

BAB I

PENDAHULUAN

A. latar Belakang

Anak sebagai individu yang unik memasuki masa Perumbuhan dan perkembangan yang belum stabil secara emosional. Hal ini ditandai dengan ciri khas masing-masing anak memiliki perbedaan emosional antara satu dengan yang lain. Anak sebagai individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan dimulai dari bayi hingga remaja. Perkembangan setiap anak berbeda-beda menurut jenis kelamin dan Usianya. Anak usia prasekolah masa perkembangan sosioemosional masih labil sehingga sering ditemukan anak mengalami tantrum. Masa prasekolah diperlukan dukungan untuk belajar mengontrol emosi terhadap sesama teman, orangtua dan orang disekitarnya.

Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah anak prasekolah di Indonesia diperkirakan sebanyak 30,2 juta jiwa pada 2023. Jumlah tersebut setara dengan 10,91% dari total penduduk Indonesia di tahun 2023. Berdasarkan hasil analisis data survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) di Indonesia yang berkaitan dengan gangguan emosional pada anak, maka data menunjukkan angka yang cukup tinggi, yaitu 259/1000 anak. Data lain, yaitu hasil studi morbiditas SKRT di Jawa dan Bali mendapatkan angka gejala gangguan emosional sebesar 99/1000 penduduk. Jawa Timur anak prasekolah pada tahun 2023 terdapat 66,42% belajar di Taman Kanak-kanak, sedangkan di Kabupaten Jombang sebanyak 61,75%. (BPS Jatim 2023). Berdasarkan data

studi pendahuluan yang saya lakukan di tempat penelitian yang dilakukan di TK ulul albab sebanyak 30 siswa mengalami tantrum sedang.

Prasekolah adalah program untuk anak-anak berusia 3-5 tahun, sebelum mereka memasuki Taman Kanak-Kanak (TK). Tujuan utama program prasekolah adalah membantu anak bersosialisasi, meningkatkan sosioemosional anak dan mempersiapkan anak memasuki TK atau kelas satu (Zaffara and Resmisari 2024). Usia pra sekolah adalah anak-anak dengan rentang usia 3-5 tahun, dimana anak mulai berkembang superegonya (suara hati) yaitu merasa bersalah bila ada tindakannya keliru. Anak prasekolah mulai mengenal satu sama lain dan belajar menghadapi kekecewaan ketika keinginan mereka tidak terpenuhi (Nurmalitasari 2015). Kekecewaan, kemarahan, dan kesedihan adalah emosi yang wajar dan alami. Tetapi lebih sering orang tua menahan perasaan anak-anak mereka. Misalnya, ketika anak menangis karena kecewa, orang tua mencoba berbagai cara agar anak tidak menangis dengan cara menghibur, mengalihkan perhatian, atau memarahi anak untuk menghentikan tangisannya. Akibatnya, emosi anak tidak benar-benar tersalurkan (Jannah 2019)

Gangguan emosi anak adalah masalah. Hal ini berdampak pada pergaulan mereka. Lingkungan disini mereka harus langsung terjun dan bergaul dengan setiap orang yang ada. Secara tidak langsung, anak dipaksa untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan baru, dengan anak-anak baru atau orang lain yang belum pernah bertemu sebelumnya (Anzani 2020). Kejadian ini dapat dijadikan stimulasi bagi anak, untuk memperkenalkan sesuatu yang baru, tanpa

pendahuluan, atau tanpa perkenalan secara resmi. Salah satu metode perkenalan yang langsung menghubungkan anak untuk belajar secara sosial tanpa sesi menggurui, yaitu permainan. Permainan melekat dengan anak. Karena bermain adalah dunianya. Bahkan bermain adalah hak atau ‘pekerjaan’ setiap anak. Suatu permainan mempunyai bentuk dan tujuan serta konsepnya masing-masing. Permainan dapat berisikan materi tertentu dengan tujuan tertentu (Marilyn J.Hockenberry 2021).

Permainan jenis kooperatif sebagai sistem permainan yang tepat dilakukan oleh anak pada usia pra sekolah, hal ini dikarenakan anak secara individu maupun berkelompok belajar berkomunikasi dan berinteraksi antara satu dengan yang lain. Permainan kooperatif melibatkan satu anak dengan anak-anak yang lain beraktivitas dalam satu kelompok (Pramesti 2016). Adapun contoh permainan kooperatif antara lain: permainan monopoli, ular naga, sandiwara boneka, permainan puzzle lantai, lempar bola, bermain peran.

Art therapy merupakan kegiatan seni melukis dan menggambar sebagai upaya pengurangan gejala perilaku menyimpang pada anak, *art therapy* juga efektif dalam meningkatkan kinerja anak, kreativitas, kesadaran diri, dan hubungan dengan teman sebaya sebagai hasil keberhasilan dalam penyaluran emosi (Ayu et al. 2022). Tujuan dari *art therapy* ini adalah memperoleh kebebasan dalam berkomunikasi yang berbentuk artistic. Penelitian terdahulu *art therapy* adalah bentuk dari kegiatan psikologi dalam mengatasi kecemasan ataupun trauma pada kasus kekerasan dan proses pembuatan kreasi seni ini dapat mengembangkan kemampuan coping (Fauziyyah, Ifdil, and Putri 2020).

Faktor risiko utama munculnya perilaku kekerasan adalah ketidakmampuan mengendalikan emosi. Akibatnya, anak-anak sering kali salah paham satu sama lain, yang berujung pada pertengkaran seperti menampar atau mengejek. Anak-anak yang kesulitan mengatur emosi biasanya kurang memiliki keterampilan sosial (Permatasari, Hapidin, and Karnadi 2020). Keterampilan komunikasi anak yang buruk, ketidakmampuan mengekspresikan emosi yang tidak menyenangkan tanpa menyakiti orang lain, dan ketidakmampuan menyelesaikan perselisihan secara damai merupakan alasan di balik hal ini.

Berdasarkan ulasan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang *efektivitas cooperative game play* dan *Art Therapy* terhadap temper tantrum pada anak usia pra sekolah di TK Ulul Albab Kc.Peterongan Kab.Jombang

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Efektivitas *Cooperative Game Play* dan *Art Therapy* terhadap *temper tantrum* pada anak usia pra sekolah?

C. Tujuan

a. Tujuan Umum

Menganalisis efektifitas *Cooperative Game Play* dan *art therapy* terhadap penurunan *temper tantrum* pada anak usia pra sekolah di TK Ulul Albab.

b. Tujuan Khusus

1. Menganalisis *temper tantrum rating scale* sebelum dan sesudah pemberian intervensi *Cooperative Game Play* pada anak usia pra sekolah di TK Ulul Albab

2. Menganalisis *temper tantrum rating scale* sebelum dan sesudah pemberian *art Therapy* pada anak usia pra sekolah di TK Ulul Albab
3. Menganalisis *temper tantrum rating scale* sebelum dan sesudah Pada kelompok Kontrol pada anak usia pra sekolah di TK Ulul Albab
4. Menganalisis Pengaruh *Cooperative Game Play* terhadap penurunan *temper tantrum rating scale* pada anak usia pra sekolah di TK Ulul Albab
5. Menganalisis Pengaruh *Art therapy* terhadap penurunan *temper tantrum rating scale* pada anak usia pra sekolah di TK Ulul Albab
6. Menganalisis Perbedaan *temper tantrum rating scale* pada *Cooperative Game Play, art therapy* serta Kelompok control pada anak usia pra sekolah di TK Ulul Albab

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Untuk Responden

Anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan kooperatif dapat belajar berinteraksi dengan teman sebaya, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan mengembangkan empati. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar cara mengelola emosi mereka dengan lebih baik, yang dapat mengurangi frekuensi dan intensitas temper tantrum. Keberhasilan dalam permainan kooperatif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, yang berkontribusi pada pengurangan perilaku tantrum.

2. Manfaat Untuk Institusi Pendidikan

Hasil penelitian dapat digunakan untuk merancang program pembelajaran yang lebih efektif, yang mengintegrasikan permainan kooperatif sebagai

metode untuk mengatasi masalah perilaku temper tantrum pada anak. Dapat digunakan untuk tambahan kajian Pustaka sebagai bahan referensi.

3. Manfaat Untuk Tempat Penelitian

Hasil penelitian dapat memberikan data yang mendukung pengembangan kebijakan atau program yang berfokus pada pengurangan perilaku tantrum di lingkungan Pendidikan pra Sekolah. Hasil penelitian dapat menggunakan hasil penelitian untuk meningkatkan fasilitas atau sumber daya yang mendukung permainan kooperatif.

4. Manfaat Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang efek permainan kooperatif dan *Art therapy* pada perilaku anak atau untuk mengembangkan intervensi baru. Peneliti selanjutnya dapat mengidentifikasi area yang masih kurang diteliti, seperti jenis permainan kooperatif yang paling efektif atau faktor-faktor lain yang mempengaruhi temper tantrum.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

NO	Judul penulis Tahun	Metode penelitian	Hasil	Perbedaan Penelitian
1	Pengaruh Permainan Kooperatif Terhadap Reaksi Temper Tantrum Pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun)	Metode penelitian ini adalah quasi experiment dengan rancangan pretest-posttest control group design. Permainan kooperatif dilakukan selama 15-20 menit sebelum kegiatan belajar mengajar	Permainan kooperatif dapat menurunkan reaksi temper tantrum pada anak usia prasekolah (Lantin 2023)	Perbedaan penelitian terdapat pada jenis permainan (<i>Cooperative game play</i>) yang diterapkan sesuai dengan SOP masing masing.

	Lantin Sulistyorini Tahun 2023	dimulai yaitu di saat jam istirahat siswa. Analisis data yang digunakan adalah Mann Whitney U-test.		
2	Desain Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Pra Sekolah Nunung Nurjanah ¹ , Siti Dewi Rahmayanti ² Tahun 2023	Metode ini mempunyai teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi yang diinginkan oleh peneliti data yang dihasilkan dapat mewakili karakteristik populasi. menggunakan uji T berpasangan	ada pengaruh bermain dengan desain permainan yang bersifat kooperatif terhadap kecerdasan emosional anak pra sekolah (Nurjanah and Rahmayanti 2023)	Penelitian yang ada ini Berfokus pada kecerdasan anak, sedangkan penelitian yang dilakukan difokuskan pada penurunan temper tantrum
3	Pengaruh Permainan Kooperatif dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Regulasi Emosi Anak Tisya Permatasari ¹ , Hapidin ² , Karnadi ² Tahun 2020	Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen dengan membandingkan permainan kooperatif secara kompetisi dan permainan kooperatif tanpa kompetisi. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah rancangan desain treatment by level 2 x 2	kesimpulan bahwa secara keseluruhan regulasi emosi pada kelompok anak yang diberikan permainan kooperatif secara kompetisi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan permainan kooperatif tanpa kompetisi (Permatasari et al. 2020)	Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan permainan yang dilakukan dimana pada jurnal tersebut membandingkan antara permainan kompetitif dan nonkompetitif sedangkan peneliti membandingkan dua terapi yang sama sama nonKompetitif
4	<i>Art Therapy</i> Sebagai Penyaluran Emosi Anak Siti Azizi Fauziyyah,	Penelitian ini melakukan pengamatan Kegiatan menggambar pada anak dipercaya sebagai salah satu bentuk penyaluran emosi yang efektif	Melalui menggambar ini dapat menyalurkan emosi nya dengan kegiatan positif, dan yang paling efektif untuk anak adalah menggambar dan melukis, dan hal ini	Perbedaan penelitian dengan Jurnal yang ada yaitu pada penggunaan <i>art Therapy</i> dimana pada jurnal anak

	Ifdil Ifdil, Yola Eka Putri Tahun 2020	dan kegiatan menggambar juga dapat sebagai bentuk terapi yang membantu anak menyalurkan emosi dalam dirinya yang dipendamnya selama ini yang berada di alam bawah sadarnya. Kegiatan ini dinamakan art therapy yang mana anak menggambar sesuai dengan hal-hal yang ingin disampaikan nya.	termasuk dalam kegiatan terapi yaitu art therapy yang membantu anak menyalurkan emosinya, trauma, dan hal- hal yang tidak tersampaikan melalui kegiatan dalam art therapy.(Fauziyyah et al. 2020)	diberikan kesempatan untuk menggambar bebas sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada tema tema yang telah di pilih oleh peneliti untuk dijadikan contoh oleh anak.
5	Pengaruh Art Therapy Dengan Positive Reinforcement Dalam Menurunkan Kecemasan Pada Anak Dengan Kedisabilitas Netra Di Sentra Wyata Guna Bandung Abdul Gani Yudistira Tahun 2023	Art Therapy yang dimaksud merujuk pada penggunaan seni musik sebagai media terapi dengan pengembangan terapi menggunakan positive reinforcement. Metode penelitian menggunakan single subject design jenis reversal dengan model A-B-A. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Penentuan sumber data dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan pedoman observasi. Alat ukur menggunakan Hamilton Rating Scale for Anxiety (HRSA). Uji	Hasil Penelitian menunjukkan tingkat kecemasan Anak dengan Kedisabilitas (ADK) Netra di Sentra Wyata Guna Bandung mengalami penurunan setelah penerapan Art Therapy dengan Positive Reinforcement(Yudistira 2023)	Perbedaan penelitian yang dilakukan di jurnal tersebut menunjukkan bahwa <i>Art therapy</i> digunakan untuk mengurangi kecemasan sedangkan pada penelitian ini digunakan untuk mengurangi temper tantrum

6	<p>Pengaruh Plasticine Art Therapy Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun</p> <p>Ni Nyoman Mulia Purwati, Pupung Puspa Ardini, Yenti Juniarti</p> <p>Tahun 2023</p>	<p>Penelitian ini menggunakan desain penelitian one grup pretest, posttes design dalam penelitian ini adalah one grup pretest, posttes design ini dilakukan pada satu kelompok saja. Dalam kelompok ini diberikan tes awal atau pre-test dengan menggunakan angket, kemudian diberikan perlakuan selama jangka beberapa waktu dengan menggunakan plasticine art therapy</p>	<p>Anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil rata-rata dan data pre-test dan post-test. Terdapat Pengaruh Plasticine Art Therapy Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun (Purwati 2023)</p>	<p>Perbedaan penelitian yang dilakukan adalah terdapat pada jenis <i>Art Therapi</i> yang diterapkan yaitu pada jurnal tersebut menggunakan <i>plasticine Art Therapi</i>. Dan pada penelitian ini memiliki rancangan <i>Art Therapi</i> yang berbeda.</p>
---	--	---	--	--

