

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia anak memiliki keterkaitan yang erat dengan kegiatan bermain, karena bagi anak “bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain”.¹ Menurut orang dewasa hidup yang mereka miliki digunakan untuk bekerja, maka bagi anak, hidup yang mereka jalani digunakan untuk bermain. “Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”.² Oleh karena itu, dapat kita ketahui bahwa bermain dalam diri anak adalah sebuah keharusan yang senantiasa dilakukan oleh anak di sepanjang waktunya untuk memperoleh kesenangan dan kebahagiaan.

Kesenangan dan kebahagiaan seorang anak yang diperoleh ketika ia bermain terkadang dapat membuat anak lupa waktu, hal tersebut dapat berdampak pada pasangan orangtua. Banyak anggapan bahwa terlalu sering bermain akan membuat anak menjadi malas dan bodoh, namun anggapan tersebut merupakan suatu hal yang kurang tepat, karena pada dasarnya permainan membawa pengaruh terhadap perkembangan jiwa anak.³ Oleh sebab itu, faktor-faktor yang mempengaruhi dunia bermain anak harus diperhatikan, sehingga bermain dapat menjadi wahana dan sarana belajar bagi anak.

¹Yuliani Nurani, *Buku Kerja Guru Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bekasi:Yayasan FEBESO,2015), Hlm.25.

²Jasa Ungguh Mulyawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak Anda*, (Jogjakarta: DIVA Perss, 2009), Hlm.17.

³*Ibid*, Hlm.18.

Pandangan tersebut menjelaskan bahwa bermain akan membawa manfaat yang besar bagi perkembangan seorang anak, meningkatkan kecerdasan, dan menjadi sarana belajar yang menyenangkan untuk anak. Maka dari itu sebagai orangtua, hendaknya dapat memahami faktor-faktor yang mempengaruhi dunia bermain anak tersebut, agar para orangtua tidak salah dalam hal memilih permainan atau jenis-jenis kegiatan bermain.

Jenis kegiatan bermain yang dapat merangsang perkembangan seorang anak, salah satunya yaitu dengan bermain paralel. Bermain paralel akan melibatkan dua anak yang sepertinya bermain bersama, namun dengan tugas berbeda yang dimulai ketika anak berusia diatas 2,5 tahun.⁴

Beaty menjelaskan bermain paralel sebagai berikut:

Anak bermain independen, tetapi kegiatan yang dipilihnya sendiri menyetangkannya di antara anak-anak. Ia bermain dengan mainan mirip seperti yang dimainkan anak-anak di sekitarnya, tetapi ia bermain dengan mainan yang ia anggap cocok, dan tidak berusaha memengaruhi atau mengubah kegiatan anak-anak di dekatnya. Ia bermain bersebelahan ketimbang dengan anak-anak lain. Tidak ada usaha mengontrol keluar masuk anak-anak dalam kelompok.⁵

Pandangan diatas, dapat disimpulkan bahwa anak-anak akan mulai memainkan permainan yang berbeda namun dengan jenis mainan yang mirip atau sama. Mereka akan bermain tanpa mengganggu teman lainnya yang sedang bermain. Tidak ada kerjasama diantara mereka, hal ini terjadi karena dalam masa ini, anak masih dalam fase egosentris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa dengan anak-anak yang lain.⁶

⁴ Femina, "Ajak Anak Bermain Agar Mereka Lebih Kreatif Yuk", <http://femina.co.id>, diakses pada 07 Maret 2019, Hlm.1.

⁵Janice Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Predanamedia Group,2013), Hlm.143.

⁶Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung:PT Remaja rosdakarya,2012), Hlm.40.

Namun penelitian terbaru menyatakan bahwa anak usia 4 tahun memiliki sebuah *theory of mind*, yang mana ia memiliki rasa ingin tahu tentang apa yang difikirkan oleh orang lain berdasarkan apa yang sudah dilihat sebelumnya, sehingga anak mampu mengira-ngira atau memprediksi apa yang akan dimunculkan oleh orang tersebut.⁷ *Theory of mind* ini memiliki peranan terkait hubungan anak dengan orang lain, terutama dalam membentuk perkembangan anak.

Perkembangan pada anak usia dini merupakan suatu hal yang kompleks. Terdapat enam aspek perkembangan pada anak yaitu “perkembangan agama dan moral, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan atau kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak”.⁸ Aspek-aspek perkembangan tersebut mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan anak. Salah satu yang sangat dibutuhkan anak yaitu perkembangan sosial.

Perkembangan sosial pada anak digunakan untuk berinteraksi dengan teman sebaya atau orang yang lebih dewasa. Terdapat dua perkembangan sosial yaitu perilaku prososial dan anti sosial. Anak usia dua sampai enam tahun sudah dapat memunculkan perilaku prososial, disini ia melakukan interaksi dengan teman sebaya dengan melakukan hubungan sosial di luar lingkungan rumah. Dimulai ada saat berusia 3

⁷Nur Azizah, “Kemampuan Theory Of Mind Anak Usia 3-5 Tahun Ditinjau dari Intensitas Interaksi dengan Saudara Kandung”, <http://media.neliti.com>, diakses pada 06 Desember 2018.

⁸ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta:Prenadamedia Group,2016), Hlm.2.

sampai 4 tahun anak akan menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain, setelah itu anak mulai bermain dengan kelompoknya, sehingga perilaku prososial semakin meningkat.⁹ Dalam mengembangkan hubungan sosial dengan masyarakat, perilaku prososial memiliki peranan yang sangat penting, namun disisi lain lingkungan cenderung mempengaruhi perilaku prososial anak. Maka dari itu, hendaknya lingkungan di sekitar anak memiliki hubungan yang dinamis, yang mana hubungan yang dinamis tersebut akan memberi dampak yang baik pula untuk anak. Sehingga perilaku prososial anak akan semakin muncul dan bermanfaat bagi lingkungan disekitar anak.

Manfaat perilaku prososial ialah untuk menguntungkan orang lain atau masyarakat pada umumnya, tanpa memiliki keuntungan secara langsung bagi pelakunya. Namun beberapa peneliti telah menunjukkan bahwa anak-anak yang dapat berinteraksi dengan sukses bersama teman-teman mereka, bahkan selama prasekolah, lebih populer memiliki persahabatan yang lebih kuat dan termasuk lebih sering aktif dalam kegiatan kelas daripada anak-anak yang kekurangan interaksi dengan temannya. Para peneliti menyatakan bahwa interaksi sosial yang positif tersebut termasuk mampu berbagi, mendapatkan perhatian teman, dan bersikap baik kepada teman.¹⁰ Sehingga bisa dikatakan bahwa anak yang memiliki perilaku prososial akan memiliki lebih banyak teman dibanding anak yang lain, sehingga dengan memiliki banyak teman maka anak

⁹Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1 ed 6, (Jakarta:Erlangga,2013), Hlm.261.

¹⁰Laura Humphrey, "Preschool Bullying: Does it Exist, What Does it Look Like, and What Can be Done?" (School os Sosial Work). Master of Social Work Clinical Research Papers St. Catherine University, (St. Catherine University Respository Website. 2013),. (<http://sophia.atkate.edu.com>), diakses pada 04 November 2018, Hlm.11

tersebut akan sering berinteraksi dengan temannya dan disini perkembangan sosial-emosional pada anak juga akan meningkat. Sedangkan anak yang memiliki perilaku prososial yang kurang memiliki teman namun tidak sebanyak anak dengan perilaku prososial yang lebih dan perkembangan sosial-emosional anak juga kurang berkembang dengan maksimal. Maka sebab itu, sebaiknya perilaku prososial diterapkan sejak dini, salah satunya melalui cara pembiasaan.

Pembiasaan merupakan “suatu hal yang digunakan dengan tujuan agar membiasakan anak berfikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan ajaran yang berlaku”.¹¹ Inti dari pembiasaan sendiri yaitu pengulangan, jadi pembiasaan ini sengaja dilakukan secara berulang-ulang agar sesuatu itu dapat menjadi kebiasaan. Pembiasaan pada anak dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan rutin yaitu kegiatan yang dilakukan disekolah setiap hari, kegiatan yang dilakukan secara spontan seperti meminta tolong dengan baik, pemberian teladan dengan cara memberikan contoh yang baik kepada anak, dan kegiatan yang terprogram dalam kegiatan pembelajaran.¹² Cara ini sangat efektif digunakan untuk pembentukan karakter anak usia dini, karena akan melatih kebiasaan-kebiasaan yang baik kepada anak, salah satunya ialah kebiasaan untuk selalu berperilaku prososial.

Dewasa ini, banyak guru yang mengeluh karena anak tidak mengikuti peraturan yang telah diterapkan , seperti saat guru mengarahkan

¹¹Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. (Jakarta:Ciputat Pers, 2002), Hlm.110.

¹²Zainal Aqib, *Belajar dan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Bandung:Yrama Widya, 2009), Hlm.28.

anak untuk berbagi mainan dengan temannya, akan tetapi anak tidak mengindahkan arahan dari guru tersebut. Ada juga anak yang berperilaku tidak menyenangkan kepada temannya. Seperti mengintimidasi (*bullying*) dan mengganggu teman saat di sekolah.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat data bahwa kasus kekerasan atau *bullying* pada anak di sekolah meningkat, dan di tahun 2015 anak yang menjadi pelaku *bullying* di sekolah meningkat hingga 39%. Bahkan kasus *bullying* ini juga terjadi di kalangan murid Taman Kanak-Kanak. Hal ini dibuktikan dengan adanya laporan dari wali murid yang melaporkan bahwa ia membekali anaknya, namun semua bekal tersebut direbut dan dihabiskan oleh temannya pada jam istirahat.¹³ Kondisi tersebut sudah menunjukkan bahwa perilaku prososial yang dimiliki oleh anak sangatlah minim. Oleh karena itu, hendaknya perilaku tersebut tidak dibiarkan berkelanjutan agar tidak menjadi kebiasaan yang buruk bagi anak. Pembiasaan perilaku-perilaku prososial sejak dini perlu dilakukan agar anak memiliki kebiasaan berperilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK ‘Asisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang selama kurang lebih dua minggu pada tanggal 11 – 21 September 2018 menunjukkan bahwa pada sekolah tersebut terdapat beberapa macam pembelajaran untuk anak. Salah satunya ialah proses pembelajaran berbasis komputer. Proses pembelajaran tersebut dirancang dalam bentuk bermain paralel lewat komputer dengan

¹³Heribertus Sulis, “Kasus Bullying di Lampung, Anak TK Rebut Bekal Temannya Lalu Diinjak-Injak”, *Tribun Lampung*, Lampung, 24 Januari 2016, Hlm.1.

program aplikasi *paint*, dimana anak akan diarahkan guru untuk bermain komputer dengan anak yang lainnya. Satu komputer akan digunakan untuk dua orang anak, sehingga aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk saling membantu dan berbagi pada saat pembelajaran berlangsung.

Aktivitas pembelajaran bermain paralel untuk kelompok A tersebut diterapkan sebanyak 2 kali dalam seminggu, yaitu hari setiap hari Senin dan Selasa. Pada saat observasi awal berlangsung dengan menggunakan instrumen observasi yang memiliki 6 indikator instrumen, observer menyimpulkan bahwa hasil observasi sementara yang diperoleh dari 16 anak terdapat 12 anak yang memiliki tingkat perkembangan perilaku prososial yang belum berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Khususnya anak belum mampu membantu temannya yang membutuhkan bantuan, anak juga belum mampu menenangkan temannya yang sedang kesusahan, serta terdapat pula anak yang suka mengganggu seperti mencoret-coret tugas temannya, dan anak belum mampu berbagi mainan atau media pembelajaran dengan temannya.

Hasil wawancara awal kepada wali kelas kelompok A yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa perilaku prososial anak yang kurang tampak ialah berempati atau menunjukkan perilaku menyenangkan dan membantu temannya yang sedang kesusahan dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut terwujud oleh adanya anak yang tidak mau bermain dan duduk di sebelah temannya. Ada juga anak yang kurang *care* dengan

temannya yang lain saat mengerjakan tugas, sehingga terjadi keributan antar anak di kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut bagaimana pengaruh kegiatan bermain dalam perkembangan perilaku prososial pada anak melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Paralel dengan Aplikasi *Paint* Terhadap Perkembangan Perilaku Prososial pada Anak Kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang’”. Penelitian ini penting dilakukan karena kebanyakan orang menganggap bahwa anak-anak pada masa ini masih dalam fase egosentris, sehingga ia akan bermain paralel dengan cara bermain sendiri namun dengan aktivitas atau mainan yang sama dan tidak terlihat adanya kerjasama diantara mereka. Namun peneliti ingin menunjukkan bahwa anak juga memiliki rasa ingin tahu tentang apa yang sedang dipikirkan oleh orang lain melalui apa yang sudah dilihatnya atau *theory of mind*. *Theory of mind* ini memiliki peran penting terkait hubungan anak dengan orang lain, khususnya dengan teman sebayanya, terutama dalam membentuk perkembangan prososial pada anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang terdapat di latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan anak kelompok A untuk berbagi mainan dengan temannya saat kegiatan bermain berlangsung belum berkembang dengan optimal, juga terdapat beberapa anak yang belum mampu

menenangkan temannya yang sedang kesusahan, serta beberapa anak yang suka mengganggu seperti mencoret-coret tugas temannya.

2. Pada saat kegiatan bermain paralel berbasis komputer dengan program komputer aplikasi *paint*, anak sering kali meminta bantuan guru, karena anak yang sudah mampu tidak mau membantu temannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembatasan lebih fokus dan tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan masalah, berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian pada pengaruh bermain paralel dengan melibatkan 2 anak untuk bermain secara bergantian dalam satu komputer dengan program aplikasi *paint* terhadap perkembangan perilaku prososial khususnya empati, murah hati, dan kerja sama anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal yang sudah dijelaskan dalam latar belakang diatas, dan untuk memberikan arah pada penelitian, maka diperlukan suatu rumusan masalah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana pengaruh bermain paralel dengan aplikasi *paint* terhadap perkembangan perilaku prososial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara teoritis

Secara umum hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan kajian ilmu, khususnya pada mata kuliah metodologi perkembangan sosial-emosional, fisik-motorik, serta dasar-dasar matematika dan sains pendidikan anak usia dini.

2. Secara praktis

a. Bagi guru

Agar guru dapat memilih permainan yang dapat menstimulasi perkembangan prososial anak, khususnya pada aspek empati, murah hati, kasih sayang, dan kerjasama.

b. Bagi orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi orang tua, karena untuk mengasah perkembangan perilaku prososial pada anak melalui kegiatan bermain tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja, namun orangtua di rumah juga diharapkan untuk melatih anak baik dengan menggunakan kegiatan bermain paralel melalui aplikasi *paint* ataupun dengan kegiatan yang lain, agar perkembangan perilaku prososial anak dapat berkembang dengan optimal.

c. Bagi peneliti lain

Sebagai masukan untuk memberikan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai pengaruh kegiatan bermain paralel melalui aplikasi *paint* terhadap perkembangan perilaku prososial anak.