

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk seluruh aspek kepribadian individu, meliputi pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan. Sebagai suatu proses yang melibatkan metode-metode terencana, pendidikan memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta pola perilaku yang selaras dengan tuntutan kehidupan (Muhibbin, 2008). Lebih jauh, pendidikan berfungsi sebagai wahana peningkatan kualitas manusia, baik dalam dimensi mental, kompetensi, karakter, maupun tanggung jawab sosial sebagai warga negara. Inti dari pendidikan itu sendiri terletak pada interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan.

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam memajukan kesejahteraan masyarakat serta mengangkat harkat dan martabat manusia. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT.:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا 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 tersebut menegaskan bahwa manusia yang berilmu dianugerahi kedudukan dan kemuliaan yang lebih tinggi dibandingkan makhluk lain ciptaan Allah. Akan tetapi, proses menuntut ilmu mesti diiringi dengan keimanan yang kokoh guna meraih derajat yang mulia, baik dalam kehidupan dunia maupun akhirat..

Pendidikan tidak mungkin dilepaskan dari praktik pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran merupakan situasi yang disengaja, terencana, dan terarah yang diprogramkan oleh pendidik guna mentransmisikan pengetahuan kepada peserta didik sesuai acuan kurikulum dan tujuan instruksional. Sejalan dengan itu, Winkel (dalam Siregar, 2010) menyatakan pembelajaran sebagai serangkaian upaya terstruktur yang ditujukan untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan peran faktor eksternal terhadap rangkaian peristiwa internal dalam diri siswa.

Dalam sistem pendidikan, guru berperan sebagai sumber informasi yang multifungsi, mencakup peran sebagai

sumber belajar, manajer kelas, fasilitator, pembimbing, motivator, demonstrator, dan evaluator bagi peserta didik. Keberadaan guru menjadi faktor penentu utama dalam mendukung kesuksesan akademik siswa. Di sisi lain, siswa berperan sebagai penerima informasi yang masih dalam tahap perkembangan dan memiliki berbagai potensi yang perlu dioptimalisasi. Proses pembelajaran dalam pendidikan formal merupakan upaya sistematis untuk mengembangkan kompetensi siswa sesuai standar kurikulum, yang diimplementasikan melalui mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan.

Ansietas atau kecemasan merupakan respons psikologis tidak menyenangkan yang dialami oleh setiap individu, khususnya pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi (perawatan di rumah sakit). Kondisi ini terutama dipicu oleh *separation anxiety*, yaitu perasaan cemas akibat perpisahan dari lingkungan yang dirasakan aman, nyaman, dan penuh kasih seperti rumah (Ella Dayani et al., 2015). Hospitalisasi sendiri merupakan suatu proses, baik yang direncanakan maupun darurat, yang mengharuskan anak untuk menjalani perawatan dan terapi di rumah sakit sampai kondisinya membaik. Pengalaman ini sering kali menimbulkan situasi tidak menyenangkan sehingga dapat memicu stres pada anak.

World Health Organization (2021) melaporkan bahwa kecemasan selama perawatan rumah sakit dialami oleh 3-10% pasien anak di Amerika Serikat dan 3-7% anak usia sekolah di Jerman. Secara umum, 5-10% populasi anak mengalami hospitalisasi. Fenomena serupa juga tercatat di Kanada dan Selandia Baru, di mana anak-anak menunjukkan tanda-tanda kecemasan selama menjalani perawatan.

Kecemasan yang dialami anak prasekolah selama hospitalisasi harus segera ditangani. Keterlambatan penanganan dapat menghambat kesembuhan anak. Perawatan di rumah sakit berisiko menimbulkan gangguan psikologis serta reaksi adaptif yang dipicu stres. Dengan lama perawatan antara 3-5 hari tergantung kondisi penyakit, anak rentan mengalami kecemasan akibat durasi tinggal di rumah sakit. Kecemasan berkelanjutan, seperti dijelaskan Ririn Halimatus Sa'diah et al. (2014), dapat meningkatkan hormon perusak yang berdampak pada kerusakan tubuh dan penurunan imunitas.

Kecemasan yang dialami anak selama prosedur keperawatan berpotensi menyebabkan penolakan terhadap tindakan medis lanjutan dan penurunan kondisi kesehatan apabila tidak ditangani dengan tepat. Sebagai upaya mitigasi, diperlukan media intervensi untuk mengurangi kecemasan dan meningkatkan kooperasi anak terhadap pelayanan

keperawatan. Terapi bermain ditawarkan sebagai salah satu strategi efektif dalam konteks ini (Alini, 2017)

Kecemasan memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku manusia. Secara alamiah, individu cenderung menghindari objek atau situasi yang menimbulkan rasa cemas atau takut. Fenomena ini juga berlaku dalam konteks pendidikan. Guna mengoptimalkan potensi peserta didik, guru dan institusi pendidikan perlu membangun lingkungan pembelajaran yang dapat meminimalisir kecemasan sekaligus mendorong munculnya motivasi berprestasi yang tinggi pada siswa.

Kecemasan didefinisikan sebagai kondisi psikologis berupa perasaan tidak nyaman dan kekhawatiran terhadap suatu peristiwa yang hasilnya belum pasti. Kondisi ini sering kali diiringi oleh sejumlah gejala fisiologis, seperti peningkatan detak jantung, laju pernapasan, dan ketegangan saraf (Jeanie, 2008). Secara umum, kecemasan merupakan pengalaman subjektif yang tidak menyenangkan dan dapat mengganggu ketenangan individu, serta berpotensi memengaruhi kondisi fisik. Gejala-gejala fisiologis yang umumnya menyertai kecemasan antara lain tremor, keringat berlebih, mual, sakit kepala, dan peningkatan frekuensi berkemih..

Kecemasan merupakan persoalan krusial yang memerlukan penanganan segera karena dampaknya yang

signifikan terhadap proses belajar siswa. Apabila kondisi ini berlangsung terus-menerus dalam jangka panjang, hal tersebut akan membentuk sikap negatif siswa terhadap pembelajaran. Salah satu manifestasinya adalah kecemasan akademik khususnya dalam matematika. Kecemasan ini selanjutnya menghambat proses pembelajaran dan mengurangi peluang siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Data dari Spielberger mengonfirmasi bahwa siswa dengan tingkat kecemasan rendah secara konsisten menunjukkan prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tingkat kecemasannya tinggi..

Untuk menangani kecemasan siswa, pendekatan permainan dapat diterapkan mengingat bermain adalah kebutuhan dasar setiap anak. Hal ini didukung oleh sejumlah teori, misalnya Teori Energi Berlebih (Spencer, 1873) yang menjelaskan bahwa bermain muncul dari akumulasi energi berlebih dalam tubuh yang perlu dikeluarkan. Teori ini beranggapan bahwa perilaku bermain baru dapat terjadi ketika sistem biologis menyimpan kelebihan energi, yang kemudian dilepaskan melalui aktivitas bermain. Selain itu, Teori Psikoanalitik tentang Bermain (misalnya, Freud, 1856-1939) menekankan peran bermain dalam perkembangan sosial-emosional anak. Perspektif ini meyakini bahwa bermain memungkinkan anak menguasai objek dan situasi sosial dengan cara memanipulasinya dalam permainan, serta

memenuhi keinginan yang tidak terpenuhi dalam kenyataan— seperti contoh seorang anak yang dapat "membunuh" dan menghidupkan kembali tentara mainannya (Upton, 2012).

Terapi bermain adalah suatu bentuk intervensi terstruktur yang dirancang sebelum anak menjalani prosedur keperawatan. Tujuannya adalah untuk membantu anak mengembangkan koping terhadap kecemasan dan ketakutan, serta memberikan pemahaman mengenai tindakan medis yang akan dialami selama hospitalisasi. Aktivitas bermain tidak hanya diperuntukkan bagi anak sehat, tetapi juga anak yang sakit, karena kebutuhan akan bermain tetap ada meskipun dalam kondisi sakit. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengalihkan perhatian dari rasa sakit (distraksi) dan mencapai relaksasi melalui kesenangan yang diperoleh. Penerapan terapi bermain mampu memberikan dampak positif bagi anak yang menjalani perawatan di rumah sakit, seperti mendorong perkembangan holistik anak. Dengan mengekspresikan emosi, perasaan, dan pikiran melalui bermain, anak dapat mengasah kemampuan motorik serta keterampilannya, yang pada akhirnya berkontribusi pada kesehatan dan kecerdasan yang lebih baik (Ersyad Ithok Abdillah & Nurhayati, 2022).

Menurut Setiawati & Sundari (2019), rerata skor kecemasan anak sebelum intervensi terapi bermain adalah 20.77 dengan nilai minimum 5, maksimum 34, dan

simpangan baku sebesar 8.310. Setelah pemberian terapi, nilai minimum tercatat sebesar 7, maksimum 24, dengan simpangan baku 5.290. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terapi bermain memiliki pengaruh signifikan dalam menurunkan tingkat kecemasan.

Menurut Endah Lestari dkk. (2014), persentase rata-rata kecemasan anak yang ditunjukkan melalui respons protes sebelum terapi bermain adalah 70%. Setelah dilaksanakan intervensi terapi bermain, persentase tersebut meningkat menjadi 80%, yang mengindikasikan penurunan kecemasan yang signifikan pada anak..

Dari permasalahan di atas maka penulis perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **‘Dinamika Kelompok Dalam Permainan Edukatif Dan Pengaruhnya Terhadap Kecemasan Sosial-Akademik Siswa Sekolah Dasar’** .

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana dinamika kelompok dalam permainan edukatif kooperatif dipahami dan diimplementasikan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan tinjauan teoritis dan empiris dalam literatur?
2. Bagaimana temuan-temuan dalam literatur menjelaskan mekanisme dan efektivitas dinamika kelompok dalam permainan edukatif sebagai intervensi untuk

mengurangi kecemasan sosial-akademik siswa sekolah dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengidentifikasi dinamika kelompok dalam permainan edukatif kooperatif dipahami dan diimplementasikan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan tinjauan teoritis dan empiris dalam literatur.
2. Mendeskripsikan temuan-temuan dalam literatur menjelaskan mekanisme dan efektivitas dinamika kelompok dalam permainan edukatif sebagai intervensi untuk mengurangi kecemasan sosial-akademik siswa sekolah dasar.

### **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. Kajian ini membatasi analisis pada dinamika kelompok dalam permainan edukatif yang bersifat kooperatif atau kolaboratif, dan tidak memasukkan permainan kompetitif. Fokusnya adalah pada mekanisme kelompok seperti interdependensi positif, pembagian peran, dan penciptaan norma suportif yang secara teoritis relevan dengan pengurangan kecemasan sosial-akademik
2. Penelitian pustaka ini hanya akan mengkaji literatur yang membahas kecemasan sosial-akademik secara terpadu, yaitu kecemasan yang muncul dari interaksi antara tekanan akademik dan evaluasi sosial di lingkungan sekolah. Kajian tidak mencakup kecemasan umum (*general anxiety*), kecemasan matematika (*math anxiety*) secara spesifik, atau fobia sosial (*social phobia*) yang bersifat klinis dan tidak terikat konteks akademik.

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

. Ruang lingkup penelitian mencakup:

1. Konseptual : Kajian ini akan membahas konsep-konsep inti, yaitu: (a) dinamika kelompok dalam konteks

pendidikan (meliputi struktur, peran, norma, kohesi, dan interdependensi), (b) permainan edukatif, khususnya yang berorientasi kooperatif dan kolaboratif, serta (c) kecemasan sosial-akademik sebagai konstruk psiko-edukasional yang menggabungkan ketakutan akan evaluasi sosial dan tekanan akademik. Hubungan teoretis antara ketiga konsep ini akan menjadi landasan analisis.

2. Subjek dan Setting : Penelusuran literatur akan dibatasi pada populasi siswa sekolah dasar (biasanya usia 6-12 tahun atau kelas 1-6). Kajian akan berfokus pada konteks pendidikan formal di sekolah dan kegiatan pembelajaran yang terstruktur, bukan pada setting informal seperti keluarga atau lingkungan bermain di luar sekolah.
3. Variabel : Fokus utama adalah menganalisis literatur yang membahas pengaruh variabel dinamika kelompok (sebagai faktor atau proses) terhadap variabel kecemasan sosial-akademik (sebagai hasil atau outcome). Kajian juga akan mengeksplorasi literatur tentang permainan edukatif sebagai media atau konteks yang memfasilitasi dinamika kelompok tersebut. Hubungan antara variabel-variabel ini akan ditelusuri baik sebagai hubungan langsung maupun tidak langsung..

4. Jenis dan Sumber Literatur : Kajian akan menyertakan literatur primer (artikel jurnal hasil penelitian empiris, baik kuantitatif, kualitatif, maupun campuran) dan literatur sekunder (tinjauan pustaka, buku teks, dan artikel konseptual) yang diterbitkan dalam kurun waktu 10-15 tahun terakhir (misal: 2010-2025) untuk memastikan relevansi temuan. Pencarian akan difokuskan pada publikasi dalam jurnal pendidikan, psikologi pendidikan, dan psikologi perkembangan.
5. Tema dan Mekanisme yang Dieksplorasi : Penelitian pustaka akan mendalami tema-tema spesifik yang muncul dalam literatur, terutama mekanisme atau proses bagaimana dinamika kelompok dalam permainan mempengaruhi kecemasan. Ini mencakup namun tidak terbatas pada: (a) pembentukan iklim kelas yang suportif, (b) redistribusi peran dan status sosial, (c) pengurangan ancaman evaluasi (*evaluative threat*), (d) peningkatan *self-efficacy* akademik dan sosial, serta (e) strategi koping kolektif. Kajian juga akan mengidentifikasi faktor moderator (seperti peran guru, desain permainan, atau karakteristik individu) yang dilaporkan dalam literatur.

## G. Sistematika Penulisan

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

**Bab 1 Pendahuluan:** Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

**Bab 2 Landasan Teori:** Di bab ini, akan dibahas teori-teori yang berkaitan dengan literasi digital, kemampuan membaca, dan menulis, serta studi-studi sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian ini.

**Bab 3 Metode Penelitian:** Bab ini menjelaskan mengenai desain penelitian, populasi dan sampel yang digunakan, teknik dalam pengumpulan data, serta metode untuk menganalisis data.

**Bab 4 Hasil dan Pembahasan:** Dalam bab ini, akan dipaparkan hasil penelitian serta pembahasan mengenai temuan yang diperoleh.

**Bab 5 Penutup: Kesimpulan dan Saran:** Memuat kesimpulan dari hasil penelitian beserta rekomendasi untuk pihak-pihak yang berkepentingan.

## H. Definisi Operasional

1. Permainan Edukatif: Permainan edukatif adalah aktivitas yang diciptakan khusus untuk mengajarkan suatu konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu melalui

permainan. Jenis permainan ini bisa berupa permainan fisik, permainan papan, permainan digital, atau permainan peran yang memiliki tujuan pembelajaran.

2. Kecemasan Akademik: Kecemasan akademik merupakan perasaan cemas, khawatir, atau takut yang dialami oleh siswa mengenai tugas akademik, seperti ujian, presentasi, atau penilaian lainnya. Kecemasan ini dapat mempengaruhi performa akademik siswa dan dapat diukur melalui berbagai indikator.

