EFEKTIVITAS PLAY THERAPY BERBASIS ORIGAMI UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA DINI

(Penelitian pada Siswa TK B Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang)

SKRIPSI

Oleh:

Della Tresna Pramudianti
14.0301.0051

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

EFEKTIVITAS *PLAY THERAPY* BERBASIS *ORIGAMI* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA DINI

(Penelitian pada Siswa TK B Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang)

SKRIPSI

Oleh :

Della Tresna Pramudianti
14.0301.0051

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIAH MAGELANG
2019

EFEKTIVITAS *PLAY THERAPY* BERBASIS *ORIGAMI* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA DINI

(Penelitian pada Siswa TK B Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Della Tresna Pramudianti
14.0301.0051

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIAH MAGELANG
2019

PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS *PLAY THERAPY* BERBASIS *ORIGAMI* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA DINI

(Penelitian pada Siswa TK B Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Della Tresna Pramudianti
14.0301.0051

Magelang, 23 Juni 2019

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. Purwati, MS.,Kons.	Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi.
NIDN. 0020086001	NIK. 037408185

PENGESAHAN

EFEKTIVITAS *PLAY THERAPY* BERBASIS *ORIGAMI* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA DINI

Oleh:
Della Tresna Pramudianti
14.0301.0051

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
Menyelesaikan studi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Kamis
Tanggal : 4 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Dr. Purwati, MS,.Kons. (Ketua/ Anggota) .....
2. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Sekretaris/ Anggota) .....
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si (Anggota) .....
4. Astiwi Kurniati, M.Psi. (Anggota) .....

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama	: Della Tresna Pramudianti
NPM	: 14.0301.0051
Prodi	: Bimbingan dan Konseling
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Efektivitas *Play Therapy* Berbasis *Origami* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya pladiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

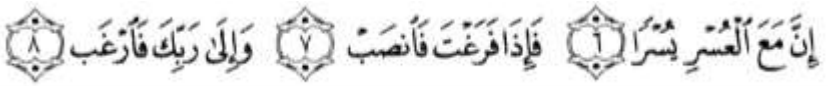
Magelang, Juni 2019

Yang membuat pernyataan

Della Tresna Pramudianti

NPM. 14.0301.0051

MOTTO



Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhan mu lah engkau berharap.

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kehadirat Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah, ibu dan adekku tercinta yang selalu memberi semangat, dukungan, dan doa disetiap langkahku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi BK FKIP UMMagelang.

EFEKTIVITAS *PLAY THERAPY* BERBASIS *ORIGAMI*
UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF
PADA ANAK USIA DINI
(Penelitian pada Siswa Kelompok B TK Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *play therapy* berbasis *origami* untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini di TK Aisiyah 4 Jurangombo Magelang.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan Bimbingan Konseling, dengan menggunakan tiga siklus, setiapsiklus terdiri dari : (1) perencanaan tindakan (2) pelaksanaan tindakan (3) pengamatan/observasi (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah tiga orang siswa yang memiliki perilaku agresif yang tinggi. Metode pengumpulan data yang digunakan metode observasi langsung dan metode wawancara. Metode observasi digunakan untuk mengamati perubahan perilaku agresif pada anak kelompok B TK Aisiyah 4 Jurangombo Magelang. Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang latar belakang perilaku agresif dan perubahannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *play therapy* berbasis *origami* mampu mengurangi perilaku agfesif pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data. Berdasarkan analisis dan pembahasan anak yang berperilaku agresif mengalami penurunan diatas 50% pada suklus ke 3. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *play therapy* berbasis *origami* berpengaruh untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini .

Kata kunci: *play therapy berbasis origami , perilaku agresif*

EFEKTIVITAS *PLAY THERAPY* BERBASIS *ORIGAMI*
UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA
ANAK USIA DINI
(Penelitian Pada Siswa Kelompok B TK Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang)

Della Tresna Pramudianti

ABSTRACT

This study aims to determine the effectivity of origami-based play therapy to reduce aggressive behavior in early childhood at TK Aisiyah 4 Jurangombo Magelang.

This study uses guidance and counseling action research, using three cycles, each cycle consisting of : (1) action planning (2) action (3) observation/observation. The subject of this study were three students who had behavior aggresive high. The method of data collection used is the direct observation method and the interview method. Observation method is used to observe changes in aggresive behavior in children in the group B Aisiyah 4 TK Jurangombo Magelang. The interview method is used to collect data on the background of aggresive behavior and changes.

The result showed that origami-based play therapy was able to reduce aggresive behavior in early childhood. This is evidenced from the result of data analysis. Based on the analysis and discussion of children who behave aggresive experienced a decrease of above 50% in the third cycle. The result of the study concluded that origami based play therapy had an effect on reducing aggresive behavior in early chilhood.

Keywords : origami-based play therapy, aggressive behavior

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas play therapy berbasis origami untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini" dengan penuh kesabaran.

Skripsi ini penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengungkapkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. Dekan FKIP UMMagelang
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. Wakil Dekan FKIP UMMagelang
4. Dewi Liana Sari, M.Pd. Kaprodi BK FKIP UMMagelang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian.
5. Dr. Purwati, MS.,Kons. sebagai dosen pembimbing I dan Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi., sebagai dosen pembimbing II yang senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi sehingga bisa terselesaikannya penelitian ini.

6. Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling beserta staf pengajaran yang memberikan bimbingan dan pelayanan akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
7. Isti Walujati S.Pd.AUD selaku Kepala TK Aisyiyah 4 Jurangombo yang telah memberikan izin untuk penelitian, memberikan dukungan dan bantuan selama jalannya penelitian.

Masukan dan saran perbaikkan untuk penulisan ini diterima dengan senang hati, semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 4 Juli 2019

Penulis

Della Tresna Pramudianti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENEGAS ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
HALAMAN PENGASAHAN ..... **iv**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
ABSTRACT ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang **1**
B. Identifikasi Masalah **11**
C. Pembatasan Masalah **11**
D. Rumusan Masalah **11**
E. Tujuan Penelitian **12**
F. Manfaat Penelitian **12**
BAB II **13**
KAJIAN PUSTAKA **13**
A. Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini **13**
B. *Play Therapy* Berbasis *Origami* **23**
C. Efektivitas *Play Therapy Berbasis Origami* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini **30**
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan **32**
E. Kerangka Berfikir **33**
F. Hipotesis Penelitian **34**
BAB III **35**
METODE PENELITIAN **35**
A. Rancangan Penelitian **35**
B. Identifikasi Variabel **39**
C. Definisi Operasional Variabel **40**
D. Subjek Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian **42**
E. Setting Penelitian dan Waktu Penelitian **43**
F. Indikator Keberhasilan **43**
G. Metode Pengumpulan Data **44**

H. Instrumen Penelitian 49
I. Prosedur Penelitian 49
J. Metode Analisis Data 51
BAB IV 53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 53
A. HASIL PENELITIAN 53
B. Pelaksanaan siklus II 67
C. Pelaksanaan siklus III 74
D. Pembahasan 83
E. Keterbatasan Dalam Penelitian 84
BAB V 85
SIMPULAN DAN SARAN 85
A. Simpulan 85
B. Saran 85
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 90

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 Rencana PTBK 38
Tabel 2 Kisi – kisi Lembar Observasi Kemampuan Melipat 46
Tabel 3 Kisi – kisi Lembar Observasi Perilaku Agresif 46
Tabel 4 Pedoman Wawancara Perilaku Agresif 48
Tabel 5 Jadwal Pelaksanaan Tindakan 52
Tabel 6 Hasil Observasi Sebelum Tidakan Pada Konseli 1 56
Tabel 7 Hasil Observasi Sebelum Tidakan Pada Konseli 2 57
Tabel 8 Hasil Observasi Sebelum Tidakan Pada Konseli 3 58
Tabel 9 Hasil Observasi Sebelum Tidakan Pada Konseli 4 59
Tabel 10 Perubahan Presentase Perilaku Agresif pada anak usia dini konseli sesudah tindakan I 60
Tabel 11 Perubahan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini Sesudah tindakan I 65
Tabel 12 Perubahan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini Sesudah tindakan II.....68
Tabel 13 Perubahan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini Sesudah tindakan II.....72
Tabel 14 Perubahan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini Sesudah tindakan III 75
Tabel 15 Perubahan Perilaku agresif pada anak usia dini Sesudah tindakan III 79
Tabel 16 Presentase Perubahan perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini Setelah Diberikan Tindakan 81

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 Kerangka Berfikir..... 34

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Izin dan Keterangan Penelitian 91
Lampiran 2 Pedoman Observasi dan Wawancara..... 94
Lampiran 3 Hasil Wawancara..... 102
Lampiran 4 Hasil Observasi Sebelum Tindakan..... 108
Lampiran 5 Hasil Observasi Sesudah Tindakan 117
Lampiran 6 Satuan Layanan Bimbingan Klasikal 142
Lampiran 7 Dokumentasi..... 170
Lampiran 8 Pedoman Pelaksanaan 180
Lampiran 9 Lembar Validasi 249
Lampiran 10 Buku Bimbingan Skripsi 256

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak disebut masa keemasan, karena pada masa ini anak lebih mudah menerima rangsangan dari lingkungan untuk menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik di masa mendatang.

Sesuai dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 yang berbunyi, Pendidikan anak usia dini adalah adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut . Selanjutnya, menurut Septi Zulfina dalam Sujiono (2009 : 6) menyatakan bahwa, " Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaran pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura

dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena itu anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak. (Yuliana, 2013: 7)

Salah satu tujuan program taman kanak-kanak adalah meningkatkan daya cipta dan hasil karya. Menurut Supriadi (dalam Rahmawati dan Kurniati, 2010: 13) menyatakan bahwa, "daya cipta adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada ".

Tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Guru merupakan faktor yang paling berperan dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Penggunaan variasi dalam metode dan interaksi belajar mengajar merupakan awal pengelolaan kelas untuk menghindari kejenuhan dan serta pengulangan-

pengulangan aktivitas penyebab menurunnya kegiatan belajar dan tingkah laku positif siswa. Jika terdapat berbagai cara yang bervariasi maka kejenuhan akan berkurang dan siswa akan cenderung meningkat keterlibatannya dalam mengerjakan tugas dan tidak akan mengganggu temannya. Adanya kehangatan dan antusiasme guru dapat memudahkan terciptanya iklim kelas yang menyenangkan dan merupakan salah satu syarat kegiatan belajar yang optimal. Menurut Wiryaningsih, (2016: 2)

Berdasar teori perkembangan dalam Papilia, Olds, Feldman dan Santrock (dalam Mashar, 2011: 5) menyatakan bahwa periode anak merupakan tahap awal kehidupan individu yang akan menentukan sikap, nilai, perilaku dan kepribadian individu di masa depan. Ironisnya, perhatian terhadap pentingnya periode usia dini sebagai masa kritis bagi tumbuh kembang anak khususnya sebagai fase kritis perkembangan emosi di Indonesia belum optimal. Hal ini dapat diamati dari rendahnya stimulasi emosi yang diberikan pada anak usia dini, keterbatasan kemampuan pendidik anak usia dini dan orang tua dalam memberi rangsangan emosi bagi anak, dan keterbatasan sumber referensi tentang stimulasi emosi, merupakan salah satu kendala kurang optimalnya pemberian rangsangan emosi pada anak (Mashar, 2011: 5)

Agresivitas pada anaka usisa dini dapat berdampak psikologis dan sosial. Dampak psikologis yang mungkin muncul berupa kecenderungan untuk meningkatkannya perilaku agresi baik dalam frekuensi maupun intensitas jika perilaku ini ditangani secara efektif. Selain itu perilaku agresi

juga dapat menyebabkan anak cenderung menjadi anti sosial karena ketikmampuannya menahan emosi dan lebih terjebak dalam perilaku-perilaku impulsif. Selain dampak psikologis, dampak sosial bagi perilaku agresi anak juga dapat mengakibatkan anak cenderung dikucilkan dan ditakuti oleh teman-teman sebayanya (Mashar, 2011: 87-88)

Hasil observasi pada TK Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang masih ditemukan anak-anak yang berperilaku agresif yang berperilaku tang berbeda dengan teman lainnya. Pada saat proses pembelajaran ditemukan beberapa anak yang berperilaku agresif yakni anak yang tiba-tiba merebut mainan temannya, anak yang tidak mengembalikan mainan ketika selesai bermain, anak yang merusak mainan disekolah, mengancam teman lain untuk tidak main bersama, mengejek teman lain, mencela hasil karya teman lain, anak yang suka membantah guru, anak yang mengganggu teman dengan menarik kursi ketika teman akan duduk dan membuat temannya jatuh. Tidak jarang juga ditemukan anak yang berkelahi, dan tiba-tiba memukul teman. Perilaku tersebut terjadi dengan frekuensi yang sering didalam kelas, diluar kelas dan disegala kondisi.

Berapa banyak anak-anak yang memiliki permasalahan perilaku agresif belum dapat dikuntifikasi secara pasti karena kondisi setiap anak serta lingkungan yang berpotensi menciptakan perilaku bermasalah di diri anak berbeda-beda. Anak-anak yang memiliki tingkah laku bermasalah di Taman Kanak-Kanak diestimasikan berkisar antara 3% - 6% dari populasi. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan Ruth (1996 dalam Elisa, 2008)

mengungkapkan bahwa gangguan perilaku agresif pada anak-anak usia sekolah awal sebesar 6% dari populasi, dengan kecenderungan lebih besar pada anak laki-laki sebesar 5%, sedangkan pada anak perempuan 1% sampai 3% dari populasi.

Pada uraian di atas, dengan demikian bermain merupakan kegiatan, atau hal yang paling wajar bagi anak-anak. Mereka seringkali berkomunikasi menyatakan isi hatinya, serta mengetes dunia luar melalui bermain. Anak merasa aman ketika bermain, karena bermain adalah cara anak untuk mreenyatakan dirinya. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain akan bermanfaat bagi semua bidang perkembangan baik perkembangan emosional atau peribahan tingkah laku pada anak.

Adapun jenis-jenis teknik terapi bermain antara lain aktivitas menggambar, aktivitas melipat kertas (*origami*). Aktivitas menggambar anak mampu menuangkan imajinasi yang ada dipikiran mereka, sedangkan dengan aktivitas melipat kertas bisa melatih intuisi anak. Dengan melipat sebuah ketrtas dan melalui proses yang lama sebelum dan akhirnya bisa menciptakan sebuah wujud, jadi anak terbiasa melihat sebuah proses, dengan aktivitas melipat kertas anak juga mampu menghargai orang disekelilingnya karena anak akan cenderung memperhatikan instruktur dari guru dan anak akan cenderung memperhatikan sehingga tingkah laku anak menjadi kondusif. Lewat aktivitas melipat kertas anak dapat belajar sambil bersuka cita membuat mainannya sendiri. (Partini, 2010)

Anak-anak normal yang berperilaku menyimpang seperti memukul, menendang, merusak benda, berkelahi, berbuat hal-hal negatif dan segala sesuatu yang mirip dilakukan oleh anak-anak yang mengalami gangguan juga dijumpai, hanya saja pada anak normal hal itu dilakukan sesekali dan tidak secara impulsif. Perilaku agresif merupakan perilaku yang bersifat anti-soaial, bertentangan dengan norma-norma sosial dan norma hukum yang berlaku dilingkungannya, perilaku yang tidak dikehendaki oleh orang lain baik individu maupun masyarakat secara luas. Perilaku tersebut sangat merugikan perkembangan dirinya maupun keamanan dan kenyamanan orang lain.

Perilaku agresif dapat dipahami sebagai suatu perilaku yang bertujuan untuk melukai orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal, secara fisik maupun psikis, langsung ataupun tidak langsung (Antasari, 2006: 8)

Peran lingkungan keluarga dan masyarakat sangat penting bagi perkembangan perilaku anak. Oleh karena itu, sangat penting akan pembelajaran positif dari lingkungan sehingga anakpun akan dapat belajar dan berperilaku secara positif. Pemberdayaan lingkungan masyarakat lokal (keluarga, tokoh masyarakat dan warga setempat) dalam mendidik anak dengan perilaku agresi menjadi sangat penting, sehingga masyarakat diharapkan memiliki kemampuan menjadi figur/model yang positif bagi pembelajaran positif. Hasil akhir yang diharapkan melalui penelitian ini adalah orang tua dan masyarakat sekitar dapat mengetahui dan menyadari situasi dan kondisi lingkungan anak saat ini dan mampu menindaklanjutinya

dengan menjadi model yang baik untuk tumbuh kembang anak serta mampu menangani anak secara efektif untuk menurunkan perilaku agresi anak.

Lingkungan inti (keluarga) dan lingkungan masyarakat (tokoh masyarakat, warga sekitar) sangat penting bagi perkembangan tumbuh kembang anak. Lingkungan beserta dengan dinamikanya baik perilaku, kebiasaan, kondisi maupun budaya yang berkembang di lingkungan tersebut akan menjadi tempat anak melakukan proses belajar dan menjadi model/contoh bagi anak dalam bertumbuh kembang karena akan terjadi transfer dinamika lingkungan tersebut ke diri anak. Ketika anak berada pada lingkungan (keluarga dan masyarakat) yang menunjukkan dan memperlakukan mereka dengan perilaku-perilaku agresif maka anakpun akan mencontoh/meniru dan menerapkan perilaku agresif pula sesuai dengan model yang diamati. Oleh karena itu, sangat penting akan pembelajaran positif dari lingkungan sehingga anakpun akan dapat belajar dan bertumbuhkembang secara positif. Lingkungan anak, seperti orang tua dan masyarakat sebagai *agent of change* atau "agen pengubah" bagi terbentuknya pengembangan perilaku anak secara positif diharapkan bisa benar-benar memahami bahwa dalam perkembangan anak, anak sangat penting mendapatkan contoh-contoh nyata atas sikap positif sehingga anak-anak dapat meniru dan mencontoh sikap positif tersebut dari lingkungan tumbuh kembangnya. Kerjasama dari berbagai pihak dalam lingkungan dimana anak tinggal diharapkan menjadi bagian integral yang bersama-sama disadari dan diwujudkan demi pengembangan positif anak. Pada akhirnya kerjasama dari

masing-masing pihak dalam lingkungan tersebut diharapkan dapat memberdayakan diri secara kontinyu pada tataran komunitas secara umum, sehingga akan dapat menciptakan perilaku dan karakter anak yang positif, seperti menurunnya perilaku agresif anak dan meningkatnya tata krama di kalangan anak dan orang tua dalam lingkungan tempat tinggalnya.

Perilaku agresif adalah tanggapan emosi tak terkendali yang mengakibatkan timbulnya perilaku yang merusak, menyerang dan melukai. Tindakan ini dapat ditujukan pada orang lain, lingkungan maupun diri sendiri yang disebabkan oleh frustasi yang mendalam dan kekecewaan yang terjadi pada diri individu.

Tim Kesehatan Jiwa Indonesia menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan salah satu gangguan tingkah laku terutama apabila agresif dilakukan secara berulang dan menetap, sedikitnya berlangsung selama 6 bulan. Tingkah laku agresif menyebabkan terjadinya pelanggaran hak asasi orang lain dengan cara tindakan kekerasan, pemukulan, pengeroyokan, pemerkosaan dan tidak merasa bersalah apabila orang lain menderita. Agresif seperti yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli memiliki persamaan yang mendasar yaitu pada tingkah laku merusak baik fisik, psikis, maupun benda-benda yang berada disekitarnya. Agresif selalu menunjukan tingkah laku yang kasar, menyerang dan melukai. Tingkah laku agresif secara sosial adalah tingkah laku menyerang orang lain baik penyerangan secara verbal maupun fisik. Penyerangan secara verbal misalnya mencaci, mengejek atau memperolok, sedangkan secara fisik misalnya mendorong, memukul dan

berkelahi. Perilaku agresif adalah termasuk tingkah laku yang menggangu hubungan sosial yaitu melanggar aturan, permusuhan secara terang-terangan (mengganggu anak-anak yang lebih kecil atau lemah, mengganggu bintang, suka berkelahi) maupun secara diam-diam (pendendam, pemarah, pencuri, pembohong).

Penanganan anak dengan perilaku agresif perlu dilakukan secara tepat dengan memahami sebab-sebab perilaku tersebut. Perilaku anak agresif juga disebabkan anak yang bersangkutan selalu menjadi korban dari teman-temannya yang lebih nakal, sehingga perilaku agresif tersebut merupakan pelampiasan karena ketidakmampuannya untuk mempertahankan atau membela diri dari perilaku agresif teman yang lain. Penanganan terhadap anak yang berperilaku agresif harus dilaksanakan secara menyeluruh, artinya semua pihak harus terlibat, termasuk orang tua, guru dan lingkungan sekitarnya.

Pola asuh maupun tidak perilaku agresif sangat dekat dengan kehidupan anak. Sejak usia sangat dini anak-anak sudah dikenalkan pada bentuk-bentuk kekerasan. Pengalaman anak-anak berhadapan dengan kekerasan sangat beraneka ragam baik dari segi bentuk-bentuk kekerasan yang dialami, pelaku kekerasan, tempat kejadian, dan sebab-sebab terjadinya kekerasan. Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya atau teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Anak-anak akan lebih

mudah mengingat dan menyimpan sebuah perilaku yang ia lihat dari orang dewasa dan kemudia meniru perilaku tersebut.

Banyak perilaku manusia dibentuk dan dipelajari oleh model, yaitu dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain untuk membetuk perilaku orang baru dalam dirinya, Bandura (dalam Hadi, 2005: 153).

Sebagai upaya mengurangi sikap agresif pada anak usia dini dengan bermain origami memberikan manfaat yang beragam disamping keunggulannya yang ekonomis dan mudah diperoleh kerena hanya membutuhkan kertas kertas persegi yang dapat dibuat oleh guru sendiri atau membeli ditoko alat tulis.

Anak-anak mendapatkan manfaat dari bermain origami. Anak-anak belajar mengikuti instruksi membuat origami. Origami juga membantu meningkatkan kemampuan berfikir anak dan koordinasi antara mata dan tangan. Karena kedua tangan dan seluruh otak digunakan dalam membuat origami.

Dari latar belakang masalah tersebut peneliti ingin mengujiu lebih jauh mengenai pengaruh dari bermain origami untu mengurangi sikap agresif pada anak usia dini, sehingga penelitian ini peneliti beri judul " EFEKTIVITAS *PLAY THERAPY* BERBASIS *ORIGAMI* UNTUK MENGURANGI SIKAP AGRESIF PADA ANAK USIA DINI ".

B. Identifikasi Masalah

Berdasaarkan hasil observasi dan wawancara, teridentifikasi masalah-masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini. Masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dimasa kanak-kanak terdapat anak yang memiliki tingkat agresif yang tinggi
2. Terdapat anak yang meniru perilaku dari orang tua maupun lingkungan sekitar
3. Pola asuh orang tua yang kurang sesuai untuk menangani perilaku anak yang mempunyai perilaku agresif
4. Di TK Aisyiyah belum ada layanan pembelajaran menggunakan metode origami untuk mengurangi perilaku agresif pada anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indetifikasi masalah diatas, tidak akan semua diteliti sehubung dengan keterbatasan dana dan waktu. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh bermain origami untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”apakah *play therapy* berbasis *origami* mampu mengurangi perilaku agresif pada anak” ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *play therapy* berbasis *origami* mampu mengurangi perilaku agresif pada anak.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Menambah wawasan atau pengetahuan yang berkaitan dengan penerapan *play therapy* berbasis *origami* untuk mengurangi perilaku agresif pada anak.
   b. Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan dalam pendidikan, ksusunya dalam bidang peningkatan kreativitas dalam *play therapy* berbasis *origami* untuk mengurangi perilaku agresif pada anak.
2. Manfaat praktis
   a. Dapat memberi masukan bagi pihak yang terkait, dalam hal ini para guru dan siswa.
   b. Memberikan data yang valid tentang pengaruh *play therapy* berbasis *origami* untuk mengurangi sikap agresif pada anak, di TK Aisiyah 4 Jurangombo, Jagoan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini

Istilah agresif digunakan untuk menggambarkan perilaku siswa, bentuk dari luka fisik terhadap makhluk lain yang secara otomatis terdapat di dalam fikiran Agresif merupakan perilaku serius yang tidak seharusnya dan menimbulkan konsekuensi yang serius baik untuk siswa maupun untuk orang lain yang ada di lingkungannya. Salah satu bentuk emosi anak adalah marah yang diekspresikan melalui agresi. Hal tersebut merupakan tindakan yang biasa dila-kukan oleh anak sebagai hasil dari kemarahan atau frustasi. Paparan di atas dapat disimpulkan agresif merupakan bentuk ekspresi marah yang diwujudkan melalui perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain dan menimbulkan konsekuensi yang serius.

Menurut, Sugiyo (2005: 110) juga mengemukakan pendapatnya, bahwa, setidaknya terdapat dua pengertian agresif, yaitu:

a. Menurut kaum Behavioristik mengatakan bahwa perilaku dikatakan agresif apabila perilaku tersebut melukai orang lain. Jika perilaku yang tidak menimbulkan bahaya atau melukai orang lain tidak dapat dikatakan agresif.
b. Menurut kaum kognitif agresif didefinisikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain (Sugiyo, 2005: 110).

Berdasar beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpul-kan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku mal adaptif, yaitu perilaku yang tidak sesuai dengan norma yang terdapat pada diri individu (remaja) dan bersifat melukai, merusak serta merugikan orang lain. Agresif seperti yang dikemukakan di atas memiliki persamaan yang mendasar, yaitu pada tingkah laku yang merusak baik fisik, psikis maupun benda-benda yang ada di sekitarnya. Agresif melekat pada diri individu termasuk juga pada siswa usia remaja. Usia remaja sangat rentan untuk melakukan tindakna atau perilaku agresif mengingat remaja memiliki tingkat emosional yang cukup tinggi dan labil. Selain itu remaja juga memiliki kebutuhan-kebutuhan baik fisik maupun mental dalam proses perkembangan-nya, sehingga remaja sering kali melakukan tindakan agresif untuk dapat memenuhi kebutuhannya.

2. Aspek- aspek Perilaku Agresif

   Aspek-aspek perilaku agresif pada anak usia dini meliputi :

   a. Perlawanan disiplin yaitu, suatu tindakan individu yang melanggar aturan demi aturan untuk mencapai kesenangan pribadi.
   b. Superioritas yaitu, individu yang menganggap dirinya lebih mengutamakan kepentingan pribadi tanpa memperhatikan orang lain.
   c. Egosentris yaitu, sikap individu yang cenderung lebih mengutamakan kepentingan pribadi tanpa memperhatikan orang lain.

d. Keinginan untuk menyerang baik terhadap manusia ataupun benda guna melampiaskan keinginan dan perasaan tidak mampu serta tidak puas.

Aspek perilaku agresif untuk mengkarakteristikan berbagai macam bentuk agresif, yaitu

a. Modalitas respon *(respon modality)*, meliputi tindakan agresif secara fisik atau secara verbal.
b. Kualitas Respon *(Response Quality)*, meliputi tindakan agresif yang berhasil mengenai sasaran atau tindakan agresif yang gagal mengenai sasaran.
c. Kesegeraan *(Immediacy)*, meliputi tindakan agresif yang dilakukan individu langsung kepada sasaran atau yang dilakukan melalui strategi-strategi secara tak langsung,
d. Vasibilitas *(Vasibility)*, meliputi perilaku agresif yang tampak dari perilaku individu yang tak tampak dari luar namun dirasakan oleh individu.
e. Hasutan *(Instigation)*, meliputi perilaku agresif yang terjadi karena diprovokasi atau merupakan tindakan balasan.
f. Arah Sasaran *(Goal Direction)*, meliputi perilaku agresif yang terjadi karena adanya rasa permusuhan kepada sasaran (hostility) atau yang dilakukam karena adanya tujuan lain yang diinginkan (instrumental).

g. Tipe Kerusakan *(Type of Damage),* meliputi perilaku agresif yang menyebabkan kerusakan fisik atau yang menyebabkan kerusakan psikologis sasaran agresi.

h. Durasi Akibat *(Duration of Consquences),* meliputi perilaku agresif yang menyebabkan kerusakan sementara atau yang menyebabkan kerusakan jangka panjang,

i. Unitunit sosial yang terlibat *(Socisl Unit Involved),* meliputi perilaku agresif yang dilakukan individu atau yang dilakukan secara berkelompok.

3. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif

Menurut Antasari (2006) penyebab perilaku agresif bisa digolongkan dalam beberapa kelompok, yaitu : " (1) faktor-faktor psikologis, (2) Faktor-faktor sosial, (3) faktor-faktor lingkungan, (4) faktor-faktor situasional, (5) faktor-faktor biologis, (6) faktor-faktor genetik ".

a. Faktor-faktor psikologis

1) Perilaku naluriah. Menurut Sigmud Freud, dalam diri manusia ada naluri kematian, yang ia sebut pula *thanatos* yaitu energi yang tertuju untuk perusakan atau pengakhiran kehiidupan. Memang freud juga mengatakan bahwa dalam diri manusia terdapat naluri kehidupan, yang dia sebut pula *eros*. Dalam pandangan Freud, agresif terutama terakar dalam naluri kematian yang diarahkan bukan ke dalam diri sendiri melainkan ke luar dari diri sendiri, ke

orang-orang lain. Agresif yang membuahkan bahaya fisikal untuk orang lain berakar dalam naluri berkelahi yang dimiliki manusia.

2) Perilaku yang dipelajari. Perilaku agresif berakar dalam respons-respons agresif yang dipelajari manusia lewat pengalaman-pengalamannya di masa lampau. Dalam proses pembelajaran perilaku agresif, terlibat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif.

b. Faktor-faktor Sosial

1) Frustasi : tidak diragukan lagi pengaruh frustasi dalam perilaku agresif, seperti diuraikan dalam hipotesi frustasi-agresi dari John Dollar, frustasi bisa mengakari agresi. Kendati demikian, tidak setiap anak atau orang yang mengalami frustasi serta merta memunculkan sikap agresi. Ada variasi luas sehubungan dengan reaksi yang bisa muncul dari anak atau orang yang mengalami frustasi. Reaksi lain semisal berupa penarikan diri dan depresi. Disamping itu, tidak setiap agresi berakar dalam frustasi.

2) Provokasi langsung: bukti-bukti mengindikasikan betapa pencederaan fisikal *(pshysical abuse)* dan ejekan verbal dari orang-orang lain bisa memicu perilaku agresif.

3) Pengaruh tontonan perilaku agresif di televisi : terdapat kaitan antara agresi dan paparan tontonan kekerasan lewat televisi, tingkat agresi anak tersebut terhadap orang-orang lain bisa meningkat pula. Ternyata pengaruh tontonan kekerasan lewat televisi itu bersifat

kumulatif, artinya makin panjangnya paparan tontonan kekerasan dalam kehidupan sehari-hari makin meningkat perilaku agresif.

c. Faktor-faktor lingkungan

Faktor lingkungan meliputi pengaruh polusi udara, kebisingan, dan kesesakan karena kondisi manusia yang terlalu dijejal. Kondisi-kondisi itu bisa melandasi munculnya perilaku agresif.

d. Faktor-faktor Situasional

Termasuk dalam kelompok faktor ini antara lain adalah rasa sakit atau rasa nyeri yang dialami manusia, yang kemudian mendorong si manusia memunculkan perilaku agresif.

e. Faktor-faktor biologis

Para peneliti yang menyelidiki kaitan antara cedera kepala dan perilaku kekerasan mengindikasikan betapa kombinasi pencederaan fisikal yang pernah dialami dan cedera kepala, mungkin ikut melandasi munculnya perilaku agresif.

f. Faktor-faktor Genetik

Pengaruh faktor genetik antara lain ditunjukkan oleh kemungkinan yang lebih besar untuk peruyakan perilaku agresif dari insan pria yang memiliki kromosom XYY.

Dari beberapa faktor perilaku agresif yang dikemukan oleh ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab perilaku agresif adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan faktor

eksternal yang berasal dari lingkungan fisik dan kecenderungan meniru model yang ada disekitarnya.

4. Bentuk- bentuk Perilaku Agresif

Bentuk-bentuk perilaku agresif, dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu:

a. Menyerang fisik, yang termasuk didalamnya adalah memukul, mendorong, meludahi, mendang, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
b. Menyerang suatu obyek yang dimaskud disini adalah menyerang benda mati atau binatang.
c. Secara verbal atau simbolis, yang termasuk didalamnya adalah mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap mengancam dan menuntut.
d. Pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang orang lain.

Haryadi (2003: 32) mengatakan bahwa perilaku agresif ditujukan pada orang lain yang bertujuan untuk menyakiti dan merugikan orang lain. Agresivitas dilakukan dalam bentuk :

a. Agresivitas secara fisik, seperti: mendorong, memukul, menggigit, menendang.
b. Agresivitas secara verbal, seperti: mencaci, mengejek, menggoda, membantah, memperolok teman.

Bentuk-bentuk tingkah laku agresif meliputi, menjambak, memukul, mencubit, menggigit, merusak mainan, menyakiti binatang, menjerit dan meludah.

Dari beberapa bentuk-bentuk perilaku agresif yang dikemukakan oleh para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa bentuk-bentuk perilaku agresif terdiri dari mendorong, memukul, menggigit, menendang, menjambak, mencubit, merusak mainan. Menyakiti binatang, menjerit, meludah, mengejek, menggoda, membantah dan memperolok teman.

5. Ciri-ciri Anak yang Mengalami Perilaku Agresif

Menurut Antasari (2006 : 90-92) ada beberapa ciri perilaku agresif yang perlu diperhatikan, yaitu :

a. Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau pbyek-obyek penggantinya.

Perilaku agresif termasuk yang dilakukan oleh anak, hampir semua menimbulkan bahaya berupa kesakitan yang dialami oleh dirinya sendiri ataupun orang lain. Bahaya kesakitan ini dapat berupa kesakitan fisik (misalnya pemukulan, dilempar benda keras, dsb) dan kesakitasn psikis (misalnya diancam, diberi umpatan, diteror, dsb). Seperti yang telah disinggung sebelumnya, ada anak yang cenderung melakukan agresivitas ke dalam yaitu menyakiti diri sendiri dan juga yang melakukan agresivitas ke luar yaitu menyakiti orang atau obyek lain. Entah dengan sasaran diri sendiri atau obyek dari luar diri, keduanya masuk dalam kategori agresivitas.

Selain itu, yang perlu dipahami juga adalah bahwa sasaran perilaku agresif seringkali juga bukanlah ibyek pertama yang awalnya membangkitkan dorongan untuk berperilaku agresif dapat ditujukan untuk obyek lain baik organisme maupun benda mati.

Misalnya seorang anak yang memukul adiknya atau memecahkan piring setelah dimarahi orang tuanya. Akan tetapi, meskipun sasarannya beragam dan berganti, ciri utamanya dapat dilihat yaitu menyakiti atau merusak sasaran tersebut.

b. Tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasaran

Perilaku agresif, terutama agresi yang ke luar, pada umumnya juga memiliki sebuah ciri yaitu tidak diinginkan organisme yang menjadi sasarannya. Oleh karena itu, seorang dokter yang menimbulkan kesakitan karena mencabut gigi pasiennya untuk menyembuhkan sakit sesuai dengan kehendak pasien tidak termasuk dalam perilaku agresif.

Pemahaman bahwa rasa sakit dalam batas yang dapat ditolelir tidak selalu berkaitan dengan agresi namun dapat juga ditujukan pada tujuan-tujuan yang lebih positif perlu diberikan pada anak. Hal ini perlu untuk membentuk persepsi yang lebih positif pada anak terhadap dunia yang dia tempati.

c. Seringkali merupakan perilaku yang melanggar norma sosial

Perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial. Contoh tentang pekerjaan dokter diatas dapat juga diterapkan disini. Masyarakat tidak akan

menyalahkan jika seorang dokter melakukan sesuatu yang menyakitkan pasiennya karena begitulah pandangan yang diterima masyarakat tentang pekerjaan yang akan banyak dilakukan seorang dokter.

Masyarakat akan menganggap sebuah perilaku menjadi agresif ketika dikaitkan dengan pelanggaran norma sosial, misalnya melakukan pembunuhan terhadap orang yang tidak bersalah.

Berdasarkan ciri-ciri diatas guru hendaknya memperhatikan perkembangan anak didiknya. Pemahaman lebih dini rupanya menjadi penting sehingga dapat mengantisipasi perilaku agresif pada anak tersebut.

d. Penanganan untuk anak yang mengalami perilaku agresif

Menurut Mashar (2011: 89) mengingat pentingnya penanganan agresivitas sejak dini, maka orang tua dan pendidik perlu memperhatikan beberapa perlakuan awal bagi anak dengan perilaku agresi sebagai berikut :

1) Mengajarkan pada semua anak tentang keterampilan sosial untuk berhubungan dengan orang lain.
2) Menciptakan lingkungan sekolah yang menekan tinggi frustasi atau tekanan pada anak, sehingga lebih memberi keleluasaan anak dalam beraktivitas selama proses pembelajaran, misalnya dengan penerapan pembelajaran aktif.

3) Anak yang berperilaku agresif dapat diatasi dengan menerapkan peraturan yang disertai dengan pemberian penguat atau *positive reinforcement* dan *negative reinforcement.*
4) Orang tua pendidik dapat pula menerapkan teknik penghapusan (*extinction*) atau pengabaian, yaitu dengan mengabaikan perilaku agresi anak tidak menunjukkan perhatian saat anak berperilaku agresif.
5) Anak diajarkan untuk lebih mengembangkan kecerdasan emosinya, dengan melatih anak mengenali emosi, mengelola emosi, berempati, mengembangkan hubungan baik dengan teman dan motivasi diri. Ini semua dapat diawali dengan relaksasi diri.

B. *Play Therapy* Berbasis *Origami*

1. *Play Therapy* (Terapi Bermain)

a. Pengertian *Play Therapy*

Terapi bermain (*Play Therapy*) adalah suatu metode psikoterapi yang bertujuan untuk membantu anak melepaskan tekanan emosinya melalui beragam materi yang imajinatif dan ekspresif. Asumsi dalam terapi bermain adalah bahwa anak akan mengekspresikan dan belajar mengatasi konflik emosinya dalam perubahan suatu aktivitas bermain.

Terapi bermain sebagai suatu teknik terapi paling sering digunakan pada anak-anak. Saat anak-anak belum mampu untuk

mengungkapkan perasaannya, terapis dapat membantunya untuk mengekspresikan apa yang terjadi dengan melibatkan diri dengan anak pada situasi bermain. Melalui terapi bermain, anak dapat ia kuasai, melatih keterampilan sosial, dan pengalaman yang dirasa menakutkan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak belum berperilaku yang sesuai dengan yang menjadi tuntutan dari lingkungannya. Anak menjadi kurang mampu diterima lingkungannya. (Putri, 2014 : 815).

b. Konsep Dasar *Play Therapy*

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan disukai oleh banyak orang terutama pada anak-anak. Menurut Landreth (dalam Hastiningsih, 2013: 330) mendefinisikan *play therapy* sebagai hubungan interpersonalyang dinamis antara anak dengan terapis yang terlatih dalam prosedur *play therapy* yang menyediakan materi permainan yang dipilih dan memfasilitasi perkembangan suatu hubungan yang aman bagi anak untuk sepenuhnya mengekspresikan dan mengeksplorasi dirinya (perasaan, fikiran, pengalaman, dan perilakunya) melalui media bermain.

2. Berbasis *Origami*

a. Pengertian *Origami*

Kata *"Origami"* berasal dari bahasa Jepang, *"Ori",* yang berarti melipat dan "Kami" berarti kertas. Kata "kami" berubah

menjadi gami, pada saat digabungkan, menjadi melipat kertas. Dalam perkembangannnya origami digunakan untuk hiasan berupa gantungan dan digunakan sebagai simbol keberuntungan. Bentuk-bentuk yang dihasilkan beragam dari bentuk binatang, tumbuhan atau bentuk geometris, tujuannya untuk menggambarkan sesuatu yang bermakna. Keindahan seni origami terdapat pada cara melipat-lipat kertas yang menghasilkan suatu bentuk mahluk hidup dan bentuk geometris. Selain itu juga menghasilkan bentuk abstrak atau bentuk matematikal. Perkembangan selanjutnya menjadi seni origami modular, dimana terjadi banyak pengulangan dari suatu lipatan yang sederhana yang dirangkai hingga membentuk struktur besar dengan komposisi yang menarik. Proses origami dan proses imajinasi diperlukan untuk menghasilkan bentuk-bentuk ruang yang diinginkan. Suryokusumo (2013: 2).

Origami adalah kegiatan atau permainan melipat kertas yang bermanfaat untuk melatih otak dan motorik halus anak yang akhirnya dapat melatih dan mengasah kreativitas anak. Selain itu, permainan ini akan menghilangkan ketergantungan anak-anak kepada jenis-jenis permainan modern yang mengandung unsur kekerasan.

Origami merupakan satu kesenian melipat kertas yang dipercayai bermula sejak kertas diperkenalkan pada abad pertama dizaman Tiongkok kuno pada tahun 105 Masehi oleh Ts'ai Lun.

Pembuatan kertas dari potongan kecil tumbuhan dan kain berkualitas rendah ini telah meningkatkan produksi kertas pada masa itu.

Bagi anak-anak khususnya ditaman kanak-kanak origami merupakan bagian dari perkembangan motorik halus sebagai media pengukur kerja otak yang disalurkan pada gerakan jari tangan secara terkoordinasi untuk mencapai tingkat keterampilan yang diharapkan.

b. Manfaat Bermain *Origami*

Menurut Susilo (Collage: 2011) ada sepuluh manfaat origami bagi anak-anak, antara lain :

1) Pembentukan kemampuan motorik yang lebih sempurna pada kedua tangan.
2) Peningkatan kemampuan intelektual.
3) Peningkatan kemampuan daya kreatif, dan merangsang kinerja seimbang antara bagian otak kiri dan kanan.
4) *Origami* juga dapat meningkatkan imajisai.
5) Meningkatkan kemampuan memusatkan perhatian (meningkatkan konsentrasi).
6) Meningkatkan daya ingat (memori).
7) Melatih kesabaran, memberikan pengalaman emosiaonal dan estetis, dan tentu saja membuat seseorang bisa lebih menghargai kenikmatan, kepuasan, dan kebanggaan asal hasil kerjanya.
8) *Origami* juga dapat meningkatkan kemampuan matematika. Dalam proses lipat-melipat pasti terjadi perhitungan, misalnya

membagi kertas dalam dua atau beberapa lipatan atau bagaimana membagi kertas tersebut menjadi beberapa bagian yang sama besar. Setelah itu, ketika sebuah hasil lipatan *origami* yang sudah jadi dibuka kembali, akan terlihat pola-pola simetris dari garis bekas lipatan. Hal ini membatu seseorang, terlebih anak-anak dalam mengenali pola dan bentuk konsep atau bangun simetris.

9) Manfaat *origami* juga berkaitan dengan pengembangan pemahaman seseorang akan seni. *Origami* memungkinkan kita membentuk kertas, yang merupakan benda dua dimensi karena begitu tipis, menjadi wujud tiga dimensi. Ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan pikiran spasial seseorang. Ini bisa memupuk pemikiran, bagaimana sesuatu yang sebelumnya tak berwujud bisa menjelma menjadi sesuatu, yang tidak ada menjadi ada. Itulah manfaat origami dalam pembentukan apresiasi dan cita rasa seni.
10) *Origami* juga dapat melatih intuisi seseorang. Dengan melipat sebuah kertas dan melalui sebuah proses yang lama sebelum akhirnya bisa menciptkan sebuah wujud, seseorang jadi terbiasa melihat sebuah proses, memahami bagaimana sesuatu bisa terjadi. Bila hal ini terus dilatih, seseorang bisa dengan sangat mudah memahami sesuatu yang tengah terjadi dengah

menyeluruh, yang kadang tidak dapat dilihat dengan pemahaman standar.

Lewat *origami* kita dapat belajar sambil bersuka cita membuat mainannya sendiri, sehingga menciptakan kepuasan dibanding dengan mainan yang sudah jadi dan dibeli di toko mainan. Dampak segeran dapan dapat kita peroleh selama kita belajar. Hal ini berbeda dari situasi kondisi belajar yang lain, mungkin lelah setelah belajar. Akan tetapi, belajar origami malah menyenangkan sehingga rasa lelah hilang secara psikologis.

c. Indikator Kemampuan Anak Pada Kegiatan *Origami*

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yaitu mencakup sikap, pengetahuan dan keteramnpilan (Sudrajat, 2008). Indikator kemampuan anak pada kegiatan origami adalah:

1) Melipat kertas lebih dari satu lipatan.
2) Anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan dalam melakukan suatu kegiatan, yang pada gilirannya anak-anak diharapkan dapat meniru dan melakukan apa yang didemonstrasikan oleh guru.
3) Percaya diri dalam melipat kertas.
4) Mandiri dalam melipat kertas.
5) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang bentuk origami.
6) Mengabaikan ejekan dari orang lain ketika melipat kertas.

7) Melipat kertas sampai menjadi suatu bentuk origami.

d. Hal penting agar sukses dalam membuat kreativitas origami adalah sebagai berikut :

1) Tujuannya harus jelas.
2) Berfikir yang baik tentang tujuan itu.
3) Mencari contoh bentuk yang pasti.
4) Percaya diri.
5) Perencanaan juga penting.
6) Belajar.
7) Sabar dan tabah
8) Imajinasi

Secara garis besar lipatan *origami* memiliki dasar-dasar tertentu. Lipatan yang paling mudah adalah enam lipatan dasar yang terdiri atas:

1) Lipatan ujung-ujung kertas beradu ditengah.
2) Lipatan miring yang menjadikan kertas menjadi bentuk segitiga.
3) Lipatan memanjang yang menjadikan yang menjadikan kertas menjadi empat bagian.
4) Lipatan tengah dan lipatan miring ujung kertas kanan biasanya lipatan ini hanya sebagai penanda saja, karena lipatan dasar ini sering dibuka kembali.
5) Lipatan tengah dan dua lipatan miring.

6) Lipatan tengah dan lipatan miring ujung kertas kiri (Ikhsan, 2006: 45

C. Efektivitas *Play Therapy Berbasis Origami* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini

Masalah perilaku anak merupakan masalah yang harus diperhatikan bagi guru dan orang tua. Untuk mengatasi perilaku agresif anak, orang tua dan guru bisa menggunakan bermacam-macam cara, misalnya dengan pemberian nasihat, pemberian kegiatan yang menarik, dan pengalihan perhatian. Pada anak usia dini tidak jarang perilaku agresif muncul pada saat kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Perilaku agresif ini dapat mengganggu kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung misalnya memukul teman, mendorong berkelahi, merusak hasil kerja maupun merebut mainan milik teman. Tingkah laku agresif jika dibiarkan terus menerus akan membuat anak mengalami penolakan dari teman-temannya. (Sutadi dan Deliana, 1996: 31-32)

Izzaty (2005: 116) menjelaskan bahwa tingkah laku agresif harus segera ditangani dan mendapatkan perhatian baik dari orang tua maupun pendidikannya, karena jika dibiarkan memounyai peluang besar menjadi sebuah perilaku yang menetap. Selain itu dilingkungan sekolah anak cenderung ditakuti dan dijauhi temannya yang berakibat menimbulkan suatu masalah baru bagi anak karena dijauhi oleh temannya.

Origami dalam bahasa Jepang *ori* yang disebut lipatan dan *kami* berarti kertas. Sehingga origami dapat diartikan sebuah kesenian melipat kertas dari Jepang. Dalam karya *origami* biasanya yang digunakan adalah

sebuah kertas. Contoh awal *origami* dari rakyat Tiongkok yang berupa tongkang Tiongkok dan kotak. Pada abad keenam cara pembuatan kertas dibawa ke spanyol oleh orang arab. Pada tahun 610 dimasa pemerintahan kaisar Suiko pada zaman Azuka seorang biksu budha yang bernama Doncho yang berasal dari Goguryeo yang saat ini disebut semenanjung Korea, datang ke Jepang untk memperkenakan kertas dan tinta. Selain itu origami juga mampu meningkatkan perkembangan anak sehingga anak tersebut menjadi mandiri dan tidak egois dengan temannya.

Setelah itu seni *origami* ini berkembang pada tahun 1333-1568 pada zaman Muromachi, dan pada tahun 1603-1868 yang disebut zaman Edo. (Listyo, 2017: 755)

Origami untuk anak-anak merupakan bentuk aktivitas yang samgat menyenangkan. Keberhasilan melipat kertas terpancar dalam ekspresi anak saat mampu menyelesaikan lipatannya. Tidak hanya rasa senang yang didapatkan dari bermain origami namun juga penyaluran kreativitas dan imajinasi anak, dan yan terpentingadalah keterampilan dalam mengontrol dan melatih motorik halus. Belajar untuk tetap konsentrasi dan fokus dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan suatu model origami adalah bentuk belajar sambil bermain.

Dari penelitian di atas maka teknik bermain *origami* dapat melatih untuk merubah perilaku anak yang kurang berkonsentrasi dan yang memiliki perilaku agresif, membuat origami anak menjadi lebih fokus jadi anak akan memperhatikan guru dalam tahap-tahap melipat jadi akan mengurangi

perilaku agresif anak seperti mengganggu teman, mengejek, berteriak, memukul, menendang, mendorong dan merusak barang teman, diharapkan dalam bermain origami dalam pembelajaran agar mengurangi perilaku agresif tersebut.

Play therapy berbasi *origami* menjadikan anak lebih fokus dalam melakukan sesuatu, namun disini dijelaskan bahwa tidak ada hubungan melipat bentuk origami (bentuk katak) untuk setiap indikator, hanya saja anak akan lebih fokus melakukan kegiatan sehingga dapat mengurangi perilaku agresif

Berdasarkan penjelasan mengenai perilaku agresif, teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang "Pengaruh *Play Therapy* Berbasis *Origami* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini"

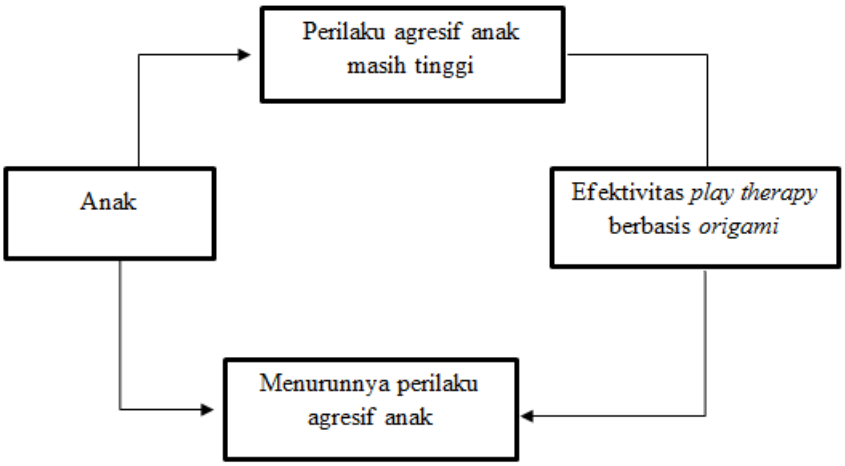
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Judul penelitian Pengaruh Bermain *Origami* Untuk Mengurangi Sikap Agresif pada Anak Usia Dini peserta didik kelas B TK Aisiyah 4 Jurangombo Jagoan. Relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulis Diana dengan judul pengaruh permainan origami terhadap perkembangan motorik halus pada anak paud umur 3-4 tahun di TK Alkholifa Desa Selorejo, Kec. Mojowarno, Kab. Jombang. Dalam penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa ada pengaruh pemberian permainan origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian dengan judul hubungan kegiatan melipat kertas (*origami*) dengan kreativitas anak di kelompok A TK Melati Tondo Kecamatan Mantikulore oleh Citra Yana. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Citra Yana menyatakan bahwa dapat disimpulkan ada hubungan kegiatan melipat kertas dengan kreativitas anak.

E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang penulis paparkan diatas, maka penulis perlu memaparkan kerangka berfikir peneliti yaitu dengan melakukan observasi terdapat anak menggunakan lembar observasi dan lembar kerja kegiatan melipat kertas (pengukuran awal). Setelah mengetahui kemampuan anak dalam melipat rendah, maka peneliti memberikan kegiatan origami secara kontinu dan intensif. Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan melipat pada anak, peneliti mengukur kembali kemampuan anak melalui lembar observasi dan lembar kerja origami (pengukuran akhir) agar dapat diketahui penurunan agresifitas pada anak.



Gambar 1
Kerangka Berfikir

Dari gambar 1 diatas, dapat diketahui bahwa kondisi anak masih berperilaku agresif kemudian mengalami penurunan pada perilakunya, dalam penanganannya dilakukan kegiatan bermain *origami* secara kontinu dan intensif agar dapat diketahui terjadi penurunan pada perilaku anak.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahn yang timbul. Hipotesis merupakan kesimpulan yang dinilai kebenarannya dan masih perlu diuji, melihat permasalahan dan teori yang telah dikemukakan diatas dapat penulis rumuskan hipotesis yaitu: " Kegiatan *play therapy* berbasis *origami* dapat mengurangi perilaku agresif pada anak ".

BAB III
METODE PENELITIAN

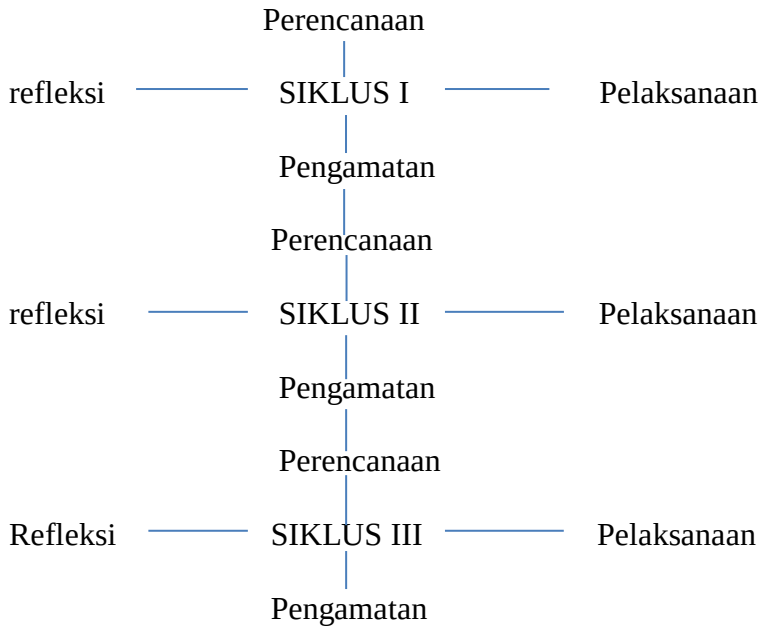
A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas bimbingan dan konseling (PTBK), yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan onformasi bagaimana tindakan yang tepat untuk mengurangi sikap agresif pada anak. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk siklus-siklus. Peneliti mencoba mencari pemecahan masalah penerapan teknik bermain origami, hal ini penting dilaksanakan karena berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan melalui tahap-tahap yaitu: (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) pengamatan (4) refleksi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model penelitian tindakan yang meliputi empat tahapan yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini bercirikan adanya perubahan yang terus menerus. Penelitian akan berakhir apabila indikator yang telah ditentukan dapat tercapai atau sudah mencapai tingkat kejenuhan dimana hasil hanya bergeser sedikit atau tidak berubah sama sekali. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaburatif dengan siswa TK Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang.

Sebenarnya ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas, tetapi yang paling dikenal dan bisa digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Teggart. Adapun

model tindakan kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) disajikan dalam bagan berikut :



Adapun uraian dari rencana tindakan diatas adalah sebagai berikut:

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan pertimbangan tiga siklus tersebut upaya untuk mengurangi perilaku agresif dengan bermain origami dapat tercapai.

a. Siklus 1 melipat kertas sederhana

1) Perencanaan

a) Menyusun perangkat pembelajaran kegiatan origami meliputi rpedoman kegiatan yang disusun sesuai dengan yang akan diamati.

b) Menyusun lembar evaluasi kegiatan origami untuk mengetahui hasil belajar dan kemampuan melipat kertas.

c) Mempersiapkan waktu.

d) Menyusun lembar observasi.

e) Menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk membuat *origami*.

2) Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan yang telah direncanaka. Kegiatan ini meliputi hal-hal sebagai berikut :

a) Guru membuka pelajaran dengan bercerita tentang membuat mainan sendiri dari kertas.

b) Guru menjelaskan kepada siswa cara membuat bentuk *origami*.

c) Siswa melakukan percobaan melipat kertas bentuk burung.

d) Guru melakukan observasi terhadap proses *origami* yang dilakukan oleh anak.

e) Guru menilai hasil karya *origami* buatan anak.

3) Observasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah:

a) Pengamatan terhadap kemampuan melipat.

b) Pengamatan terhadap kemampuan meniru bentuk.

c) Pengamatan terhadap kemampuan berfikir kritis dan kreatif.

d) Pengamatan terhadap tanggapan atau respon siswa mengenai kegiatan *origami*.

4) Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evalusasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Refleksi mencangkup analisis, sintensis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atau tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya sehingga tujuan dapat tercapai.

Tabel 1
Rencana PTBK

Siklus	Rencana Tindakan	Pelaksanaan Tindakan	observasi	refleksi
I	1. Mempersiapkan media 2. Mempersiapkan rencana kegiatan 3. mempersiapkan waktu pembelajaran	1. Guru menjelaskan perilaku agresif yang tidak boleh ditiru 2. Guru menunjukkan alat / media yang digunakan 3. Guru memberi contoh kemampuan melipat origami 4. Anak melipat kertas origami sesuai yang diajarkan 5. Guru mengamati dan memotivasi anak	Guru mengamati perubahan perilaku agresif anak didik saat mengikuti kegiatan	Memahami hasil tindakan yang telah dilakukan dan melakukan perbaikan siklus berikutkan.

B. Identifikasi Variabel

Menurut Kunandar (2010: 103) menjelaskan bahwa variabel objek penelitian atau apa yang menjadikan titik penelitian. Dalam penelitian terdapat beberapa macam variabel yaitu:

a. Variabel Input

Variabel input dalam penelitian ini adalah 2 anak pada kelompok B TK Aisyiyah 4 Jagoan 3 Jurangombo utara Magelang tahun ajaran 2017/2018 yang menunjukan kegiatan melipat kertas.

b. Variabel Proses

Play therapy berbasis *origami* untuk mengurangi sikap agresif pada anak dilaksanakan dalam proses pembelajaran dikelas, peneliti akan memberikan petunjuk tentang cara melipat kertas origami. Dengan bermain origami anak lebih mudah, tertarik, dan mampu meniru petunjuk dari guru atau kata yang diucapkan guru.

Play therapy berbasis *origami* untuk mengurangi sikap agresif pada anak dilaksanakan dalam prose pembelajaran dikelas, peneliti akan membuka pelajaran dengan bercerita tentang binatang kemudian anak menerapkan dalam melipat kertas. Dengan media bermain *origami* anak akan lebih mudah, tertarik dan mampu meniru dan merubah perilakunya setelah melakukan kegiatan tersebut karena adanya unsur bercerita yang memotivasi anak.

c. Variabel Out put

Perubah perilaku agresif menjadi berkurang sesuai dengan indikator diharapkan tercapai setelah diberikan tindakan melaui teknik bermain origami.

C. Definisi Operasional Variabel

4. Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan untuk melukai orang lain yang dikaitkan dengan perasaan marah atau permusuhan baik secara fisik maupun verbal.

a. Dalam penelitian ini perilaku agresif fisik anak berupa:
   1) Tiba-tiba mendorong temannya ketika temannya berbaris didepan kelas.
   2) Anak yang merusak mainan
   3) Menendan teman
   4) Tiba-tiba memukul teman.

b. Perilaku agresif verbal anak berupa :
   1) Mengejek
   2) Berteriak
   3) Mengganggu teman hingga marah

2. *Play Therapy* berbasis *Origami*

Pengertian *play therapy* berbasis *origami* dapat disimpulkan bahwa *origami* adalah suatu seni melipat kertas yang berasal dari

Jepang dan telah populer. *Origami* adalah salah satu permainan yang mana dapat menggembirakan anak- anak dan mampu meningkat mood pada anak. *Origami* tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga mempunyai potensi untuk mampu meningkatkan kreativitas, sebab individu dituntut untuk berfikir bagaimana cara mendapatkan ciptaan baik dan asli, dan mereka bisa melatih ketekunan, ketepatan, dan kerapian. Dalam penelitian ini teknik origami dilakukan melalui bercerita tentang hewan, dan diharapkan anak dapat meneladani perilaku yang dilakukan model atau dari bercerita dan dapat mengurangi perilaku agresif pada anak.

3. Rencana Tindakan

Rencana tindakan merupakan gambaran mengenai tindakan yang akan dilaksanakan. Tindakan yang akan dilaksanakan adalah dengan bermain *origami* untuk mengurangi sikap agresif pada anak adalah penerapan modifikasi tingkah laku *(operan conditioning)* dan memanfaatkan proses belajar melalui pengamatan, dimana perilaku seseorang atau beberapa orang teladan, berperan sebagai perangsang terhadapan pikiran, sikap, atau perilaku subjek pengamat tindakan untuk ditiru dan diteladani.

Depdikbut (2000: 6) menjelaskan bahwa penelitian tindakan dilaksanakan berupa proses pengkajian yang terdiri dari empat alur dalam alur penelitian secara langsung dalam beberapa siklus sampai suatu permasalahan dianggap selesai.

Alur penelitian direncanakan dalam 3 siklus, yaitu siklus I, II, dan III. Penelitian ini dilaksanakan dalam dalam 3 siklus penelitian, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Alasannya dalah dengan melakukan tindakan dalam 3 siklus dimungkinkan permasalahan yang akan mudah teratasi.

D. Subjek Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian subyek penelitian mempunyai kedudukan yang sentral karena pada subyek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti (Arikunto, dkk 2006 : 50). Subjek penelitian terdiri dari 4 siswa dari kelompok B TK Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang.

2. Karakteristik Subjek Penellitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik yang memiliki perilaku agresif cukup tinggi. Ada 4 subjek yang dipilih berdasarkan argumen bahwa 4 subjek tersebut memiliki ciri-ciri menonjol terkait dengan perilaku agresif yang ditujukkan. Adapun karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah :

2. Agresifitas secara fisik yaitu mendorong, memukul dan menendang
3. Agresifitas secara verbal yaitu, mengejek, menggoda dan membantah

Kareakter subjek setiap anak : konseli (1) memiliki perilaku menonjol seperti memukul dan menendang, konseli (2) memiliki perilaku menonjol seperti memenendang da merusak barang milik teman, konseli (3) ,memiliki perilaku yang menonjol seperti mengejek teman, merusak barang teman, dan mengganggu teman, konseli (4) memiliki perilaku yang menonjol seperti mengejek dan merusak barang teman.

E. Setting Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting yang dijadikan latar belakang tempat penelitian adalah TK Aisyiyah 4 Jagoan 3 Jurangombo Utara Magelang Tahun Ajaran 2018. Pemilihan tempat ini atas dasar masalah yang diteliti yang terdapat di TK Aisyiyah 4 Jagoan 3 Jurangombo Utara Magelang, sehingga mudah dilaksanakan secara efektif dalam penggunaan waktu, tenaga, dan biaya.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dengan metode PTBK (Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling) rencana akan dilaksanakan di TK Aisyiyah 4 dengan tiga tahap siklus disemester 1 Tahun ajaran 2018/2019.

F. Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui ketuntasan Klasikal. Keberhasilan kelas untuk aspek kognitif dapat dilihal dari hasil wawancara atau tes, jika hasil belajar siswa 65% secara individu dan 85% secara klasikal. Untuk penilaian efektif

seorang siswa dikatakan tuntas efektif apabila telah mencapai 60% (Priatiningsih, 224: 14) dengan ketentuan klasikal 75% (Mulyasa, 2002: 102). Mengacu pendapat Mulyasa di atas, maka peneliti menggunakan indikator keberhasilan sebanyak 75%.

Indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini di nilai dari perubahan yang perilaku sgresif subjek, yang meliputi :

4. Anak didik tidak lagi suka mendorong
5. Anak didik tidak lagi suka memukul
6. Anak didik tidak lagi suka menendang
7. Anak didik tidak lagi suka mengejek
8. Anak didik tidak lagi suka mengganggu teman
9. Anak didik tidak lagi suka merusak barang
10. Anak didik tidak lagi suka berteriak

Tindakan dinyatakan berhasil apabila pengurangan perilaku agresif anak didik telah mencapai target. Pada penelitian ini, siklus di hentikan apabila pengurangan perilaku agresif subjek telah mencapai target.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi.

1. Metode Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis (Arikutno, 2006: 228). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh kolaborasi guru kelas. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang kegiatan *origami* untuk mengurangi perilaku agresif pada anak.

Menurut Nasution (1998: 59) metode observasi menghasilkan data berupa kegiatan manusia dan situasi sosial serta kontrak dimana kegiatan tersebut berlangsung. Penggunaan metode observasi bertujuan untuk menggambarkan keadaan ruang, para pelaku dan juga aktivitas sosial yang sedang berlaku.

Berdasarkan indikator yang telah peneliti tulis pada landasan teori hal yang diamati oleh peneliti meliputi:

a. Melipat kertas lebih dari satu lipatan.
b. Anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan dalam melakukan suatu kegiatan, yang pada gilirannya anak-anak diharapkan dapat meniru dan melakukan apa yang didemonstrasikan oleh guru.
c. Percaya diri dalam melipat kertas.
d. Mandiri dalam melipat kertas.
e. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang bentuk origami.

f. Mengabaikan ejekan dari orang lain ketika melipat kertas.

g. Melipat kertas sampai menjadi suatu bentuk origami.

Tabel 2
Kisi – kisi Lembar Observasi Kemampuan Melipat

No	Indikator	Hal yang Diamati
1	Ketelitian	Proses melipat kertas
2	Tanggung Jawab	Melipat kertas menjadi suatu bentuk *origami*
3	Konsentrasi	1. Anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan dalam melaksanakan suatu kegiatan 2. Mengabaikan ejekan dari orang lain ketika melipat
4	Mandiri	Mandiri dalam melipat kertas

Tabel 3
Kisi – kisi Lembar Observasi Perilaku Agresif

Aspek	Indikator	Kegiatan
Perilaku Agresif Verbal (*play therapy* berbasis *origami*)	1. Mengganggu teman teman hingga marah	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Kegiatan Tahap 3 : penutup
	2. Mengejek	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Kegiatan Tahap 3 : Penutup
	3. Berteriak	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Kegiatan Tahap 3 : Penutup

Perilaku Agresif Fisik (*play therapy* berbasis *origami*)	1. Memukul	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Kegiatan Tahap 3 : Penutup
	2. Menendang	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Kegiatan Tahap 3 : Penutup
	3. Mendorong	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Kegiatan Tahap 3 : Penutup
	4. Merusak barang teman	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Kegiatan Tahap 3 : Penutup

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode untuk mendapatkan data tentang anak atau individu lain dengan mengadakan hubungan secara lansung dengan informan.

Dengan penelitian ini peneliti melakukan wawancara untuk menggali lebih dalam tentang keseharian anak dengan beberapa guru, teman sekela dan orang tua anak agar peneliti mmengetahui bagaimana tingkah laku anak disekolah dan dirumah.

Instrumen wawancara disusun untuk menanyakan dan mengetahui hal-hal yang menjadi kendala guru saat pembelajaran. Selsin itu pedoman

wawancara juga untuk mempermudah peneliti dalam melakukan tanya jawab terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil wawancara ini diharapkan berguna bagi peneliti dalam menyusun latar belakang mengapa penelitian ini dilakukan.

Dengan penelitian ini penulis melakukan wawancara untuk menggali lebih dalam tentang perilaku keseharian anak dengan Kepala Sekolah, beberapa guru TK Aisyiyah 4 Jurangombo Magelang, agar peneliti mengetahui bagaimana tingkah laku anak. Pelaksanaan wawancara dilakukan terhadap fesponden sebagai berikut :

a. Wawancara dengan Kepala Sekolah

   Wawancara ini dilakukan penulis untuk mengumpulkan data yang menunjukkan perilaku agresif dalam kegiatan pembelajaran disekolah yang dilakukan oleh subyek penelitian.

b. Wawancara dengan wali kelas

   Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang penyebab perilaku agresif anak.

Tabel: 4
Pedoman Wawancara Perilaku Agresif

Nama Guru Pendamping :
Tempat Wawancara :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di kelas maupun di luar kelas subjek 1 sampai 4 suka berteriak ?	
b.	Apakah di kelas maupun di luar kelas subjek 1 sampai 4 suka memukul ?	
c.	Apakah di kelas maupun di luar kelas subjek 1 sampai 4 suka menendang ?	

d.	Apakah di kelas maupun di luar kelas subjek 1 sampau 4 suka mendorong ?	
e.	Apakah di kelas maupun di luar kelas subjek 1 sampai 4 suka mengejek ?	
f.	Apakah di kelas maupun di luar kelas subjek 1 sampai 4 suka merusak barang milik teman ?	
g.	Apakah di kelas maupun di luar kelas subjek 1 sampai 4 suka merusak barang teman ?	

H. Instrumen Penelitian

Menurut Margono (2005: 155) Instrumen penelitian merupakan alat pengumpul data yang harus benar-benar dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya.

Instrumen yang digunakan yaitu lembar obeservasi bertujuan untuk menganalisis dan merefleksi setiap hasil tindakan kegiatan yang dijadikan bahan perbaikan berikutnya. Observasi dilakukan melalui pengamatan keterampilan melipat pada anak, sehingga dapat diketahui pencapaian perkembangan atau peningkatan kemampuan keterampilan melipat pada subyek penelitian setiap siklusnya.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian akan dilaksanakan mulai Juli pada awal semester Tahun ajaran 2018 sampai masalah dapat diatasi, dengan terlebih dahulu menyusun proposalnya.

Tahap Persiapan Penelitian meliputi :

1. Persiapan Waktu dan Materi Kegiatan

   Waktu kegiatan direncanakan dari bulan September 2018 sampai dengan selesai. Rencana siklus adalah 3 siklus yang setiap siklus 3 kali pertemuan. Tindakan yang akan dilakukan pada siklus I yaitu dengan tindakan Guru membuka pelajaran dengan bercerita tentang binatang dan tumbuhan lalu anak mempraktikkan untuk membuat dari kertas *origami.* Setiap anak melakukan percobaan melipat kertas bentuk lipatan sederhana dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Tindakan mengurangi sikap agresif pada anak dilaksanakan pada pertemuan 1 dan 2, mempraktikkan bermain origami untuk mengurangi sikap agresif pada anak dilakukan pada pertemuan 3. Tanggapan atau respon dari siswa mengenai kegiatan origami apakah sudah sesuai prosedur atau masih ada anak yang berperilaku agresif pada siklus 3.

2. Persiapan Bahan, Media, dan Sumber belajar

   Bahan yang dipakai dalam penelitian ini adalah kertas *origami* yaitu kemampuan melipat, meniru bentuk, kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Media yang digunakan kertas *origami*, gunting, lem, buku gambar. Sumber belajar dalam penelitian ini adalah dari Rencana Kegiatan Harian yang disusun penelitian.

J. Metode Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang digunakan guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telas dikumpulkan dalam bentuk yang dipercaya dan benar. Penelitian tindakan ini menggunakan analisis refleksi, analisis data deskriptif.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini yaitu analisis data deskriptif dengan analisis refleksi. Analisis deskripstif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai sybjek peneliti berdasarkan variabel yang di peroleh. Analisis refleksi dilakukan dengan kriteria keberhasilan yang lebih ditetapkan. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan perilaku agresif anak didik sebelum dilakukan kegiatan melipat.

Apabila perilaku agresif anak setelah *treatment* mulai berkurang dari pada sebelum *treatment* maka diperoleh keberhasilan, demikian pula sebaliknya. Menurut sasaran *treatment*, presentase perubahan perilaku agresif anak didik di hitung dengan menggunakan rumus :

$$Pc : \frac{\text{Post Rate} - \text{Base Rate}}{\text{Base Rate}} \times 100\% \qquad (\text{Ali, 2007 : 43})$$

Keterangan :

Pc : Presentase Perubahan

Post Rate : frekuensi perilaku agresif setelah *treatment*

Base Rate : Frekuensi perilaku agresif sebelum *treatment*

Pada penelitian ini treatment di nyatakan berhasil apabila anak didik mengalami penurunan perilaku agresif sebesar 50%.

Hasil perhitungan ketrampilan melipat dari siklus I, II, dan III kemudian dibandingkan. Dari hasil ini maka akan memberikan gambaran mengenai presentase pwningkatan penguasaan keterampilan melipat.

Adapun jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 5
Jadwal Pelaksanaan Tindakan

Tahap	Hari dan Tanggal	Waktu
Siklus I	Senin, 21 Januari 2019	08.00-10.00
	Rabu, 23 Januari 2019	08.00-10.00
	Kamis, 24 Januari 2019	08.00-10.00
Siklus II	Senin, 28 Januari 2019	08.00-10.00
	Selasa, 29 Januari 2019	08.00-10.00
	Rabu, 30 Januari 2019	08.00-10.00
Siklus III	Senin, 4 Februari 2019	08.00-10.00
	Rabu, 6 Februari 2019	08.00-10.00
	Kamis, 7 Februari 2019	08.00-10.00

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian, maka dapat didimpulkan sebagai berikut :

1. Kesimpulan Teori
   a. Perilaku agresif adalah suatu tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain atau objek-objek lain untuk mencapai tujuan tertentu.
   b. Kegiatan *play therapy* berbasis *origami* adalah memvisualkan (menyatakan bentuk) bayangan dalam bentuk melipat.
   c. *Origami* efektiv untuk mengurangi perilaku agresif anak.
2. Simpulan Hasil Penelitian

   Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *play therapy* berbasis *origami* mampu mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan skor sebelum pra siklus dan sesudah siklus, sehingga membuktikan bahwa *play therapy* berbasis *origami* dapat mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini.

B. Saran

Bersasarkan dari hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Guru Kelas / Wali Kelas

   Guru kelas sebaiknya mengaplikasikan play therapy berbasis origami untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini , sehingga anak mampu mengarahkankan perilakunya agar kedepan lebih baik.

2. Peserta didik

   Anak –anak sebaiknya menjadikan kegiatan play therapy berbasis origami sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, karna dengan bermain origami anak lebih terfokus pada kegiatan yang sedang dilakukan.

3. Peneliti berikutnya

   Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian tentang play therapy berbasis origami untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini, sebaiknya dengan waktu yang terstruktur dan menggunakan pengumpulan data yang lain lagi, selain itu melakukan monitoring secara berkala setelah penelitian. Hal ini berguna untuk memantau perubahan perilaku yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

Aji, Gangsar, Listyono dan Basuki Eko Agus. 2017. Burung Origami Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis. *Education Journal In Early Chilhood Based On Origami*. Hlm. 755-756

Ali. 2007. *Metode Pengumpulan Data Tindakan Kelas Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Gramedia

Antasari. 2006. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius.

Arikunto, Suharsimi; Suharjo, dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Angkasa.

Arriani, Farah. 2014. Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Journal Of Guidance And Counseling Research Play Therapy Chilhood*. Hlm 2.

Collage, Buzan. 2006. Tujuan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal Play Therapy Based An Origami*. Hlm 255-260

Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas. 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Kanwil Depdiknas Jateng.

------.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

-------.2006. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

-------.2006. *Manajemen Penelitian.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hadi, Purwaka. 2005. *Modifikasi Perilaku*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Haryadi. 2003. *Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini Beserta Penangannya*. Bandung : Gramedia

Ikhsan, Nurul. 2009. *Membuat Mainan Dari Kertas*. Bandung: CV Citra Praya.

Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi.

Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Seabagai Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kusumaningrum, Aprilia Dyah. 2009. *Efektivitas Penggunaan Kertas Lipat (Origami) Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Kristyaningdyah, Herviana, 2011. "Penerapan Origami Untuk Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 01 Talun Blitar*"*. *Skripsi*. (Tidak Diterbitkan). FIP-UM.

Listyo. 2007. *Trik Menarik Membuat Origami Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gramedia

Margono. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Mulyasa. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK).* Jakarta : PT Raja Grafindo

Nasution. 1998. *Panduan Berfikir Dan Meneliti Secara Ilmiah Remaja Bagi Remaja*. Bogor: Gresindo.

Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Grafindo Litera Media

Putri. 2014. " Play Therapy Untuk Menangani Masalah Penyesuaian Sosial Pada Taman Kanak-kanak ". *Journal Psichology Research. Vol*. 2 (3), Hlm. 45-56

Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.

Sugiyo. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta

Sujiono, Yulia Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

-------. 2009. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Dalam Belajar*. Jakarta : Gramedia

Suryokusumo, Beta, dan Sudarmo. 2013. *Bentuk Origami Modular Pada Struktur Lipat*. Jakarta : Erlangga

Sutadi, Rusda Kuto dan Deliana Sri Maryati. 1996. *Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tentama, Fatwa. 2012. Perilaku Anak Agresif, Asessmen Dan Intervensinya. *Journal Of Guidance And Counseling*. Hlm 2-3

Wiryaningsih, Ni, Kadek, Seri, Ayu, dan Wira, Pratama. 2016. " Penerapan Kegiatan Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal ". *Jurnal Origami Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. Hlm 2-4

Yana Citra. 2012. Hubungan Kegiatan Melipat Kertas Origami Dengan Kreativitas Anak Di Kelompok A TK Melati Tondo Kecamatan Montikulore. *Journal Of Narrative Therapy And Comunication*. Hlm 2-3

Yuliana. 2013. Metode *Pembelajaran Melalui Teknik Bermain Pada Anak Usia Dini*. Bandung : Gramedia

Rahmawati, Kurniati. 2006. Pengendalian Emosi Pada Anak Usia Dini Dengan Teman Sebaya. *Journal of Social And Emotional Chilhood Research*. Hlm 5-6

Zulfina, Septi. 2012. Pemanfaatan Kertas Origami Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK Aisyiyah 2 Pontianak. *Jounal Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD*). Hlm 2-3

.