

MODEL PERMAINAN ULAR TANGGA “S.M.S “(SAYA MEMANG SHOLIH) SEBAGAI PENGEMBANGAN INTERVENSI KOGNITIF-PERILAKU PADA ANAK DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU MENENTANG

Muh Ibnu Sina, Itsna Iftayani

Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Purworejo
muhibnusina@yahoo.com, itsnaifta@gmail.com

ABSTRAK

Konsep permainan ular tangga SMS (*Saya Memang Sholih*) merupakan salah satu bagian dari pengembangan intervensi kognitif perilaku pada penanganan anak usia 6 – 7 tahun dengan kecenderungan perilaku menentang. Permainan ini dikembangkan dengan tujuan mengurangi perilaku menentang anak, meningkatkan kepatuhan pada aturan orang dewasa (orang tua dan guru sekolah), dan pemahaman anak terhadap label positif “*sholih*”. Permainan ular tangga ini dikembangkan untuk menstimulasi pemahaman anak terhadap perilaku yang benar dan salah sekaligus akibatnya. Di sisi lain, permainan ini juga berisi tentang macam emosi dasar dan akibat dari emosi tersebut. Jika perilaku benar, maka akan menaiki “tangga”, begitu sebaliknya, jika perilaku salah maka akan menuruni “ular”. Sama halnya dengan macam emosi dasar, baik emosi positif maupun emosi negatif. Tata cara permainannya sama seperti permainan ular tangga pada umumnya. Hanya saja pada finishnya, anak akan mendapatkan sebutan “*Saya Memang Sholih*”. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan evaluasi Buku Perilaku Sholih (BPS). Metode analisis data menggunakan analisis kualitatif. Proses intervensi berlangsung selama 6 kali pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung selama 30 – 45 menit. Hasil dari intervensi ini terbukti dapat meningkatkan kepatuhan anak terhadap aturan di sekolah maupun di rumahnya. Dia dapat menahan marahnya, mau mengikuti aturan cuci tangan di sekolah, mau berbagi mainan dengan adik dan teman – temannya, menginisiasi untuk berjabat tangan dan menyapa orang lain, serta memahami perilaku dan emosi positif dan negatif sekaligus dampaknya.

Kata kunci: Ular tangga, Intervensi Kognitif Perilaku, Perilaku Menentang

Pendahuluan

American Academy of Child and Adolescent Psychiatry atau dikenal dengan AACAP (2009) menjelaskan bahwa gangguan perilaku menentang merupakan salah satu bagian gangguan perilaku yang mengacaukan (*disruptive behavior*) kondisi di sekelilingnya. Karakteristik yang paling khas sebagai penanda seorang anak memiliki kecenderungan perilaku menentang adalah pemarah dan agresif terhadap orang lain di sekelilingnya ataupun orang dewasa yang memiliki otoritas (orang tua dan guru).

Gangguan sikap menentang adalah gangguan yang berciri khas adanya suatu pola tingkah laku disosial, agresif atau menentang yang berulang dan menetap. Anak yang mengalami Gangguan sikap menentang secara sengaja melakukan perilaku antisosial yang melanggar norma-norma sosial dan hak orang lain. Banyak anak dengan gangguan sikap

menentang tampaknya tidak memiliki rasa bersalah terhadap kelakuan buruk mereka (Nevid, Rathus, & Greene, 2003).

Carr (2001) mengungkapkan bahwa gangguan perilaku menentang ditandai dengan ketidakpatuhan terhadap orang dewasa yang memiliki otoritas (orang tua dan guru), agresif, mudah marah dan mudah tersinggung, menunjukkan permusuhan karena adanya prasangka, selalu bermusuhan dengan orang tua dan guru.

Gangguan perilaku menentang merupakan bagian dari gangguan perilaku pada anak. Gelfand & Drew (2003) menyampaikan bahwa gangguan perilaku ditandai dengan kelemahan kontrol diri, ketidakpatuhan, perilaku agresif, destruktif, kemarahan. Guna membedakan antara luapan emosi negatif yang normal dengan gangguan berada pada frekuensi, intensitas, dan durasi dari kemunculan perilaku tersebut. Oleh karenanya, anak yang dinyatakan memiliki gangguan perilaku karena kemunculan perilaku negatifnya terjadi dalam rentang waktu yang relatif lama .

Sementara itu, dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) edisi kelima (2013) menjelaskan bahwa gangguan perilaku menentang ditandai dengan mudah bermusuhan, marah, perubahan mood negatif, agresif, membantah dan menolak aturan orang dewasa (orang tua atau guru), menyalahkan orang lain, suka mengganggu, tempramen yang minimal muncul selama 6 bulan. Seorang anak didiagnosis memiliki gangguan perilaku menentang jika melakukan perilaku tersebut dan menetap dalam jangka waktu minimal 6 bulan. Sedangkan dalam The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders (ICD 10) menambahkan bahwa usia anak kurang dari 9 – 10 tahun.

Anak dengan kecenderungan perilaku menentang merupakan permasalahan yang nyata, biasa terjadi, dan sebenarnya bisa ditangani dengan intervensi kognitif perilaku (AACAP, 2009). Penanganan secara kognitif ditujukan guna mengubah keyakinan atau pemahaman yang salah (*irrational believe; cognitive distortion*) seperti pemahaman terhadap atensi orang lain pada dirinya. Penanganan tersebut sangat dibutuhkan sebab pemahaman yang salah akan memunculkan perilaku atau tindakan yang salah pula (*misbehavior*).

Penelitian ini mengembangkan intervensi kognitif perilaku berbasis terapi bermain yakni dengan mengembangkan permainan ular tangga SMS (*Saya Memang Sholih*). Menurut Corey (2009), intervensi kognitif dan perilaku adalah penerapan aneka ragam teknik dan prosedur yang berakar pada berbagi teori tentang belajar. Terapi ini menyertakan penerapan yang sistematis prinsip – prinsip belajar pada perubahan tingkah laku ke arah cara – cara yang lebih adaptif. Berlandaskan teori belajar, modifikasi kognitif dan tingkah laku adalah pendekatan – pendekatan terhadap konseling dan psikoterapi yang berurusan dengan

perubahan tingkah laku. Salah satu aspek yang paling penting dari gerakan modifikasi tingkah laku adalah penekanannya pada tingkah laku yang bisa didefinisikan secara operasional, diamati, dan diukur.

Intervensi kognitif perilaku melalui bermain muncul untuk mengembangkan penanganan pada anak – anak yang mengalami masalah perilaku, seperti gangguan perilaku menentang. Permainan ini didesain untuk meningkatkan kemampuan dan pengalaman – pengalaman anak yang akan membantu anak mengatasi kesulitan perilaku, masalah penyesuaian diri, atau mengurangi trauma (Charmicael, 2006).

Bagherizadeh, dkk. (2015) melakukan penelitian tentang efektifitas terapi permainan dalam rangka menangani anak laki – laki berusia 5 – 10 tahun dengan diagnosa mengalami gangguan perilaku menyimpang. Penelitian yang mengambil tempat di Tehran ini membagi 30 subjek dalam kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil analisisnya signifikan bahwa terapi permainan dapat menurunkan gejala gangguan perilaku menentang ($F = 20,74$; $p < 0,001$).

Oaklander (2001) menyebutkan bahwa berdasarkan fakta, permainan adalah media alami bagi anak untuk mengekspresikan diri. Bermain merupakan kegiatan untuk mengembangkan anak baik secara kognitif, fisik, dan sosial. Bermain adalah cara bagi anak untuk dapat mengakses *self therapy* dan menemukan resolusi yang mungkin terhadap kecemasan, kebingungan, dan konflik (Charmicael, 2006)

Anak-anak dapat mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya melalui suatu permainan. Anak dapat mengungkapkan pengalaman mereka secara alami daripada didorong untuk berbicara. Bermain merupakan cara utama pada anak-anak untuk belajar tentang dunia, memahami bagaimana beragam perbedaan, mengungkapkan pikiran dan perasaan, dan bergerak melalui tahap perkembangan.

Dalam terapi bermain, bermain menjadi bentuk utama anak komunikasi dengan orang lain. Ketika anak-anak bermain, mereka dapat mengungkapkan tentang kejadian saat ini dan masa lalu, dapat menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal untuk menggambarkan peristiwa dalam hidup mereka, dan merupakan cara yang aman guna mengembangkan tema bermain mengatasi masalah mereka saat ini.

Permainan ular tangga dipilih karena memiliki beberapa dampak positif guna peningkatan kemampuan pada anak. Penelitian yang dilakukan Dian (2012) melakukan penelitian terhadap 2 anak yang mengalami ADHD untuk meningkatkan kemampuan berhitung dari 1 – 10. Kedua subjek diminta untuk menyebutkan angka, lalu menuliskan angka dari 1 sampai 10. Kemudian diminta untuk memainkan permainan ular tangga

sederhana agar dapat mengulangi hitungan dari 1 hingga 10. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dengan ADHD.

Anak bermain pada dasarnya agar ia memperoleh kesenangan, sehingga tidak akan merasa jenuh. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makan, perawatan dan cinta kasih. Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi (Soetjiningsih, 2000).

a) Perkembangan Sensoris-motorik

Pada saat melakukan permainan aktivitas sensoris-motoris merupakan komponen terbesar yang digunakan anak sehingga kemampuan penginderaan anak dimulai meningkat dengan adanya stimulasi-stimulasi yang diterima anak seperti: stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan) dan stimulasi kinetik.

b) Perkembangan Intelektual (Kognitif)

Pada saat bermain, anak melakukan eksplorasi dan memanipulasi segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur dan membedakan objek.

c) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut.

d) Perkembangan Kreativitas

Dimana melalui kegiatan bermain anak akan belajar mengembangkan kemampuannya dan mencoba merealisasikan ide-idenya.

e) Perkembangan Kesadaran diri

Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain.

f) Perkembangan Moral

Anak mempelajari nilai yang benar dan salah dari lingkungan, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya dan

dapat menyesuaikan diri dengan aturan – aturan kelompok yang ada dalam lingkungannya.

Difa (bukan nama sebenarnya) adalah seorang anak laki – laki berusia 6 tahun 10 bulan, telah lama dijuluki oleh teman – teman dan guru TK (Taman Kanak – kanak) sebagai anak “nakal”, “jahil”, “pengganggu”, “pemarah”, dan suka membuat nangis teman lain seusianya. Difa seringkali membuat kekacauan di lingkungan sekolahnya hingga setiap hari selalu ada saja murid lain yang menangis karena perilaku Difa. Selama kegiatan di sekolah, Difa tidak mau mengikuti perintah guru, terkadang menentang, dan bertindak semaunya sendiri. Perilakunya menetap hingga lebih dari 6 bulan selama bersekolah di TK. Perilakunya tersebut tidak hanya muncul selama di TK saja melainkan juga saat Difa bersekolah di KB (Kelompok Bermain). Banyak pihak yang mengeluhkan perilaku Difa terutama wali murid dan guru TK. Sesuai dengan kriteria yang ada dalam DSM V dan ICD 10 serta para ahli yang tercantum di atas, Difa dapat digolongkan sebagai anak dengan kecenderungan perilaku menentang (*Oppositional Defiant Disorders*).

Dengan adanya latar belakang dan kasus yang peneliti temukan di lapangan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti :

- a) Bagaimana partisipan dapat dikategorikan sebagai anak dengan kecenderungan perilaku menentang? (*intrinsic case study*)
- b) Bagaimana proses penerapan permainan ular tangga “SMS” dalam menangani anak dengan kecenderungan perilaku menentang ?
- c) Apakah permainan ular tangga “SMS” dapat meningkatkan kepatuhan anak, mengurangi perilaku menentang anak dan memahami label posisi “sholih”?

Pengembangan

Dalam pengembangan permainan ular tangga ini, peneliti menggunakan 3 prinsip, yaitu : prinsip tahapan perkembangan Piaget (King,2010) yang tergolong dalam pre-Operasional Konkrit, Reward (Tangga) and Punishment (Ular) dalam teori Skinner (King, 2010)

1. Prinsip Tahapan perkembangan Kognitif pre-Operasional Konkrit

Tahapan perkembangan dalam teori Piaget terbagi ke dalam 4 tahapan : Sensori motorik (0-2 tahun), pre-Operasional Konkrit (4-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), Operasional formal (12 tahun ke atas). Anak dengan kecenderungan perilaku menentang berada pada rentang usia di bawah 9 tahun, sesuai dengan kasus penelitian ini bahwa partisipan merupakan anak laki – laki berusia 5 tahun 10 bulan. Menurut teori Piaget tersebut,

partisipan dikategorikan dalam usia pre-operasional konkrit dan akan memasuki tahapan operasional konkrit. Tahapan pre-operasional konkrit ini ditandai dengan beberapa perilaku di bawah ini :

- a) Penggunaan Simbol / Bahasa tanda, senang dengan simbol – simbol, mulai bermain mobil – mobilan atau boneka.
- b) Senang dengan menggambar apa saja yang telah dilihatnya.
- c) Anak aktif untuk menirukan orang tua dan apa saja yang menjadi pengalamannya.
- d) Anak sudah mampu mengingat/menggambarkan kejadian yang terjadi sebelumnya
- e) Anak biasanya sudah bisa berbicara dan dapat menggunakan tata bahasa ibu
- f) Mulai berinteraksi dengan orang lain namun masih bersifat egosentris : masih beranggapan bahwa semua orang memiliki keinginan yang sama dengan dirinya. Contoh : Ia ingin dipenuhi keinginannya karena merasa bahwa pemikirannya selalu sama dengan ibunya. Ia menjadi marah bila keinginannya tidak dipenuhi.
- g) Sering bercerita secara terpotong – potong
- h) Konsep Intuitif : persepsi langsung tanpa dinalar terlebih dahulu. Anak akan langsung melakukan apa yang ada di pikiran tanpa berpikir panjang.
- i) Pemikiran Egosentris : belum dapat melihat pemikiran orang lain, berpikiran bahwa setiap orang berpikiran sama dengannya. Pikirannya sendiri dianggap paling benar.
- j) Pemikiran masih bersifat sangat konkrit belum dapat menggambarkan sesuatu yang abstrak. Anak akan mulai belajar mengenai penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Dengan mengetahui kategori partisipan bahwa dirinya masuk dalam pre-operasional konkrit dan akan memasuki operasional konkrit, maka penanganan perilaku menentanginya semestinya menerapkan hal – hal yang bersifat konkrit dan menghindari hal yang bersifat abstrak. Untuk itu, peneliti menggunakan permainan ular tangga “SMS” yang didalamnya terdiri dari gambar – gambar tentang perilaku yang benar dan salah disertai dengan akibatnya.

2. Prinsip Penguatan Positif (*Positive Reinforcement*) dan Hukuman (*Punishment*)

Penguatan (King, 2016) merupakan proses pemunculan stimulus terhadap perilaku yang akan ditingkatkan. Perilaku yang ingin ditingkatkan selalu diberikan penguatan sehingga perilaku tersebut akan terjadi dan diulang lagi. Sedangkan penguatan positif (King, 2016) merupakan suatu stimulus yang diinginkan sehingga perilaku akan muncul kembali. Sebagai contoh, anak diberi ucapan selamat dan pelukan hangat ketika berhasil mengikuti ujian kelas dengan baik. Ucapan selamat dan pelukan merupakan stimulus yang diinginkan saat anak berhasil melalui ujian kelasnya. Dengan adanya stimulus yang diinginkan tersebut, anak akan lebih giat belajar agar selalu berhasil dalam ujiannya.

Prinsip hukuman (*punishment*) merupakan konsekuensi yang menurunkan kemungkinan perilaku akan terjadi lagi. Hukuman merupakan konsekuensi yang tidak menyenangkan saat suatu perilaku muncul. Misalnya, siswa dimarahi guru saat terlambat masuk kelas. Kemarahan guru merupakan konsekuensi yang diterima siswa karena terlambat masuk kelas. Dalam waktu ke depan, hukuman tersebut menjadikan kemungkinan keterlambatan siswa menurun.

Kedua prinsip ini diterapkan dalam permainan ular tangga “SMS”. Penerapan yang sangat sederhana, yakni dengan memberikan gambaran riil konsekuensi terhadap perilaku anak. Prinsip penguatan positif ditunjukkan dalam “tangga” dan hukuman ditunjukkan dengan “ular”. Prinsip tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman anak mengenai konsekuensi dari perilaku yang akan dilakukannya.

3. Label “Saya Memang *Sholih*”(SMS)

Seringkali orang tua memberikan sebutan (*labelling*) pada anak dengan sebutan sebutan yang abstrak atau dengan bahasa yang belum familiar bagi anak. Jika anak berperilaku sesuai dengan keinginan dan aturan orang dewasa (orang tua atau guru) maka anak diberi sebutan positif berupa anak *sholih*, anak baik, dan lain semisalnya. Sedangkan bagi anak yang memunculkan perilaku yang tidak sesuai dengan keinginan atau aturannya orang dewasa, maka anak tersebut diberi sebutan berupa anak nakal, anak jelek, anak bandel, anak tidak *sholih*.

Sebutan baik buruk, *sholih* tidak *sholih*, nakal, dan lain semisalnya merupakan sebutan abstrak yang seringkali anak tidak memahami maknanya bahkan orang tua pun tidak memberi penjelasan yang konkrit terhadap beragam perilaku *sholih*, baik ataupun perilaku nakal, atau tidak *sholih*. Konsep sebutan abstrak tersebut hanya dipahami oleh orang dewasa sehingga anak mengalami kebingungan memaknai sebutan tersebut.

Jika merujuk pada bahasa Arab, dalam Kamus Bahasa Arab (Yunus, 2007) “*sholih*” berasal dari kata *sholuha-yashluhu-sholaahan-shuluuhan* yang berarti baik, tidak rusak, saleh, patut, bermanfaat. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009) *sholih* disamakan dengan saleh yakni taat dan sungguh – sungguh menjalankan ibadah, sementara “baik” guna menyebutkan kelakuan diartikan sebagai tidak jahat, budi pekerti yang benar, contoh jujur.

Permainan ular tangga dengan menggunakan prinsip label “Saya Memang *Sholih*” dimaksudkan agar anak memahami dan mampu membedakan perilaku yang baik, benar, dan perilaku yang buruk, salah dengan gambaran yang konkrit. Pengembangan permainan ular tangga ini juga memberikan pemahaman mengenai konsekuensi dari perilaku yang benar dan

salah dengan memberikan “tangga” pada perilaku yang benar dan “ular” pada perilaku yang salah.

Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipandang lebih sesuai untuk mengetahui bagaimana efektivitas intervensi kognitif perilaku menggunakan permainan ular tangga SMS dalam mengurangi perilaku menentang anak, meningkatkan kepatuhan terhadap aturan orang dewasa (orang tua dan guru), dan pemahaman terhadap label positif “*sholih*”. Proses dan hasil penerapan intervensi menggunakan permainan ular tangga SMS ini ditunjukkan melalui cara deskripsi dalam bentuk kata – kata, bahasa, perilaku pada suatu konteks khusus yang alamiah.

Jenis studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini adalah *intrinsik case study*, dimana ketertarikan utama dari peneliti adalah memahami suatu kasus khusus secara mendalam. *intrinsik case study* populer pada program yang bertujuan menggambarkan suatu program dan mengevaluasi bagaimana efektivitas dari pelaksanaan program tersebut. Jenis ini juga digunakan pada penelitian eksplorasi, dimana peneliti mencoba mempelajari fenomena yang tidak terlalu banyak jumlahnya dengan menggunakan kasus tunggal secara mendalam (Johnson & Christensen, 2004)

Partisipan

Partisipan penelitian ini adalah seorang anak laki – laki yang berinisial Difa berusia 5 tahun 10 bulan, duduk di TK . Partisipan penelitian ini memiliki skor IQ 112 (*Full Scale IQ BINET*)

Metode pengumpulan data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan tes psikologi (*Tes BINET*). Langkah – langkah tersebut dimaksudkan guna menggali secara intrinsik kasus permasalahan yang ada, menguatkan diagnosis, dan penentuan intervensinya sesuai.

Wawancara mendalam dilakukan dengan kedua orang tua Difa, wali kelas Difa di TK dan wali kelas Difa saat masih di KB (Kelompok Bermain). Sementara observasi terhadap perilaku Difa dilakukan saat wawancara, kegiatan sehari – hari Difa, dan saat tes psikologi berlangsung. Peneliti juga meminta bantuan wali kelas Difa untuk melakukan observasi saat kegiatan pembelajaran di kelas.

Psikotes dilakukan dengan tes IQ menggunakan BINET untuk menguatkan diagnosis sehingga langkah intervensi yang diambil sesuai. Partisipan penelitian ini memiliki skor IQ

112 (*above average*). Hal tersebut menjadi syarat untuk bisa mengikuti proses terapi kognitif perilaku dengan basis permainan ular tangga SMS.

Proses Intervensi Permainan dengan Ular tangga SMS

Proses intervensi dalam penelitian ini berlangsung selama 6 kali pertemuan, dengan tahapan sebagai berikut :

Tabel 1. Proses Intervensi Bermain Ular Tangga SMS pada Anak dengan kecenderungan Perilaku Menentang

| Pertemuan | Tema Kegiatan | Uraian Kegiatan | Waktu |
|------------------|---|---|--------------|
| Kesatu | Kesepahaman dan kontrak Belajar. | Kesepahaman antara peneliti dan partisipan. Membangun hubungan positif dengan keluarga dan partisipan | 30 menit |
| Kedua | Belajar Bermain Perilaku Sholih dan Tidak Sholih | Bermain, belajar, menggunting, menempel gambar perilaku <i>sholih</i> dan tidak <i>sholih</i> | 30 menit |
| Ketiga | Bermain <i>Maze</i> Perilaku Sholih dan Tidak Sholih | Bermain dan belajar melalui permainan <i>Maze</i> | 30 menit |
| Keempat | Bermain Ular Tangga “Saya Memang Sholih” | Bermain dan belajar melalui permainan ular tangga SMS | 45 menit |
| Kelima | Psikoedukasi Tahapan Perkembangan Anak dan Pola Asuh Orangtua | Diskusi bersama orangtua partisipan | 45 menit |
| Keenam | Evaluasi Intervensi | Mengevaluasi dan memberikan afirmasi positif terhadap keluarga partisipan | 30 menit |

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Intrinsic case study. Difa merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Saat Difa masih berumur beberapa bulan hingga 1 tahun, Difa lebih banyak diasuh oleh neneknya, sedangkan kedua orangtuanya sibuk bekerja. Ayah Difa bekerja di lembaga sosial kemasyarakatan dan *multilevel marketing* sedangkan ibunya bekerja di rumah sakit. Difa hanya bertemu dengan kedua orangtuanya saat sore atau bahkan hanya malam hari. Kedua orang tua Difa harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarga sehingga orangtua

cenderung menerapkan pola asuh *permissive*. Pola pengasuhan ini ditandai dengan kebebasan tanpa batas pada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri. Anak tidak tahu apakah perilakunya benar atau salah karena orangtua tidak pernah membenarkan ataupun menyalahkan anak. Orangtua tidak mengetahui secara langsung perkembangan anak (Santrock, 2002).

Minimnya pengasuhan dari orangtua menyebabkan Difa kurang mendapatkan contoh perilaku dan kasih sayang dari kedua orangtuanya. Padahal usia 0 – 5 tahun adalah usia yang sangat penting dimana anak mulai peka / sensitif untuk menerima berbagai rangsangan dan pembelajaran. Masa tersebut adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio-emosional, dan moral (Santrock, 2002). Tidak terpenuhinya kebutuhan tersebut menyebabkan Difa meminta kasih sayang dan perhatian dari orang lain tanpa mengetahui perilakunya benar ataupun salah. Saat bermain bersama keponakannya, Difa cenderung ingin menang sendiri, dan mudah memukul keponakannya tersebut jika Difa merasa terganggu. Perilakunya tersebut mendapat respon secara langsung dari nenek yang melihat perilaku maladaptif Difa. Nenek selalu memarahi Difa dan melabeli Difa dengan sebutan “anak nakal”.

Perilaku maladaptif Difa bukan menurun melainkan cenderung meningkat sehingga respon negatif dari nenek pun semakin menguat. Label “anak nakal” dan kemarahan dari nenek dimaknai Difa sebagai bentuk pemberian perhatian dan kasih sayang dari orang lain di sekitar Difa. Difa menghindari pengabaian dari orangtua dengan melakukan perilaku menyimpang sehingga mendapatkan label dan respon negatif dari nenek. Hal tersebut merupakan suatu penguatan negatif (*negative reinforcement*). Penguatan negatif menuntut adanya suatu kondisi yang dihindari dan berefek menguatkan suatu perilaku (Feist & Feist, 2013) Perilaku menyimpang Difa diperkuat karena bersifat menguntungkan yakni mendapatkan respon perhatian dari neneknya.

Orangtua bersama Difa akhirnya memutuskan untuk hidup mandiri dan jauh dari nenek Difa. Hanya saja kesibukan orangtua tetap menjadikan Difa kurang mendapatkan kasih sayang. Difa hanya dititipkan di tempat penitipan anak dan akan bertemu orangtua saat sore hari. Difa bergerak aktif dalam lingkungan baru tersebut. Difa susah dikendalikan, selalu berlarian di dalam ruangan, dan mengabaikan setiap instruksi yang diberikan. Difa mendapatkan perhatian dari orang lain dengan melakukan perilaku tersebut.

Saat berumur 3 tahun, kedua orangtua Difa mendapat tugas sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS). Ibunya mendapat tugas kerja di Rumah Sakit Negeri Bantul sedangkan ayahnya

mendapat tugas kerja di rumah sakit di Tegal Jawa Tengah. Kondisi keluarga Difa semakin sulit dikarenakan ibu mengandung calon adik Difa. Kehamilan ibu Difa bukan merupakan kehamilan yang direncanakan dan hanya menambah beban bagi ibu. Banyak beban yang dirasakan ibu Difa, yakni ibu dan Difa harus tinggal secara terpisah dengan ayah, ibu harus menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja yang baru di kawasan Bantul, dan menyesuaikan diri dengan tempat tinggal yang baru. Kondisi tersebut menjadikan ibu merasa sangat tertekan dan terbebani sehingga ibu sangat mudah marah dan melampiaskan kemarahannya pada Difa. Ibu Difa sangat otoriter terhadap perilaku Difa dan selalu memberikan hukuman pada perilaku Difa yang tidak dikehendaki ibu. Ibunya sering memarahi Difa dengan suara keras dan melengking, memukul, dan mencubit dengan sekerasnya. Ibunya pun sering marah dengan melempar perabotan rumah tangga.

Pola pengasuhan yang sangat otoriter merupakan suatu gaya yang membatasi dan menghukum yang menuntut anak untuk mengikuti perintah – perintah orangtua. Orangtua yang otoriter menetapkan batasan – batasan yang tegas dan tidak memberi peluang yang besar kepada anak untuk berbicara (bermusyawarah). Pengasuhan yang otoriter diasosiasikan dengan kurangnya kemampuan sosial pada anak. Anak – anak yang orangtuanya otoriter seringkali cemas akan perbandingan sosial, gagal memparakarsai kegiatan, dan memiliki keterampilan komunikasi yang rendah. Pengasuhan otoriter sangat berpengaruh pada perilaku agresif anak (Weiss & others, dalam Santrock, 2002)

Sedangkan pola asuh yang diterapkan oleh ayah Difa cenderung pada *permissive-indifferent* yaitu gaya pengasuhan ayah sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak. Tipe pengasuhan ini diasosiasikan dengan kurangnya kemampuan sosial anak, khususnya kurangnya kendali (Santrock, 2002). Ayah jarang pulang dan hanya memiliki waktu yang sedikit saat pulang. Ayahnya cenderung memanjakan Difa saat di rumah. Anak yang memiliki orangtua bergaya *permissive-indifferent* mengembangkan suatu perasaan bahwa aspek – aspek lain kehidupan orangtua lebih penting daripada anak mereka. Gaya pengasuhan tersebut menjadikan anak sulit bersosialisasi dengan baik, memperlihatkan kendali diri yang buruk, dan tidak membangun kemandirian dengan baik (Santrock,2002).

Keberadaan adik Difa juga menjadikannya semakin terabaikan oleh orangtua terutama ibu. Ibu lebih cenderung fokus mengasuh adik Difa. Difa sering terabaikan saat ia ingin dipeluk dan diberi kasih sayang. Ibunya sering menolak permintaan Difa dan hanya menyuruh Difa untuk bermain sendiri. Ledakan kemarahan ibu, pengabaian orangtua, dan kurangnya peran ayah dalam mendampingi Difa menjadikannya Difa tidak mampu melakukan hubungan interaksi sosial dengan baik di lingkungan luar rumah.

Sesuai dengan tugas perkembangannya, anak berumur 2 – 6 tahun mulai belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang – orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak yang usianya sebaya. Begitupun dengan Difa yang mulai masuk di Kelompok Bermain (KB, seperti PAUD) saat usianya 3 tahun lebih 7 bulan. Difa tidak mampu mengadakan hubungan sosial yang baik dan sulit mengendalikan diri saat berada dalam lingkungan baru tersebut. Difa sangat agresif selama proses kegiatan belajar, tidak mematuhi aturan kelas, melawan guru, mengganggu, memukul, menendang teman, membuat gaduh kelas. Hal tersebut mendapat banyak tuntutan dari wali siswa dan kembali memberikan label “anak nakal” pada Difa. Perilaku menentang Difa semakin menguat karena mendapatkan penguatan negatif dari orang lain di sekitarnya. Di lain hal, konsekuensi negatif yang diterima Difa adalah Difa semakin dijauhi teman sebayanya.

Perilaku menentang Difa pun berlanjut saat Difa memasuki sekolah TK. Difa tidak mampu melakukan pengendalian diri, tidak mematuhi aturan kelas, dan seringkali melakukan perilaku agresif dengan teman Difa di sekolah. Padahal hubungan pertemanan dengan teman sebaya sangat penting dalam perkembangan aspek sosial anak. Biasanya anak akan melakukan konformisme dengan teman sebayanya. Konformisme pada anak usia TK lebih ditentukan oleh faktor situasional daripada faktor kepribadian (Monks, dkk, 2002). Pengabaian dari orangtua menjadikan Difa tidak mampu mengendalikan diri, bersikap agresif, dan tidak mampu membedakan perilaku salah maupun benar. Hal tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan sosial anak karena perilaku menentang dan rendahnya pengendalian diri akan semakin menjauhkan diri Difa untuk melakukan keterikatan dengan lingkungan sosialnya.

Hasil dan pembahasan intervensi. Berdasarkan intervensi yang telah dilaksanakan, akan digambarkan mengenai kemajuan yang dialami Difa sesuai dengan tujuan intervensi menggunakan permainan ular tangga yakni adanya penurunan perilaku menentang, meningkatnya kepatuhan dan pemahaman *self image* positif menggunakan sebutan “Saya Memang Sholih”. Pada prinsipnya, setiap pertemuan dimanfaatkan untuk bermain dan belajar bersama Difa dan diskusi mengenai pengembangan pola asuh orang tua.

Pertemuan Kesatu. Pada sesi ini dimaksimalkan untuk memberikan penjelasan pada orang tua mengenai hasil pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan tes psikologi (IQ Binet). Pada pertemuan ini merupakan tahapan pendalaman mengenai permasalahan yang dialami Difa. Adapun tujuan dari sesi ini adalah untuk membangun kesadaran orang tua bahwa Difa membutuhkan kehadiran dan kehangatan orangtua dalam rangka mengurangi perilaku menentangnya. Secara umum, proses ini dapat tercapai bahwa orangtua bersifat

kooperatif dan berkomitmen bersama peneliti menangani perilaku menentang Difa. Orang tua Difa berkenan untuk menerapkan proses intervensi dalam pengasuhannya dan akan mengisi buku evaluasi intervensi “Buku Perilaku Sholih (BPS)”. Sementara Difa, diajak untuk menggambar dan menceritakan tentang apa saja yang digambarnya (*Storytelling*). Di sisi lain, diberikannya penguatan positif dan anjuran agar Difa dapat berperilaku yang benar.

Pertemuan Kedua. Pada sesi ini diperkenalkan beragam perilaku sholih dan tidak sholih sekaligus konsekuensinya melalui media gambar. Prosesnya adalah peneliti mengajak Difa untuk melihat, membedakan, menggunting lalu menempel gambar macam – macam perilaku *sholih* dan tidak *sholih*. Difa diajak untuk mengelompokkan gambar – gambar yang sesuai dalam kelompok perilaku *sholih* dan perilaku tidak *sholih*. Berdasarkan pertemuan ini, Difa mampu memahami dan membedakan perilaku yang semestinya dilakukan dan perilaku yang tidak patut untuk dilakukan. Difa memahami bahwa marah – marah tidak baik dan akan dijauhi teman.

Pertemuan Ketiga. Pada sesi ini masih memperdalam mengenai perbedaan perilaku sholih dan tidak sholih sesuai dengan pertemuan kedua. Perbedaannya adalah media permainan yang digunakan yakni menggunakan *maze*. Difa sangat antusias mengikuti sesi ini. Tahapan ini ditujukan agar pemahamannya terhadap konsekuensi perilakunya semakin jelas.

Pertemuan Keempat. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan media permainan ular tangga “Saya Memang Sholih” untuk menarik perhatian Difa. Permainan ini mengandung prinsip penguatan positif, hukuman, dan sebutan “saya memang sholih” guna meningkatkan *positive self image* partisipan. Difa pun kembali antusias mengikuti permainan ini. Pada tahapan ini, muncul perubahan perilaku Difa yang aktif berkomunikasi dengan peneliti, mau berbagi mainan dengan adiknya, dan banyak bercerita tentang aktivitas di sekolah maupun di rumah.

Pertemuan Kelima. Pertemuan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap orangtua mengenai dinamika psikologis Difa dan pengembangan pola asuh yang positif dan sesuai dengan perkembangan anak. Pada sesi ini dijelaskan tentang tahapan perkembangan kognitif sesuai dengan teori Piaget (King, 2010). Media yang digunakan adalah video dan modul pengasuhan orang tua. Secara umum tujuan dari pertemuan ini tercapai, dimana orang tua menyadari pengasuhan yang selama ini diterapkan belum sesuai dengan perkembangan anak. Orang tua menyadari bahwa anak membutuhkan penguatan positif dan meminimalisir hukuman fisik, verbal dan non-verbal untuk mengkondisikan perilaku anak. Kerjasama, kesetaraan, kesepakatan model pengasuhan antara ayah dan ibu merupakan landasan utama

dalam rangka meningkatkan kepatuhan anak terhadap aturan orang dewasa atau orang yang memiliki otoritas (orang tua dan guru).

Pertemuan Keenam. Pertemuan ini adalah bagian evaluasi pelaksanaan intervensi, dimana tujuannya adalah Difa meyakini dan dapat membiasakan diri untuk berperilaku sholih sesuai dengan materi permainan selama proses intervensi. Difa mengungkapkan bahwa ia diberi pengutan positif dengan “bintang” saat Difa menaati perintah guru di sekolahnya. Pemahaman dan penerapan perilaku sholih di sekolah merupakan suatu bukti bahwa tujuan intervensi dapat tercapai.

Tabel 2. Perubahan Perilaku pasca Intervensi kognitif perilaku dengan permainan ular tangga “SMS”

| Perubahan Perilaku | |
|---|--|
| Di sekolah | Di rumah |
| Sudah mau mengikuti aturan cuci tangan | Sudah mau berbagi dengan adiknya |
| Masih cenderung fluktuatif - belum stabil emosi | Mudah mengikuti arahan orang tua tetapi membutuhkan reward |
| Marah masih sering namun tanpa kata - kata | Sering membantu orang tua |
| Mudah diantar dan masuk ke kelas | |

Berdasarkan hasil intervensi di atas, terlihat bahwa media permainan ular tangga “SMS” sebagai pengembangan intervensi kognitif perilaku dapat mengurangi perilaku menentang, meningkatkan kepatuhan anak dengan kecenderungan memiliki perilaku menentang. Perubahan perilaku yang semula tidak taat perintah guru, berubah menjadi adanya kemauan mengikuti aturan yang mencuci tangan sebelum masuk kelas. Sikap yang ditunjukkan partisipan saat marah pun sudah berubah.

Pada kasus Difa, yang berusia 5 tahun 10 bulan, tentunya masih memunculkan perilaku yang sangat fluktuatif. Tingkat kestabilan emosi dari Difa masih rendah sehingga masih kadang muncul perilaku marahnya, tidak mengikuti aturan, susah dikondisikan dan lain sebagainya. Hal ini membutuhkan pemahaman dari orang dewasa di sekitar Difa agar dapat mengkonduksikannya melalui prinsip mengutamakan penguatan positif, meminimalisir hukuman fisik, verbal, dan non verbal serta menghindari pemberian sebutan negatif “anak nakal” dan lain semisalnya.

Simpulan dan Saran

Simpulan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa; *pertama*, perilaku menentang partisipan disebabkan adanya kesalahan dalam pola asuh, respon orang lain di sekitar yang memberikan sebutan negatif, dan kurangnya atensi dan afeksi positif dari orang dewasa (orang tua dan guru). Kedua, proses penerapan permainan ular tangga “SMS” diterapkan dengan prinsip bermain dan belajar serta dilaksanakan bersama dengan orangtua. Permainan ular tangga SMS disesuaikan dengan usia perkembangan kognitif anak, pemahaman terhadap penguatan positif dan hukuman, serta sebutan positif “saya memang sholih”. Ketiga, model permainan ular tangga SMS dapat menjadi salah satu alternatif media permainan untuk meningkatkan kepatuhan anak, mengurangi perilaku menentang anak dan pemaknaan sebutan positif bahwa “saya memang *sholih*”

Saran. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mencoba memberikan beberapa saran. Saran – saran berikut ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan model permainan, intervensi kognitif perilaku anak, dan penanganan anak yang memiliki kecenderungan perilaku menentang.

Saran Bagi Penelitian selanjutnya. Sebaiknya dilaksanakan *follow up* lebih dari 2 minggu. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kontinuitas perubahan perilaku yang dimunculkan oleh partisipan. Pada pelaksanaan intervensi, sebaiknya dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif dan tenang sehingga tujuan intervensi dapat tercapai. Di sisi lain, semestinya juga mempertimbangkan waktu dan suasana hati (*mood*) dari partisipan karena suasana hati anak seringkali sangat fluktuatif. Peneliti sebaiknya memiliki beragam metode agar dapat mengkondisikan partisipan agar tetap antusias selama proses intervensi.

Saran Bagi Orang dewasa (Orang tua, wali siswa, dan guru sekolah). Diharapkan dapat menghindari sebutan negatif bagi anak. Para orang dewasa hendaknya memberikan penguatan positif jika anak telah berupaya memperbaiki perilakunya meski perubahan yang kecil. Para orang dewasa terutama orangtua hendaknya memberikan atensi dan afeksi positif sesuai dengan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

American Academy of Child and Adolescent Psychiatry(AACAP) (2009) Oppositional Defiant Disorder : A Guide For Families . www.aacap.org.

- American Psychiatric Association (APA). (2013) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM). 5th edition, New School Library. Washington D.C. London England
- Bagherizadeh, H. Nasab, H.M. & Goudarzvand, R. (2015). *The Effect of Play Therapy on Symptoms of Oppositional Defiant Disorder in Boys Aged 5 to 10 Years Old*. International Journal Of Learning and Development. Macrothink Institute. ISSN 2164–4063. Vol 5 No 2.
- Carr, A. (2001). *Abnormal Psychology; Psychology Focus*. East Sussex : Psychology Press
- Charmichael, K. D. 2006. *Play Therapy an Introduction*. New Jersey: Pearson Prentice Hall
- Feist, J & Feist, G. J. 2013. Teori Kepribadian. Theories of Personality. Edisi 7. Jakarta : Salemba Humanika
- Gelfand, D.M. & Drew, C.J. (2003) *Understanding Child Behavior Disorder (Fourth Edition)*. USA Thomson Wadsworth
- Johnson, B. & Christensen, L. (2004). *Educational Research. Quantitative and Mixed Approach (second Edition)*. USA : Pearson Education Inc.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. online/ diunduh tanggal 09 Juli 2017
- King, L. A. (2016). *The Science of Psychology-An Appreciative View*. (Terj.). Jakarta : Penerbit Salemba Humanika
- Monks, Knoer, & Haditono, 2001. Monks, F.J., Knoers, A. M. P., Haditono, S.R. (2001). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Nevid, J.S., Rathus, S.A., & Greene, B. 2003. *Psikologi Abnormal*. Jakarta : Erlangga.
- Santrock, J.W. 2002. *Life Span Development; perkembangan masa hidup (Jilid I, edisi kelima)*. Alih bahasa Achmad Chusairi & Juda Damanik. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Siswantia, Dian. (2012). Efektivitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD. E-JUPEKhu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus UNP. Volume 1 Nomor 3.
- Soetjiningsih. (2000) . *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC.
- World Health Organization. (1992). *The ICD–10 Classification of Mental and Behavioural Disorders*. Clinical descriptions and diagnostic guideline. Geneva
- Yunus, M. (2010). *Kamus Bahasa Arab Indonesia*. Jakarta : Mahmud Yunus Wa Dzurriyah