

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan segala aspek kepribadian dalam diri individu baik mencakup pengetahuan, nilai, sikap, maupun keterampilannya. Pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan. (Muhibbin : 2008) Pendidikan dinilai sebagai sarana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik aspek kepentingan mental, kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuantujuan pendidikan.

Pendidikan memegang peran penting dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, bahkan pendidikan akan meningkatkan harkat dan martabat manusia. Hal ini sesuai dengan firman Allah:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadilah: 11)

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia yang berilmu memiliki derajat (harkat) dan martabat yang lebih tinggi daripada makhluk Allah lainnya. Namun, menuntut ilmu pengetahuan harus disertai pula dengan keimanan yang kuat agar mencapai derajat yang tinggi, baik di dunia maupun di akhirat.

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran yaitu situasi yang secara sengaja, berencana, dan terarah diprogram oleh guru dalam usahanya mentransformasikan ilmu yang diberikannya kepada peserta didik berdasarkan kurikulum dan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Winkel, pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang

berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Siregar : 2010)

Guru adalah pemberi informasi yang berfungsi sebagai sumber belajar, pengelola kelas dan pembelajaran, fasilitator (mediator), pembimbing, motivator, demonstrator, dan evaluator bagi siswa. Dimana guru merupakan salah satu faktor pendukung yang dapat mengantarkan keberhasilan siswa di sekolah. Adapun siswa adalah penerima informasi yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi yang masih perlu dikembangkan. Proses pembelajaran dalam pendidikan formal (pendidikan di sekolah) merupakan upaya pengembangan pengetahuan dan kemampuan siswa yang telah ditetapkan pada kurikulum dan diwujudkan melalui penyelenggaraan mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan.

Ansietas atau kecemasan merupakan suatu respon dari makhluk hidup yang tidak menyenangkan yang terjadi pada setiap individu dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi (perawatan di rumah sakit). Hal ini disebabkan karena anak mengalami separation anxiety atau kecemasan perasaan karena anak harus terpisah dengan lingkungan yang dirasakannya aman, nyaman, penuh kasih sayang, dan menyenangkan seperti

lingkungan rumah (Ella Dayani et al., 2015). Hospitalisasi merupakan suatu alasan yang direncanakan akibat keadaan darurat yang mengharuskan anak untuk menjalani perawatan dan terapi di rumah sakit hingga kondisi kembali membaik. Pada saat ini biasanya anak-anak akan mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan sehingga menimbulkan stress.

World Health Organization (2021) menyebutkan 3-10% pasien anak yang dirawat di Amerika Serikat mengalami kecemasan selama hospitalisasi, sekitar 3-7% dari anak usia sekolah yang dirawat di Jerman juga mengalami hal yang serupa, 5-10% anak mendapatkan hospitalisasi. Di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami tanda kecemasan selama menjalani hospitalisasi.

Kondisi kecemasan yang dialami anak usia prasekolah dalam menghadapi hospitalisasi tersebut harus segera ditangani sedini mungkin, karena keterlambatan dalam penanganan kecemasan ini akan berdampak tidak baik pada proses kesembuhan anak. Hospitalisasi dapat menjadi suatu gangguan psikologis terhadap anak dan anak menunjukkan reaksi adaptasi yang disebabkan oleh stress. Lama perawatan untuk penyembuhan penyakit pada anak 3-5 hari tergantung penyakit yang diderita anak sehingga anak akan mengalami kecemasan karena terlalu

lama berada di Rumah Sakit. Kecemasan yang terus menerus dapat menghasilkan hormone yang menyebabkan kerusakan pada seluruh tubuh termasuk kemampuan menurunkan sistem imun (Ririn Halimatus Sa'diah et al., 2014)

Dampak rasa cemas yang dialami anak akibat tindakan keperawatan jika tidak segera di tangani maka akan menyebabkan anak menolak untuk mendapatkan tindakan keperawatan selanjutnya. Selain itu menyebabkan kondisi anak semakin memburuk. Untuk mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi maka membutuhkan suatu media untuk menurunkan rasa cemas anak hingga anak kooperatif terhadap tindakan keperawatan yang di berikan, salah satunya yaitu dengan terapi bermain (Alini, 2017)

Rasa cemas sangat berpengaruh terhadap tingkah laku manusia. Secara alamiah, manusia yang merasa cemas atau takut, akan menghindari hal yang ditakuti tersebut. Demikian juga bagi siswa di sekolah. Untuk pengembangan potensi siswa, guru dan pihak sekolah sebaiknya menciptakan iklim pembelajaran yang mampu membuat siswa terbebas dari kecemasan, sekaligus menstimulasi mereka mengembangkan motivasi berprestasi tinggi dalam belajar.

Kecemasan adalah perasaan ketidaknyamanan dan ketakutan tentang suatu peristiwa yang hasilnya tidak pasti. Perasaan ini dapat disertai dengan berbagai macam simtom psikologis, termasuk detak jantung yang cepat, peningkatan pernafasan, dan tegangan syaraf. (Jeanie : 2008) Kecemasan adalah sesuatu kondisi kurang menyenangkan, tidak ternteram yang di alami oleh individu dan dapat mempengaruhi keadaan fisiknya. Adanya kecemasan ditandai gejala-gejala atau gangguan fisiologik seperti: gemetar, banyak keringat, mual, sakit kepala, sering buang-buang air kecil.

Kecemasan telah menjadi masalah penting yang harus segera diatasi, karena memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar siswa. Jika keadaan tadi bertahan terus menerus dalam waktu yang panjang, maka tentu saja akan sangat mempengaruhi sikap siswa terhadap pelajaran. Salah satu sikap yang akan timbul pada siswa adalah kecemasan dalam belajar matematika. Dengan timbulnya kecemasan terebut maka proses pembelajaran akan menjadi terhambat dan merugikan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang optimal. Data yang dikumpulkan Spielberger menunjukkan bahwa siswa-siswa dengan tingkat kecemasan yang rendah berprestasi lebih baik daripada siswa-siswa dengan tingkat kecemasan yang tinggi.

Untuk mengatasi kecemasan siswa tersebut, digunakan metode permainan karena bermain merupakan kebutuhan setiap anak. Seperti teori bermain yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya Teori energi berlebih (spencer, 1873) dan Teori-teori bermain psikoanalitik (contohnya, Frued, 1856-1939). Teori energi berlebih (spencer, 1873) menyatakan bahwa bermain bermula dari bertumpuknya energi berlebih dalam tubuh yang perlu disalurkan. Bermain hanya bisa dimungkinkan ketika sistem biologis menumpuk eksese energi yang berlebih. Setelah akumulasi energi semacam itu, organisme terlibat dalam perilaku bermain untuk membuang atau melepaskan energi yang berlebih tersebut. Teori-teori bermain psikoanalitik (contohnya, Frued, 1856-1939) menekankan pentingnya bermain dalam kehidupan sosial dan emosional anak. Psikoanalisis meyakini bahwa bermain memungkinkan anak memiliki keahlian atas objek-objek dan situasi sosial dengan memanipulasinya dalam permainan. Bermain juga memungkinkan anak untuk memuaskan keinginan dan hasrat yang tidak mungkin dipenuhi dalam kenyataan. Maka seorang anak laki-laki kecil dapat “membunuh” tentara mainan dan menghidupkannya kembali. (Upton : 2012)

Terapi bermain merupakan bentuk pengalaman bermain yang direncanakan sebelum anak menghadapi tindakan keperawatan untuk membantu coping mereka terhadap kecemasan, ketakutan dan mengajarkan kepada mereka tentang tindakan keperawatan yang dilakukan selama hospitalisasi. Bermain dapat dilakukan oleh anak sehat maupun sakit. Walaupun anak sedang dalam keadaan sakit tetapi kebutuhan akan bermainnya tetap ada. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (distraksi) dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan. Jika dilakukan terapi bermain dapat menimbulkan dampak positif bagi anak yang mengalami hospitalisasi. Contohnya bisa menumbuhkan semua aspek perkembangan anak. Melalui seluruh emosi, perasaan, dan pikiran yang disalurkan melalui bermain dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilan motorik anak, sehingga bisa menjadi lebih sehat dan cerdas (Ersyad Ithok Abdillah & Nurhayati, 2022)

Setiawati & Sundari (2019) menyatakan bahwa nilai rata-rata kecemasan anak sebelum diberikan terapi bermain adalah sebesar 20.77, nilai minimum 5, nilai maksimum 34 dan standar deviasi 8.310. Nilai minimum 7, nilai maksimum 24 dan standar deviasi 5.290. Hasil

akhir penelitian ini adalah ada pengaruh pemberian terapi bermain.

Endah Lestari et al (2014) menyatakan bahwa nilai rata-rata kecemasan anak sebelum terapi bermain adalah protes sebanyak 70% dan setelah di lakukanya terapi bermain adalah sebanyak 80 %. Dengan kata lain secara signifikan terapi bermain dapat menurunkan kecemasan anak.

Dari permasalahan di atas maka penulis perlu untuk melakukan penelitian dengan judul ‘Manfaat Permainan Edukatif dalam Mengurangi Kecemasan Akademik Anak Sekolah Dasar’

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat efektivitas permainan edukatif dalam mengurangi kecemasan akademik anak sekolah dasar?
2. Bagaimana manfaat permainan edukatif yang optimal untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan bagi siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengidentifikasi faktor apa saja yang mendukung dan menghambat efektivitas permainan edukatif

dalam mengurangi kecemasan akademik anak sekolah dasar

2. Mendeskripsikan manfaat permainan edukatif yang optimal untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan bagi siswa

D. Manfaat Penelitian

Adapun yang manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Menambah wawasan dalam bidang pendidikan mengenai peran permainan edukatif dalam mengatasi kecemasan akademik pada anak sekolah dasar.
2. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori tentang hubungan antara metode pembelajaran berbasis permainan dan kesehatan mental siswa.
3. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang psikologi pendidikan dan strategi pembelajaran inovatif..

E. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, antara lain:

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa sekolah dasar (SD) yang merasakan manfaat Permainan Edukatif dalam Mengurangi Kecemasan Akademik Anak Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran.

2. Responden penelitian terdiri dari siswa kelas 3–5 SD untuk memastikan pemahaman yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh program literasi digital terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar. Ruang lingkup penelitian mencakup:

1. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar (SD) yang mengalami kecemasan akademik dalam kegiatan belajar.
2. Penelitian dilakukan di sekolah dasar yang telah menerapkan atau memiliki potensi untuk menerapkan permainan edukatif dalam pembelajaran.
3. Fokus penelitian adalah menganalisis tingkat kecemasan akademik siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif.
4. Menjelaskan bagaimana permainan edukatif dapat membantu mengurangi kecemasan akademik dan meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.
5. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan edukatif sebagai strategi mengurangi kecemasan akademik.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun dalam beberapa bab dengan sistematika sebagai berikut:

1. **Bab 1 Pendahuluan:** Memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
2. **Bab 2 Landasan Teori:** Membahas teori-teori yang relevan dengan literasi digital, kemampuan membaca, dan menulis, serta penelitian terdahulu yang terkait dengan topik penelitian.
3. **Bab 3 Metode Penelitian:** Menjelaskan desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data.
4. **Bab 4 Hasil dan Pembahasan:** Menyajikan hasil penelitian dan pembahasan terhadap temuan yang diperoleh.
5. **Bab 5 Penutup : Kesimpulan dan Saran:** Memberikan kesimpulan dari hasil penelitian serta rekomendasi bagi pihak-pihak terkait.

H. Definisi Operasional

1. **Permainan Edukatif:** Permainan edukatif adalah aktivitas yang dirancang secara khusus untuk mengajarkan konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu melalui elemen permainan. Permainan ini dapat berupa permainan fisik, permainan papan,

permainan digital, atau permainan berbasis peran yang memiliki tujuan pendidikan.

- 2. Kecemasan Akademik :** Kecemasan akademik adalah perasaan cemas, khawatir, atau takut yang dialami siswa terkait dengan tugas-tugas akademik, seperti ujian, presentasi, atau penilaian lainnya. Kecemasan ini dapat mempengaruhi kinerja akademik siswa dan dapat diukur melalui beberapa indikator

