

HUBUNGAN JENIS PERMAINAN TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK KEC. TELANAIPURA JAMBI

Gusti Lestari Handayani
Dosen Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Jambi

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan era globalisasi mempengaruhi banyak hal, termasuk jenis permainan anak, yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Kematangan sosial anak prasekolah merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak usia 3-6 tahun. Permasalahan usia dini yang tidak terselesaikan dari sejak awal dapat menyebabkan permasalahan perkembangan pada masa selanjutnya. Akhir-akhir ini permasalahan sosial yang terjadi pada anak-anak menunjukkan peningkatan. Dari hasil studi awal peneliti, pada salah satu TK di Kota Jambi terlihat bahwa kematangan sosial anak masih rendah dengan munculnya beberapa indikator seperti, tidak mau bergiliran menggunakan alat permainan, menangis ketika bertengkar dengan teman serta ada yang mendominasi kelas bahkan bersifat agresifitas.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh jenis permainan terhadap perilaku sosial pada anak usia pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Telanaipura Jambi.

Rancangan penelitian adalah *cross sectional* dengan besar sampel minimal 138 anak dengan $\alpha=0,05$ dan $\beta=5\%$. Lokasi penelitian adalah di Taman kanak-Kanak Kecamatan Telanaipura Jambi yaitu TK Al Aqsa, TK Pembina dan TK Adhyaksa. Subjek penelitian adalah Orang tua anak yang bersekolah di Taman kanak-Kanak tempat penelitian dilakukan. Pelaksanaan penelitian pada bulan Juni-Juli 2012. Data dikumpulkan melalui wawancara pada orang tua dengan menggunakan kuisioner dan observasi. Analisis data dengan menggunakan uji statistik Chi-Square.

Hasil analisis menunjukkan bahwa jenis permainan memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku sosial anak dengan p value 0,005. dan dapat diketahui bahwa jenis permainan *associative* memberikan kontribusi besar terhadap perilaku sosial anak yang positif.

Kata Kunci: Jenis Permainan, Perilaku sosial

ABSTRACT

Growth of globalization era and technology influence many matter, including type game of child, representing one of the factor influencing growth of child. Social child maturity of pre school represent child 3-6 year in have interaction with good vicinity environment or others verbal and also nonverbal in order to fulfilling its requirement to be able to be accepted by friend coeval and adult expecting him to obtain; get to feel to be required and feel to worth. Problems of early age was not finished from since early can cause problems of growth next period, its influence not even pertinent but environment. Recently problems of social that happened was improvement. Early study researcher, skill of social exist in one of nursery School in Jambi seen that child social maturity still lower ex: do not want to be in rotation use plaything, weeping when clashing with friend and also predominating class even have the character of agresifitas.

Target of this research is to know influence type of game to preschool social behavior in Nursery School Kec. Telanaipura Jambi.

Design reseach was crossectional study, minimum sampel 138 child with $\alpha = 0,05$ and $\beta = 5\%$. Location of study in Nursery School Kec. Telanaipura Jambi that Is TK Al Aqsa, TK Builder and of TK Adhyaksa. Time of research in Juni-Juli 2012. Data collected through observation and kuisisioner. Data analysis using statistical test: Chi-Square.

Result: type of game have significan relationship to preschool social behavior with value p 0,005. So that require to be improved attention to give of plaything child able to improve ability of social behavior which are positive.

Keyword: Type of Game, Social Behavioral

PENDAHULUAN

Prosestumbuh kembang seorang anak akan melalui tahap-tahap perkembangan dengan tugas perkembangan yang berbeda-beda, keberhasilan pencapaian suatu tugas perkembangan di suatu tahap akan membantu kelancaran tahap berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak dikatakan berkembang secara normal apabila anak dapat menyelesaikan tugas-tugas yang harus dijalani pada masa tersebut. Sebaliknya apabila anak tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas yang harus dijalani maka dapat dikatakan bahwa anak mengalami hambatan dalam perkembangannya. Secara umum, kesesuaian antara perkembangan anak dengan apa yang harus dicapainya dilihat melalui kematangan sosialnya.

Kematangan sosial seseorang tampak pada perilakunya. Perilaku tersebut menunjukan kemampuan individu dalam mengurus dirinya sendiri dan partisipasinya dalam aktivitas-aktivitas yang mengarah pada kemandirian sebagaimana layaknya orang dewasa. Kematangan sosial adalah hal yang berkaitan dengan kesiapan anak untuk terjun dalam kehidupan sosial dengan orang lain yang bisa diamati dalam bentuk keterampilan yang dikuasai dan dikembangkan sehingga akan membantu kematangan sosial kelak.

Tahap-tahap perkembangan anak salah satunya adalah fase bermain. Anak tidak dapat memisahkan antara bermain dan bekerja. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosional, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Fungsi bermain adalah untuk stimulasi pertumbuhan anak, namun sering terjadi kesalahan-kesalahan di dalam pemilihan alat permainan anak sehingga fungsi bermain pada anak menjadi tidak optimal (Soetjiningsih, 2005).

Saat ini dari hasil observasi dilapangan sangat jarang terlihat bahkan di beberapa tempat tidak terlihat lagi ada sekelompok anak yang bermain bersama, mengikuti aturan-aturan permainan, berkembangnya permainan dengan menggunakan teknologi terkini, dengan alat permainan tersedia dalam bentuk jadi dan diperuntukkan bermain secara individu.

Permasalahan usia dini yang tidak terselesaikan dari sejak awal dapat menyebabkan permasalahan perkembangan pada masa selanjutnya, pengaruhnya tidak saja pada yang bersangkutan tapi pada lingkungan. Akhir-akhir ini permasalahan sosial yang sebelumnya belum terjadi namun muncul sebagai suatu yang perlu menjadi perhatian khusus yaitu kasus bunuh diri yang dilakukan balita Sepanjang tahun 2011, tercatat ada 23 anak melakukan upaya percobaan bunuh diri. Dari jumlah tersebut, enam anak bisa diselamatkan sementara 17 lainnya meninggal (Komisi Perlindungan Anak, 2012). Perilaku sosial positif yang ditunjukan balita pun bisa didapat misalnya permainan game yang menggunakan perkembangan teknologi yang disajikan oleh layar persegi antara lain dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam penguasaan bahasa asing karena sebagian game berbahasa inggris sehingga seseorang dituntut untuk memahami bahasa tersebut untuk penguasaan permainan.

Propinsi Jambi yang merupakan daerah yang sedang berkembang memiliki jumlah balita sebanyak 110.083 (3,82%) balita sedangkan untuk Kota Jambi 45.100 balita (10,09%) (Depkes, 2007). Kota Jambi memiliki 8 Kecamatan yang masing-masing memiliki Taman Kanak-Kanak, jumlah peserta didik terbanyak adalah di Kecamatan Telanaipura yaitu 1.694 anak (Diknas Kota Jambi, 2012).

Keterampilan sosial anak prasekolah merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak usia 3-6 tahun dalam berinteraksi dengan orang lain atau lingkungan sekitarnya baik verbal maupun nonverbal yang dapat dalam rangka memenuhi kebutuhannya untuk dapat diterima oleh teman sebaya dan orang dewasa agar ia memperoleh rasa dibutuhkan dan rasa berharga. Dari hasil studi awal peneliti, keterampilan sosial yang ada pada salah satu TK di Kota Jambi terlihat bahwa kematangan sosial anak masih rendah dengan munculnya beberapa indikator seperti, tidak mau bergiliran menggunakan alat permainan, menangis ketika bertengkar dengan teman serta ada yang mendominasi kelas dan bahkan ada yang menunjukkan agresifitas.

BAHAN DAN CARA KERJA

Jenis penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan rancangan *cross sectional*. Lokasi penelitian adalah Kota Jambi. Pengambilan data dilakukan di Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Telanaipura Jambi yang dipilih secara acak, berdasarkan hasil random didapatkan 3 (tiga) Taman Kanak-Kanak yaitu TK Al-Aqso, TK Adhyaksa dan TK Pembina. Masing-masing TK mewakili jenis TK yaitu TK Islam terpadu, TK Swasta dan TK Milik Pemerintah. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2012. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner dan lembar observasi. Skala pengukuran untuk perkembangan social anak dengan menggunakan skala maturitas social dari Vineland (Vineland Social Maturity Scale) (Saryono, 2010). Besar sampel adalah 138 anak. Pemilihan sampel dengan cara *proportionate stratified random sampling*.

Analisis Uji Statistik Variabel Penelitian dengan menggunakan uji statistik Chi-Square.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji statistik pada tabel 1 didapatkan p value 0,04 berarti p value < 0,05 pada interval kepercayaan 95% dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara jenis permainan di rumah dan perilaku sosial anak. Begitu pula dengan jenis permainan disekolah menunjukkan hasil yang signifikan p value 0,005 (Tabel 2).

Tabel 1. Hubungan Jenis Permainan di Rumah dan Perilaku Sosial Anak

	Perilaku Sosial Positif		Perilaku Sosial Negatif		p	OR CI	95%
	n	%	N	%			
Assosiative Play	44	39,2	7	11,8	0,04	1,63	1,55-1,71
Non Assosiative Play	62	66,8	25	20,2			

Tabel 2. Hubungan Jenis Permainan di Sekolah dan Perilaku Sosial Anak

	Perilaku Sosial Positive		Perilaku Sosial Negative		p	OR CI	95%
	n	%	n	%			
Assosiative Play	28	22,3	1	6,7	0,005	1,79	1,72-1,86
Non Assosiative Play	78	83,7	31	25,3			

Pada penelitian ini didapatkan hubungan yang signifikan antara jenis permainan di rumah dan perilaku sosial anak dengan p value 0,04 begitu juga dengan jenis permainan di sekolah yaitu 0,005 dan dapat diketahui bahwa jenis permainan assosiative memberikan kontribusi besar terhadap perilaku sosial anak yang positif.

Usia prasekolah adalah usia saat terjadi perubahan sosial utama karena anak mulai memasuki usia sekolah, ketika hubungan beralih dari hubungan dengan orang dewasa menjadi hubungan dengan anak sebaya lainnya. Untuk beberapa anak perubahan ini lebih sulit dibanding anak lainnya. Ia harus belajar bersaing dan bekerjasama dan akan belajar menerima atau menolak standar perilaku kelompoknya (Sacharin, 1996).

Pada tahap perkembangan anak usia prasekolah ini, anak mulai menguasai berbagai keterampilan fisik, bahasa, dan anak pun mulai memiliki rasa percaya diri untuk mengeksplorasi kemampuannya (Hurlock, 2004).

Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial dalam arti belum memiliki kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak enam bulan, disaat itu mereka telah mengenal manusia lain terutama ibu dan anggota keluarganya.

Perilaku anak atau dalam bahasa lain disebut juga temperamen menurut Chess & Thomas dalam Wong (2005) mengidentifikasi sembilan variabel diantaranya adalah kemampuan anak dalam beradaptasi atau menyesuaikan rutinitas pada situasi yang baru. Anak dianggap mempunyai kemampuan adaptasi tinggi jika menunjukkan kemampuan untuk

dalam ketenangan dan sebaliknya kemampuan adaptasi rendah jika tidak mampu menyesuaikan diri dengan mudah.

Perilaku sosial anak-anak dalam perkembangan menuju kematangan sosial dapat diwujudkan dalam bentuk interaksi sosial diantaranya perilaku tidak sosial berupa pembangkangan (negativisme), agresivitas, bertengkar, mengejek, menggertak, mementingkan diri sendiri dan bisa berupa perilaku positive yaitu simpati, kerjasama, kemurahan hati, sikap ramah serta tidak mementingkan diri sendiri.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, kegembiraan dan kepuasan tanpa memperhitungkan hasil akhir. Permainan memberikan pengaruh besar dalam mengembangkannya kemampuan sosial anak, karena dengan permainan anak-anak dapat mengetahui peran dan fungsinya dalam kelompok, dengan permainan anak juga mempunyai teman banyak, membuat hidup anak lebih menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik.

Permainan akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi anak sehingga anak dapat mengatasi persoalan yang akan timbul dalam hubungan sosial. Dengan sosialisasi akan berkembang nilai moral dan etik. Anak belajar yang benar dan yang salah serta bertanggung jawab atas kehendaknya. Bermain berfungsi juga sebagai alat untuk memupuk kesadaran diri anak karena dengan bermain anak akan sadar tentang kemampuan, kelemahan dan tingkah lakunya.

Waktu bermain merupakan sarana untuk tumbuh dalam lingkungan dan kesiapannya di alam belajar formal ataupun informal (Gunarsa, 2003). Alat permainan merupakan salah satu alat untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Jenis alat permainan balita akan merangsang kemampuan tertentu baik fisik, motorik kasar dan halus, bahasa serta tingkah laku sosial (Soetjiningsih, 2005).

Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain (associative play) akan membantu anak mengembangkan hubungan sosial, belajar

memecahkan masalah dari hubungan tersebut. Pada saat melakukan aktifitas bermain, anak belajar berinteraksi dengan teman, memahami lawan bicaranya dan belajar tentang nilai sosial yang ada pada kelompoknya. Hal ini adalah tahapan awal bagi anak usia toddler dan prasekolah untuk meluaskan aktifitas sosialnya diluar lingkungan keluarga.

Bermain memiliki fungsi untuk meningkatkan perkembangan sensorimotor, intelektual, sosial dan moral, kreativitas, kesadaran diri dan nilai terapeutik. Jenis permainan berbeda untuk masing-masing fungsi, untuk perkembangan sosial pada anak usia pra sekolah dianjurkan untuk bermain rumah mainan, boneka, mobil-mobilan, peralatan dokter dan perawata, alat berdandan (Wong, 2005). Dalam penelitian ini terlihat bahwa jenis permainan anak lebih banyak permainan yang mendorong perkembangan fisik seperti perosotan, papan jungkat jungkit, ayunan, sepeda dibandingkan permainan yang mendorong kemampuan anak bersosialisasi.

Faktor lain yang mempengaruhi adalah Jenis kelamin. Peran jenis kelamin yaitu dengan cara dimana seseorang bertindak sebagai wanita dan pria. Para ahli teoritis pembelajaran sosial percaya bahwa masyarakat mempengaruhi perilaku wanita dan laki-laki dan merupakan sumber utama feminitas dan maskulinitas (Pooter & Perry, 2005).

Anak laki-laki bermain lebih kasar daripada anak perempuan dan lebih menyukai permainan olahraga daripada jenis permainan lainnya. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak tetapi terjadi sebaliknya pada akhir masa kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Kesehatan RI, (2007). *Profil Kesehatan Indonesia 2005*. Depkes RI, Jakarta
- Diknas Kota Jambi (2012), *Pendataan PTK PAUDNI tahun 2011-2014*, Diknas Kota Jambi.
- Gunarsa (2003). *Psikologi Perkembangan*. BPK Gunung Mulia, Jakarta.
- Hurlock (2004), *Psikologi Perkembangan*. PT. Gramedia, Jakarta.

- Komisi Perlindungan Anak (2011), Balita Meninggal Akibat Bunuh Diri, diakses di www.beritasatu.com pada tgl. 27 April 2012.
- Potter, PA. & Perry, AG. (2005). *Buku ajar fundamental keperawatan: Konsep, proses, dan praktik. (Fundamental of nursing: Concepts, process, and practice, 1997)* Alih bahasa: Yasmin Asih, Made Sumarwati, Dian Evriyani, Laily Mahmudah, Ellen.P., Kusri, Sari,K., Enie Novieastari. Edisi 4. Vo.1. Jakarta: Penerbitbukukedokteran EGC.
- Sacharin.RM (1996). *Prinsip keperawatan Pediatrik*. EGC, Jakarta.
- Saryono (2010). *Kumpulan Instrumen Penelitian Kesehatan*, Nuha Medika, Yogyakarta.
- Soetjiningsih (2005), *Tumbuh Kembang Anak*, EGC, Jakarta.
- Wong, D.L (2005). *Pedoman Klinis Keperawatan pediatrik*. EGC, Jakarta.

