

BAB 1
PENDAHULUAN

BAB 1**PENDAHULUAN****1.1 Latar Belakang**

Anak merupakan anugrah bagi orang tua. Anak harus memperoleh bimbingan sosial, etika dan nurani yang baik sejak usia dini, karena hal tersebut akan mempengaruhi kepribadian seorang anak sampai dewasa. Memiliki anak lebih dari satu akan menambah kebahagiaan orang tua, tetapi juga dapat menimbulkan masalah. Masalah yang sering terjadi diantaranya adalah pertengkaran antar saudara yang disebut *sibling rivalry*. Menurut Novairi & Bayu (2012), *sibling rivalry* adalah persaingan antara saudara kandung, bisa dalam bentuk cemburu, iri, pertengkaran sampai perkelahian yang menimbulkan ketegangan. *Sibling rivalry* biasanya terjadi pada anak usia prasekolah, karena pada usia ini, anak mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Ciri emosional lain diantaranya adalah rasa iri atau cemburu (Patmonodewo, 2003). Menurut Setiawati dan Zulkaida (2007), *sibling rivalry* akan lebih terlihat pada umur 3-6 tahun (prasekolah) dan terjadi lagi pada umur 8-12 tahun pada usia sekolah.

Perlu adanya rangsangan dari orang lain agar anak dapat bersosialisasi dan lebih mengenal saudaranya. Salah satu caranya adalah dengan memberikan stimulasi, stimulasi adalah kegiatan yang merangsang dan melatih kemampuan anak yang berasal dari lingkungan luar anak (Rusmil, 2010). Stimulasi yang diberikan adalah dengan boneka tangan. Boneka tangan adalah suatu media yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan salah satu model perbandingan atau benda tiruan dari bentuk manusia atau hewan (Sari, 2011). Boneka tangan merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kecerdasan, dan hubungan sosial (Kania, 2006). Berdasarkan data awal yang diambil peneliti pada tanggal 3 April 2013 di TK AL-Azhar Menganti Gresik terdapat 67% dari 12 ibu mengatakan anak cemburu dengan saudaranya, seperti lebih manja (58%), sering marah yang meledak-ledak (75%), mengompol (17%) dan terkadang memukul saudaranya (42%). Data tersebut diperkuat oleh guru di TK tersebut bahwa ada salah satu orang tua wali murid mengatakan anaknya menjadi lebih rewel dan membangkang setelah kelahiran adiknya dan masih banyak murid yang suka bertengkar dengan temannya. Guru biasanya mengajarkan bermain kelompok agar murid dapat berinteraksi baik dengan temannya dan orang lain. Permainan boneka tangan sendiri sering digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan mengembangkan kosakata anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2011) di TK Tunas Sejati Surabaya didapatkan kemampuan bahasa anak meningkat 89,81% setelah diberikan stimulasi boneka tangan. Namun pada saat ini, belum pernah ada penelitian tentang stimulasi boneka tangan dengan kejadian *sibling rivalry*, sehingga pengaruh stimulasi boneka tangan terhadap kejadian *sibling rivalry* belum dapat diketahui secara jelas.

Menurut Arifin (2013), *sibling rivalry* dapat dialami oleh individu pada kelompok umur berapapun mulai dari prasekolah, remaja, bahkan sampai dewasa. Penelitian *sibling rivalry* yang dilakukan Kusumaningtyas (2007) di TK Satya

Negara Malang didapatkan hasil bahwa 80% dari 30 murid mengalami *sibling rivalry*. Menurut penelitian Febrianti (2011) di TK YKK Kabupaten Bangkalan didapatkan hasil bahwa 57% dari 30 murid mengalami *sibling rivalry*. Di Indonesia sendiri hampir 75% anak mengalami *sibling rivalry*, reaksi yang sering tampak adalah lebih agresif, memukul dan melukai kakak atau adik, membangkang pada ibunya, rewel, mengalami kemunduran, sering marah meledak-ledak, sering menangis, menjadi lebih manja terhadap ibu (Priatna & Yulia, 2006). Teori Lawrence Green perilaku seseorang dan masyarakat dipengaruhi oleh faktor perilaku dan faktor diluar perilaku. Perilaku itu sendiri ditentukan dari tiga faktor yaitu faktor predisposisi seperti sikap, pengetahuan, pendidikan, kebiasaan dan sebagainya, faktor pendukung seperti lingkungan, pola asuh orang tua, dan faktor pendorong seperti petugas kesehatan, kebijakan, sekolah ataupun pemerintahan daerah (Notoatmodjo, 2007).

Perilaku *sibling rivalry* menurut Priatna & Yulia (2006), terjadi karena beberapa faktor yaitu sikap membanding-bandingkan anak satu dengan yang lain dan adanya anak favorit atau anak emas, pola asuh yang diterapkan, sikap temperamental, sikap mencari perhatian terhadap orang tuanya, perbedaan usia dan jenis kelamin. Reaksi *sibling rivalry* pada anak yang lebih tua dapat diekspresikan dengan berbagai macam, antara lain dengan cara agresi (memukul, melukai saudara) dan regresi (suka mengompol dan menjadi kolokan, manja dan rewel) ataupun dengan ekspresi memandangi saudara dengan tajam, menggunakan bibir, menangis serta menjadi pendiam. *Sibling rivalry* merupakan hal yang wajar terjadi, karena pada masing-masing anak memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda, akan tetapi jika *sibling rivalry* tidak diatasi dengan baik maka akan

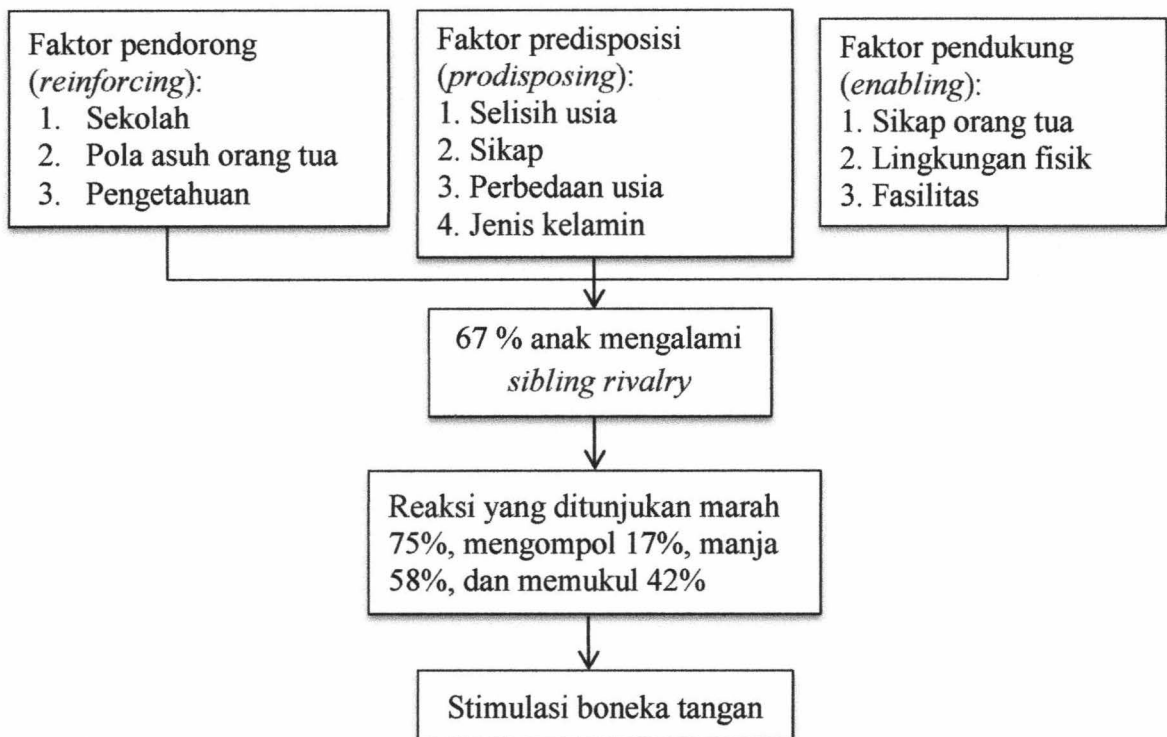
terus berlanjut sampai si anak dewasa dan akan mempengaruhi kepribadian anak tersebut.

Menurut Novairi dan Bayu (2012) dampak *sibling rivalry* adalah tidak percaya diri, tidak mengetahui mana hal yang benar dan mana yang salah, rasa dendam terhadap saudaranya tertanam hingga mereka dewasa, dan anak akan menjadi manja dan suka menangis. Menurut Triwuryani (2006), *sibling rivalry* jika tidak diintervensi dengan baik akan berkelanjutan sampai dewasa. Anak akan merasa cemburu dan iri terhadap saudaranya yang terakumulasi sejak kecil dan berkembang menjadi perselisihan yang lebih jauh lagi. Anak yang merasa selalu kalah akan merasa rendah diri dan benci terhadap saudara kandungnya sendiri. Penanganan *sibling rivalry* perlu dilakukan sejak dini yaitu pada anak usia prasekolah. Harapannya agar tidak akan berkelanjutan sampai mereka dewasa. Penanganannya dapat dilakukan dengan cara memperkenalkan sosok saudara kandung, belajar kebersamaan dan saling menolong. Menurut Pendley (2012), mengatasi *sibling rivalry* dengan cara menjelaskan peran sebagai kakak atau adik, ajak anak bersenang-senang bersama sebagai sebuah keluarga, dan mengajarkan rasa sayang sesama saudara.

Bermain boneka tangan dapat membantu anak-anak mengingat suatu cerita, anak dapat mengenal sosok saudara dan anak dapat merasakan bagaimana peranan tokoh yang diceritakan. Boneka tangan dapat berperan sebagai tokoh ayah, ibu, kakak dan adik sesuai dengan cerita yang akan disampaikan. Menurut Suprobo (2010) permainan boneka tangan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan dalam berimajinasi, mempunyai pengalaman, berintuisi, merasakan dan berfantasi. Metode penanganan *sibling rivalry* pada

anak prasekolah dengan menggunakan stimulasi boneka tangan belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga masih perlu adanya pembuktian tentang stimulasi boneka tangan dengan *sibling rivalry* pada anak prasekolah di TK AL-Azhar Menganti Gresik.

1.2 Identifikasi Masalah



Gambar 1.1 Identifikasi masalah penelitian stimulasi boneka tangan terhadap kejadian *sibling rivalry* pada anak prasekolah di TK Al-Azhar Menganti Gresik

Sibling rivalry adalah persaingan antar saudara yang biasanya dalam bentuk cemburu, iri dan pertengkaran yang menimbulkan ketegangan. *Sibling rivalry* biasanya terjadi pada anak usia prasekolah, karena pada usia ini anak mengekspresikan emosinya secara bebas dan terbuka. Emosi tersebut salah satunya adalah rasa cemburu atau iri. Faktor yang mempengaruhi kejadian *sibling rivalry* adalah sikap orang tua yang suka membanding-bandingkan, adanya anak

emas, jenis kelamin, sikap tempramental, jarak usia dan perbedaan usia. Reaksi yang ditimbulkan akibat *sibling rivalry* tersebut seperti memukul, menjadi nakal, mengompol, dan manja. Dari pengambilan data awal di TK AL-Azhar Menganti Gresik didapat 67% dari 12 anak mengalami *sibling rivalry* dengan reaksi yang ditunjukkan sebagai berikut : marah 75%, mengompol 17%, manja 58%, dan memukul 42%. *Sibling rivalry* merupakan hal yang wajar karena anak memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda, akan tetapi jika tidak diatasi dengan baik maka anak akan terus merasa cemburu dengan saudaranya. Penanganan secara tepat sangat diperlukan agar *sibling rivalry* tidak berkelanjutan sampai dewasa. Salah satu penanganan adalah dengan memberikan stimulasi boneka tangan.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh boneka tangan terhadap kejadian *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah di TK AL-Azhar Menganti Gresik?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan umum

Menjelaskan pengaruh stimulasi boneka tangan terhadap kejadian *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah di TK AL-Azhar Menganti Gresik.

1.4.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi kejadian *sibling rivalry* pada anak prasekolah (4-6 tahun) sebelum mendapatkan perlakuan dengan stimulasi boneka tangan di TK AL-Azhar Menganti Gresik.

2. Mengidentifikasi kejadian *sibling rivalry* pada anak prasekolah (4-6 tahun) sesudah mendapatkan perlakuan dengan stimulasi boneka tangan di TK AL-Azhar Menganti Gresik.
3. Menganalisis pengaruh stimulasi boneka tangan dengan kejadian *sibling rivalry* pada anak prasekolah (4-6 tahun) di TK AL-Azhar Menganti Gresik.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjelaskan tentang pengaruh stimulasi boneka tangan terhadap kejadian *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan ilmu keperawatan anak dan keperawatan jiwa dalam penanganan kejadian *sibling rivalry* pada anak prasekolah.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Stimulasi boneka tangan diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu solusi alternatif dalam penanganan kejadian *sibling rivalry* pada anak prasekolah di TK AL-Azhar Menganti Gresik.
2. Dapat memberikan informasi kepada orang tua tentang cara penanganan *sibling rivalry* dan dapat mengurangi kejadian *sibling rivalry* pada anak prasekolah.
3. Dapat memberikan suatu pembelajaran pada anak tentang saling menyayangi dan menghargai saudara kandungnya.