

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemandirian merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki oleh anak. Hardjadinata (2009) mengatakan bahwa kemandirian merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri. Kemandirian terdiri dari beberapa aspek yaitu emosi, ekonomi, intelektual dan sosial (Kartono, 2007). Kemandirian bukan sesuatu yang didapat sejak lahir atau berdasarkan gen, melainkan sebuah aspek yang jika ingin dicapai harus melalui proses belajar.

Kemandirian dapat dipelajari saat masa prasekolah. Prasekolah adalah tahapan dimana anak-anak dalam rentang usia 4-6 tahun. Pada usia prasekolah, anak mengalami peningkatan tumbuh kembang. Beberapa aspek yang mengalami perkembangan adalah keterampilan motorik halus dan kasar, kemampuan mengontrol diri, merawat diri, kreativitas serta imajinasi. Aspek lain yang juga mengalami perkembangan yang pesat pada saat usia prasekolah adalah kemandirian (Soetjiningsih & Ranuh, 2017). Berdasarkan data dari Depkes (2016), estimasi jumlah anak prasekolah di Indonesia sebanyak 9.603.173 anak sedangkan

di provinsi D.I Yogyakarta sendiri menempati urutan 23 dengan jumlah anak prasekolah sebanyak 111.341 anak.

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa kemandirian anak prasekolah 38% yang tergantung sepenuhnya pada orang tua maupun pada pengasuh mereka dan 17% cukup mandiri. Profil masalah kesehatan perkembangan anak pada tahun 2010 melaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,93% anak dideteksi memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik, namun cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90% (Depkes RI, 2010).

Data lain yang diperoleh berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Khusna pada tahun 2017 di TK Aba Margoluwih Seyegan Sleman Yogyakarta adalah dari 20 responden anak didapatkan bahwa tingkat kemandirian anak usia 4-6 tahun yang mengikuti *playgroup* mempunyai tingkat kemandirian kategori normal sebanyak 16 orang (80%), kategori meragukan sebanyak 4 orang (20%), dan tidak ada anak yang mempunyai tingkat kemandirian kategori menyimpang (0%). Pada 20 responden anak yang lainnya yang tidak mengikuti *playgroup* diperoleh hasil anak yang mempunyai tingkat kemandirian dengan kategori normal sebanyak 6 orang (30%), kategori meragukan sebanyak 11 orang (55%), dan kategori menyimpang sebanyak 3 orang (15%). Berdasarkan hasil tersebut ada perbedaan tingkat kemandirian yang signifikan pada anak yang mengikuti

playgroup sebelumnya dengan yang tidak mengikuti *playgoup* pada anak usia 4-6 tahun. Hal ini membuktikan bahwa kemandirian anak sebagian besar berkembang di sekolah sehingga perlunya stimulus/pembelajaran untuk mengembangkan kemandirian anak di sekolah khususnya di *playground* atau taman kanak-kanak.

Pada tahap prasekolah anak perlu mendapat stimulasi yang baik untuk melatih kemandiriannya. Salah satu cara menstimulus kemandirian anak adalah dengan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak akan ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas serta daya pikir anak akan terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya sehingga sangat penting bagi orang tua, guru, atau bahkan pengasuh anak untuk memberikan stimulus pada anak agar perkembangan aspek kepribadian khususnya kemandirian anak berkembang dengan baik. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal melalui kegiatan bermain, maka dari itu bermain dapat dijadikan sebagai terapi (Adriana, 2011). Anak prasekolah memiliki imajinasi menakjubkan dan suka bermain “pura-pura” atau biasa disebut dengan bermain drama. Permainan drama merupakan permainan fantasi yang mendukung anak prasekolah untuk mengembangkan keterampilan sosial, kemandirian, serta kreativitas dan imajinasi anak (Kyle & Carman, 2015).

Adriana (2011) menyimpulkan bahwa terapi bermain adalah suatu usaha untuk mengubah tingkah laku yang dianggap menyimpang atau bermasalah dengan menempatkan anak dalam situasi bermain dengan tujuan melakukan perubahan. Terapi bermain memiliki berbagai macam metode yang dapat disesuaikan dengan usia anak. Salah satu metode yang cocok untuk anak prasekolah adalah *dramatic play*. *Dramatic play* merupakan konsep kegiatan dimana anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya, apabila anak bermain dengan temannya akan terjadi percakapan di antara mereka tentang peran yang orang yang mereka tiru (Adriana, 2011).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas TK BOPKRI Gondolayu didapatkan data jumlah murid TK BOPKRI Gondolayu sebanyak 62 anak dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 33 anak dan jumlah siswi sebanyak 29 anak. Usia siswa siswi di TK BOPKRI Gondolayu berkisar antara usia 4-7 tahun. TK BOPKRI Gondolayu memiliki 2 kelas untuk TK A dan 2 kelas untuk TK B serta tenaga pengajar pada TK BOPKRI Gondolayu sebanyak 6 orang. Salah satu wali kelas mengatakan bahwa dari total siswa yang ada di kelas yang diampunya dari 20 anak masih terdapat 6-8 anak yang masih memiliki tingkat kemandirian rendah seperti masih harus dibantu dalam melakukan suatu kegiatan contohnya seperti mengikat tali sepatu, mencuci tangan dan *toileting* (membersihkan organ vital setelah berkemih/defekasi) atau bahkan masih ada yang harus diberi contoh terlebih

dahulu sebelum melakukannya. Kegiatan yang sudah dilakukan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan kemandirian anak adalah dengan melakukan konsultasi/edukasi kepada orang tua serta melatih dan membimbing anak-anak. Namun cara ini masih dianggap kurang efektif. Wali kelas tersebut juga mengatakan bahwa saat ini metode belajar dengan menggunakan metode *dramatic play* sudah pernah dilakukan dan tidak memiliki jadwal khusus untuk dilaksanakannya pembelajaran dengan metode tersebut.

Berdasarkan hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Terapi Bermain *Dramatic Play* terhadap Tingkat Kemandirian Anak Usia Prasekolah di TK BOPKRI Gondolayu Yogyakarta Tahun 2018”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, maka yang menjadi permasalahannya adalah ”Adakah pengaruh terapi bermain *dramatic play* terhadap tingkat kemandirian pada anak usia prasekolah?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *dramatic play* terhadap tingkat kemandirian anak usia prasekolah di TK BOPKRI Gondolayu.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk :

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden tentang usia dan jenis kelamin.
- b. Mengetahui tingkat kemandirian anak sebelum dilakukan terapi bermain *dramatic play* pada anak prasekolah di TK BOPKRI Gondolayu.
- c. Mengetahui tingkat kemandirian anak setelah dilakukan terapi bermain *dramatic play* pada anak prasekolah di TK BOPKRI Gondolayu.
- d. Mengetahui perbedaan tingkat kemandirian sebelum dan setelah dilakukan terapi bermain *dramatic play* pada anak prasekolah di TK BOPKRI Gondolayu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi TK BOPKRI Gondolayu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam kegiatan terapi bermain *dramatic play* guna untuk meningkatkan kemandirian pada anak prasekolah.

2. Manfaat bagi institusi pendidikan STIKES Bethesda Yakkum

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan keperawatan dan diharapkan sebagai pengetahuan tambahan dalam diskusi kegiatan perkuliahan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

3. Manfaat bagi perawat

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi perawat dan dapat diaplikasikan khususnya tentang terapi bermain *dramatic play* terhadap tingkat kemandirian anak prasekolah.

4. Manfaat bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya orang tua tentang pentingnya terapi bermain *dramatic play* untuk peningkatan kemandirian anak.

5. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini adalah bentuk pengaplikasian ilmu yang telah didapat dan mendapatkan pengalaman nyata dalam bidang penelitian serta menambah wawasan, pengetahuan dan menganalisa data dalam melakukan penelitian.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang pengaruh terapi bermain *dramatic play* terhadap tingkat kemandirian anak usia prasekolah belum pernah dilakukan, namun penelitian sejenis yang pernah dilakukan antara lain akan dijelaskan dalam tabel keaslian penelitian pada tabel 1 halaman 9-11.

STIKES BETHESDA YAKKUM

Tabel 1
Tabel Keaslian Penelitian

No	Nama / Tahun	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Lusi Wulandari, Sri Hartini, Ulfa Nurullita / tahun 2014	Pengaruh Terapi Bermain <i>Role Play</i> terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Saat Pemberian Obat Oral di RSUD Tugurejo Semarang	Desain penelitian ini adalah <i>Quasy Experimental</i> dengan pendekatan <i>one group pre and post test</i> . Analisa data dengan menggunakan uji <i>parametric Wilcoxon</i> . Jumlah sampel sebanyak 25 anak.	Hasil dari analisa data menggunakan uji <i>parametric Wilcoxon</i> adalah nilai p value 0,000 kurang dari atau sama dengan 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terapi bermain <i>role play</i> terhadap kecemasan saat pemberian obat oral di rumah sakit umum daerah Tugurejo Semarang	Variabel bebas peneliti terapi bermain <i>Role play</i> , metode penelitian menggunakan <i>Quasy Experiment</i> dengan pendekatan <i>one group pre and post test</i>	1. Variabel terikat anak peneliti kemandirian tingkat kemandirian anak prasekolah 2. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>total sampling</i> , sedangkan peneliti <i>purposive sampling</i> . 3. Alat ukur menggunakan lembar observasi, sedangkan peneliti menggunakan kuesioner tingkat kemandirian.

No	Nama / Tahun	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
2.	Citra Hapsari Ekandari / tahun 2017	Pengaruh Permainan Edukatif Si "BAM" terhadap Kemandirian Anak Kelompok TK A di KB-TK Sultan Agung 01 Semarang	Desain penelitian ini adalah <i>Quasy Experiment Design</i> dengan pendekatan <i>non equivalent control group design</i> . Analisa data menggunakan uji T. Total sampel sebanyak 20 anak	Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t diketahui lebih dari tabel (11,328 > 1,701). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Dengan kata lain terdapat pengaruh alat permainan edukatif si BAM terhadap tingkat kemandirian anak kelompok TK A di KB-TK Islam Sultan Agung 01 Semarang.	Variabel terikat peneliti kemandirian anak prasekolah, desain penelitian quasi eksperimen, teknik pengambilan sampel dengan <i>purposive sampling</i> .	<p>1. Variabel bebas yaitu alat permainan edukatif si "BAM", sedangkan peneliti terapi bermain <i>dramatic play</i>.</p> <p>2. Pendekatan yang digunakan adalah <i>non-equivalent control group design</i>, sedangkan peneliti menggunakan <i>one group pre post test without control</i>.</p> <p>3. Alat ukur yang digunakan adalah instrumen kemandirian, sedangkan peneliti menggunakan kuesioner kemandiran yang dimodifikasi dari <i>Modified WeeFIM</i>.</p>

No	Nama / Tahun	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
3.	Santahana Febriyanti / tahun 2014	Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kemandirian Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Desa Argosari Sedayu Bantul Yogyakarta	Desain penelitian ini adalah deskriptif korelasional dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Analisa data menggunakan <i>n</i> uji <i>Chi-Square Yate's Correction</i> .	Hasil penelitian menunjukkan 46 (82,1%) orang tua menerapkan pola asuh otoritatif, 5 (8,9%) orang tua menerapkan pola asuh permisif, dan, 5 (8,9%) orang tua menerapkan pola asuh otoriter. 36 (64,3%) anak tingkat kemandiriannya tinggi 15 (26,8%) anak tingkat kemandiriannya sedang dan 5 (8,9%) anak tingkat kemandiriannya rendah. Hasil uji <i>Chi-Square Yate's Correction</i> di peroleh <i>p value</i> 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai $C=0,747$.	Variabel terikat peneliti kemandirian anak usia prasekolah, responden peneliti anak usia prasekolah	<ol style="list-style-type: none"> Variabel bebas yaitu pola asuh orang tua, sedangkan peneliti terapi bermain <i>dramatic play</i>. Penelitian yang dilakukan menggunakan korelasi dengan metode penelitian <i>cross sectional</i>, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimental dengan metode <i>quasy experiment</i>. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Cluster sampling</i>, sedangkan peneliti menggunakan <i>purposive sampling</i>. Alat ukur menggunakan kuesioner untuk pola asuh dan tingkat kemandirian, sedangkan peneliti menggunakan SOP untuk terapi bermain <i>dramatic play</i> dan kuesioner modifikasi WeeFIM untuk tingkat kemandirian.