Sebagian masyarakat memandang anak-anak usia dini adalah anak yang menggemaskan dan sering bersikap lucu, tetapi pada kenyataannya agresivitas juga dapat ditemui pada anak usia. Disekitar pasti pernah ditemukan anak usia TK yang sedang berebut mainan dengan temannya dan berujung salah satu anak tersebut menangis karena mainannya ditarik paksa oleh temannya. Perilaku temannya yang menarik paksa mainan dapat dikategorikan sebagai bentuk agresivitas. Agresivitas sendiri adalah sikap yang cenderung menggunakan perwujudan perilaku dalam cara atau interaksi yang bersifat antagonis kepada orang lain. Agresivitas di wujudkan dalam perilaku memukul, mendorong, menendang, melempar, mencubit, meninju, merampas, menginjak, mengejek, membantah, memaksa, membentak, mengancam,

menakuti, mempermalukan, menghina maupun menyebarkan berita buruk tentang orang lain, mengancam, memutuskan pertemanan, mendominasi, tidak bersedia membantu orang lain, cemburu, membalas dendam dan berbohong. (Tremblay, 2008).

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti pada siswa TK Perwanida kelas A menunjukkan bahwa terdapat perilaku agresif. Ada tiga siswa yang menunjukkan perilaku agresif lebih sering dibandingkan teman-temannya yang lain. Tiga anak ini ketika belajar harus mendapat perhatian lebih dari guru yang setiap harinya mengajar. Perilaku agresif yang bisa ditemukan pada ketiga siswa tersebut yaitu memaksa teman, mencubit, juga memberontak. Saat peneliti mengambil data, peneliti melihat guru sudah berusaha menangani perilaku agresif tersebut dengan memberikan metode bercerita yang bertemakan tolong menolong, bersahabat, dan tema lainnya dengan tujuan agar anak dapat memahami perilaku yang baik dan tidak. Guru berharap dengan metode bercerita ini perilaku agresif anak dapat sedikit berkurang. Tetapi pada kenyataannya perilaku agresif anak masih belum bisa berkurang. Anak masih sering melakukan perilaku agresif pada teman-temannya yang lain. Perilaku agresif anak terlihat muncul saat anak sedang belajar dan bermain di waktu jam istirahat.

Agresivitas yang sering muncul pada siswa kelas A TK Perwanida muncul dalam perilaku memukul, mencubit, dendam dengan teman, menendang dan mengambil barang milik temannya. Perilaku tersebut muncul lebih dari satu kali dalam setiap situasi. Tetapi anehnya saat anak ditungguin

ibunya di dalam kelas atau saat guru memberikan perhatian berlebih pada anak maka agresivitas tersebut tidak muncul.

Ada berbagai macam metode yang dapat digunakan untuk menurunkan agresivitas terutama untuk anak-anak, salah satunya adalah metode bermain peran. Bermain peran dapat mengekspresikan apa yang dirasakan anak dengan memerankan peran tokoh yang diidolakan atau tokoh lain. Dalam bermain peran bersama teman-teman sebaya akan menjadi tonggak penting dalam perkembangan emosi anak. Melalui kegiatan bermain peran diharapkan sifat egosentrisme anak akan semakin berkurang, dan anak secara bertahap dapat mengurangi sifat egois anak. Kegiatan bermain peran ditandai dengan adanya interaksi dengan orang disekeliling anak, sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerjasama saat bermain. (Endang, 2003).

Menurut Hadfield (2006) menyatakan strategi pada bermain peran adalah anak dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meski pun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas saat pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luarkelas dan memainkan peran sebagai orang lain. Menurut Garvey dan Singer (dalam Tedjasaputra, 2001) Bermain peran sudah tidak asing lagi untuk anak-anak, karena *role play* mulai tampak terlihat saat anak mulai mempunyai kemampuan berpikir simbolik, (contohnya, ketika anak berkhayal menyerupai boneka seolah-olah boneka itu adalah anak nya). Anak menyukai permainan karena pada usia dini anak lebih suka untuk bermain ibu-ibuan, ayah-ayahan, bahkan kesatria yang gagah berani, anak

suka memainkan peran tersebut karena anak melihat dari lingkungan sekitar dari sosok orang tua, dengan bermain ibu-ibuan, ayah-ayahan bahkan menampilkan peran lain, anak merasa dengan memerankan peran tersebut anak merasa menambah pengetahuan. Karena dengan bermain drama semacam ini dapat membantu anak untuk mencoba berbagi peran sosial yang diamati, memantapkan peran sesuai dengan jenis kelamin, melepaskan ketakutan atau kegemabaran, mewujudkan khayalan, serta bekerjasama dan bergaul dengan anak-anak lain.

Bermain peran sangat membantu anak dalam menurunkan perilaku agresif. Dalam (Rahmayati, 2013) bermain peran yang diberikan di TK Ar-Ridho Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru bertujuan untuk menurunkan perilaku agresif pada anak usia 5-6 tahun. Dengan bermain peran anak diberi kesempatan untuk menggambarkan, mengungkapkan atau mengekspresikan suatu sikap. Tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan seandainya ia menjadi tokoh yang diperankannya itu. Dalam hal ini anak dapat mengekspresikan gerakan dan dapat mengendalikan emosinya, bisa menunjukkan rasa marah, takut, senang, dan gembira. Dengan begitu perilaku agresif anak secara berlebihan menurun. Hal ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap perilaku agresif anak.

Untuk membantu mengurangi ketidakmampuan anak berperilaku yang baik dan membantu anak memasuki lingkungan yang lebih luas. Setelah melakukan observasi peneliti menemukan beberapa fenomena tentang perilaku agresif anak usia 5-6 tahun yaitu masih ada anak yang sering marah-marah,

suka mencubit temannya, suka mengejek teman, ada anak yang suka memkasa teman, mengejak atau menghina teman. Dari permasalahan diatas peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran bermain peran untuk mengurangi perilaku agresi pada anak prasekolah di TK Perwanida”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah pembelajaran bermain peran dapat mengurangi perilaku agresi anak di TK Perwanida”?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain peran pada anak prasekolah dengan pembelajaran bermain peran.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis peneliti diharapkan memberi manfaat untuk mengembangkan ilmu psikologi khususnya psikologi perkembangan.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru penelitian ini dapat menjadi contoh pembelajaran dalam proses belajarselanjutnya.

- b. Bagi orang tua penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam mendidik anak dilingkungan keluarga.
- c. Bagi peneliti penelitian ini dapat memberikan referensi untuk kedepannya, selain itu juga memberikan informasi untuk guru orang tua murid dalam perkembangan anak dalam sehari-hari.

E. Keaslian Penelitian

Dari penelitian yang diteliti peneliti bahwa bermain peran dapat mempengaruhi menurunnya agresivitas anak. dapat dilihat dari perlakuan yang dibuat oleh peneliti. Dapat dibandingkan dengan penelitian lain yaitu penelitian dari Rahmayati (2013) bahwa perilaku bermain peran dapat menurunkan perilaku agresif. dengan penelitian tersebut anak mampu mengekspresikan sikap yang dialami pelaku.

Hasil penelitian Agustien (2009) tentang penerapan bermain peran untuk menurunkan perilaku agresif di TK Al-Amin kabupaten Tegal mengatakan bahwa perilaku agresif dapat diturunkan dengan bermain peran. Dengan bermain peran anak lebih senang dan memahami yang guru sampaikan. Perilaku anak yang sering teriak-teriak di kelas suka marah-marah itu berkurang

Penelitian yang dilakukan peneliti di TK Perwanida Kota Madiun, dengan subyek anak pra sekolah usia 4-6 tahun. Penelitian juga menggunakan metode bermain peran dengan memilih peran yang diinginkan, sehingga anak dapat mengekspresikan apa yang dirasakan.