

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan prasekolah, serta merupakan wadah pendidikan pertama di jalur formal yang memiliki fungsi sebagai peletak dasar perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pada usia ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dan peka dan pada masa ini juga dikatakan sebagai peletakkan dasar kepribadian anak. Masa ini perlu dimanfaatkan sebaik-baiknya, karena sangat menentukan kualitas manusia di masa depan. Sehingga tidak heran kalau kemudian para ahli bersepakat bahwa masa ini dinamakan masa emas (golden age) bagi perkembangan hidup manusia. (Depdikas, 2014).

Menurut Djamariah (2014:32) salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian pada pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah meminimalkan perilaku agresif anak. Perilaku agresif tersebut bisa terjadi pada anak yang selalu mendapat perlakuan otoriter dari orang tua, kurang diterima dilingkungan teman sendiri. Atau sebaliknya pada anak selalu mendapat perlindungan dan kasih sayang yang berlebihan, kurang diberi contoh bagaimana perilaku yang baik, sehingga hal ini berakibat pada perilaku mereka yang tidak mau mendengar perintah guru, berlaku kasar atau banyak mengganggu teman.

Perilaku agresif anak apabila tidak diantisipasi sejak dini, maka akan berpengaruh pada perkembangan perilaku anak dimasa yang akan datang. Hal ini sering menjadi fenomena dalam konteks kehidupan anak dimasa sekarang. Kekhawatiran dan kecemasan guru terhadap perilaku agresif anak jika tidak di minimalisir sejak dini, maka akan berpengaruh pada pembentukan kepribadian anak di masa-masa yang akan datang. Seperti yang terjadi pada anak di kelompok A pada TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo, masih sebagian besar anak yang memiliki perilaku agresif yang kurang baik. Keadaan ini sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas. Akibatnya, setiap pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak maksimal.

Berdasarkan observasi awal pada anak di kelompok A pada TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo dari jumlah anak 20 orang, terdapat 4 anak (20%) yang memperlihatkan perilaku yang sesuai dengan yang diharapkan, sedangkan 16 anak (80%) perilaku agresif anak yang sering mengganggu proses kegiatan pembelajaran. Kemerosotan perilaku agresifnya anak yang tampak semakin parah, contoh masalah spesifiknya adalah: (1) anak berperilaku suka mengganggu teman yang sedang belajar, (2) anak suka merusak mainan atau barang teman, (3) anak suka mengejek dan memukul teman, dan (4) anak suka membuat keributan dikelas. Hal ini sangat berpengaruh pada orientasi hasil yang dicapai pada setiap kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran.

Gambaran perilaku anak di kelompok A TK Negeri Pembina Sipatana menampakkan ekspresi yang tidak sesuai dengan stimulus yang ia terima dan terkadang ekspresi yang di tunjukan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain itu, saat pembelajaran di kelas perilaku anak sulit untuk dikondisikan, banyak aktivitas anak yang tidak mendukung pembelajaran seperti membantah, memukul dan mengganggu, tidak mengerjakan tugas, tidak bisa duduk diam di kursinya, keluar kelas serta sulit diajak berkomunikasi terkait pembelajaran akademik dikelas.

Oleh karena itu, dibutuhkan kajian lebih dalam tentang perilaku agresif anak yang dapat dijadikan acuan untuk penanganan perilaku agresif anak yang tidak sesuai tersebut. Apabila hal ini dibiarkan, maka anak akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan TK, dan tidak menutup kemungkinan akan berdampak pada fase-fase perkembangan berikutnya termasuk kenakalan dan perilaku negatif akan membudaya dalam diri anak. Untuk meminimalisir perilaku agresif anak tersebut sebetulnya banyak cara yang dapat dilakukan guru dan salah satu di antaranya adalah dengan metode bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan. Tujuannya adalah meminimalkan perilaku agresif anak di kelompok A TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo agar perilaku agresif anak dapat dimimalisir serta pembelajaran didalam kelas lebih maksimal sehingga sehingga anak dapat (1) Belajar bersama, (2) Mengatur mainan teman, (3) Bergaul baik dengan teman, dan (4) Tertib didalam kelas.

Melalui metode bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan anak dapat belajar berbagai keterampilan secara senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Bahkan dengan bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan, anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Bermain peran mikro menggunakan boneka tangan adalah permainan meniru perilaku orang dewasa, hewan, atau tumbuhan menggunakan boneka sederhana yang terbuat dari kain dalam ruang lingkup kecil. Permainan ini sangat bagus untuk anak-anak sebab usia (4-5 tahun), kemampuan berfantasi, kognitif, emosi dan sosialisasi anak tengah berkembang dan juga dapat mengembangkan seluruh kemampuannya. Selain itu bermain peran mikro dapat menciptakan rasa aman pada diri anak (Rosalina, 2008:68).

Kegiatan bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan sangat penting dilakukan untuk mengasah kemampuan mengingat dan bereksplorasi dengan dunia khayal anak-anak. Selain melatih sistem motorik anak, aktivitas bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan juga membuat anak menjadi lebih terlatih untuk mengenal lingkungan, serta anak akan dibiasakan untuk menghilangkan perbedaan antara proses saat bermain dengan realita sebenarnya.

Menurut Rahman (2010:45), bahwa bermain peran mikro merupakan salah satu aktivitas yang penting bagi pertumbuhan anak, karena melalui bermain peran mikro, anak dapat mengembangkan beragam potensi yang terdapat dalam dirinya serta dapat melahirkan seperangkat perilaku tertentu yang unik, seperti guru, dokter dan juga orang tua. Selanjutnya, dalam bermain mikro menggunakan media boneka tangan, peran anak meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang dikaguminya atau ditakutinya dari orang-orang yang berada di sekitarnya, yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari maupun dari tokoh yang ditonton sehingga dapat meminimalkan perilaku agresif anak.

Sesuai hasil pengamatan peneliti, merujuk dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam meminimalkan perilaku agresif anak sangat diperlukan kearifan guru dalam menggunakan metode bermain

peranmikromenggunakan media boneka tangan. Melalui metode bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan, anak akan semakin kreatif untuk menemukan jati dirinya dan tampil lebih baik dari teman-teman lainnya yang kurangbersosialisasi dengan orang lain dalam bentuk permainan. Pada kegiatan pembelajaran di TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo tentunya memperhatikan gaya guru mengajar, implementasi bermain peran, *reinforcement*, penciptaan suasana gembira dan menyenangkan.

Adapun yang menjadi target capaian dalam penelitian ini dari jumlah anak di kelompok A pada TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo yaitu 20 anak, yang nampak perilaku agresifnya 16 anak (80%) dapat diminimalkan menjadi 3 anak (15%) sehingga anak dapatbelajar bersama, mengatur mainan teman, bergaul baik dengan teman, dan tertib didalam kelas. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam meminimalkan perilaku agresif anak dengan penerapan pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan realita yang ada pada hasil observasi awal, maka peneliti melakukan penelitian dengan formulasi judul “Meminimalkan Perilaku Agresif Anak Melalui Metode Bermain Peran Mikro Menggunakan Media Boneka Tangan Di Kelompok A Pada TKNegeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam meminimalkan perilaku agresif anak melalui metode bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan, sebagai berikut:

- (1) Metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru kurang meminimalkan perilaku agresif anak.
- (2) Anak belum mengetahui perbuatan yang dilakukannya menunjukkan perilaku agresif yang tidak baik.
- (3) Anak terlalu dimanjakan oleh orang tua di rumah, akibatnya perilakuagresif yang dinggap mengganggu ketentraman orang lain tetap dilakukan anak.
- (4) Anak menganggap bahwa perilaku agresif yang dilakukannya sudah baik.
- (5) Anak belum mampu belajar bersama, mengatur mainan teman, bergaul baik dengan teman, dan tertib didalam kelas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dirumusan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana metode bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan dapat meminimalkan perilaku agresif anak di Kelompok A Pada TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Meminimalkan perilaku agresif anak dapat diupayakan dengan penggunaan metode bermain peran mikro. Metode ini dipilih dengan alasan bahwa penerapan metode ini akan mendorong anak untuk meniru perilaku dan karakter orang lain serta mengembangkan beragam potensi yang terdapat di dalam dirinya sehingga dapat melahirkan seperangkat perilaku yang baik dan terpuji. Untuk mengoptimalkan penggunaan metode bermain peran, maka dapat ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat atau bahan yang diperlukan dalam bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan
2. Sebelum melakukan kegiatan, guru menjelaskan kepada anak tentang apa yang akan di mainkan, serta menentukan peran masing-masing anak.
3. Guru memberikan contoh masing-masing peran yang akan dimainkan.
4. Jika selesai memberikan penjelasan dan contoh bagaimana melakukan permainan, maka anak-anak diberi kesempatan melakukan sendiri kegiatan-kegiatan seperti yang dicontohkan guru.
5. Selama melakukan kegiatan bermain peran mikro, guru memberikan bimbingan dan mengarahkan anak untuk tidak berperilaku agresif.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meminimalkan perilaku agresif anak di kelompok A Pada TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo melalui metode bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan.

1.6 Manfaat penelitian

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini menemukan metode mengajar yang efektif berkaitan dengan meminimalkan perilaku agresif anak TK. Di samping itu, hasil

penelitian ini dapat dijadikan dasar kebijakan para guru dalam menerapkan metode bermain peran mikro dengan media boneka tangan khususnya yang berkaitan dengan materi yang bersifat praktis.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang berarti terhadap TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo untuk meminimalkan perilaku agresif anak melalui metode bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan.

3. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meminimalisir perilaku agresif anak, agar anak siap ke pendidikan berikutnya.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan pengetahuan dalam mengembangkan potensi penulisan karya ilmiah, khususnya bagi pribadi penulis maupun kalangan akademisi, dalam memberikan informasi kepada dunia pendidikan akan pentingnya penggunaan metode bermain peran mikro dalam upaya meminimalkan perilaku agresif anak.