

LAPORAN PENELITIAN

**PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENTINGNYA KEGIATAN
BERMAIN DENGAN TEMAN SEBAYA PADA ANAK
PRASEKOLAH**



MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS INDONESIA

Disampaikan guna memenuhi tugas

Mata Kuliah Riset Keperawatan

Oleh:

HARYATI

1398007137

Perpustakaan FIK



0 1 / 0 2 2 4

Tgl Menerima : 5-9-2002
Beli / Sumbangan : *Panulis*
Nomor Induk : 229
No. Pustaka : _____

FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

UNIVERSITAS INDONESIA

2001

LEMBAR PERSETUJUAN

Laporan penelitian dengan judul:

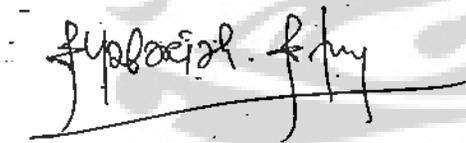
**Persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya
pada anak prasekolah**

Telah mendapat persetujuan

Jakarta, Desember 2001

Mengetahui,

Ko-kordinator Mata Ajar Riset Keperawatan

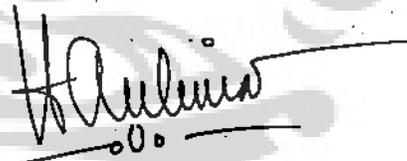


Sitti Syabarivah, SKp, MS

NIP : 132 129 848

Menyetujui,

Pembimbing Riset Keperawatan



Novy Helena CD, SKp, MSc

NIP: 132 153 488

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena atas segala rahmat-Nya laporan penelitian ini dapat diselesaikan.

Laporan penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Mata Ajar Riset Keperawatan yang peneliti tempuh pada akhir semester program akademik di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.

Peneliti menyadari bahwasanya penyusunan laporan penelitian ini tidak mungkin berhasil tanpa bantuan baik moral maupun material serta kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia Ibu Dra. Elly Nurachmah, D. N. Sc.
2. Koordinator Mata Ajar Riset Keperawatan Ibu Dewi Irawaty, M.A.
3. Ko-kordinator Mata Ajar Riset Keperawatan Ibu Sitti Syabariah O. N, SKp, MS, yang telah memberikan pengarahan dan bimbingannya.
4. Pembimbing Riset Keperawatan Ibu Novy Helena CD, SKp, MSc yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, arahan, dan dorongan semangat selama penyusunan laporan penelitian ini.
5. Pihak perpustakaan yang telah membantu dalam menyediakan sumber-sumber rujukan untuk menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini.
6. Teman-teman A'98 yang telah banyak memberikan dukungan, masukan dan sarannya.

7. Kepala Kelurahan Rawasari kecamatan Cempaka Putih yang telah memberikan ijinnya kepada peneliti untuk melakukan penelitian di lingkungan kelurahan Rawasari.
8. Para responden penelitian yang telah bersedia membantu peneliti selama penelitian dilakukan.
9. Pihak-pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu namanya yang telah banyak membantu peneliti.

Semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalas segala bantuan dan kebaikan yang diberikan kepada peneliti dengan berlipat ganda.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, peneliti berharap bahwa laporan penelitian yang masih jauh dari kesempurnaan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya khususnya dalam dunia keperawatan.

Amien Ya Robbal Alamin.

Jakarta, Desember 2001

Peneliti

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
ABSTRAK	2
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	3
B. Tujuan Penelitian	7
C. Manfaat Penelitian	8
D. Studi kepustakaan	9
E. Kerangka Konsep/Teori	20
F. Pertanyaan Penelitian	21
G. Variabel Penelitian	21
BAB II METODE DAN PROSEDUR PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel Penelitian	24
C. Tempat Penelitian	25
D. Etika Penelitian	25
E. Alat Pengumpul Data	26

F. Metode Pengumpulan Data	27
----------------------------------	----

BAB III HASIL PENELITIAN

A. Analisa Data	29
-----------------------	----

B. Hasil Penelitian	31
---------------------------	----

BAB IV PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian	41
--------------------------------------	----

B. Keterbatasan Penelitian	42
----------------------------------	----

C. Kesimpulan	42
---------------------	----

D. Rekomendasi	44
----------------------	----

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar penjelasan untuk responden

Lampiran 2 Lembar persetujuan menjadi responden

Lampiran 3 Lembar pernyataan

a. Data demografi

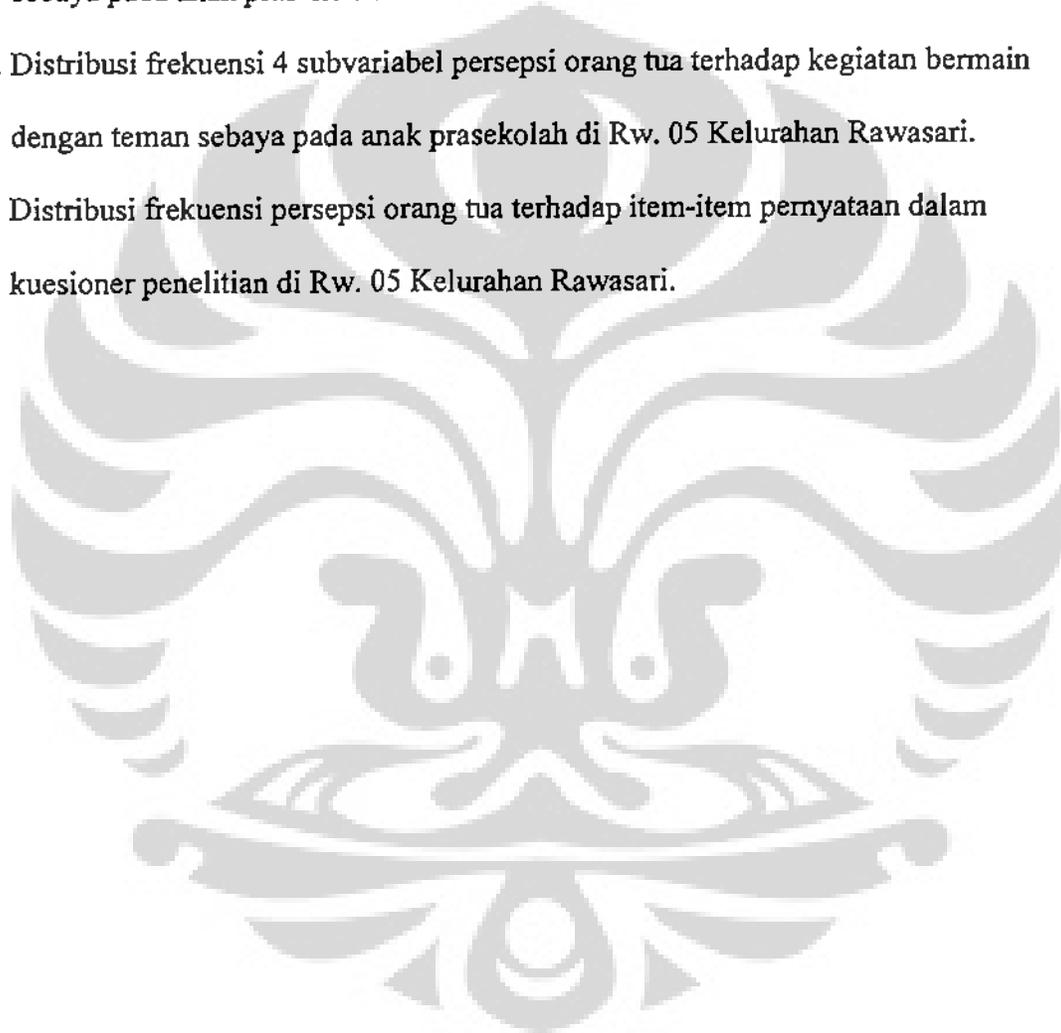
b. Kuesioner penelitian

Lampiran 4 Surat permohonan praktek Mata Ajar Riset Keperawatan

Lampiran 5 Surat keterangan untuk melakukan praktek riset di lingkungan Rw. 05
kelurahan Rawasari

DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Distribusi frekuensi karakteristik orang tua dengan anak prasekolah di Rw. 05 kelurahan Rawasari.
- Tabel 2. Distibusi frekuensi persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah di Rw. 05 Kelurahan Rawasari.
- Tabel 3. Distribusi frekuensi 4 subvariabel persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah di Rw. 05 Kelurahan Rawasari.
- Tabel 4. Distribusi frekuensi persepsi orang tua terhadap item-item pernyataan dalam kuesioner penelitian di Rw. 05 Kelurahan Rawasari.



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Distribusi frekuensi persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah di Rw. 05 Kelurahan Rawasari.

Grafik 2. Distribusi frekuensi 4 subvariabel persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah di Rw. 05 Kelurahan Rawasari.



ABSTRAK

Kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah merupakan suatu hal yang alamiah bagi setiap anak. Mereka mulai memperluas pergaulannya dan terlibat dengan kegiatan bermain. Hal ini perlu mendapat dukungan dari orang tua untuk memfasilitasi perkembangan anak terutama perkembangan interpersonal dan kemampuan sosialnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah. Penelitian ini dilakukan di Rw. 05 kelurahan Rawasari pada tanggal 22-30 November 2001. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif sederhana dengan responden sebanyak 30 orang. Data yang diperoleh dianalisa dengan menggunakan rumus tendensi sentral, distribusi frekuensi, dan standar deviasi. Dari hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa rata-rata orang tua di Rw. 05 kelurahan Rawasari mempunyai persepsi yang positif terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Usia prasekolah merupakan masa transisi dari usia *toddler* ke usia sekolah. Rentang usia pada masa ini adalah antara 3-6 tahun (Potter and Perry, 1985). Perubahan biologi, psikososial, kognitif, spiritual, sosial yang dicapai anak pada masa ini mempersiapkan anak untuk memasuki sekolah (Whaley and Wong, 1999). Kemampuan terhadap kontrol sistem tubuh, pengalaman perpisahan, kemampuan berinteraksi dengan anak lain dan orang dewasa, peningkatan kemampuan berbahasa, rentang perhatian dan memori mempersiapkan mereka memasuki masa sekolah. Berbeda dengan masa *toddler*, pada tahap ini anak memperlihatkan perubahan transisional seperti berkurangnya sifat egosentris yang terjadi seiring dengan adanya peningkatan sosialisasi pada anak.

Berdasarkan teori perkembangan psikososial, Erikson (1963 dikutip dari Whaley and Wong, 1999) menyebutkan bahwa anak prasekolah mulai berinteraksi dengan teman sebaya melalui permainan. Anak mengembangkan kemampuannya di luar lingkungan keluarga atau rumah dan mulai mengeksplorasi dunia luar melalui kegiatan bermain tersebut. Hal ini merupakan suatu proses yang alami karena anak memang perlu sekali bergaul dengan orang lain. Ia membutuhkan sekali kehadiran orang lain selain orang tuanya. Melalui kegiatan bermain tersebut, anak prasekolah mulai menunjukkan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan melalui kegiatan ini anak juga dapat mengekspresikan emosinya terhadap rasa marah, takut, senang atau pertanyaan atas ketidapahamannya terhadap sesuatu. Hal ini tentu akan sangat mempengaruhi

keberhasilan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan pada fase-fase selanjutnya terutama kemampuan adaptasi dan sosialisasinya.

Keberhasilan anak dalam menyelesaikan tugas perkembangan khususnya pada masa ini sangat dipengaruhi oleh stimulus-stimulus yang diberikan baik oleh orang tuanya maupun oleh lingkungan sekitarnya. Anak sangat membutuhkan kasih sayang dan stimulasi yang adekuat. Stimulus yang sesuai yang diberikan oleh orang tua khususnya ibu sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan dan pemahamannya mengenai tumbuh kembang anak termasuk tugas-tugas didalamnya yang harus diselesaikan dengan baik.

Orang tua diharapkan tanggap dan dapat berespon dengan baik terhadap kebutuhan anak yang terus meningkat dan semakin kompleks. Selain itu, pada tahap ini anak mengalami suatu masa dimana rasa ingin tahu terhadap orang ataupun benda disekitarnya semakin besar. Rasa ingin tahu yang muncul pada diri anak merupakan perkembangan yang normal pula dan suatu hal yang bermakna yang dialami oleh anak. Tugas prinsip anak disini adalah bagaimana anak dapat memenuhi rasa ingin tahunya dengan cara yang tepat dan dapat memuaskan anak serta tidak berdampak negatif bagi anak. Rasa ingin tahu anak tersebut banyak diwujudkan dengan cara mengeksplorasi lingkungan sekitarnya salah satunya melalui kegiatan bermain, sehingga anak akan terpapar dengan berbagai kondisi yang ada dilingkungannya termasuk nilai-nilai yang ada didalamnya. Kondisi seperti ini ternyata menimbulkan reaksi yang berbeda-beda pada masing-masing orang tua.

Memang sudah menjadi dambaan setiap orang tua bila anak dapat tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tahap perkembangannya, lebih-lebih jika anak

mampu mengembangkan potensi dirinya sehingga terarah pada kegiatan-kegiatan yang positif. Namun dalam prakteknya tidak jarang orang tua lebih bersikap sebagai penasehat ketimbang sebagai seorang teman yaitu sebagai seorang yang lebih tua yang mengetahui seperti apa masa depan anak-anaknya, tetapi ia tidak dapat memberikan suatu gambaran nyata kepada anaknya tentang kebutuhannya saat ini, contohnya teman sebaya (Fraser, dikutip dari Ewault, 2001).

Beberapa fenomena menunjukkan bahwa orang tua kadang bersikap keras bila anaknya bermain-main, anak dilarang bermain di luar rumah dan orang tua sudah merasa cukup hanya dengan memberikan berbagai jenis permainan yang dibutuhkan oleh anak dan sewaktu-waktu orang tua dapat menemani anak bermain. Dalam kondisi seperti ini boleh jadi anak akan senang bermain dengan orangtuanya, akan tetapi anak juga tetap membutuhkan teman-teman seusianya untuk bermain bersama. Di lain pihak ada juga beberapa orang tua yang memiliki pola pikir selangkah lebih maju dimana mereka memikirkan bagaimana anak-anaknya dapat segera masuk ke dalam kelompok-kelompok bermain seperti lembaga bermain yang lebih formal sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan sosialisasinya.

Pertimbangan orang tua tentang sikapnya dalam membatasi anak bermain di luar rumah cukup masuk akal, diantaranya dengan melihat kenyataan bahwa di luar banyak nilai-nilai yang bertentangan dengan kebiasaan di rumah. Orang tua menjadi khawatir jika anaknya mengadopsi hal-hal atau kebiasaan-kebiasaan yang kurang baik dari teman sepermainannya. Selain itu keterbatasan pengetahuan dan pemahaman tentang tugas perkembangan yang harus dipenuhi anak pada tahap ini menjadikan orang tua kurang peka terhadap kebutuhan anak. Ditambah lagi semakin maraknya berbagai produk

mainan yang kadang tidak lagi mengandung unsur pendidikan bagi anak tetapi sebaliknya dianggap dapat memasukkan nilai sosial yang kurang baik bagi perkembangan jiwa anak sehingga menimbulkan kecemasan tersendiri bagi orangtua.

Tentu bukan suatu keputusan yang bijak jika orang tua melarang anak untuk berkumpul dan bermain dengan teman sebayanya hanya dengan alasan untuk melindungi anak dari pengaruh lingkungan yang kurang baik. Bagaimanapun juga orang tua tidak dapat melepaskan diri dari keterkaitan sosial karena memang manusia adalah makhluk sosial, maka sudah menjadi ciri khasnya untuk senantiasa bersosialisasi dengan lingkungannya. Jika anak dikekang justru mereka akan mengalami hambatan komunikasi dan jika hal tersebut terus dibiarkan, akhirnya anak akan terbiasa menyendiri dengan mainannya, mengurung diri, minder, dan kurang bergaul. Ini tentu tidak baik akibatnya bagi anak maupun bagi orangtua, mengingat kegiatan bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya adalah suatu fase yang harus dilalui oleh anak dengan sukses dan jika terlewatkan akan ada dampaknya bagi kehidupan anak selanjutnya.

Menurut Fraser (dikutip dari Ewault, 2001), seorang psikolog perkembangan anak asal New York bahwa semua anak membutuhkan waktu sendiri. Tetapi jika anak tidak mempunyai waktu untuk bermain bersama teman-teman sebayanya di luar sekolah paling tidak sekali seminggu, kemungkinan besar anak kesepian.

Untuk anak yang sudah lebih baik sosialisasinya, atau mungkin sudah memiliki teman-teman lain yang lebih baik perilakunya, maka pergaulan dengan teman yang dapat membawa pengaruh buruk bisa diatasi. Orang tua bisa memberikan pengertian dan kesempatan bagi anak untuk lebih dekat dengan teman-temannya yang mempunyai

moral yang baik. Anak dibiarkan mencari teman bermain di luar rumah tanpa harus dicegah atau ditakut-takuti walaupun orang tua tetap dapat memberikan pengawasannya selama anak bermain.

Uraian diatas merupakan suatu fenomena yang sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terutama untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah.

Penelitian ini merupakan langkah awal yang diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman orang tua terhadap kegiatan bermain dan membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan bio, psiko, sosial dan spiritual anak menuju perkembangan yang optimal dan juga diharapkan dapat memberikan masukan kepada para perawat khususnya dalam memberikan asuhan keperawatan kepada anak prasekolah yang menjalani hospitalisasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengangkat masalah penelitian tentang *persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah.*

B. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengidentifikasi persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah.

2. Tujuan Khusus

2.1. Mengidentifikasi kecenderungan orang tua dalam memberikan kegiatan bermain pada anaknya.

2.2. Mengidentifikasi alasan mengapa orang tua memberikan kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anaknya.

C. Manfaat Penelitian

1. Bagi subjek penelitian

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh orang tua dalam membantu anak-anaknya yang berada dalam tahap usia prasekolah untuk mengembangkan kemampuan sosialisasinya melalui kegiatan bermain dengan teman sebaya.

2. Bagi Pelayanan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pelayanan kesehatan khususnya pelayanan keperawatan untuk melibatkan kegiatan bermain pada anak prasekolah yang sedang menjalani hospitalisasi dengan menyesuaikan karakteristik permainan dengan tahap perkembangan anak.

3. Bagi pendidikan (Ilmu Pengetahuan)

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk perkembangan Ilmu Pengetahuan khususnya Ilmu Keperawatan Anak.

4. Bagi Penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut khususnya yang berkaitan dengan aktivitas bermain pada anak prasekolah.

D. Studi kepustakaan

Pada bagian ini akan dibahas tentang teori dan konsep serta penelitian yang terkait dengan masalah penelitian yang diangkat yaitu tentang persepsi, konsep dasar bermain, dan konsep dasar tumbuh kembang anak prasekolah.

Pertama, teori tentang persepsi meliputi pengertian persepsi. Kedua, konsep dasar bermain yang meliputi pengertian bermain, klasifikasi bermain, fungsi bermain bagi perkembangan anak, serta bermain dengan kelompok sebaya (*peer group*). Ketiga, konsep dasar tumbuh kembang anak prasekolah kaitannya dengan sosialisasi anak yang meliputi perkembangan psikososial (Erikson, 1963), perkembangan interpersonal (Sullivan, 1953), dan tugas tumbuh kembang keluarga dengan anak prasekolah (Duvall, 1977).

1. Persepsi

Dalam sistem kehidupan persepsi memegang peranan penting. Setiap keputusan yang diambil dalam suatu situasi yang sedang dihadapi dipengaruhi oleh persepsi. Misalnya saat anak mulai mempeluas hubungannya keluar dari lingkungan keluarga, maka orang tua akan mengambil sikap dengan cara memfasilitasi anak untuk membina hubungan dengan anak-anak lain yang sebaya atau dengan orang dewasa lainnya. Atau sebaliknya orang tua justru membatasi lingkup sosialisasi anak. Semuanya sangat tergantung persepsi orang tua terhadap lingkungan dimana mereka berada.

Banyak ahli yang memberi definisi mengenai persepsi, seperti yang dikemukakan oleh Desiserta (1996, hal. 129 dikutip dari Mulyadi, 1999) bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan mengumpulkan informasi dan menafsirkan pesan, sehingga persepsi memberikan

makna pada stimulus inderawi. Dari pengertian tersebut terkandung arti bahwa individu baru dapat memberi makna pada stimulus yang diterimanya jika sebelumnya telah ada pengalaman terhadap stimulus tersebut.

Orang tua dalam interaksinya dengan anak selalu memberikan respon-respon terhadap stimulus yang disampaikan oleh anak. Respon yang timbul dapat berupa respon positif maupun negatif, tergantung dari persepsi yang dimilikinya seperti yang dinyatakan oleh Gertrude (1991 dikutip dari Mulyadi, 1999) bahwa persepsi dapat mempengaruhi tingkah laku.

Pengertian lain dinyatakan bahwa persepsi adalah proses dimana seseorang menjadi sadar segala sesuatu di dalam lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya, meliputi pengetahuan lingkungan yang diperoleh melalui interpretasi data dari indera tersebut (Gulo, 1985 dikutip dari Mulyadi, 1999). Sedangkan Toha (1996 dikutip dari Mulyadi, 1999) menyebutkan bahwa persepsi meliputi semua proses yang dilakukan seseorang didalam memahami informasi mengenai lingkungannya. Proses pemahaman ini melalui penglihatan, pendengaran, perasaan dan penciuman. Timbulnya proses persepsi ini dipengaruhi oleh variabel berikut: objek atau peristiwa yang dipahami, lingkungan terjadinya persepsi, dan orang-orang yang melakukan persepsi.

Dari serangkaian pengertian tentang persepsi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah berlangsung melalui suatu proses penginderaan dalam berinteraksi terhadap lingkungannya. Orang tua akan menilai, menyeleksi nilai-nilai sosial yang dapat mempengaruhi perkembangan anak-anaknya. Dengan pengetahuan yang dimilikinya, orang tua akan membuat penafsiran atau interpretasi terhadap pentingnya

kegiatan bermain pada anak di lingkungan teman sebaya sampai orang tua menyadari bahwa lingkungan tersebut dapat membawa pengaruh positif bagi anaknya, atau justru sebaliknya.

Terbentuknya persepsi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terdiri atas faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik meliputi pengetahuan yang dimiliki orang tua, kemampuan menginterpretasikan data, pengalaman masa lalu, kebutuhan, dan status emosionalnya. Sedangkan faktor ekstrinsik meliputi informasi pengalaman yang diperoleh dari orang lain dan media massa, serta lingkungan sosial budaya dimana individu berada.

Pada beberapa orang tua sudah menyadari bahwa pada usia ini anak sudah siap melakukan sejumlah aktivitas, seperti aktivitas motorik ataupun perkembangan emosi dan sosial. Oleh karena itu orang tua merasa perlu untuk mengembangkannya melalui kegiatan bermain dengan teman sebaya seperti pada kelompok bermain baik yang formal maupun yang informal.

Menghadapi kondisi tersebut, adakalanya orang tua merasa bertentangan dengan masyarakat sekitarnya sewaktu mereka berusaha untuk menanamkan nilai-nilai hidup kepada anak-anak mereka. Orang tua menjadi cemas jika anak-anaknya terlalu banyak mendapatkan pengaruh dari luar.

Lein dan O'donnell (1989) dalam bukunya yang berjudul *Children* menyatakan bahwa Orang tua merasa dengan bermain di luar rumah akan terlalu banyak orang yang ikut membentuk pribadi anaknya. Namun orang tua juga menghadapi suatu dilema bahwa disatu pihak kalau mereka terlalu mengawasi anak-anak mereka agar tidak mendapat pengaruh buruk dari luar sama halnya membiarkan anak-anaknya tidak

mempunyai teman dan tidak siap menghadapi hidup dimasa datang. Sebaliknya kalau mereka memberikan kebebasan terlalu besar maka orang tua mungkin kehilangan kesempatannya untuk menanamkan disiplin dan melatih anak-anaknya seperti yang mereka inginkan.

Beberapa orang tua percaya bahwa hanya anggota keluargalah yang baik bagi anak. Mereka mengatakan bahwa anak membutuhkan asuhan dari orang-orang yang mencintainya saja. Orang tua yang lain percaya bahwa meskipun anak mendapat keuntungan dari pengalaman mereka bersama teman-teman sebaya atau orang dewasa lainnya namun orang tua harus tetap menjadi pelindung utama mereka. Orang tua menyadari bahwa anak-anak akan mempergunakan nilai-nilai mereka secara bebas setelah mereka keluar rumah. Kekhawatiran orang tua timbul mengingat dalam kelompok teman sebaya yang besar jumlahnya itu akan sangat mempengaruhi anak-anak dalam hal tingkah laku, tata nilai, standar moral, dan hubungan mereka dengan orang tua. Anak dapat belajar dari teman-temannya dan mengekspresikan tata nilai yang berlawanan dengan apa yang dipercaya orang tua.

2. Kegiatan Bermain

a. Pengertian bermain

Menurut Miller dan Keane (1983 dikutip dari Whaley and Wong, 1999), bermain adalah cara alamiah bagi anak untuk mengungkapkan konflik dalam dirinya yang tidak disadari. Sedangkan menurut Fosler (1989 dikutip dari Whaley and Wong, 1999), bermain adalah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan keinginan sendiri untuk memperoleh kesenangan.

Bermain merupakan aktivitas yang khas ditemui pada anak-anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang hal-hal yang tidak dapat diajarkan oleh siapapun. Mereka belajar tentang dunia mereka dan bagaimana bekerja di dalamnya, bagaimana berhubungan dengan benda-benda dan situasi yang ada disekitarnya, dan bagaimana mereka dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Bermain merupakan pekerjaan bagi anak karena dalam bermain ini anak secara terus menerus mengatasi kesulitan, stres dan tantangan yang ditemui, berkomunikasi dan mencapai kepuasan dalam berhubungan dengan orang lain (Whaley and Wong, 1999, hal. 142).

Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan keinginan dalam mengatasi konflik dari anak yang tidak disadari serta dialami dengan suatu kepuasan. Dalam kegiatan bermain anak dapat menemukan dan mengatur kelangsungan hidup tumbuh kembangnya dan permainan yang tidak dinikmati dapat menyebabkan tumbuh kembangnya tidak berlangsung dengan baik.

b. Klasifikasi bermain

Bentuk permainan pada anak-anak dapat dikelompokkan berdasarkan isi dan karakter sosialnya.

1) Isi permainan

Merupakan aspek fisik yang utama dari kegiatan bermain, walaupun aspek sosialnya juga tidak dapat diabaikan. Isi permainan mengikuti arah perkembangan dari yang sederhana ke yang kompleks.

Berdasarkan isi permainannya, anak prasekolah banyak terlibat dalam *dramatic play* dan merupakan bentuk permainan yang menonjol pada anak prasekolah.

Dengan bermain memungkinkan anak untuk mencoba berbagai macam perilaku dan menghadapi reaksi dan akibat dari perilaku tersebut. Bagaimanapun situasi dalam permainan tersebut, memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaan dan mengatasi konflik.

2) Karakter sosial bermain

Bentuk kegiatan bermain pada anak berupa interaksi dengan anak-anak dan orang dewasa. Seiring bertambahnya usia, interaksi dengan teman sebaya semakin bertambah penting dan menjadi bagian yang esensial dalam proses sosialisasi anak.

Bentuk permainan yang mempunyai karakter sosial meliputi:

a) *Onlooker play*

Anak banyak melihat atau mengamati apa yang dilakukan oleh anak-anak lain disekitarnya tetapi tidak masuk ke dalam permainan tersebut. Anak tertarik melihat interaksi dengan orang lain tetapi tidak tergerak untuk terlibat didalamnya.

b) *Solitary play*

Anak bermain sendiri dengan mainannya yang berbeda dengan anak lain, walaupun ada beberapa anak lain yang bermain disekitarnya. Ketertarikan mereka terpusat pada aktivitas masing-masing dan tidak mencampuri aktivitas anak lain.

c) *Parallel play*

Dilakukan oleh sekelompok anak balita atau anak prasekolah yang masing-masing mempunyai mainan yang sama tetapi satu sama lainnya tidak saling mempengaruhi, tidak ada interaksi dan tidak saling tergantung.

d) *Associative play*

Anak bermain dalam kelompok dengan aktivitas yang sama tetapi belum terorganisir dengan baik. Jadi belum ada pembagian tugas diantara anak dan mereka bermain sesuai keinginannya dan tidak ada tujuan kelompok.

e) *Cooperative play*

Anak bermain bersama dengan jenis permainan yang terorganisir, terencana, dan ada aturan tertentu. Kelompok mempunyai tujuan yang dicapai melalui kerja, pembagian tugas dan peran pada masing-masing anggota kelompoknya.

c. Fungsi bermain

Bermain bermanfaat bagi perkembangan anak. Bermain akan membantu:

1) Perkembangan sensorimotor

Aktivitas sensorimotor merupakan komponen utama dalam bermain. Bermain baik untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak, berguna untuk menyalurkan energi dan perkembangan otot karena anak banyak bergerak. Terutama terlihat pada anak toddler dan prasekolah.

2) Perkembangan kognisi

Dalam bermain anak mendapat kesempatan untuk mempraktekkan dan meningkatkan kemampuan berbahasa. Anak dapat memahami apa yang dikatakan orang lain, anak mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya kepada orang lain serta dapat menambah perbendaharaan kata bagi anak.

Melalui eksplorasi atau manipulasi, anak belajar warna, ukuran, bentuk dan ciri-ciri benda atau objek. Anak dapat belajar nomor, urutan, hubungan ruang seperti naik, turun, atas, bawah, dan bagaimana cara menggunakannya. Melalui kegiatan

bermain anak mempunyai kesempatan lebih untuk lebih kreatif dengan melakukan uji coba tentang hal-hal baru.

3) Perkembangan sosialisasi

Dalam bermain anak belajar untuk memberi dan menerima, belajar tentang baik buruk, benar salah, dan hal lain yang berhubungan dengan nilai moral dan etika.

Anak membina kontak sosial melalui permainan dengan anak lain, mereka belajar tentang hubungan sosial, relasi, dan mengatasi masalah yang berhubungan dengan persahabatan.

d. Bermain dengan teman sebaya

Kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain di luar anggota keluarganya merupakan kriteria penting bagi kematangan sosial anak.

Interaksi dengan kelompok teman sebaya memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami perilakunya dan dampaknya bagi orang lain, meningkatkan kemandirian, kompetisi dan dukungan emosional. Hubungan dengan teman sebaya juga memberikan stimulasi sensori yang lebih kompleks dibandingkan yang didapat di rumah serta mempengaruhi konsep diri dan karakter bermain anak (Berndt dan Ladd, 1989; Howes, 1988; Ladd, Price and Hart, 1988 dikutip dari Turne and Helms, 1995).

Dengan berinteraksi dengan teman sebaya, anak belajar berbagai kemampuan sosial yang penting. Mereka belajar bagaimana caranya mendominasi atau melindungi anak lainnya, bagaimana mereka menerima tanggung jawab, saling berbuat baik, dan menghargai pendapat orang lain (Asher and Parker, 1991 dikutip dari Hoffman, Paris and Hall, 1994).

Dalam hal ini dianggap bahwa kelompok dan keluarga mempengaruhi anak selama berinteraksi meskipun pengaruh tersebut tidak selalu baik bahkan kadang-kadang dapat menghasilkan tekanan silang yang menyebabkan terjadinya konflik.

Kelompok teman sebaya pada masa kanak-kanak awal biasanya terdiri atas individu-individu dengan usia yang kurang lebih sama dan mempunyai ketertarikan pada permainan yang sama dan anggota kelompoknya memelihara dan menjaga kebersamaan mereka dan banyak faktor yang menetapkan penerimaan dan penolakan dalam kelompok (Kemple, Speranza, and Hazen, 1992; Newcomb, Bukowski, and Patte, 1993; Vitara et al, 1992 dikutip dari Tume and Helms, 1995).

Seiring perkembangannya, anak prasekolah banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya. Sebuah studi menemukan bahwa pada usia 3-4 tahun, anak-anak menghabiskan waktu yang kurang lebih sama antara teman sebayanya dan dengan orang dewasa lainnya (Holmberg, 1980 dikutip dari Krebs and Blackman, 1998). Anak mulai membentuk kelompok bermain yang sifatnya masih terbatas, kecil dan waktunya relatif singkat.

Anak menghabiskan sebagian besar waktu dengan berinteraksi dengan anak-anak lainnya. Dalam kelompok teman sebaya, anak-anak akan saling mempengaruhi satu sama lain dalam hal-hal yang penting. Mereka dapat memberikan dukungan emosional kepada yang lainnya dalam berbagai situasi. Mereka dapat menjadi contoh bagi yang lainnya dan memperkuat perilaku satu sama lain. Dalam hal ini anak akan saling membantu untuk belajar tentang berbagai keterampilan fisik, kognitif, dan sosial (Asher et al., 1982; Hartup, 1983 dikutip dari Craig, 1992).

Jika hubungan dengan teman sebaya merupakan sosialisasi yang penting yang mempengaruhi kehidupan anak-anak, maka teman sebaya menjadi hal yang penting untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilannya selama masa prasekolah. Anak-anak butuh kesempatan untuk bermain dengan anak-anak lainnya, demikian pula dengan lingkungan tempat bermain dan tersedianya mainan yang mendukung kegiatan bermain tersebut.

Pada anak prasekolah, orang tua harus dapat membantu memulai aktivitas, penyelesaian konflik, dan menyediakan informasi (Asher et al., 1982 dikutip dari Craig, 1992). Anak harus mendapatkan hubungan mereka dengan teman sebaya dan ini berbeda dengan hubungan dalam keluarganya, dimana ketika anak memasuki kelompok teman sebaya mereka berisiko untuk mengalami penolakan.

3. Konsep tumbuh kembang anak prasekolah

Berdasarkan konsep tumbuh kembang, perkembangan anak prasekolah dapat digambarkan dalam beberapa karakteristik sesuai tahap dan tugas tumbuh kembangnya, meliputi Perkembangan psikoseksual, Perkembangan psikososial, perkembangan kognitif, perkembangan moral, dan perkembangan spiritual.

Pada tahap perkembangan psikososial (Erikson, 1963 dikutip dari Whaley and Wong, 1999), anak prasekolah menghadapi krisis psikososial inisiatif vs rasa bersalah. Jika orang tua memberi kesempatan kepada anak untuk melatih kemampuan fisik, menjawab pertanyaan-pertanyaan mereka, maka rasa inisiatif akan muncul pada diri anak. Tetapi jika anak merasa pertanyaan mereka diabaikan atau dianggap mengganggu, maka akan timbul rasa bersalah.

Teori perkembangan interpersonal (Sullivan, 1953 dikutip dari Whaley and Wong, 1999) menekankan pada hubungan interpersonal yang dihadapi oleh anak dan pentingnya hubungan sosial yang baik bagi berkembangnya konsep diri anak. Antara usia 2-5 tahun, anak-anak tidak hanya menjadi mudah berhubungan, tetapi juga menuju pada hubungan sosial ke luar rumah namun masih di sekitar rumah dan keluarga sendiri seperti saudara atau dengan anak tetangga. Mereka terlibat dalam permainan dengan teman sebaya, acara keluarga, dan sebagainya.

Menurut tugas perkembangan keluarga, Duvall (1977 dikutip dari Shives, 1994) menggambarkan bahwa keluarga dengan anak prasekolah yaitu keluarga yang mempunyai anak tertua berusia 2,5-5 tahun, mempunyai tugas perkembangan yang salah satunya adalah melibatkan anak dalam kegiatan sosialisasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ladd and Hart (1992 dikutip dari Turne and Helms, 1995), memperkuat pengaruh positif orang dewasa terhadap permainan anak-anak. Frekuensi orang tua memulai kegiatan bermain pada anak berhubungan dengan peningkatan perilaku dan menurunkan perilaku nonsosial. Orang tua yang melibatkan anak dalam kegiatan bermain informal mempunyai hubungan positif terhadap kemampuan anak dalam memulai kontak dengan kelompok teman sebayanya.

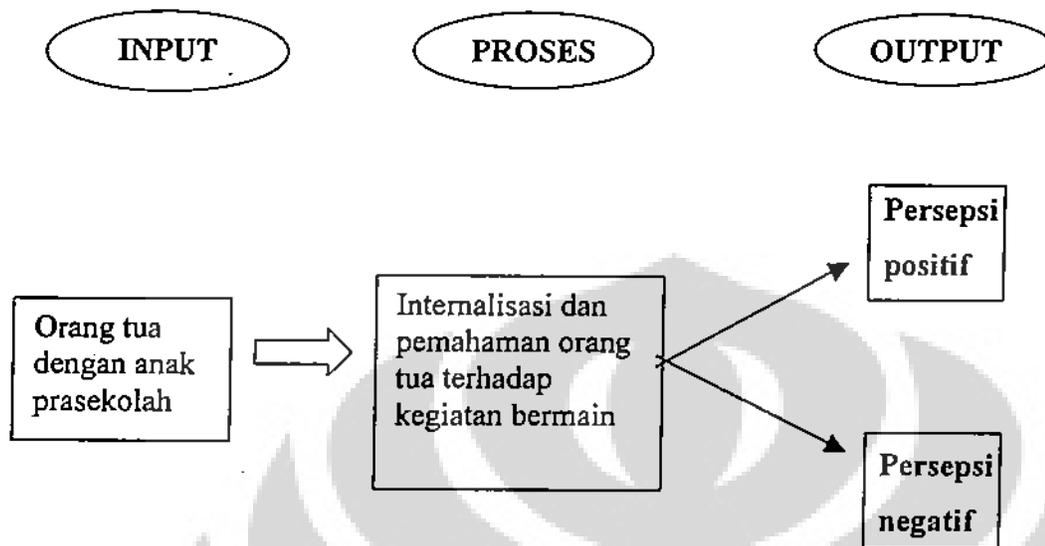
Penelitian lain (Kennedy, 1992; Suess, Grossman, and Sroufe, 1992; Youngblade and Belsky, 1992 dikutip dari Turne and Helms, 1995) menyatakan bahwa dukungan terhadap ide anak dan hubungan orang tua – anak yang harmonis, adanya ketertarikan orang tua dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anaknya, akan memfasilitasi interaksi yang positif dengan kelompok. Beberapa penelitian lain juga menggambarkan besarnya keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain anak. Orang

tua harus memberikan petunjuk, dukungan, dan lingkungan yang baik bagi anak untuk bermain. Namun yang perlu diperhatikan bahwa orang tua tidak harus membatasi kebebasan anak, melibatkan diri secara berlebihan dan sangat mengatur kegiatan bermain. Jika itu dilakukan, maka konsekuensinya adalah pembatasan spontanitas dan perasaan bebas anak dalam bermain. Keterlibatan orang tua seharusnya diatur untuk meminimalkan efek yang mengganggu dan tidak mengontrol seluruh pilihan anak (Baumeister and Senders , 1989 dikutip dari Turne and Helms, 1995).

Berdasarkan penelitian yang ada, dapat terlihat bagaimana pengaruh keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain anak terhadap perilaku positif anak terutama perilaku prososial dan kemampuan anak untuk memulai kontak dengan teman sebayanya maupun dengan orang lain. Dengan demikian penting sekali diketahui bagaimana persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain pada anak khususnya bermain dengan teman sebaya. Diharapkan dengan persepsi yang dimiliki orang tua dapat membantu perkembangan kemampuan anak dalam berbagai aspek kehidupan anak.

E. Kerangka konsep/teori

Dalam rancangan penelitian ini peneliti ingin memperoleh gambaran tentang persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah tanpa melakukan intervensi atau manipulasi apapun pada kelompok sampel yang terpilih. Kerangka konsep/teori ini digambarkan sebagai model sistem yang meliputi input, proses, dan output.



Dari skema di atas dapat dijelaskan bahwa persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah terbentuk melalui proses internalisasi dan pemahaman terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah. Melalui proses tersebut akan melahirkan sebuah persepsi dapat positif maupun negatif.

F. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang ada, maka perumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah.

G. Variabel penelitian

Variabel dalam penelitian ini meliputi:

1. Persepsi

a. Definisi teoritikal

Persepsi adalah pengalaman tentang objek peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan mengumpulkan informasi dan menafsirkan pesan, sehingga persepsi memberikan makna pada stimulus inderawi (Desiserta, 1996, hal. 129 dikutip dari Mulyadi, 1999).

Persepsi adalah proses dimana seseorang menjadi sadar segala sesuatu di lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya, meliputi pengetahuan lingkungan yang diperoleh melalui interpretasi data dari indera tersebut (Gulo, 1985 dikutip dari Mulyadi, 1999).

b. Definisi operasional

Persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah berlangsung melalui proses penginderaan terhadap segala sesuatu yang berada di lingkungan bermain anak. Dengan pengetahuan yang dimiliki orang tua serta pemahamannya terhadap manfaat kegiatan bermain dapat membantu dalam pembentukan persepsi orang tua. Dengan demikian orang tua tidak akan melepaskan anak begitu saja tanpa sebelumnya mengkaji dan mengamati lingkungan tempat bermain anaknya. Jika lingkungan bermain anak dianggap aman maka orang tua akan memberikan ijin bermain pada anak.

2. Kegiatan bermain

a. Definisi teoritikal

Bermain adalah cara alamiah bagi anak untuk mengungkapkan konflik dalam dirinya yang tidak disadari (Miller and Keane, 1983 dikutip dari Whaley and Wong, 1999).

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan keinginan sendiri untuk memperoleh kesenangan (Fosler, 1989 dikutip dari Whaley and Wong , 1999).

b. Definisi operasional

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kegiatan bermain adalah kegiatan bermain dengan teman sebaya. Melalui kegiatan bermain tersebut anak akan melakukan sesuatu tanpa diatur oleh siapapun. Mereka dapat berbuat apa saja sesuai dengan keinginannya atau mereka membuat suatu permainan yang aturan mainnya ditetapkan bersama dengan teman lainnya.

BAB II

METODE DAN PROSEDUR PENELITIAN

Dalam bab ini akan dibahas secara rinci tentang desain penelitian yang digunakan, jenis populasi dan sampel, tempat penelitian dilakukan, etika penelitian, alat pengumpul data, metode pengumpulan data, analisa data, jadwal pelaksanaan kegiatan serta sarana penelitian yang digunakan.

A. Desain penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, maka peneliti menggunakan desain penelitian deskriptif sederhana dengan maksud untuk mengetahui gambaran tentang persepsi orang tua yang memiliki anak usia prasekolah terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya.

Penelitian ini telah dilakukan dengan mengumpulkan data tentang persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah melalui pertanyaan terstruktur pada kuesioner penelitian yang disusun oleh peneliti.

B. Populasi dan sampel

Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia prasekolah yang berdomisili di lingkungan Rw. 05 kelurahan Rawasari.

Pada penelitian ini sampel telah diambil dengan menggunakan tehnik *simple random sampling* yaitu dengan menghitung terlebih dahulu jumlah populasi yang dipilih sampelnya kemudian diambil 30 orang (Roscoe, 1975 dikutip dari Nieswiadomy, R. M.,

1993) dengan menggunakan tabel random. Pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pada kriteria inklusi yaitu orang tua yang memiliki anak usia prasekolah (usia 3-6 tahun) pada saat pembagian kuesioner, dapat baca tulis, berdomisili di kelurahan Rawasari serta bersedia menjadi subyek penelitian.

C. Tempat penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di lingkungan Rw. 05 kelurahan Rawasari dengan pertimbangan bahwa wilayah tersebut mudah dijangkau oleh peneliti dan tersedianya subyek penelitian yang memungkinkan untuk dilakukannya penelitian.

D. Etika penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti telah mendapat rekomendasi dari Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. Selanjutnya peneliti mengajukan permohonan ijin pada kepala kelurahan Rawasari untuk mendapatkan persetujuan melakukan penelitian diwilayahnya.

Setelah peneliti mendapat persetujuan barulah dilakukan penelitian dengan menekankan masalah etika yang meliputi lembar persetujuan menjadi responden yang diberikan kepada responden dalam hal ini subyek yang diteliti. Sebelumnya, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan serta dampak yang mungkin terjadi selama dan sesudah pengumpulan data. Jika subyek bersedia untuk diteliti, maka peneliti meminta responden untuk menandatangani surat persetujuan. Tetapi jika responden menolak untuk diteliti, maka peneliti tidak memaksa dan tetap menghormati haknya.

Untuk menjaga kerahasiaan identitas responden, peneliti tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data (kuesioner) yang diisi oleh responden, tapi cukup dengan memberikan nomor kode pada masing-masing lembar tersebut.

Kerahasiaan informasi yang diberikan oleh responden telah dijamin oleh peneliti dan hanya kelompok data tertentu saja yang disajikan atau dilaporkan sebagai hasil riset.

Data-data tersebut dimusnahkan segera setelah penelitian selesai dilakukan.

E. Alat pengumpul data

Instumen penelitian yang telah digunakan adalah pernyataan terstruktur dalam bentuk kuesioner yang disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan pada kerangka konsep penelitian dan terdiri atas 20 pernyataan yang meliputi pernyataan tentang persepsi positif dan persepsi negatif orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah dengan klasifikasi sebagai berikut:

1. Teman sebaya dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan sosialisasi anak.
2. Bermain merupakan proses alamiah yang dialami setiap anak.
3. Teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku anak
4. Pengaruh teman bermain kurang dapat dikontrol orang tua.

Angket berisi tentang data demografi responden yang meliputi umur responden, pendidikan terakhir, pekerjaan, penghasilan, suku, jumlah anak yang berada pada tahap prasekolah, usia anak, dan jarak rata-rata usia anak.

Untuk memudahkan analisa data, pertanyaan dibuat dalam diagram dengan menggunakan skala Likert dengan pilihan sangat setuju sekali, sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

F. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data telah dilakukan di Rw. 05 kelurahan Rawasari setelah peneliti mendapatkan ijin untuk melakukan penelitian dari kepala kelurahan Rawasari pada tanggal 19 Nopember 2001. Pengumpulan data dilakukan dengan mengunjungi langsung keluarga yang mempunyai anak usia prasekolah (3-6 tahun) berdasarkan data statistik yang diperoleh dari masing-masing ketua RT yang sudah dipilih secara acak yaitu Rt. 01, Rt. 03, dan Rt. 05. Pengumpulan data berlangsung selama 8 hari yaitu dari tanggal 22-30 Nopember 2001

Dalam melakukan pengumpulan data, telah dilakukan prosedur sebagai berikut:

1. Uji coba (pilot study) instrumen pengumpul data

Uji coba kuesioner dilakukan pada 3 orang tua yang memiliki anak usia prasekolah usia 3-6 tahun (10% dari total jumlah sampel yang diambil) yang mempunyai karakteristik hampir sama dengan subyek penelitian. Peneliti menyertai langsung untuk memberikan penjelasan jika terdapat pertanyaan yang tidak dimengerti.

Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui apakah pertanyaan dalam kuesioner dapat dimengerti dengan baik oleh responden atau tidak. Untuk pernyataan yang sulit dimengerti dilakukan revisi/perbaikan. Dengan kata lain, melalui uji coba instrumen ini peneliti dapat mengetahui apakah instrumen yang digunakan layak pakai atau tidak sehingga salah interpretasi data dan bias dapat dihindari. Dari hasil uji coba instrumen pengumpul data diketahui bahwa pernyataan dalam kuesioner dapat dipahami oleh responden, sehingga peneliti dapat langsung melakukan pengumpulan data pada 30 sampel terpilih sesuai yang direncanakan dalam proposal penelitian.

2. Langkah pengumpulan data

Pengumpulan data telah dilakukan dengan cara membagikan angket atau kuesioner secara langsung kepada para responden yang memenuhi kriteria penelitian. Sebelum lembar kuesioner dibagikan kepada para orang tua, maka terlebih dahulu orang tua diberi kesempatan untuk membaca dan memahami surat ijin penelitian. Jika disetujui, calon responden dipersilahkan untuk menandatangani lembar persetujuan bersedia menjadi responden.

Kemudian responden diberi penjelasan tentang cara mengisi kuesioner dan dipersilahkan untuk bertanya jika belum jelas. Setelah responden membaca dengan teliti lembar pernyataan yang diberikan, responden memberikan jawaban terhadap pilihan yang diberikan dengan menggunakan tanda *check list* (✓) pada pilihan yang dianggap paling sesuai dengan realita yang dialami responden.

Pengisian kuesioner diberikan waktu sekitar 15-20 menit. Dan selama pengisian kuesioner responden didampingi oleh peneliti. Setelah itu dilanjutkan dengan mengumpulkan kuesioner yang telah diisi dan diperiksa kembali kelengkapannya. Jika belum lengkap, peneliti meminta kesediaan responden untuk melengkapi kuesioner dan jika sudah lengkap maka peneliti dapat mengakhiri pertemuan dengan responden.

BAB III

HASIL PENELITIAN

A. Analisa Data

Setelah data terkumpul peneliti melakukan pengolahan dan analisa data agar data yang dikumpulkan dapat ditafsirkan dan dipahami dengan tepat serta dapat ditarik kesimpulannya sesuai dengan cara analisa data pada proposal penelitian. Proses analisa data dimulai pada data demografi responden dengan cara mentabulasikan variabel-variabel yang ada, meliputi; usia, pendidikan terakhir, pekerjaan, penghasilan, dan suku. Prosentase setiap kategori pada variabel yang ada didapat dari pembagian jumlah total suatu kategori tertentu dengan jumlah seluruh responden dikalikan dengan 100%.

Selanjutnya, data pada item-item pernyataan dalam kuesioner diolah dengan menggunakan rumus tendensi sentral untuk mencari skor rata-rata (mean) dari persepsi masing-masing orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah dengan menggunakan skala Likert, sebagai berikut; SSS = 5, SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1. Namun untuk jenis pertanyaan dengan bentuk persepsi negatif dengan nilai yang telah dikonversikan menjadi nilai tertinggi adalah sangat tidak setuju.

Masing-masing jawaban responden dijumlahkan skornya sesuai dengan tingkat persepsinya, kemudian dicari rata-ratanya. Untuk mengetahui perbandingan jumlah orang tua yang mempunyai persepsi positif dengan jumlah orang tua yang memiliki persepsi negatif terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah, digunakan rumus tendensi sentral sebagai berikut:

$$\text{Mean } (\bar{X}) = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Mean (\bar{X}) : rata-rata jumlah total skor pilihan jawaban

x : jumlah skor yang diperoleh dari satu jenis pilihan jawaban

n : jumlah responden penelitian

Hasil perhitungan skor rata-rata untuk menentukan persepsi orang tua dibuat dalam bentuk prosentase (distribusi frekuensi) dengan menghitung perkriteria atau faktor masing-masing dari jawaban tersebut dijumlahkan frekuensinya kemudian dibagi jumlah keseluruhan kriteria dan dikali 100%

$$\% = \frac{\text{Frekuensi}}{\Sigma \text{responden}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang, kemudian ditarik kesimpulannya. Selanjutnya dilakukan perhitungan standar deviasi untuk mengetahui seberapa besar variasi dari skor yang diperoleh individu terhadap skor rata-rata (mean) yang ada dengan menggunakan standar deviasi untuk penelitian deskriptif sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma(X_1 - X)^2}{(n-1)}}$$

Keterangan: SD : Standar deviasi

X₁ : Skor tiap responden

X : Nilai rata-rata

n : Banyaknya responden penelitian

Untuk mengetahui lebih jelas tentang persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain tersebut, maka pernyataan-pernyataan dalam kuesioner

disederhanakan dengan cara menggabungkan pernyataan-pernyataan yang berasal dari subvariabel yang sama yaitu; bermain dengan teman sebaya dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan sosial anak (pernyataan nomor 1, 11, 12, 14, dan 16), bermain merupakan proses alamiah yang dialami setiap anak (pernyataan nomor 4, 6, 9, 13, dan 15), teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku anak (pernyataan nomor 2, 3, 5, 7, dan 17), dan pengaruh teman bermain kurang dapat dikontrol orang tua (pernyataan nomor 8, 10, 18, 19, dan 20). Kemudian masing-masing subvariabel pernyataan tersebut dihitung skor rata-ratanya (mean) dan selanjutnya dilakukan perhitungan standar deviasi untuk mengetahui varians terhadap skor rata-rata atau variasi dari skor yang diperoleh responden terhadap skor mean yang ada. Semakin kecil nilai deviasi (mendekati 0,00) menunjukkan bahwa nilai mean tersebut semakin mewakili jawaban responden atau tidak terdapat variasi yang mencolok dari jawaban yang diperoleh responden terhadap nilai mean.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan kuesioner tentang data demografi responden, diperoleh data tentang karakteristik responden penelitian yang meliputi umur, pendidikan terakhir, pekerjaan, penghasilan, dan suku, seperti yang ditunjukkan pada tabel 1. Untuk data tentang persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya disajikan pada tabel 2, data tentang 4 subvariabel persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya disajikan pada tabel 3, dan data tentang persepsi orang tua terhadap item-item pernyataan dalam kuesioner penelitian disajikan pada tabel 4.

Tabel 1. Distribusi frekuensi karakteristik responden dengan anak prasekolah

di Rw. 05 kelurahan Rawasari

November, 2001

Karakteristik	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
Umur:		
20-30 tahun	8	26,67
30-40 tahun	21	70
40-50 tahun	1	3,33
Pendidikan terakhir:		
SD	0	0
SMP	6	20
SMU	15	50
Diploma	2	6,67
Perguruan Tinggi	7	23,33
Pekerjaan:		
PNS	4	13,33
Pegawai swasta	6	20
Wiraswasta	6	20
Buruh	1	3,3
Ibu rumah tangga	13	43,33
Suku:		
Jawa	12	40
Batak	1	3,3

Melayu/Sumatera	4	13,33
Betawi	11	36,7
Sunda	2	6,67
Penghasilan:		
<100.000	15	50
100.000-300.000	3	10
301.000-500.000	2	6,67
>500.000	10	30,33

Sambungan tabel

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas, diperoleh gambaran bahwa rata-rata responden berada dalam rentang usia 30-40 tahun yaitu sebanyak 21 orang (70%) dengan mayoritas pendidikan menengah keatas yaitu pendidikan SMU sebanyak 15 orang (50%). Pekerjaan mayoritas dari seluruh responden adalah sebagai ibu rumah tangga sebanyak 13 orang (43,33%) dengan penghasilan mayoritas kurang dari 100.000 (50%). Sedangkan suku mayoritas dari seluruh responden adalah suku Jawa sebanyak 12 orang (40%).

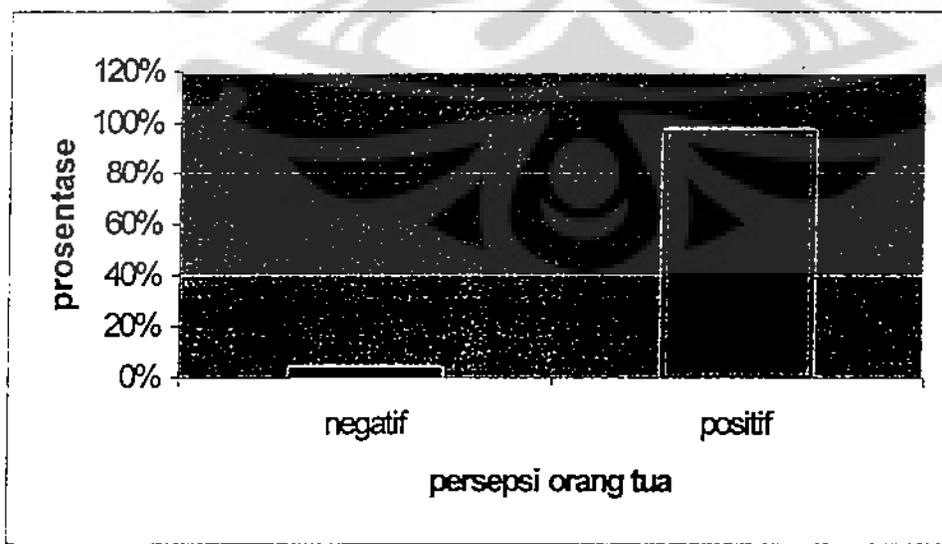
Setelah analisa data pada data demografi selesai, maka analisa dilanjutkan pada perhitungan nilai rata-rata yang diperoleh seluruh responden. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai mean sebesar 70,4. Dengan kisaran nilai mean 20-60 untuk persepsi negatif dan nilai mean 61-100 untuk persepsi positif. Dengan menggunakan kisaran nilai tersebut, maka rata-rata responden memiliki persepsi positif terhadap kegiatan bermain.

Tabel 2. Distribusi frekuensi persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah di Rw. 05 Kelurahan Rawasari
November, 2001

Skor	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
20-60	1	3,33
61-100	29	96,67
Jumlah	30	100

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden memiliki persepsi yang positif terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolahnya yaitu sebanyak 29 orang (96,67%) dari 30 responden yang ada.

Grafik 1. Distribusi frekuensi persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah di Rw. 05 Kelurahan Rawasari
November, 2001



Dari grafik distribusi frekuensi persepsi orang tua, didapatkan bahwa dari 30 orang tua yang diteliti di Rw. 05 Kelurahan Rawasari, 29 orang memiliki persepsi positif (96,67%), dan hanya terdapat 1 orang yang memiliki persepsi yang negatif (3,33%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua di Rw. 05 Kelurahan Rawasari memiliki persepsi yang positif terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolahnya.

Besarnya penyimpangan skor individu terhadap nilai rata-rata yang diperoleh berdasarkan hasil perhitungan standar deviasi adalah sebesar 5,37. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh masing-masing individu cukup bervariasi terhadap nilai mean yang ada.

Selanjutnya dilakukan analisa terhadap 4 subvariabel bentuk persepsi orang tua. Dari hasil perhitungan diperoleh gambaran persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi frekuensi 4 subvariabel persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya di Rw. 05 Kelurahan Rawasari

November, 2001

Persepsi orang tua	Mean	Prosentase (%)	SD
1. Bermain dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan sosial anak.	18,57	26,44	8,66
2. Bermain merupakan proses alamiah yang dialami setiap anak.	16,7	23,78	9,20

3. Teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku anak.	18,74	26,62	13,11
4. Pengaruh teman bermain kurang dapat dikontrol orang tua.	16,27	23,16	13,37
Jumlah	70,38	100	44,34

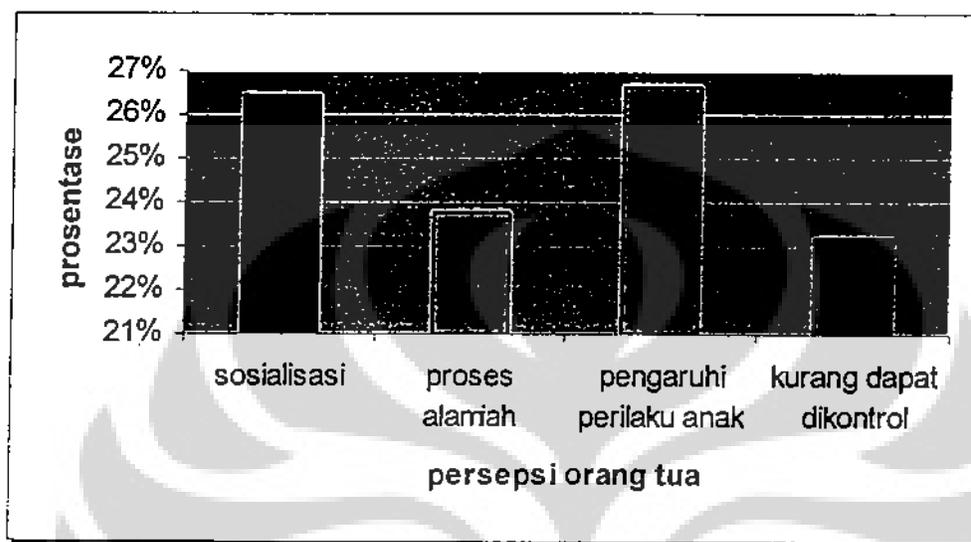
Sambungan tabel

Dari tabel di atas dapat diperoleh gambaran skor rata-rata yang diperoleh dari masing-masing subvariabel persepsi orang tua. Untuk pernyataan positif, yaitu bermain dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan sosial anak diperoleh nilai mean sebesar 18,57 dengan standar deviasi sebesar 8,66, dan bermain merupakan proses alamiah yang dialami setiap anak diperoleh nilai mean sebesar 16,7 dengan standar deviasi sebesar 9,20. Sedangkan untuk pernyataan yang bernilai negatif, yaitu teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku anak, diperoleh nilai mean sebesar 18,69 dengan standar deviasi sebesar 13,11, dan pengaruh teman sebaya kurang dapat dikontrol orang tua diperoleh nilai mean sebesar 16,27 dengan standar deviasi sebesar 13,37. Dengan menggunakan kisaran nilai mean 1-12 untuk persepsi negatif dan nilai mean 12-25 untuk persepsi positif, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata orang tua memiliki persepsi positif terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah.

Besarnya standar deviasi skor individu terhadap nilai mean dari masing-masing subvariabel yang diperoleh dari tabel di atas cukup besar. Hal ini berarti bahwa nilai mean yang diperoleh kurang mewakili jawaban responden atau terdapat variasi yang cukup besar dari jawaban yang diperoleh responden terhadap nilai mean dari masing-masing subvariabel.

Grafik 2. Distribusi frekuensi 4 subvariabel persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya di Rw. 05 Kelurahan Rawasari

November, 2001



Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata orang tua memandang kegiatan bermain dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan sosial anak sebanyak 26,44 %, bermain merupakan proses alamiah yang dialami setiap anak sebanyak 23,78 %, bermain kurang mempengaruhi perilaku anak sebesar 26,62 %, dan bermain masih tetap dapat dikontrol orang tua sebesar 23,26 %.

Untuk melihat lebih jelas bagaimana persepsi orang tua terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam kuesioner, maka tingkat persepsi orang tua dapat diklasifikasikan berdasarkan pernyataan-pernyataan yang telah diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi frekuensi persepsi orang tua terhadap item-item pernyataan dalam kuesioner penelitian di Rw. 05 Kelurahan Rawasari
November, 2001

Pernyataan	Mean	Frekuensi (%)
Bermain dengan teman sebaya:	4,2	5,98
1. Membuat anak lebih mudah bergaul.		
2. Hanya untuk bersenang-senang dan kurang mendidik anak.	4,13	5,89
3. Membuat anak malas dan hanya ingin bermain saja.	4,03	5,74
4. Perlu diketahui orang tua agar anak tidak salah memilih teman.	3,66	5,22
5. Membuat anak sering menggunakan kata-kata kasar.	3,97	5,65
6. Perlu dibantu orang tua terutama jika anak belum memiliki teman bermain.	3,43	4,89
7. Menyebabkan anak menjadi tidak disiplin.	3,63	5,17
8. Hanya boleh dilakukan dengan anak-anak tertentu yang sudah dikenal orang tua.	3,23	4,60
9. Boleh dilakukan dimana, kapan, dan dengan siapa saja jika itu menyenangkan bagi anak.	2,8	3,99
10. Perlu diberi aturan tegas agar anak tidak banyak bermain di luar rumah.	2,5	3,56
11. Membuat anak lebih cepat menguasai hal-hal baru.	3,4	4,84
12. Membantu anak lebih berani menghadapi lingkungan di	3,6	5,13

luar rumahnya.		
13. Perlu diberi kebebasan agar anak dapat memilih teman bermainnya sendiri.	3,23	4,60
14. Membantu anak mengenali lingkungan lain selain lingkungan rumahnya.	3,50	4,98
15. Merupakan cara bagi anak untuk memperluas pergaulannya.	3,57	5,08
16. Perlu bagi anak agar dapat belajar berhubungan dengan orang lain.	3,87	5,51
17. Mempengaruhi perilaku anak sehari-hari.	2,93	4,18
18. Kurang dapat dikontrol orang tua sehingga anak lebih baik bermain bersama orangtuanya.	3,47	4,94
19. Tidak boleh dilarang apapun alasannya.	3,87	5,51
20. Harus dikurangi dengan cara membelikan mainan agar anak dapat bermain di rumah.	3,2	4,56

Sambungan tabel

Dari tabel nilai mean yang diperoleh pada item-item pernyataan yang diperoleh responden, sebanyak 17 pernyataan mempunyai nilai mean lebih dari 3, dan terdapat 3 pernyataan yang memiliki nilai mean kurang dari 3. Kisaran nilai mean adalah 1-5, dengan nilai 1-3 untuk persepsi negatif dan nilai 3-5 untuk persepsi positif yang diberikan responden penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa dari pernyataan yang terdapat dalam kuesioner penelitian, sebanyak 88,27% dijawab positif oleh responden dan sebanyak 11,73% dijawab dengan persepsi negatif oleh orang tua. Hal ini

menunjukkan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kuesioner dapat mewakili persepsi positif responden.



BAB IV

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini ditemukan bahwa kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah ditemukan pada semua kelompok responden penelitian. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan psikososial, Erikson (1963 dikutip dari Whaley and Wong, 1999) bahwa anak prasekolah mulai berinteraksi dengan teman sebayanya melalui permainan.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 30 orang tua yang memiliki anak usia prasekolah di Rw. 05 Kelurahan Rawasari, menunjukkan bahwa rata-rata persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah adalah positif sebanyak 96,67%. Dari hasil perhitungan terhadap nilai mean dari subvariabel persepsi orang tua juga ditemukan adanya persepsi yang positif dari orang tua terhadap kegiatan bermain. Hal ini berbeda dengan yang diungkapkan oleh Lein dan O'donnell (1989) bahwa orang tua percaya, meskipun anak mendapat keuntungan dari pengalaman mereka bermain bersama teman-teman sebaya atau orang dewasa lainnya namun orang tua tetap menjadi pelindung utama mereka. Orang tua percaya hanya keluarganya yang baik bagi anak. Adanya perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya yang terdapat di lingkungan responden atau faktor-faktor intrinsik maupun ekstrinsik lainnya yang dapat mempengaruhi timbulnya persepsi orang tua terhadap kegiatan bermain tersebut.

Sedangkan adanya variasi nilai mean yang diperoleh masing-masing responden menunjukkan adanya perbedaan responden dalam berespon terhadap rangsang, apakah rangsang tersebut dianggap lebih menarik dan bermanfaat atau rangsang itu dirasa ada tetapi tidak dianggap sebagai rangsang yang harus ditanggapi.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna dan masih memiliki keterbatasan-keterbatasan. Hal ini disebabkan antara lain karena instrumen penelitian yang digunakan dirancang sendiri oleh peneliti yang baru pertama kali melakukan penelitian. Disamping itu, uji coba instrumen penelitian juga masih sangat terbatas dan dilakukan pada kelompok sampel yang relatif kecil sehingga belum sepenuhnya menjamin validitas dan reliabilitas pengumpulan data sehingga perlu dilakukan pengujian kembali.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metoda total sampel, namun setelah dilakukan penelitian ternyata sampel yang diambil masih dirasakan kurang. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan disatu wilayah yaitu Rw. 05 Kelurahan Rawasari yang masih terbatas jumlah distribusi menurut kriteria sampel penelitian ini.

C. Kesimpulan

Dengan menggunakan desain deskriptif sederhana, dapat diperoleh gambaran bahwa rata-rata orang tua di Rw. 05 Kelurahan Rawasari mempunyai persepsi yang positif terhadap kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah, tanpa melihat

perbedaan karakteristik yang terdapat pada masing-masing orang tua yang telah menjadi responden penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa orang tua memandang perlu bagi anaknya yang berada dalam usia prasekolah untuk bermain dengan teman sebayanya dalam batas yang normal sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal ini dianggap sebagai cara bagi anak untuk memperluas pergaulannya dengan orang lain dan untuk meningkatkan kemampuan sosialisasinya sebagai bekal untuk memasuki masa sekolah dan kehidupannya dimasa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Lein dan O'donnell (1989) bahwa orang tua menghadapi suatu dilema dimana jika mereka terlalu mengawasi anak-anaknya agar tidak mendapat pengaruh buruk dari luar sama halnya dengan membiarkan anak-anaknya tidak mempunyai teman dan tidak siap menghadapi hidup dimasa yang akan datang.

Pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah yang dipersepsikan orang tua, akan besar manfaatnya bagi orang tua dalam membantu dan memfasilitasi perkembangan interpersonal dan keterampilan sosial anak. Dengan persepsi yang dimiliki orang tua tersebut ditemukan adanya kecenderungan orang tua untuk memberikan kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak-anaknya, dalam hal ini anak boleh bermain dengan teman sebayanya tapi masih tetap menerapkan disiplin dalam rumah. Adanya kecenderungan tersebut tidak lepas dari keinginan orang tua untuk membantu anaknya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak dalam berbagai aspek.

Untuk implikasi keperawatan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu intervensi keperawatan, yaitu mempertahankan aktivitas bermain pada anak prasekolah

selama menjalankan hospitalisasi dengan melibatkan anak dalam kegiatan bermain dengan teman sebayanya yang juga mengalami hospitalisasi.

D. Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang perlu direkomendasikan untuk dijadikan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Area penelitian yang digunakan dapat dikembangkan lagi pada beberapa tempat dengan sampel yang lebih representatif, sehingga hasil yang diperoleh lebih mungkin untuk dilakukan generalisasi pada populasi yang lebih luas.
2. Melakukan revisi dan menambah instrumen penelitian untuk mencapai validitas dan reliabilitasnya dengan terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap validitas dan reliabilitasnya.
3. Desain penelitian yang lain bisa digunakan, seperti desain perbandingan dan korelasi untuk memperoleh hasil yang lebih bervariasi sesuai dengan tujuan penelitian.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Bijak menuruti keinginan anak: turuti, kurangi keburukannya dengan syarat-syarat lain yang lebih positif; agar tidak mengikuti/meniru hal-hal yang tidak baik.

(2001). Available from: URL:

[Http://www.geocities.com/Athens/Aegean/3925/tarbiyah.htm](http://www.geocities.com/Athens/Aegean/3925/tarbiyah.htm). Accessed: (10/3/01).

Craig, G. J. (1992). Human development (6th ed.). New Jersey: Asimon & Schuster Company.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). Kamus besar bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Ewault, L. (1991). Solusi mengatasi keterlantaran anak. Available from: URL:
http://www.infosocieta.com/Today/artikelview.htm?item_ID=20&topic=keterlantaran.
Accessed: (10/3/01).

Hoffman, L., Paris, S., & Hall, E. (1994). Development psychology today. New York: Mc Graw-Hill.

Krebs, D & Blackman, R. (1998). Psychologi: A first encounter. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich Publishers.

Lein, L. & O'donnell, L. (1989). Children. Anak: Bagaimana mengasuh anak dan pengaruh anak bagi kehidupan orangtuanya. Yogyakarta: Kanisius.

Mulyadi. (1999). Persepsi klien gagal ginjal kronik yang mengalami hemodialisa yang lama tentang peran klien dalam fungsi keluarga. Proposal penelitian tidak diterbitkan, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia, Jakarta.

- Nieswiadomy, R. M. (1993). Foundation of nursing research (6th ed.). Norwalk, Connecticut: Appleton & Lange.
- Potter & Perry. (1993). Fundamental of nursing: concepts, process and practise. (3rd ed.). St. Louis; Missouri: Mosby-year Company.
- Shives, L. R. (1994). Basic concepts of psychiatric-mental health nursing. (3rd ed.). Philadelphia: J. B. Lippincott Company.
- Stuart & Sundenn. (1995). Principles and practise of psychiatric nursing (5th ed.). St. Louis; Missouri: Mosby-year Company.
- Suryabudhi, M. (1991). Cara merawat bayi dan anak-anak. (jilid 2). Bandung: CV. Pioneir Jaya.
- Taylor, C. (1997). Fundamental of nursing: The art and science of nursing care. (3rd ed.). Philadelphia: J. B. Lippincott.
- Turne, J. S. & Helms, D. B. (1995). Lifespan development. (5th ed.). Orlando: Harcourt Brace Jovanovich Publihers.
- Whaley & Wong. (1999). Nursing care of infants and children. St. Louis; Missouri: Mosby Company.
- Yani, E. (1991). Menghindari rasa minder pada anak. Majalah Semesta. (edisi kelima/th. XVIII). Jakarta.



Lampiran 1

PENJELASAN UNTUK RESPONDEN

Kepada Yth:

Bapak/Ibu calon responden penelitian

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia

Nama : Haryati

NPM : 1398007137

Alamat: Jl. Sayuti no.5 Rt.003 Rw.05 Rawasari Jakarta Pusat

Telp. : (021) 42800445

Bermaksud mengadakan penelitian dengan judul persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah.

Penelitian ini tidak menimbulkan akibat yang merugikan bagi Bapak/Ibu sebagai responden. Kerahasiaan semua informasi yang diberikan akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Jika Bapak/Ibu tidak bersedia menjadi responden, maka tidak ada ancaman bagi Bapak/Ibu dan keluarga. Jika Bapak/Ibu telah menjadi responden dan kemudian terjadi hal-hal yang memungkinkan Bapak/Ibu untuk mengundurkan diri maka Bapak/Ibu diperbolehkan untuk mengundurkan diri untuk tidak berpartisipasi pada penelitian tanpa sanksi apa-apa.

Apabila Bapak/Ibu menyetujui, maka dimohon kesediaannya untuk menandatangani lembar persetujuan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang peneliti sertakan pada surat ini.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai responden, saya mengucapkan terima kasih.

Peneliti

Lampiran 2

PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Setelah membaca dan memahami isi penjelasan pada lembar pertama, saya bersedia untuk turut berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia yang bernama **HARYATI** dengan judul penelitian **persepsi orang tua terhadap pentingnya kegiatan bermain dengan teman sebaya pada anak prasekolah.**

Saya menyadari bahwa penelitian ini tidak akan berakibat negatif bagi saya dan keluarga saya, oleh karena itu saya bersedia menjadi responden pada penelitian ini.

Jakarta, November 2001

Responden

Lampiran 3

LEMBAR ANGKET

No. Responden:

Tanggal:

A. Data demografi

Petunjuk: Jawablah pernyataan di bawah ini dengan menuliskan angka pada kolom yang tersedia.

1. Usia anak:
(1) 3-4 tahun
(2) 4-5 tahun
(3) 5-6 tahun

2. Jumlah anak dalam keluarga yang berusia 3-6 tahun:
(1) 1 orang
(2) 2-3 orang
(3) 3 orang

3. Jarak usia anak rata-rata:
(1) < 1 tahun
(2) 1-2 tahun
(3) 2-3 tahun
(4) 3-4 tahun
(5) 4 tahun

4. Pendidikan terakhir:
Suami: (1) SD
(2) SMP
(3) SMU
(4) Perguruan Tinggi
(5) Lain-lain, sebutkan...

Istri: (1) SD
(2) SMP
(3) SMU
(4) Perguruan Tinggi
(5) Lain-lain, sebutkan...

5. Pekerjaan:
Suami: (1) Pegawai negeri
(2) Pegawai swasta

No. Responden:

- (3) Wiraswasta
- (4) Buruh/pegawai tidak tetap
- (5) Lain-lain, sebutkan...

Istri: (1) Pegawai negeri
(2) Pegawai swasta
(3) Wiraswasta
(4) Buruh/pegawai tidak tetap
(5) Lain-lain, sebutkan...

6. Suku:
Suami: (1) Jawa
(2) Batak
(3) Melayu/Sumatera
(4) Betawi
(5) Lain-lain, sebutkan...

Istri: (1) Jawa
(2) Batak
(3) Melayu/Sumatera
(4) Betawi
(5) Lain-lain, sebutkan...

7. Usia:
Suami: (1) 20-30 tahun
(2) 30- 40 tahun
(3) 40-50 tahun

Istri: (1) 20-30 tahun
(2) 30- 40 tahun
(3) 40-50 tahun

8. Penghasilan dalam sebulan:
Suami: (1) < 100.000
(2) 100.000-300.000
(3) 301.000-500.000
(4) >500.000

Istri: (1) < 100.000
(2) 100.000-300.000
(3) 301.000-500.000
(4) >500.000

No. Responden:

B. Kuesioner penelitian

Petunjuk umum pengisian kuesioner:

1. Pernyataan berikut mohon diisi sesuai dengan pendapat saudara.
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan untuk pengisian.
3. Bila saudara ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah tidak perlu menggunakan penghapus tetapi cukup memberi tanda garis pada tanda cek yang salah (=), kemudian tuliskan kembali tanda cek pada jawaban yang dianggap benar.
4. Saudara dapat bertanya langsung kepada peneliti jika ada kesulitan dalam mengisi pernyataan dalam kuesioner.

Keterangan: SSS : sangat setuju sekali
 SS : sangat setuju
 S : setuju
 TS : tidak setuju
 STS : sangat tidak setuju

No.	Pernyataan	SSS	SS	S	TS	STS
1.	Menurut saya bermain dengan teman sebaya: Membuat anak lebih mudah bergaul.					
2.	Hanya untuk bersenang-senang dan kurang mendidik anak.					
3.	Membuat anak malas dan hanya ingin bermain saja.					
4.	Perlu diketahui orang tua agar anak tidak salah memilih teman.					
5.	Membuat anak sering menggunakan kata-kata kasar.					
6.	Perlu dibantu orang tua terutama jika anak belum mempunyai teman bermain.					

No.	Pernyataan	SSS	SS	S	TS	STS
7.	Menyebabkan anak menjadi tidak disiplin.					
8.	Hanya boleh dilakukan dengan anak-anak tertentu yang sudah dikenal orang tua.					
9.	Boleh dilakukan kapan, dimana, dan dengan siapa saja jika itu menyenangkan bagi anak.					
10.	Perlu diberikan aturan tegas agar anak tidak banyak bermain di luar rumah.					
11.	Membuat anak lebih cepat menguasai hal-hal baru.					
12.	Membantu anak lebih berani menghadapi lingkungan di luar rumahnya.					
13.	Perlu diberi kebebasan agar anak dapat memilih teman bermainnya sendiri.					
14.	Membantu anak mengenali lingkungan lain selain lingkungan rumahnya.					
15.	Merupakan cara bagi anak untuk memperluas pergaulannya.					
16.	Perlu bagi anak agar dapat belajar berhubungan dengan orang lain.					
17.	Mempengaruhi perilaku anak sehari-hari.					
18.	Kurang dapat dikontrol orang tua sehingga anak lebih baik bermain bersama orang tuanya.					
19.	Tidak boleh dilarang apapun alasannya.					
20.	Harus dikurangi dengan cara membelikan mainan agar anak dapat bermain di rumah.					



UNIVERSITAS INDONESIA
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

Jalan Salemba Raya 4, Telp. 3100752, 330325 Fax. 3154091
 JAKARTA 10430

Nomor : 2594/PT02.H5.FIK/1/2001
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Praktek M.A. Riset

14 November 2001

Yth. Kepala
 Kantor Kelurahan Rawasari
 Kecamatan Cempaka Putih
 Di
 Jakarta Pusat

Dalam rangka mengimplementasikan mata ajar " Pengantar Riset Keperawatan " mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia (FIK-UI)

Sdr. Haryati
 1398007137

akan mengadakan praktek riset dengan judul : "Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Kegiatan Bermain Dengan Teman Sebaya Pada Anak Pra Sekolah Di Kelurahan Rawasari".

Sehubungan dengan hal tersebut, bersama ini kami mohon dengan hormat kesediaan Saudara mengizinkan mahasiswa tersebut untuk mengadakan praktek riset di kelurahan Rawasari Jakarta.

Atas perhatian Saudara dan kerjasama yang baik, disampaikan terima kasih.

Nomer : 1437 / 1.755.273
 Tanggal : 19 November 2001

Pelaksana Harian Dekan,



Tembusan Yth. :

1. Dekan FIK-UI (sebagai laporan)
2. Koordinator M.A. "Pengantar Riset Keperawatan"
3. Kabag. Taus FIK-UI
4. Kasubbag. Pendidikan FIK-UI

KECAMATAN CEMPAKAPUTIH
KELURAHAN RAWASARI
RT.003/RW.05
JAKARTA

SURAT KETERANGAN / PENGANTAR
NO. JP/II/2/05/193/2001.

Kami yang bertanda tangan di bawah ini pengurus Rt.003/Rw.05 Kelurahan Rawasari, kecamatan Cempakaputih; kota Jakarta pusat, - menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

N a m a	:	Haryati
Tempat, tgl lahir	:	Kendari, 18 November 1980
Jenis kelamin	:	Perempuan
A g a m a	:	Islam
P e k e r j a a n	:	Mahasiswa
Kewarganegaraan	:	WNI
Nomor KTP/KK	:	KTP. 09.5005.5011.80.2021
A L A M A T	:	Rt.003/05 Rawasari Cempakaputih, Jak.Pusat.
Maksud/Keperluan	:	Mengadakan praktikum riset di lingkungan Rwot Rawasari

Yang bersangkutan betul-betul pada masa sekarang tinggal di lingkungan wilayah RT kami/pindahan dari :

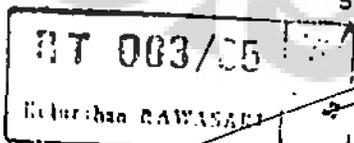
.....
.....
.....

Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 November 2001

KETUA RT.

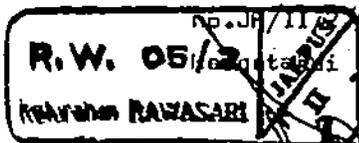
SEKRETARIS RT.



(.....)
(.....) Farid Nurrawi, SIP

Tanggal : 19/11/2001

No. JP/II/2/05/...../19//.....



Agung Sanyoto

(.....)

Keterangan :

- Surat pengantar rangkep
- 3 (tiga)
- 1.Arsip RT. 2.Arsip RW.
- 3.Arsip Kelurahan.