

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak usia dini merupakan salah satu periode yang sangat penting, Periode ini merupakan tahap perkembangan kritis. Pada masa inilah kepribadian seseorang mulai terbentuk. Salah satu perilaku sosial yang penting diterapkan pada anak usia dini adalah perilaku empati, dimana anak mampu memahami perasaan orang lain, memiliki sikap tenggang rasa dan peduli terhadap sesama. Perkembangan setiap individu berbeda-beda, meskipun usia yang sama tapi perkembangan mereka tidaklah sama. Hurlock menyatakan terdapat perbedaan individu dalam perkembangannya yang sebagian karena pengaruh bawaan dan sebagian karena kondisi lingkungan. Ini berlaku baik dalam perkembangan fisik maupun psikologis.¹

Sekolah bukanlah sekedar tempat untuk meraih keterampilan kognitif dan linguistik. Sekolah juga merupakan tempat berlangsungnya perkembangan pribadi (*personal development*), yakni saat anak-anak dan remaja menguasai pola-pola perilaku yang khas dan mengembangkan pemahaman diri (*self understanding*), yang telah muncul semenjak masa bayi dan masa taman kanak-kanak. Elemen sosial disekolah juga

¹ Hurlock, B.E. (1978). Perkembangan Anak jilid 1, Jakarta: Erlangga.

menjadikan sekolah sebagai tempat ideal bagi berlangsungnya perkembangan sosial (*social development*), yakni saat anak-anak muda mulai memperoleh pemahaman yang semakin baik mengenai sesama manusia, menjalin hubungan yang produktif dengan orang dewasa dan teman sebaya, dan secara berangsur-angsur menginternalisasikan pedoman-pedoman berperilaku sebagaimana ditetapkan oleh masyarakat.²

Selain disekolah pengaruh rasa empati anak bisa berpengaruh pada lingkungan keluarga. Dalam hal ini berbagai perangkat *gadget* seperti televisi, *smartphone*, tablet, laptop PC, maupun play station telah lekat dengan keseharian anak. Kabali Hilda menyatakan anak-anak cenderung menggunakan gadget tersebut untuk bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi. Penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak tentunya tak lepas dari peran orang tua karena pada faktanya tidak sedikit orang tua yang telah memperkenalkan gadget kepada anak sejak dini. Kebenaran fenomena ini dirilis oleh Asian Parent pada November 2014 di Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina yang mendapati sebanyak 98% orang tua di Asean mengizinkan anak mereka untuk menggunakan *gadget* dengan harapan, pengenalan teknologi (*gadget*) sejak dini dapat menghindarkan anak menjadi orang yang gagap teknologi dan sadar akan perubahan dunia luar.³

² Azwar, S. (1995). Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

³ Kabali, H., Irigoyen, M.M, Davis, R.N., et al. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. Diambil pada tanggal 30 Maret 2019, dari <https://pediatrics.aappublications.org>.

Namun, disisi lain orang tua merasa khawatir ketika anak lebih mementingkan *gadget* dibandingkan kegiatan-kegiatan humanis seperti, bersosialisasi, rasa empaty, makan, tidur, dan lainnya. Dilansir dari laman *Mother and Baby*, terdapat beberapa keuntungan penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak diantaranya, terbiasanya anak untuk memilih informasi yang dibutuhkan dalam waktu singkat. Selain itu games pada *gadget* yang dimainkan oleh anak pada dasarnya memiliki tempo cepat sehingga anak dapat terlatih cepat dalam mengambil keputusan. Games pada *gadget* juga dapat mengembangkan penglihatan tepi (*peripheral vision*) yang berefek pada kemampuan berpikir kreatif dan penyusunan strategi. Disisi lain, tak semua konten atau informasi yang diakses melalui *gadget* layak untuk anak. Terdapat berbagai games ataupun animasi (kartun) yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi dapat terakses bebas.⁴

Seringnya menggunakan *gadget* dapat menimbulkan kecanduan yang disebut dengan *screen dependency disorder* (SDD) atau gangguan ketergantungan terhadap layar *gadget*. Gangguan ini dapat dialami oleh semua kalangan usia, namun dampak yang lebih besar akan dirasakan apabila gangguan ini dialami oleh anak dibawah usia enam tahun dikarenakan, perkembangan otak anak pada masa ini terjadi begitu pesat (*golden age*) dan perkembangan yang terjadi pada masa ini akan memengaruhi perkembangan anak pada masa selanjutnya. *Screen*

⁴ Al-Ayouby, H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung). Diakses pada tanggal 9 Januari 2018 pukul 19.30 WIB melalui <http://digilib.unila.ac.id>.

dependency disorder (SDD) dapat merusak otak yakni, menyebabkan otak anak mengalami penyusutan atau kehilangan jaringan di lobus frontal, dan striatum dimana bagian tersebutlah yang membantu seseorang untuk mengatur perencanaan dan melakukan pengorganisasian.⁵

Selain itu, dampak lain yang lebih mengkhawatirkan adalah rusaknya jaringan insula yang berakibat pada perkembangan rasa empati dan kasih sayang anak. Mendukung pernyataan ini, Psikolog Anna Surti Ariani menyatakan bahwa kecanduan anak terhadap gadget dapat menggerus empati anak dengan.⁶

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat mempertahankan hidupnya seorang diri. Manusia tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya untuk memenuhi kebutuhan. Salah satu bentuk kemampuan seseorang agar berhasil berinteraksi dengan orang lain adalah empati. Taufik mencatat empati memiliki manfaat dalam arti yang luas bagi kehidupan manusia secara umum, baik dalam masyarakat, pekerjaan, maupun dalam memahami persoalan-persoalan dalam keluarga.

Adanya rasa empati juga merupakan faktor penting untuk mewujudkan *social capital* (modal sosial) untuk menghindari konflik-konflik di masyarakat terlebih pada masyarakat multikultural seperti Indonesia. Empati berkenaan dengan “sensitivitas” yang dapat dimaknai

⁵ Redaksi. (29 September 2014). Anak kecanduan gadget, ada dampak fisik dan psikis. <https://gaya.tempo.co>.

⁶ Redaksi. (27 Januari 2017). 4 dampak positif gadget. <https://www.motherandbaby.co.id>.

sebagai suatu kepekaan rasa terhadap hal yang berkaitan secara emosional.

Sikap empatik merupakan bagian dari sensitivitas individu anak karena anak memiliki kepekaan rasa dan kedekatan hati pada hal-hal yang berkaitan secara emosional .

Tangisan yang dimunculkan oleh bayi ketika mendengar tangisan bayi lain merupakan tanda bahwa manusia telah memiliki kemampuan untuk berempati sejak dini. Kemampuan berempati tersebut akan berkembang sesuai dengan kematangan usia, pengalaman dan stimulasi yang diperoleh anak.

Berkurang atau hilangnya rasa empati dalam diri anak dapat membuat anak sulit beradaptasi dan diterima di lingkungannya. Sehingga, akan merugikan apabila kesempatan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan menjadi berkurang akibat penggunaan gadget berlebih tanpa pengawasan orang tua. Dalam hal ini orang tua berperan untuk mengawasi penggunaan *gadget* yang dilakukan anak untuk menghindari dan meminimalisir dampak buruk yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan *gadget*, khususnya pada kemampuan empati anak.⁷

Menurut Rahman Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dalam sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuhan anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Pembelajaran pada

⁷ Shapiro, Lawrence. (1997). Mengajarkan Kecerdasan Emosional Pada Anak. Jakarta: Gramedia Utama

anak usia dini / TK atau RA adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan), non linier, menyenangkan dan perilaku secara aktif⁸

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain: memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lainlain. Sehingga, orang dewasa atau guru dapat memberi dukungan bagi perkembangan tersebut dengan berbagai strategi yang dapat diterima anak.⁹

Empati merupakan salah satu aspek yang harus ditanamkan dengan optimal kepada anak sejak dini. Empati adalah kemampuan individu untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain serta bereaksi secara tepat terhadap perasaan orang lain tersebut. Selanjutnya

⁸Rahman, Hibana S. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Galah

⁹ Aisyah, Siti, dkk. 2007. "Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini". Jakarta: Universitas Terbuka.

Borba menyatakan bahwa anak yang memiliki empati akan menunjukkan sikap toleransi, kasih sayang, memahami kebutuhan orang lain, mau membantu orang lain, pengertian, peduli, dan mampu mengendalikan amarahnya.

Berdasarkan penelitian pendahuluan penelitian di TK Dharma Wanita Kedaton menunjukkan bahwa empati anak usia 5-6 tahun masih rendah sehingga perlu dikembangkan kembali dengan optimal. Anak masih memaksakan kehendak kepada temannya, kurang mendengarkan temannya, mengganggu temannya, tidak membantu temannya, belum sabar menunggu antrian, mengabaikan temannya yang sedih, dan lupa meminta izin meminjam barang temannya. Empati yang tinggi akan mendorong anak senantiasa memperlakukan orang lain dengan baik. Sementara disisi lain, rendahnya empati dapat mengakibatkan munculnya berbagai masalah sosial pada anak salah satunya bullying. Empati yang rendah akan memberikan peluang lebih besar bagi anak untuk melakukan bullying. Bullying berdampak signifikan bagi Fisik maupun psikologis anak sebagai pelaku maupun korban. Bullying akan menghambat anak dalam mengaktualisasi dirinya, merasa minder, malu luka fisik, ketakutan, depresi bahkan keinginan untuk bunuh diri .

Perkembangan sosial merupakan peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui

mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya. Perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini ini dapat dipengaruhi dengan cara bermain. Berangkat dari latar belakang di atas, kaitannya dengan dengan pentingnya tumbuh-kembang sosial emosional anak usia dini. Tulisan ini bertujuan memberikan gambaran upaya mengembangkan empathy anak usia dini melalui *cooperatif play* dengan *puzzle*.

Cooperatif play merupakan permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam kelompok dimana dapat ditemui identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisir dengan pemimpin dan anggota kelompok (santrock 2000). Dalam *cooperatif play* disini yang diterapkan adalah *puzzle*. Menurut Susanti *puzzle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas dan merangsang kecerdasan anak karena puzzle merupakan suatu masalah dan misteri yang harus dipecahkan dalam bermain *cooperatif play*, permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok.

Setiap anak saling berkomunikasi dan berinteraksi dalam menyusun *puzzle*. Dan peran guru dalam bermain ini sebagai fasilitator mendukung dan mendorong terjadinya proses interaksi anak saat dilakukan permainan. Diharapkan dalam permainan *puzzle* yang dapat dilakukan dengan berkelompok ini dapat meningkatkan *interpesonal* anak sehingga kemampuan sosialnya dapat meningkat termasuk rasa empathy anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian dengan judul “ ANALISIS TEKNIK *COOPERATIF PLAY* DENGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENUMBUHKAN EMPATI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA KEDATON KAPAS BOJONEGORO”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dijabarkan, dapat di rumuskan rumusan masalah “ Analisis Teknik *Cooperatif Play* Dengan Media *Puzzle* Untuk Menumbuhkan Empati Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Kedaton Kapas Bojonegoro” sebagai berikut:

1. Bagaimana Analisis *Cooperatif Play* Dengan Media *Puzzle* Untuk Menumbuhkan Empati Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Kedaton Kapas Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Teknik *Cooperatif Play* Dengan Media *Puzzle* dalam Menumbuhkan Empati Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Kedaton Kapas Bojonegoro
2. Untuk mengetahui pengaruh Teknik *Cooperatif Play* Dengan Media *Puzzle* dalam Menumbuhkan Empati Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Kedaton Kapas Bojonegoro?

D. Signifikansi Penelitian

Manfaat yang diharapkan di dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a) Dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan teori pada bidang perkembangan empathy khususnya dalam kegiatan bermain anak usia dini.
- b) Dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut oleh para peneliti lainnya.
- c) Agar berkembangnya empathy anak melalui kegiatan bermain *cooperatif play* dengan *puzzle* di TK Dharma Wanita Kedaton.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat berupa:

- a) Bagi sekolah TK Dharma Wanita Kedaton.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan di sekolah terutama mengenai kegiatan belajar sambil bermain di TK Dharma Wanita Kedaton.

- b) Bagi Guru di TK Dharma Wanita Kedaton.

Memberikan masukan bagi guru tentang metode-metode yang dapat menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar sambil bermain agar tercapainya perkembangan empathy di TK Dharma Wanita Kedaton.

- c) Bagi anak di TK Dharma Wanita Kedaton.

Anak dapat belajar secara aktif dan bekerja sama dengan anak yang lain sehingga kegiatan belajar mengajar tersebut dapat

meningkatkan hasil belajar dan memberikan rangsangan bagi anak untuk mengembangkan empatinya sehingga anak dapat belajar kooperatif dengan teman yang lainnya.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dapat dinyatakan sebagai berikut berdasarkan ungkapan tantangan penelitian yang diajukan dan hasil studi yang dimaksud:

1. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak ada pengaruh Teknik *Cooperatif Play* Dengan Media *Puzzle* Untuk Menumbuhkan Empati Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Kedaton Kapas Bojonegoro

2. Hipotesis Kerja (H_a)

Terdapat pengaruh Teknik *Cooperatif Play* Dengan Media *Puzzle* Untuk Menumbuhkan Empati Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Kedaton Kapas Bojonegoro

F. Definisi Operasional

Cooperatif play merupakan permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam kelompok dimana dapat ditemui identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisir dengan pemimpin dan anggota kelompok . Dalam *cooperatif play* disini yang diterapkan adalah *puzzle*. Menurut Susanti *puzzle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas dan merangsang kecerdasan anak karena puzzle merupakan suatu masalah dan misteri

yang harus dipecahkan dalam bermain *cooperatif play*, permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok.

Setiap anak saling berkomunikasi dan berinteraksi dalam menyusun *puzzle*. Dan peran guru dalam bermain ini sebagai fasilitator mendukung dan mendorong terjadinya proses interaksi anak saat dilakukan permainan. Diharapkan dalam permainan *puzzle* yang dapat dilakukan dengan berkelompok ini dapat meningkatkan *interpersonal* anak sehingga kemampuan sosialnya dapat meningkat termasuk rasa empaty anak.

G. Orisinalitas Penelitian

Memaparkan bahwa pelaksanaan untuk layanan bimbingan kelompok untuk peningkatan empaty siswa berjalan lancar sebagaimana yang telah direncanakan.

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, judul, tahun penelitian	Kesamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Sri Ayu Diyah Pitaloka "Menerapkan Layanan bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa empaty siswa kelas X SMA Swasta Eria Medan tahun ajaran 2019/2020"	Sama – sama meningkatkan rasa empati anak	Menerapkan tentang bimbingan kelompok dalam meningkatkan empaty	penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh Layanan bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa empaty siswa kelas X SMA Swasta Eria Medan sebesar 19,5% dengan kategori sedang atau cukup
2.	Rita Yulian "Upaya Meningkatkan	Sama – sama meningkatkan	Menerapkan melalui tehnik	Hasil penelitian menunjukkan

	<i>Perilaku Empati Anak Melalui Teknik Two Stay Two Stray pada Anak Kelompok B Tk Islam Bakti IX Kerten”</i>	n rasa empaty anak	two staytwo stray dalam meningkatkan empaty	bahwa nilai ketuntasan perilaku empati mengalami peningkatan setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik <i>two stay two stray</i> dapat meningkatkan perilaku empati pada anak kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten Surakarta tahun pelajaran 2013/2014.
3.	<i>Shinta Hartika Wardhani” Analisis Kemampuan Sosialisasi pada anak Redatilisasi Mental melalui terapi bermain kooperatif play dengan puzzle di SLB Al Hidayah Desa Mejayan, Kabupaten Madiun.”</i>	Sama – sama meningkatkan n rasa empaty anak	Menerapkan kooperatif play pada anak redatilisasi as mental	penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh <i>Sosialisasi pada anak Redatilisasi Mental melalui terapi bermain kooperatif play dengan puzzle di SLB Al Hidayah Desa Mejayan, Kabupaten Madiun</i> . sebesar 21% dengan kategori sedang atau cukup

Tabel 1.2
Posisi Penelitian

No.	Nama Peneliti/Judul	Kesamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Siti nurhidayati, Analisis Teknik Kooperatif Play Dengan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan	Sama – sama Menumbuhkan Empati anak	Menerapkan tentang Teknik Kooperatif Play Dengan Media Puzzle	Berdasarkan nilai rata-rata hasil empati anak pretest adalah sebesar 2,88, selanjutnya mengalami

	Empati Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Kedaton Kapas Bojonegoro		Untuk Menumbuhkan Empati Anak	peningkatan pada posttest adalah sebesar 3,23. Sehingga terdapat peningkatan nilai empati sebesar 1,6 dan 0,38. Ternyata hasil evaluasi menunjukkan perbaikan yang cukup signifikan
--	---	--	-------------------------------	---

H. Sistematika Pembahasan

Bab 1 berisi Informasi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kepentingan penelitian, hipotesis, definisi operasional, perencanaan penelitian, dan diskusi sistematis semuanya termasuk dalam pengantar.

Hipotesis penelitian Definisi Teknik Kooperatif Play Dengan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Empati Anak Usia 5-6 diberikan dalam Bab II.

Populasi dan sampel, berbagai bentuk data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data semuanya tercakup dalam Bab III pada Metode Penelitian.

Pemaparan data kajian, analisis data, dan pembahasan dimuat dalam Bab IV yang memaparkan hasil penelitian.

Kesimpulan dan rekomendasi dimasukkan dalam penutup Bab V

