



**PENGARUH *COOPERATIVE PLAY* TERHADAP REAKSI
LANGSUNG *SIBLING RIVALRY* PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI DESA CANGKRING
KECAMATAN JENGGAWAH
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

oleh

**Rismawan Adi Yunanto
NIM 082310101066**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**



**PENGARUH *COOPERATIVE PLAY* TERHADAP REAKSI
LANGSUNG *SIBLING RIVALRY* PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI DESA CANGKRING
KECAMATAN JENGGAWAH
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Keperawatan (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Keperawatan

oleh

Rismawan Adi Yunanto
NIM 082310101066

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012

SKRIPSI

**PENGARUH *COOPERATIVE PLAY* TERHADAP REAKSI
LANGSUNG *SIBLING RIVALRY* PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI DESA CANGKRING
KECAMATAN JENGGAWAH
KABUPATEN JEMBER**

oleh

Rismawan Adi Yunanto
NIM 082310101066

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama

: Ns. Ratna Sari Hardiani, M.Kep.

Dosen Pembimbing Anggota

: Ns. Nurfika Asmaningrum, M.Kep

PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Arifin Habiyono, Ibunda Siti Maryam Yusuf, Adik-adikku Rakhmad Affandi Yulianto dan Safira Khoirotun Nissa' yang selalu memberikan doa dan semangat ketika menuntut ilmu;
2. keluarga besar eyang Iskandar Cokroamidjojo dan simbah H. M. Yusuf yang sangat saya sayangi;
3. Ns.Nur Widayati, S.Kep. dan Ns. Anisah Ardiana, M.Kep sebagai Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang selalu memberi nasehat, solusi, serta motivasi selama menuntut ilmu di PSIK Universitas Jember;
4. guru-guruku di TK AT-TAQWA Bondowoso, SDN Dabasah 03 Bondowoso, SMP N 01 Bondowoso, SMA N 02 Bondowoso, dan seluruh dosen, staf, serta karyawan Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember;
5. Almamater Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember khususnya Angkatan 2008: Resti, Dince, Tunjung, Gusmiwati, Novan, Mellyta, Wahyu, Ervina, Annisa, Bagus, Riezky, Fajrin, Diwa, Pipit, Galib, Jumuatul, Ayu, Yerry, Susilo, Alvid, Eka, Roni, Ardini, Devy, Ferry, Novi, Rahma, Sisil, Khoirul, Elsa, Pandu, Imelda, Tia, Kicha, Anis, Vanti, Intan, Ririn, Mifta, Mili, Indrya, Putri, Asti, Laili, Nuril, Dian A, Dian Tri, Rizka O, Rina, Tito, Silva, Dewi, Monica, Rio, Ahdya, Septian, Yuyun, Amri, Ditha, Josi, Ika Kimas, Dwi Indah, Iman, Rizka A, Rendi, Alfian, Agung, Salman, Wahyi, Tutut, Tony, Etis, dan Faisol atas kenangan terindah yang diberikan selama ini.

MOTTO

“Sungguh Kami benar-benar akan menguji kamu sekalian agar Kami mengetahui orang-orang yang berjuang dan orang-orang yang sabar di antara kamu sekalian.”

(QS. Muhammad:31)¹

“Dialah yang menjadikan untukmu malam (sebagai) pakaian, dan tidur untuk istirahat, dan Dia menjadikan siang untuk bangun berusaha.”

(QS. Al-Furqaan: 47).

“Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada kedua orang ibu bapaknya, ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang ibu bapakmu, hanya kepadaKu-lah kembalimu.”

(QS. Luqman: 14)

¹Departemen Agama Republik Indonesia. 2009. *Al Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Rismawan Adi Yunanto

NIM : 082310101066

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh *Cooperative Play* terhadap Reaksi Langsung *Sibling Rivalry* pada Anak Usia Prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember” yang saya tulis benar-benar hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa karya ilmiah adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari ini tidak benar.

Jember, 21 Juni 2012

Yang menyatakan,

Rismawan Adi Yunanto

NIM. 082310101066

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh *Cooperative Play* terhadap Reaksi Langsung *Sibling Rivalry* pada Anak Usia Prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember” telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : 21 Juni 2012

tempat : Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Ns. Ratna Sari Hardiani, M.Kep.
NIP. 19810811 201012 2 002

Anggota I,

Anggota II,

Ns. Nurfika Asmaningrum, M. Kep.
NIP. 19800112 200912 2 002

Ns. Lantin Sulistiyorini, M.Kes
NIP. 19780323 200501 2 002

Mengesahkan
Ketua Program Studi,

dr. Sujono Kardis, Sp.KJ
NIP. 19490610 198203 1 001

*Pengaruh Cooperative Play terhadap Reaksi Langsung Sibling Rivalry pada Anak Usia Prasekolah Di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember
(The Influence of Cooperative Play Against Sibling Rivalry's Direct Reaction on Preschoolers in Cangkring Village Jenggawah sub-District Jember Regency)*

Rismawan Adi Yunanto

Nursing Science Study Program, Jember University

ABSTRACT

The background of this research is an existence of sibling rivalry's phenomenon among preschool siblings that followed by the advent of direct reaction in verbal or non-verbal aggression. Cooperative play is ones of method that can reduce conflict among siblings with improving cooperative and to complete mission together. Cooperative play carried out regularly for eight sessions during two weeks. The goal of this research was to identify the difference of sibling rivalry's direct reaction before and after the granting of intervention in experiment group and control group. The design of this research was quasy experimental with pretest and posttest. The respondents of this research were a pair of preschool siblings which has 3-6 years old's age range. Sample techniques used in this research was purposive sampling. Sample of this research was 30 pair of siblings that devided into two group with 15 pair of siblings in experiment group, and another in control group. Data was analyzed by Mann Whitney U-Test. Result shown that there was a significant influence on sibling rivalry's direct reaction before and after the granting of cooperative play's intervention with p value = 0,031. The research suggestion is the application of cooperative play to reduce sibling rivalry's reaction among preschoolers.

Key Word: *Sibling Rivalry, Cooperative Play, Preschoolers*

RINGKASAN

Pengaruh *Cooperative Play* terhadap Reaksi Langsung *Sibling Rivalry* pada Anak Usia prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten

Jember; Rismawan Adi Yunanto, 082310101066; 2012: 106; Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember.

Kata Kunci: *Sibling Rivalry*, *Cooperative Play*, Anak Prasekolah

Anak yang tinggal dalam sebuah keluarga, sebagian besar tumbuh bersama dengan setidaknya satu saudara kandung. Hubungan antar saudara kandung diistilahkan sebagai *sibling relationship*. Anak pertama dalam sebuah keluarga akan mengawali *sibling relationship* ketika adiknya lahir dan dirawat dalam keluarga. Kehadiran adik dapat menimbulkan pengalaman yang positif dan negatif pada anak. Salah satu pengalaman negatif yang akan muncul adalah reaksi *sibling rivalry*. *Sibling rivalry* merupakan suatu bentuk semangat kecemburuan, kompetisi, dan atau kemarahan antara kakak dan adik yang dapat dimulai sejak kelahiran adik dalam keluarga. *Sibling rivalry* merupakan hal yang umum dan biasa terjadi pada anak yang tumbuh dalam keluarga.

Keadaan yang paling sering terlihat dari *sibling rivalry* adalah adanya reaksi langsung yang bersifat agresi secara verbal atau nonverbal. Reaksi langsung *sibling rivalry* dapat dikurangi dengan cara membuat anak dapat melakukan kegiatan kooperatif dengan saudara kandungnya. Kegiatan kooperatif dapat dilakukan dengan berbagai metode yang praktis seperti bermain kooperatif (*cooperative play*). *Cooperative play* merupakan salah satu jenis permainan yang ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan bersama. *Cooperative play* lebih menekankan pada partisipasi, tantangan, dan melakukan hal yang menyenangkan daripada untuk mengalahkan kawan yang ikut serta dalam permainan. Permainan ini juga lebih menekankan pada bermain daripada melakukan persaingan ataupun konflik.

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi karakteristik responden, mengidentifikasi reaksi langsung *sibling rivalry* sebelum pemberian intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, mengidentifikasi reaksi langsung *sibling rivalry* setelah pemberian intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta menganalisis perbedaan reaksi langsung *sibling rivalry* sebelum dan sesudah pemberian intervensi *cooperative play*. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental pretest posttest*. Sampel penelitian ini adalah 30 pasang saudara kandung usia prasekolah yang terbagi menjadi dua kelompok dengan rincian 15 pasang sebagai kelompok eksperimen dan 15 pasang lainnya sebagai kelompok kontrol. Teknik analisa data yang digunakan adalah *Mann Whitney U-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi pada kelompok eksperimen sebelum intervensi *cooperative play* adalah 10 pasang (66,7%), namun setelah intervensi *cooperative play* berkurang menjadi 4 pasang (26,7%). Kelompok kontrol pada saat pelaksanaan *pretest* memiliki 8 pasang (53,3%) yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi, sedangkan setelah *posttest* justru bertambah menjadi 10 pasang (66,7%). Berdasarkan pengolahan data melalui SPSS didapatkan *p value* sebesar 0,031. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat derajat kemaknaan ($\alpha=0,05$). Nilai *p value* yang didapat dari hasil uji statistik adalah $\leq 0,05$ dan berada pada nilai kemaknaan $0,01 \leq p < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh bermakna *cooperative play* terhadap reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember. Saran yang dapat peneliti berikan adalah orang tua dapat menerapkan metode bermain kooperatif (*cooperative play*) untuk dapat menurunkan reaksi langsung *sibling rivalry* pada pasangan saudara kandung usia prasekolah.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt, karena atas rahmat dan ridho-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *Cooperative Play* Terhadap Reaksi Langsung *Sibling Rivalry* Anak Usia Prasekolah Di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, baik dari teknik penulisan maupun materi. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca yang sifatnya membangun. Penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, saran, keterangan, dan data-data baik secara tertulis maupun secara lisan, maka pada kesempatan ini juga penulis ingin menyampaikan ucapan terimah kasih kepada:

1. dr.Sujono Kardis, Sp. KJ sebagai Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan;
2. Ns. Ratna Sari Hardiani, M.Kep., sebagai Dosen Pembimbing Utama, Ns. Nurfika Asmaningrum, M. Kep., sebagai Dosen Pembimbing Anggota, serta Ns. Lantin Sulistiyorini, M. Kes. sebagai dosen penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam kesempurnaan skripsi ini;
3. Seluruh dosen, staf, dan karyawan Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember yang telah memberikan dukungan;
4. teman-teman PSIK angkatan 2008 khususnya Dince&Silva (Tim Setengah Lima Pagi), Galib, Sisil, Pipit, Dian Tri, Dewi, Faisol, Melita, serta Inuyasha (laptop kebanggan) yang telah membantu selama proses skripsi dari proposal, penelitian, hingga hasil;
5. semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jember, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN	vi
PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan	8
1.3.1 Tujuan Umum	8
1.3.2 Tujuan Khusus	8
1.4 Manfaat	9
1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	9
1.4.2 Manfaat Bagi Instansi Pendidikan	9
1.4.3 Manfaat Bagi Instansi Kesehatan.....	10
1.4.4 Manfaat bagi Masyarakat.....	10
1.5 Keaslian Penelitian	11

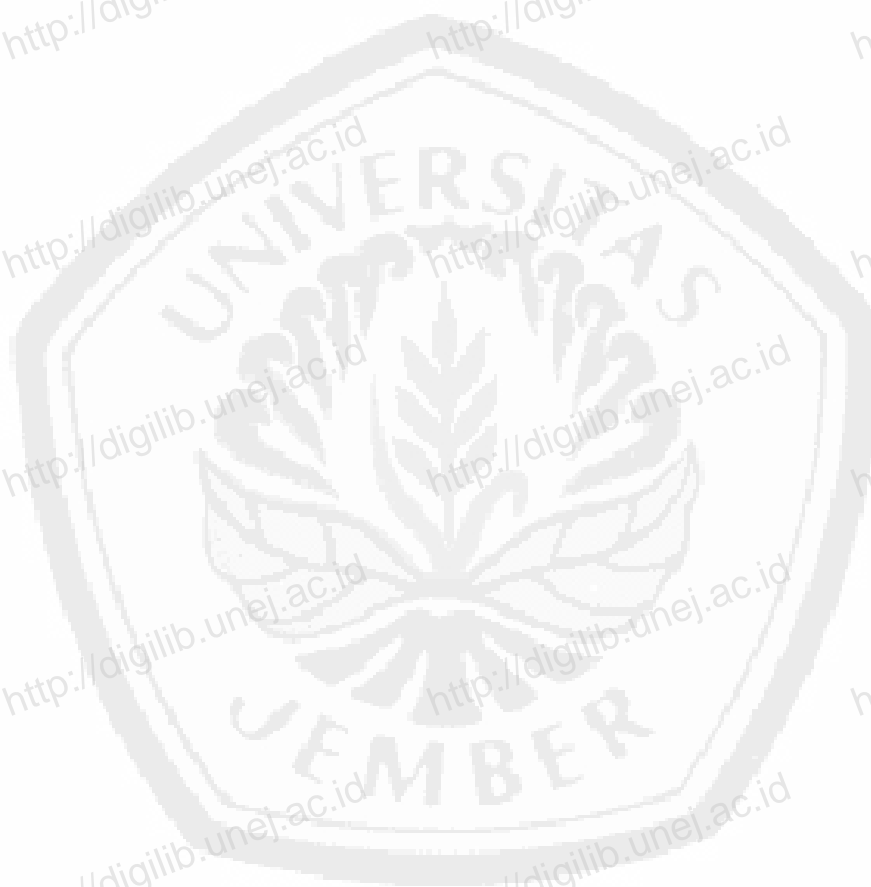
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Anak Usia Prasekolah	12
2.1.1 Pengertian anak usia prasekolah.....	12
2.1.2 Perkembangan anak usia prasekolah	13
2.2 Sibling Relationship	18
2.2.1 Pengertian <i>sibling relationship</i>	18
2.2.2 Tipe <i>sibling relationship</i>	18
2.3 Sibling Rivalry	20
2.3.1 Pengertian <i>sibling rivalry</i>	20
2.3.2 Manifestasi <i>sibling rivalry</i>	21
2.3.3 Faktor yang mempengaruhi <i>sibling rivalry</i>	26
2.3.4 Tipe <i>sibling rivalry</i>	32
2.3.5 Dampak <i>sibling rivalry</i>	33
2.3.6 Penatalaksanaan <i>sibling rivalry</i>	35
2.4 Bermain	36
2.4.1 Pengertian bermain	36
2.4.2 Fungsi bermain	37
2.4.3 Klasifikasi permainan	39
2.5 Konsep Cooperative Play	42
2.5.1 Pengertian <i>cooperative play</i>	42
2.5.2 Karakteristik <i>cooperative play</i>	42
2.5.3 Tujuan <i>cooperative play</i>	43
2.5.4 Jenis-jenis <i>cooperative play</i>	43
2.6 Keterkaitan <i>cooperative play</i> terhadap reaksi langsung <i>sibling rivalry</i>	50
2.7 Peran Perawat dalam Cooperative Play	52
2.8 Kerangka Teori	52
BAB 3. KERANGKA KONSEP.....	54
3.1 Kerangka Konsep	54
3.2 Hipotesis Penelitian.....	55

BAB 4. METODE PENELITIAN	56
4.1 Desain Penelitian	56
4.2 Populasi dan Sampel Penelitian	57
4.2.1 Populasi penelitian	57
4.2.2 Sampel penelitian	57
4.2.3 Teknik penentuan sampel	57
4.2.4 Kriteria sampel penelitian	58
4.3 Lokasi penelitian	59
4.4 Waktu penelitian	59
4.5 Definisi Operasional	59
4.6 Pengumpulan Data	61
4.6.1 Sumber data	61
4.6.2 Teknik pengumpulan data	61
4.6.3 Alat pengumpulan data	65
4.6.4 Uji validitas	67
4.6.5 Uji realibilitas	68
4.7 Pengolahan Data	69
4.7.1 <i>Editing</i>	69
4.7.2 <i>Coding</i>	70
4.7.3 <i>Entry</i>	70
4.7.4 <i>Cleaning</i>	70
4.8 Analisa Data	71
4.9 Etika Penelitian	72
4.9.1 Lembar persetujuan (<i>informed consent</i>)	72
4.9.2 Keanoniman (<i>anonymity</i>)	72
4.9.3 Kerahasiaan	73
4.9.4 Asas kemanfaatan	73
4.9.5 Asas keadilan	74

BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN	75
5.1 Hasil Penelitian	77
5.1.1 Data Umum	77
5.1.2 Data Khusus	79
5.2 Pembahasan	83
5.2.1 Reaksi langsung <i>sibling rivalry</i> anak usia prasekolah sebelum dilakukan intervensi <i>cooperative play</i>	83
5.2.2 Reaksi langsung <i>sibling rivalry</i> setelah dilakukan intervensi <i>cooperative play</i>	87
5.2.3 Perbedaan reaksi langsung <i>sibling rivalry</i> pada anak usia pra sekolah sebelum dan sesudah diberi <i>cooperative play</i>	92
5.3 Keterbatasan Penelitian	97
5.3.1 Responden	97
5.3.2 Peneliti	97
BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN	98
6.1 Simpulan	98
6.2 Saran	99
6.2.1 Bagi Penelitian	99
6.2.2 Bagi Perawat di Instansi Pendidikan	100
6.2.3 Bagi Instansi Pelayanan Kesehatan	100
6.2.4 Bagi Masyarakat	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	52
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	53
Gambar 4.1 Rancangan <i>Non equivalent control group</i>	55

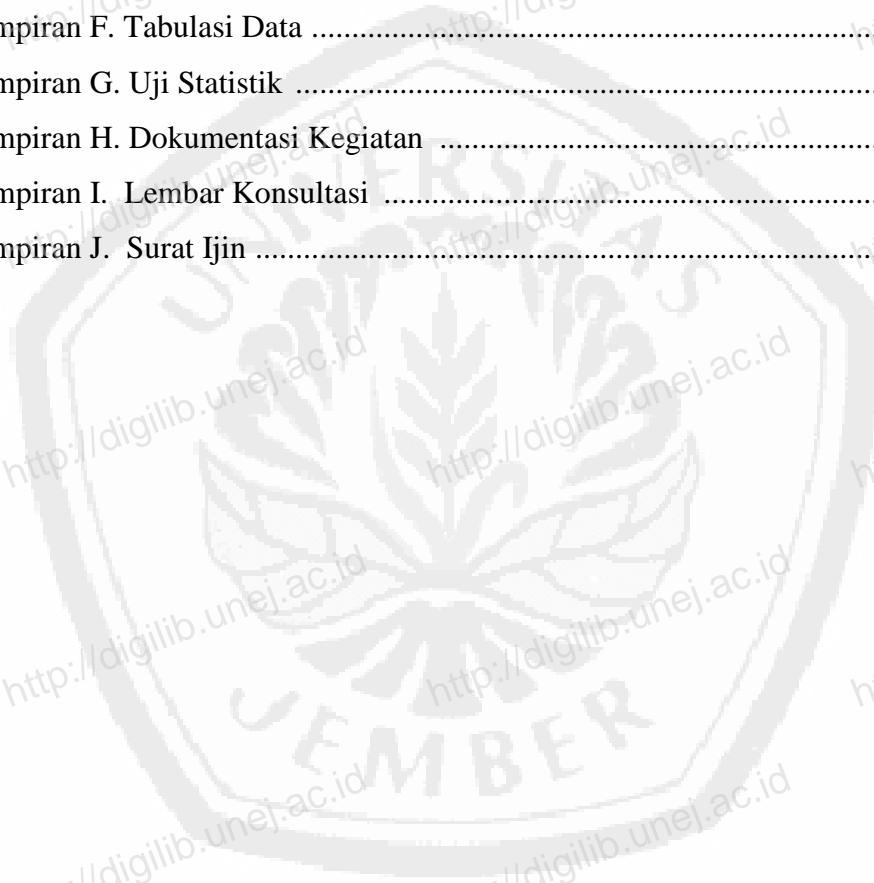


DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional	59
Tabel 5.1 Karakteristik umum pasangan saudara kandung usia prasekolah pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen	77
Tabel 5.2 Distribusi reaksi langsung <i>sibling rivalry</i> anak usia prasekolah sebelum dilakukan intervensi <i>cooperative play</i> pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	80
Tabel 5.3 Distribusi reaksi langsung <i>sibling rivalry</i> anak usia prasekolah setelah dilakukan intervensi <i>cooperative play</i> pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	81
Tabel 5.4 Perbedaan reaksi langsung <i>sibling rivalry</i> anak usia prasekolah sebelum dan setelah pemberian intervensi <i>cooperative play</i> pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Lembar <i>informed</i>	107
Lampiran B. Lembar <i>consent</i>	108
Lampiran C. Kuesioner penelitian	109
Lampiran D. Standar operasional prosedur <i>cooperative play</i>	113
Lampiran E. Lembar observasi reaksi langsung <i>sibling rivalry</i>	117
Lampiran F. Tabulasi Data	123
Lampiran G. Uji Statistik	124
Lampiran H. Dokumentasi Kegiatan	125
Lampiran I. Lembar Konsultasi	127
Lampiran J. Surat Ijin	133



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan individu yang unik dan bukan merupakan miniatur orang dewasa. Secara harfiah, anak tinggal dan diasuh oleh orang tua dalam suatu keluarga (Supartini, 2004). Anak yang tinggal dalam sebuah keluarga, sebagian besar tumbuh bersama dengan setidaknya satu saudara kandung. Hubungan kedekatan dengan saudara kandung baik itu hubungan kakak ataupun adik merupakan hubungan yang paling lama yang dimiliki oleh seseorang. Pernyataan tersebut dapat dikatakan demikian karena interaksi antar saudara kandung dimulai ketika anak masih kecil dan terus berlanjut sepanjang hidup anak (Sanders dalam Edwards, *et al.*, 2006).

Hubungan antar saudara kandung diistilahkan sebagai *sibling relationship* yang memiliki pengertian sebagai hubungan yang dilihat dari jumlah total interaksi, baik verbal atau non verbal, antara dua individu atau lebih yang mempunyai orang tua biologis sama. *Sibling relationship* antar saudara kandung akan menghasilkan hubungan antar individu yang saling berbagi pengetahuan, persepsi, sikap, kepercayaan, serta perasaan mengenai satu sama lain dari waktu ke waktu yang dimulai ketika salah satu anak menyadari kehadiran saudara kandungnya (Cicirelli, 1996).

Anak pertama dalam sebuah keluarga akan mengawali *sibling relationship* ketika adiknya lahir dan dirawat dalam keluarga. Kehadiran adik dapat menimbulkan pengalaman yang positif dalam diri setiap anak, seperti kehadiran adik dapat menjadi teman baru, sikap saling berbagi akan muncul, dan serta saling belajar untuk mengembangkan kemampuan sosial mereka (Ferrer dan McCrea, 2002). Pengalaman negatif juga dapat muncul, terutama ketika salah satu atau kedua anak memasuki usia prasekolah. Snowman (dalam Patmonodewo, 1995) menjelaskan bahwa salah satu ciri emosional anak usia prasekolah adalah mudah marah dan iri hati kepada anak lain, sehingga perilaku agresi secara verbal atau nonverbal dapat ditunjukkan oleh anak untuk melawan saudara kandungnya (Mittman, 1981 dalam Nakita, 2008).

Sibling rivalry merupakan suatu bentuk semangat kecemburuan, kompetisi, dan atau kemarahan antara kakak dan adik yang dapat dimulai sejak kelahiran adik dalam keluarga. *Sibling rivalry* merupakan hal yang umum dan biasa terjadi pada anak yang tumbuh dalam keluarga, namun juga merupakan hal yang perlu menjadi perhatian bagi orang tua (Boyse, 2007). Boyle (1999) mengatakan bahwa hampir 75% anak yang memiliki saudara kandung mengalami reaksi *sibling rivalry*. Hasil penelitian Gottlieb dan Mendelson (1990, dalam Sawicki, 1997) terhadap anak usia prasekolah yang mempunyai adik, didapatkan hasil bahwa 93% ibu melaporkan bahwa anak pertama mengalami reaksi *sibling rivalry*. Penelitian yang dilakukan oleh Roscoe, *et al.* (1987, dalam Hoffman dan Edward, 2004) melaporkan bahwa rata-rata terjadinya reaksi *sibling rivalry* yang berupa kekerasan/agresi pada saudara kandung adalah sebesar 60-80 %.

Reaksi yang dimunculkan anak yang mengalami *sibling rivalry* terhadap saudara kandungnya dapat bermacam-macam. Hurlock (1978) secara garis besar membagi reaksi *sibling rivalry* menjadi reaksi langsung dan reaksi tidak langsung. Reaksi langsung dapat diwujudkan sebagai agresi secara verbal dan non-verbal pada saudara kandungnya. Reaksi langsung secara verbal biasanya ditunjukkan dengan perilaku anak berteriak, membentak, memerintah, menghakimi, mengejek, menyalahkan, menjelek-jelekan, menertawakan ketika saudara sedih atau sakit, mengancam, serta mengabaikan ketika diajak bicara. Reaksi langsung secara non-verbal biasanya ditunjukkan dengan perilaku agresi yang mengarah ke arah fisik seperti memukul, menggigit, mencubit, mendorong, menendang, hingga melempar benda seperti mainan, sepatu, dan benda kecil lainnya. (Hurlock, 1978; Sawicki, 1997; Hoffman & Edward, 2004; Daly&Perez, 2009)

Reaksi tidak langsung pada *sibling rivalry* adalah jenis reaksi yang bersifat lebih halus sehingga sukar untuk dikenali. Anak biasanya dapat mengungkapkan rasa itu secara terbuka dan halus dengan perilaku seperti anak kecil untuk mendapatkan perhatian orang tua, mengompol, pura-pura sakit, menangis, dan berpura-pura menyayangi adiknya (Hurlock, 1978). Kematangan dan kemandirian merupakan salah satu reaksi tidak langsung yang positif dari *sibling rivalry*. Penelitian dari Nadekman dan Begun (1982, dalam Sawicki, 1997) menunjukkan bahwa selain ada penurunan tingkah laku yang dilaporkan oleh ibu akibat kehadiran anak dalam keluarga, ibu juga melaporkan adanya tingkah laku positif pada anak seperti kematangan dan penguasaan kemampuan baru.

Thompson (2004) mengatakan bahwa reaksi *sibling rivalry* merupakan penyebab utama terjadinya konflik pada anak dan saudara kandungnya. Epkins dan Dedmon (1999) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa konflik yang paling sering terjadi antar saudara kandung adalah konflik yang lebih bersifat agresi atau reaksi langsung. Reaksi langsung ini akan sangat memungkinkan untuk menjadi semakin meningkat apabila kedua saudara kandung memiliki jarak usia yang cukup dekat. Helms dan Turner (1976) menegaskan bahwa konflik antar saudara kandung atau *sibling rivalry* sangat sering ditemukan apabila jarak usia anak dengan saudara kandungnya antara 1,5 - 3 tahun.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret tahun 2012 didapatkan data bahwa menurut sensus penduduk tahun 2010 jumlah anak usia 0-9 tahun di Kecamatan Jenggawah adalah sebesar 13. 673 jiwa (BPS, 2012), sedangkan jumlah anak usia prasekolah yang sedang menempuh pendidikan TK di Kecamatan Jenggawah adalah sebesar 1860 siswa. Desa Cangkring merupakan desa dengan jumlah anak usia prasekolah terbanyak dengan jumlah 407 atau sekitar 22 % dibandingkan tujuh desa lainnya di Kecamatan Jenggawah. Wawancara terstruktur dilakukan oleh peneliti pada 10 orang ibu yang memiliki anak usia prasekolah didapatkan data bahwa ibu-ibu tersebut menyatakan anak-anaknya pernah bertengkar dengan saudara kandungnya. Enam ibu diantaranya menyatakan bahwa anak-anaknya sering bertengkar dan ibu yang lainnya menyatakan jarang.

Pertengkaran yang terjadi pada anak-anak dilakukan secara verbal atau non-verbal terhadap saudara kandungnya. Pertengkaran yang terjadi secara verbal sebagian besar dilakukan oleh anak dengan membentak serta mengejek saudara kandungnya, sedangkan secara non-verbal sebagian besar dilakukan anak dengan memukul, mendorong, dan melempar benda seperti mainan atau sandal. Pernyataan-pernyataan ibu-ibu tersebut memberikan suatu kesimpulan bahwa reaksi langsung *sibling rivalry* yang berupa reaksi agresi verbal atau non-verbal muncul ketika anak usia prasekolah sedang berkonflik dengan saudara kandungnya.

Sibling rivalry yang terjadi antar saudara kandung dapat berawal dari suatu kompetisi pada anak untuk memperebutkan perhatian orang tua yang dapat memunculkan reaksi emosi ekstrim (Bedford dan Volling; Dunn, dalam Noller, *et al.*, 2007). *Sibling rivalry* yang terjadi diantara saudara kandung akan dapat menyebabkan dampak positif dan negatif pada anak. Penelitian dari Dunn dan Brown (dalam Thompson, 2004) menemukan bahwa salah satu dampak positif *sibling rivalry* adalah anak-anak akan memperoleh pengertian yang lebih baik mengenai motif, perasaan, dan tingkah laku seseorang selama bertengkar. Sedangkan dampak negatif dari *sibling rivalry* adalah terjadinya konflik pada pasangan kakak adik akan menyebabkan trauma fisik, psikis, dan akan dapat menjadi konflik yang berkepanjangan.

Orang tua perlu memiliki suatu metode khusus untuk mengatasi masalah *sibling rivalry* yang terjadi antar saudara kandung. Lusa (2010) menjelaskan beberapa hal yang dapat menjadi strategi yang dapat dilakukan orang tua dalam menangani *sibling rivalry* diantaranya: (1) tidak membandingkan antara anak satu sama lain; (2) membiarkan anak menjadi diri pribadi mereka sendiri; (3) menyukai bakat dan keberhasilan anak-anak; (4) memberikan perhatian setiap waktu atau pola lain ketika konflik biasa terjadi; (5) membuat anak-anak mampu bekerja sama daripada bersaing antara satu sama lain dengan kegiatan kooperatif.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan langsung pada anak yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* adalah dengan membuat anak bekerja sama dalam kegiatan kooperatif. Kegiatan kooperatif yang dapat dilakukan adalah kegiatan dalam bentuk permainan. Masa anak-anak dikenal sebagai masa untuk bermain dan mencari kesenangan sambil belajar. Bermain mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena dengan bermain anak akan dapat mengungkapkan konflik yang dialaminya, menyalurkan tenaga dengan baik, serta dapat memiliki kesempatan untuk bergaul dengan anak lainnya (Soetjningsih, 1995).

Salah satu jenis permainan yang dapat digunakan sebagai suatu metode mengatasi konflik dengan cara meningkatkan kerja sama adalah jenis permainan kooperatif (*cooperative play*). *Cooperative play* merupakan salah satu jenis permainan yang ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Wong, 2008).

Fletcher (2010) mengatakan bahwa *cooperative play* lebih menekankan pada partisipasi, tantangan, dan melakukan hal yang menyenangkan daripada untuk mengalahkan kawan yang ikut serta dalam permainan. Permainan ini juga lebih menekankan pada bermain daripada melakukan persaingan ataupun konflik.

Cooperative play dapat meminimalkan perselisihan yang biasa terjadi karena dengan permainan ini masing-masing anak akan memiliki peran sendiri-sendiri (Montolalu, 2007).

Cooperative play menuntut setiap anak untuk berkoordinasi dengan baik bersama anak lainnya (saudara kandungannya) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama. *Cooperative play* bertujuan untuk melatih kerjasama dan pengendalian diri setiap anak yang terlibat dalam permainan tersebut. Permainan ini dirancang dan dikhususkan untuk anak usia prasekolah hingga usia sekolah. Kegiatan permainan bersama yang dilakukan anak akan mengurangi egosentrisme dan reaksi agresi yang biasa ditunjukkan oleh anak usia prasekolah (Montolalu, 2007).

Penelitian yang dilakukan oleh April K., Hinitz, Peterson, dan Quilitch (1994) dengan judul "*Cooperative Games: A Way to Modify Aggressive and Cooperative Behaviors in Young Children*" didapatkan hasil bahwa model permainan kooperatif dapat meningkatkan tingkah laku kooperatif serta menurunkan reaksi agresi pada anak usia prasekolah setelah perlakuan selama 30 hari. Tingkah laku kooperatif yang ditargetkan pada penelitian tersebut adalah anak-anak usia prasekolah dapat melakukan kerja sama, saling berbagi, serta saling tolong menolong dengan anak lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana metode bermain kooperatif (*cooperative play*) dapat menjadi solusi untuk mengatasi reaksi langsung *sibling rivalry* yang terjadi pada anak usia prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh *cooperative play* terhadap reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *cooperative play* terhadap reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik umum responden penelitian
- b. Mengidentifikasi reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah sebelum diberikan *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember;

- c. Mengidentifikasi reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah setelah diberikan *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember;
- d. Menganalisis perbedaan reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia pra sekolah sebelum dan sesudah diberi *cooperative play* di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh *cooperative play* terhadap reaksi langsung *sibling rivalry* pada saudara kandung usia pra sekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi salah satu acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya dengan tema terkait bagi mahasiswa PSIK khususnya mahasiswa PSIK Universitas Jember.

1.4.2 Manfaat Bagi Instansi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi, studi literatur, serta pengembangan penelitian tentang *sibling rivalry* sehingga dapat meningkatkan kompetensi peserta didik, terutama bagi perawat/calon perawat yang berada di institusi pendidikan.

1.4.3 Manfaat Bagi Instansi Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan rujukan untuk penerapan metode *cooperative play* bagi anak prasekolah yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan perawat anak di puskesmas atau di rumah sakit agar dapat meningkatkan kualitas asuhan keperawatan anak dalam mengatasi *sibling rivalry* dengan menggunakan metode bermain *cooperative play*.

1.4.4 Manfaat Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan masyarakat terutama bagi orang tua yang memiliki anak usia prasekolah dan mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* untuk dapat menggunakan *cooperative play* sebagai suatu upaya mengatasi reaksi *sibling rivalry* yang terjadi pada anak. Guru yang mengajar di taman kanak-kanak atau *play group* dapat mengatasi konflik yang sering terjadi pada anak usia prasekolah dengan metode bermain kooperatif.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian terdahulu yang mendasari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Ela Ariesita Kusumaningtyas, S.Kep.,Ns. dengan judul “Aktivitas Bermain Peran Dalam Merubah Perilaku *Sibling Rivalry* (Studi Pada Anak Usia Sekolah Kelas 1 (5-7 Tahun) di RSDBI Tunjungsekar I dan SDN Tunjungsekar II Malang)”. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh aktivitas bermain peran dalam merubah perilaku *sibling rivalry* pada anak usia sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental pretest* dan *posttest* dengan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2011. Variabel independen dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain peran, sedangkan variabel dependen adalah perilaku *sibling rivalry*. Hasil penelitian dianalisa menggunakan uji statistik *Wilcoxon test*.

Perbedaan pada penelitian sebelumnya adalah pada variable independen yang digunakan, yaitu pada penelitian sebelumnya menggunakan aktivitas bermain peran dalam merubah perilaku *sibling rivalry* sedangkan penelitian sekarang menggunakan *cooperative play* dalam mempengaruhi reaksi langsung *sibling rivalry*. Perbedaan selanjutnya adalah populasi dan sampel penelitian terdahulu menggunakan anak usia sekolah, sedangkan penelitian sekarang menggunakan anak usia prasekolah. Hasil penelitian dari peneliti terdahulu dianalisa menggunakan uji statistik *Wilcoxon test*, sedangkan peneliti sekarang menganalisa dengan uji statistik *Mann-Whitney U Test*.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Usia Prasekolah

2.1.1 Pengertian Anak Usia Prasekolah

Markum (1991) menjelaskan bahwa masa prasekolah adalah masa saat anak memasuki usia 2 hingga 6 tahun dimana pertumbuhan melambat, aspek jasmani bertambah, mekanisme motorik bertambah, dan cepat menangkap pelajaran yang dipelajari dari lingkungannya.

Potter dan Perry (2005) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan anak usia prasekolah adalah anak yang dilihat dari segi usianya mendekati 3 tahun sampai dengan usia 6 tahun.

Biechler dan Snowman (dalam Patmonodewo, 2003) menjelaskan bahwa anak usia prasekolah adalah anak-anak yang memasuki usia 3 tahun hingga 6 tahun dan biasanya mengikuti program prasekolah atau *kindergarten*.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat dinyatakan bahwa anak usia prasekolah adalah anak yang jika dilihat dari segi usia berada pada rentang usia 3 tahun hingga 6 tahun yang mengalami peningkatan aspek fisik dan psikis sesuai dengan tugas tumbuh kembangnya.

2.1.2 Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti: perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 1995). Usia prasekolah merupakan dasar perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta anak didalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Jenis - jenis perkembangan anak usia prasekolah adalah (Rochmah, 2005; Yusuf, 2004; dan Wong, 2008):

a. perkembangan fisik dan motorik

Usia prasekolah akan membuat otot-otot anak menjadi lebih kuat dan tulang-tulang tumbuh menjadi besar dan keras. Perkembangan sistem saraf pusat memberikan kesiapan kepada anak untuk lebih dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan terhadap tubuhnya. Lapisan urat saraf ini membantu transmisi impuls-impuls saraf secara cepat, yang memungkinkan pengontrolan terhadap kegiatan-kegiatan motorik lebih seksama dan efisien. Perkembangan motorik berarti perkembangan pada pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Keterampilan motorik sangat berfungsi untuk penyesuaian sosial dan penyesuaian pribadi anak.

b. perkembangan psikososial

Erickson (dalam Wong, 2008) menjelaskan bahwa pada usia prasekolah, anak akan berada pada fase pengembangan rasa inisiatif vs rasa bersalah.

Tugas psikososial utama pada periode prasekolah adalah menguasai rasa inisiatif. Anak pada tahap ini sedang berada dalam stadium belajar energik seperti melakukan kegiatan bermain, belajar, dan hidup sepenuhnya serta merasakan rasa pencapaian dan kepuasan yang sebenarnya dalam aktivitas.

Konflik timbul ketika anak telah melampaui batas kemampuan mereka dan memasuki serta mengalami rasa bersalah karena tidak berperilaku atau bertindak dengan benar. Perasaan bersalah, ansietas, dan takut juga bisa diakibatkan oleh pikiran yang berbeda dengan perilaku yang diharapkan.

c. perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif anak usia prasekolah ditekankan pada aspek kesiapan untuk sekolah dan pelajaran sekolah. Proses berpikir anak sangat penting untuk dipersiapkan untuk memasuki usia sekolah dan melakukan aktivitas sekolah. Piaget (dalam Wong, 2008) menjelaskan bahwa anak usia prasekolah secara kognitif tengah memasuki fase praoperasional. Fase praoperasional dilalui oleh anak dalam rentang usia 2 tahun sampai 7 tahun. Fase ini dibagi menjadi dua tahap: yang pertama adalah fase prakonseptual yang dimulai dari usia 2 tahun sampai 4 tahun dan yang kedua adalah fase pikiran intuitif yang dimulai dari usia 4 tahun sampai 7 tahun. Salah satu transisi utama selama kedua fase tersebut adalah perpindahan dari pikiran egosentris total menjadi kesadaran sosial dan kemampuan untuk mempertimbangkan sudut pandang orang lain. Namun, egosentrisitas masih terlihat pada anak usia ini. Pemikiran anak usia prasekolah sering kali dijelaskan sebagai pikiran magis. Hal tersebut dikarenakan egosentrisme

dan alasan transduktif mereka yang mempercayai bahwa pikiran adalah yang paling berkuasa. Pikiran tersebut menempatkan mereka pada posisi yang rentan untuk merasa bersalah dan bertanggung jawab terhadap pikiran buruk, yang secara kebetulan terjadi sesuai dengan kejadian yang diharapkan.

d. perkembangan moral

Kohlberg (dalam Wong, 2008) menjelaskan bahwa tingkat prakonvensional atau pramoral adalah tingkatan perkembangan moral yang sedang dilalui anak usia prasekolah. Perkembangan penilaian moral anak prasekolah sedang berada pada tingkat yang paling dasar dengan terdapat sedikit perhatian mengenai suatu kesalahan. Anak usia prasekolah berperilaku sesuai dengan kebebasan atau batasan yang berlaku pada suatu tindakan. Pada orientasi hukuman dan kepatuhan, anak akan menilai apakah suatu tindakan baik atau buruk bergantung dari hasilnya yang berupa hukuman atau penghargaan. Anak yang dihukum akan memberikan pelajaran bahwa tindakan yang telah dilakukan anak tersebut berarti buruk dan apabila anak tidak dihukum, maka tindakan tersebut berarti baik tanpa memperhitungkan makna tindakan tersebut. Anak yang berusia 4 sampai 7 tahun adalah anak yang berada pada tahap orientasi instrumental naif yang segala tindakan ditunjukkan ke arah pemuasan kebutuhan mereka dan lebih jarang ditunjukkan pada kebutuhan orang lain.

e. perkembangan berbicara (bahasa)

Bahasa terus berkembang selama periode prasekolah. Berbicara terutama masih menjadi pembawa komunikasi egosentris. Anak prasekolah semakin banyak menggunakan bahasa tanpa memahami makna dari kata-kata tersebut, terutama konsep kanan dan kiri, sebab-akibat, dan waktu. Anak bisa menggunakan konsep secara benar tetapi hanya dalam keadaan yang telah mereka pelajari. Misalnya, mereka bisa mengetahui bagaimana memakai sepatu dengan mengingat bahwa kaitan sepatu selalu berada dibagian luar kaki. Namun, jika memakai sepatu lain yang tidak memiliki kaitan, mereka tidak tahu lagi sepatu mana yang cocok untuk kakinya.

Perkembangan bahasa anak usia prasekolah sebagai berikut :

- 1) anak sudah mulai bisa menyusun kalimat tunggal yang sempurna;
- 2) anak sudah mampu memahami tentang perbandingan, misalnya bola tenis lebih kecil dari bola sepak;
- 3) anak banyak menanyakan nama dan tempat;
- 4) anak sudah banyak menggunakan kata-kata yang berawalan dan berakhiran;
- 5) anak sudah dapat menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya;
- 6) tingkat berpikir anak sudah lebih maju, anak banyak menanyakan soal waktu, sebab akibat melalui pertanyaan-pertanyaan: kapan, kemana, mengapa, dan bagaimana.

f. perkembangan sosial

Pada usia prasekolah, perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebaya. Tanda-tanda perkembangan sosial pada tahap ini adalah :

- 1) anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain;
- 2) sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan;
- 3) anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain;
- 4) anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain, atau teman sebaya.

Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosiopsikologis keluarganya. Apabila di lingkungan keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu, maka anak akan memiliki kemampuan atau penyesuaian sosial dalam hubungan dengan orang lain. Anak tinggal dan diasuh oleh orang tua dan sebagian besar tumbuh bersama dengan setidaknya satu saudara kandung dalam lingkungan keluarga (Supartini, 2004). Hubungan tersebut akan memberikan interaksi antar individu yang akan terjadi hubungan saling berbagi pengetahuan, persepsi, sikap, kepercayaan, serta perasaan mengenai satu sama lain dari waktu ke waktu yang akan berpengaruh juga terhadap perkembangan anak. Hubungan ini dinamakan sebagai *sibling relationship* (Cicirelli, 1996).

2.2 *Sibling Relationship*

2.2.1 Pengertian *Sibling Relationship*

Sibling adalah saudara kandung dengan kriteria dua atau lebih anak yang mempunyai orang tua biologis yang sama (Cicirelli, 1996). *Sibling relationship* merupakan hubungan antar saudara kandung baik hubungan secara fisik ataupun non fisik yang berlangsung sejak saudara kedua lahir. *Sibling relationship* adalah hubungan yang paling bertahan lama diantara semua hubungan keluarga karena hubungan ini dianggap unik dan sangat berpengaruh bagi anak. *Sibling relationship* dapat ditunjukkan dengan tindakan yang terlihat maupun yang tersembunyi dalam sebuah hubungan seperti pemikiran subjektif dan komponen afektif (Bank dan Khan, Goetting, dalam Shulman dan Spitz, 2005).

Berdasarkan pengertian diatas, *sibling relationship* dapat dinyatakan sebagai jumlah interaksi total, baik tindakan yang terlihat (fisik, komunikasi verbal, dan non verbal) maupun tersembunyi (pikiran dan afeksi) antara dua individu atau lebih yang saling berbagi (secara timbal balik) pengetahuan, persepsi, tingkah laku, kepercayaan dan memiliki perhatian antara satu sama lain, yang dimulai ketika satu pihak menyadari kehadiran pihak lain.

2.2.2 Tipe *Sibling Relationship*

Bee dan Boyd (2004) membagi *sibling relationship* menjadi beberapa tipe, yaitu:

a. *caregiver relationship*

Caregiver relationship adalah hubungan saudara kandung dimana salah satu saudara menjadikan hubungan saudara kandung seperti hubungan orang tua kepada anaknya. Tipe ini umum terjadi pada pasangan kakak perempuan dengan adik laki-laki dimana kakak perempuan sangat menyayangi adiknya dan berperan seperti ibu menyayangi anaknya.

b. *buddy relationship*

Buddy relationship adalah tipe hubungan saudara kandung dimana masing-masing anak mencoba menjadi setara dengan saudaranya dan mereka dapat menikmati hubungan persaudaraan tersebut. Tipe ini biasanya muncul pada pasangan kakak adik perempuan dimana keduanya merasa sama.

c. *critical or conflictual relationship*

Critical or conflictual relationship adalah tipe hubungan saudara kandung yang terjadi apabila salah satu anak mendominasi anak yang lainnya dengan menggoda dan bertengkar.

d. *rival relationship*

Rival relationship adalah tipe hubungan saudara kandung yang memiliki elemen yang sama dengan *critical relationship* dengan tingkat yang rendah dalam dukungan dan pertemanan. *Rivalrous* atau *critical relationships* biasanya terjadi pada pasangan kakak adik dengan rentang usia yang dekat (kurang dari 4 tahun) dan sangat tinggi pada pasangan kakak beradik yang sama-sama berjenis kelamin laki-laki.

e. *casual or uninvolved relationship*

Casual or uninvolved relationship adalah tipe hubungan saudara kandung yang terjadi jika antar saudara kandung atau antar kakak beradik tidak begitu terlibat dengan hubungan *sibling*.

2.3 *Sibling Rivalry*

2.3.1 Pengertian *Sibling Rivalry*

Sibling rivalry merupakan suatu sikap antagonis yang ditunjukkan oleh seorang anak kepada saudara kandungnya yang muncul dalam kondisi pertengkaran atau perkelahian antar anak dalam keluarga yang dimulai dari saling menarik rambut atau tidak berbagi mainan satu sama lainnya (Boyle, 1999).

Sibling rivalry adalah permusuhan antara saudara kandung yang ditunjukkan dengan munculnya sikap negatif dan ketegangan antar saudara akibat situasi dan kondisi tertentu (Boyse, 2007).

Sibling rivalry adalah kecemburuan, persaingan, dan pertengkaran antar saudara kandung akibat suatu kondisi tertentu di sebuah keluarga yang memiliki dua orang anak atau lebih (Lusa, 2010). *Sibling rivalry* termasuk kedalam tipe *rival relationship* dari *sibling relationship* (Bee dan Boyd, 2004). *Sibling rivalry* terjadi jika anak merasa mulai kehilangan kasih sayang dari orang tua dan merasa bahwa saudara kandung adalah saingan dalam mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua (Setiawati, 2008).

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan diatas, dapat dinyatakan bahwa *sibling rivalry* adalah suatu sikap negatif/antagonis yang terdiri dari kecemburuan, persaingan, dan pertengkaran yang terjadi pada anak yang memiliki saudara kandung dalam suatu keluarga akibat suatu situasi atau kondisi tertentu yang terjadi diantara keduanya, seperti jika salah satu anak merasa kurang diperhatikan oleh orang tua yang lebih memperhatikan anak yang lainnya, dan atau berebut mainan atau benda yang diinginkan anak dari saudara kandungnya.

2.3.2 Manifestasi *Sibling Rivalry*

Manifestasi *sibling rivalry* secara garis besar dapat dibagi menjadi dua berdasarkan reaksi yang dimunculkan dari anak. Reaksi tersebut secara garis besar dibagi menjadi reaksi secara langsung dan reaksi secara tidak langsung (Hurlock, 1978; Sawicki, 1997; Hoffman & Edward, 2004; Daly & Perez, 2009).

a. reaksi langsung *sibling rivalry*

Reaksi langsung *sibling rivalry* adalah perilaku yang dimunculkan oleh anak dan berwujud agresi pada saudara kandung. Reaksi agresi yang ditunjukkan dapat berupa reaksi agresi secara verbal dan non-verbal.

Reaksi langsung secara verbal dapat ditunjukkan dengan:

1) berteriak

Berteriak memiliki arti melakukan seruan dengan suara keras dan tinggi.

Hal ini biasanya dilakukan oleh anak ketika berkonflik dengan saudaranya sebagai tanda bahwa anak tersebut tidak suka dengan kehadiran saudaranya (Hasan, 2003).

2) membentak

Membentak memiliki arti mengeluarkan kata-kata dengan suara keras dengan tujuan untuk mengintimidasi orang lain. Membentak akan menunjukkan dominasi anak terhadap saudaranya. Contohnya: kakak membentak adik agar adik takut dan tidak melawan (Hasan, 2003).

3) memerintah

Memerintah memiliki arti menyuruh seseorang untuk melakukan sesuatu atas dasar tunduk pada orang yang member perintah. Anak yang lebih tua biasanya sering memanfaatkan usianya untuk dapat mendominasi adiknya (Hasan, 2003). Contohnya: kakak menyuruh adik dengan kasar untuk mengambil minum untuknya.

4) mengejek/menyindir/menjelek-jelekan

Mengejek/menyindir/menjelek-jelekan pada dasarnya memiliki pengertian untuk menjatuhkan orang lain dengan menunjukkan kelemahannya. Anak dapat melakukan reaksi ini untuk menjatuhkan mental saudaranya di depan orang lain termasuk orang tua (Hasan, 2003). Contohnya: kakak mengejek adiknya dengan sebutan gendut, kurus, jelek, dan sebutan yang lainnya.

5) menghakimi (*judgement*)

Menghakimi memiliki arti menjatuhkan keputusan. Anak yang lebih tua biasanya menghakimi adiknya ketika adiknya melakukan kesalahan ataupun tidak melakukan kesalahan (Hasan, 2003). Hal ini dilakukan sebagai suatu cara untuk mendominasi adik.

6) menyalahkan

Menyalahkan memiliki arti menyatakan salah atau melemparkan kesalahan kepada orang lain. Anak dapat menyalahkan saudaranya ketika berbuat salah sebagai suatu mekanisme koping (Hasan, 2003).

Contohnya: ketika kakak merusak suatu barang, maka dia akan melempar kesalahan pada adiknya yang kecil.

7) menertawakan

Menertawakan biasanya dilakukan oleh anak ketika saudara yang tidak disukai sedang sedih atau sakit sebagai wujud agresinya atau rasa tidak sukanya kepada saudaranya (Hasan, 2003). Contohnya ketika adik terjatuh dari sepeda mainannya, kakak akan tertawa keras.

8) mengancam

Mengancam memiliki pengertian pernyataan untuk mengingatkan bahwa akan ada perlakuan yang akan merugikan pihak yang diancam. Anak biasanya mengancam saudaranya ketika sedang berada pada kondisi yang membahayakan, misal ketika kakak merusak perabot rumah, maka kakak akan mengancam adik agar tidak mengadukan pada orang tuanya (Hasan, 2003).

9) mengabaikan

Mengabaikan memiliki pengertian tidak menghiraukan respon yang diberikan oleh orang lain. Anak yang tidak suka dengan saudaranya terkadang tidak menghiraukan ketika diajak berbicara oleh saudaranya (Hasan, 2003).

Reaksi langsung secara non-verbal ditunjukkan dengan perilaku agresi yang mengarah ke arah fisik seperti:

1) memukul

Memukul merupakan salah satu perwujudan perlawanan anak terhadap saudaranya dengan cara menghantamkan benda atau bagian tubuh kepada saudara kandungnya (Hasan, 2003).

2) menggigit

Menggigit merupakan suatu upaya perlawanan dengan menggunakan gigi sebagai senjata (Hasan, 2003).

3) mencubit

Mencubit adalah gerakan tangan menjepit dengan ibu jari dan telunjuk pada kulit. Tujuannya sebagai perlawanan terhadap anak terhadap saudaranya yang memiliki konflik dengannya (Hasan, 2003).

4) mendorong

Mendorong adalah tindakan yang dilakukan untuk menjauhkan atau menjatuhkan orang lain. Contoh: kakak mendorong adik untuk menjauh dari mainan yang dimainkannya (Hasan, 2003).

5) menendang

Menendang adalah tindakan kekerasan yang dilakukan dengan menggunakan kaki untuk menjatuhkan/menghantam orang/benda. Contoh: kakak marah kepada adik dan menendang meja di dekatnya (Hasan, 2003).

6) melempar

Melempar biasanya dilakukan oleh anak ketika marah kepada saudaranya.

Benda yang dilempar biasanya mainan yang menjadi rebutan, sepatu, dan lainnya. Benda yang dilempar bisa hanya dilempar saja atau bisa juga dilemparkan ke saudara yang dia benci (Hasan, 2003).

- b. Reaksi tidak langsung pada *sibling rivalry* adalah jenis reaksi yang bersifat lebih halus sehingga sukar untuk dikenali. Anak biasanya dapat mengungkapkan rasa itu secara terbuka dan halus seperti: (1) perilaku seperti anak kecil; (2) anak sering mengompol lagi; (3) anak pura-pura sakit untuk menarik perhatian orang tua; (4) anak sering menangis tanpa sebab yang jelas; (5) anak terkadang berpura-pura menyayangi adiknya. Selain itu ada pula reaksi yang muncul berupa kematangan dan kemandirian anak. Kematangan dan kemandirian merupakan salah satu manifestasi yang positif dari *sibling rivalry*. Penelitian dari Nadekman dan Begun (1982, dalam Sawicki 1997) menunjukkan bahwa selain ada penurunan tingkah laku yang dilaporkan oleh ibu akibat kehadiran anak dalam keluarga, ibu juga melaporkan adanya tingkah laku positif pada anak seperti kematangan dan penguasaan kemampuan baru.

2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi *Sibling Rivalry*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya reaksi *sibling rivalry* pada seorang anak (Sawicki, 1997 dan Anderson, 2006), faktor - faktor tersebut antara lain:

a. usia anak saat hadirnya adik dalam keluarga

Usia anak saat hadirnya adik dalam keluarga merupakan faktor penting dalam munculnya *sibling rivalry* pada anak. Semakin muda usia anak saat hadirnya adik, akan semakin besar kemungkinan anak tersebut mengalami *sibling rivalry*. Gottlieb dan Mendelson (dalam Sawicki, 1997) melakukan penelitian terhadap anak usia di bawah 4 tahun yang mempunyai adik. Adanya regresi tingkah laku pada anak dilaporkan oleh 93% ibu dan regresi ini diakibatkan oleh hadirnya adik dalam keluarga. Kondisi seperti ini terjadi karena anak dibawah usia di bawah 4 tahun sibuk mengeksplorasi lingkungan mereka. Helms dan Turner (1976) menambahkan bahwa *sibling rivalry* dapat berkembang apabila rentang usia anak antara 1,5-3 tahun. Konflik dan tingkah laku agresi akan cenderung berkembang dan sering terjadi pada anak dengan rentang usia yang sekitar 1-3 tahun (dalam Epkins dan Dedmon, 1999).

b. jenis kelamin

Jenis kelamin merupakan faktor lain yang mempengaruhi besar dan perkembangan *sibling rivalry* pada diri seorang anak. Penelitian yang dilakukan oleh Naelman dan Begun (1982, dalam Sawicki, 1997) menemukan bahwa anak laki-laki akan menunjukkan lebih banyak

penurunan tingkah laku akibat kehadiran adik dalam keluarga dibandingkan dengan anak perempuan. Berdasarkan penelitian dari Dunn dan Kendrick (1982, dalam Sawicki 1997), kakak perempuan akan menunjukkan lebih banyak perbuatan positif dibandingkan dengan kakak laki-laki. Perbuatan positif tersebut seperti lebih perhatian kepada adik, dan lebih mandiri. Sementara itu, *sibling rivalry* lebih tinggi pada pasangan kakak/adik dengan jenis kelamin yang sama dibandingkan dengan kakak/adik dengan jenis kelamin berbeda. Pada kakak/adik dengan jenis kelamin yang sama, *sibling rivalry* cenderung tinggi pada pasangan kakak-adik laki-laki (Stewart *et al.* dalam Bee dan Boyd, 2004).

c. urutan anak dalam keluarga

Anak sulung adalah anak yang biasanya dianggap memiliki beban paling berat karena harus bisa menjadi panutan, menjaga, serta harus mau mengalah kepada adiknya. Kondisi ini sering membuat anak sulung protes kepada orang tuanya. Anak tengah umumnya mempunyai kepribadian tengah yang ambigu antara anak sulung dan anak bungsu. Anak tengah biasanya terdorong untuk menyamai atau melebihi kakaknya tapi juga ada ketakutan untuk dilampaui oleh adiknya. Anak bungsu atau anak terakhir biasanya sebagai anak yang paling disayang dan dimanja oleh orang tuanya.

d. kepribadian dan temperamen anak

Kepribadian dan temperamen anak dapat mempengaruhi reaksi anak akibat kehadiran adik dalam keluarga dan dapat mempengaruhi terjadinya reaksi *sibling rivalry*. Anak yang lebih aktif dan impulsif cenderung akan mempunyai masalah tingkah laku dan akan berhubungan dengan banyaknya kecemburuan, pertengkaran, serta konflik dengan saudara. Namun Sawicki (1997) menambahkan bahwa tidak semua anak dengan temperamen yang tinggi memiliki konflik dengan saudaranya. Kondisi tersebut dikarenakan anak yang memiliki temperamen yang tinggi tidak pasti memiliki reaksi agresi yang tinggi.

e. lingkungan sekitar tempat tinggal (*neighbourhood*)

Kualitas lingkungan sosial di sekitar tempat tinggal anak juga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak. Penelitian yang dilakukan oleh Wilson dan Hernstern (1994) menunjukkan bahwa anak yang tinggal di lingkungan sosial yang buruk (banyak kekerasan, pertengkaran, dan permusuhan), maka akan membentuk kepribadian anak yang buruk. Akibat dari keadaan ini sifat agresi anak akan tinggi terhadap orang lain termasuk terhadap saudara kandungnya.

f. faktor orang tua

Tingkah laku orang tua, dukungan, serta gaya komunikasi orang tua dapat mempengaruhi respon kakak terhadap hadirnya adik dalam keluarga dan dapat mempengaruhi *sibling rivalry* yang terjadi pada anak.

Selain itu, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *sibling rivalry* yang datang dari orang tua. Faktor-faktor tersebut dapat memperbesar kemungkinan terjadinya *sibling rivalry* pada anak terhadap saudara kandungnya yang antara lain:

1) orang tua terlalu memperhatikan salah satu anaknya

Orang tua terlalu memperhatikan salah satu anaknya dapat terjadi pada keluarga dengan anak yang mempunyai masalah kesehatan atau anak berkebutuhan khusus. Keluarga tersebut akan memberikan perhatian yang lebih banyak pada anak yang mengalami masalah kesehatan dan terkesan mengabaikan anak lain yang dianggap normal. Kondisi seperti ini juga akan memicu semangat kecemburuan pada anak terhadap saudaranya dan akan menimbulkan *sibling rivalry* diantara kedua anak.

2) salah satu anak menjadi anak favorit orang tua

Orang tua yang memiliki anak favorit (*favoritism*) akan menimbulkan kecemburuan pada anak lainnya yang juga menuntut perhatian yang sama. Contohnya: orang tua lebih memperhatikan anak yang sering mendapat peringkat 1 di sekolah dibandingkan anak lainnya yang tidak pernah membuat bangga orang tuanya.

3) orang tua sering membandingkan anak mereka

Perbandingan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak-anaknya akan membuat salah satu anak menjadi tidak suka atas perbandingan yang diunggulkan kepada saudara kandungnya. Perbandingan seperti ini biasanya terjadi pada usia kanak-kanak pertengahan. Pada usia tersebut,

anak berpartisipasi pada aktivitas yang lebih besar, oleh karena itu orang tua cenderung untuk membandingkan sikap, kemampuan, dan prestasi anak yang satu dengan anak yang lain.

4) jenis hubungan yang dibentuk orang tua terhadap anaknya

Jenis hubungan yang dapat dibentuk oleh orang tua terhadap anaknya dapat dibagi menjadi jenis hubungan yang positif dan negatif. Hubungan positif bisa terjadi apabila orang tua tidak melarang anak yang lebih tua untuk berinteraksi dengan adiknya. Orang tua yang membangun hubungan positif dengan anak tertua serta menghargai kebutuhan dan perasaan anak, akan mengembangkan hubungan yang positif antar anak dan meminimalkan terjadinya *sibling rivalry*. Sebaliknya orang tua yang melarang, menginterupsi, dan membatasi interaksi anak yang lebih tua terhadap adiknya, akan menghasilkan hubungan yang negatif.

5) pola asuh orang tua

Pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anaknya akan berpengaruh terhadap munculnya reaksi *sibling rivalry* pada anak dan saudara kandungnya. Penelitian Febrianti (2010) menjelaskan bahwa pola asuh demokratis lebih bersifat meminimalkan *sibling rivalry* yang terjadi pada anak dengan saudara kandungnya. Lain hal dengan pola asuh otoriter dan permisif yang lebih meningkatkan reaksi *sibling rivalry* diantara saudara kandung.

6) teknik *parenting*

Teknik *parenting* yang biasa digunakan orang tua seperti hukuman fisik atau strategi intervensi hukuman pada anak yang berbuat salah, akan menimbulkan pengalaman buruk bagi anak. Pengalaman ini akan berkembang dan menjadi suatu perilaku agresi pada anak. Perilaku agresi ini akan menjadi suatu cara bagi anak untuk menyelesaikan konflik ketika berkonflik dengan orang lain, termasuk konflik dengan saudaranya.

7) *rejection* dan *neglect* (penolakan dan penelantaran)

Penolakan dan penelantaran yang dilakukan oleh orang tua pada salah satu anak akan menyebabkan anak yang ditelantarkan memiliki dendam yang dapat dilampiaskan pada anak yang disayang. Kondisi ini biasanya sebagai wujud dari favoritisme salah satu anak dibandingkan anak yang lain atau dapat juga karena orang tua terlalu memperhatikan anak lainnya yang berkebutuhan khusus (Hoffman dan Edward, 2004).

8) *dethronement*

Penelitian Dunn dan Kendrick (dalam Sigelman dan Rider, 2006) ditemukan bahwa perhatian ibu terhadap anak pertama akan berkurang setelah hadirnya anak kedua. Berkurangnya perhatian dari ibu, anak pertama merasa seperti *dethroned* atau turun tahta. *Dethronement* merupakan pengalaman yang bisa menyebabkan stress pada anak dan anak akan menjadi lebih susah diatur, lebih banyak meminta, lebih bergantung, dan sering mengalami masalah tidur, makan, dan aktivitas toilet.

2.3.4 Tipe *Sibling Rivalry*

Tipe *sibling rivalry* menurut Lamb, Sutton, dan Smith dibagi menjadi dua tipe, yaitu *adult-initiated rivalry* dan *sibling generated rivalry* (Lamb, Sutton dan Smith, 1982 dalam Usner dan McNemey, 2001)

a. *adult-initiated rivalry*

Adult-initiated rivalry merupakan *sibling rivalry* yang muncul akibat perbandingan yang dilakukan oleh orang tua atau orang dewasa yang dekat dengan anak. Perbandingan ini dibagi dua yaitu perbandingan yang terlihat (*overt comparison*) dan perbandingan yang tidak terlihat (*covert comparison*). Perbandingan yang terlihat merupakan perbandingan yang jelas, tajam, dan sangat cepat dirasakan oleh anak. Contohnya ketika orang tua membandingkan kedua anak mereka dengan mengunggulkan salah satu anak kepada anak lainnya. Perbandingan ini dengan sengaja dibuat oleh orang tua kepada anak sebagai contoh agar bisa mencapai tingkah laku tertentu. Namun, anak akan mengartikan dorongan orang tua ini dengan perasaan rendah diri dan malu yang akan memunculkan *sibling rivalry* pada anak.

b. *sibling generated rivalry*

Sibling generated rivalry merupakan *sibling rivalry* yang muncul akibat perbandingan yang dilakukan oleh anak. Perbandingan ini sering dilakukan oleh anak laki-laki dibandingkan dengan anak perempuan. Perbandingan ini dilakukan akibat dari persaingan terhadap perhatian, pengakuan serta kasih sayang orang tua dan juga perebutan kekuasaan dan posisi pada saudara kandung.

2.3.5 Dampak *Sibling Rivalry*

Sibling rivalry yang terjadi terus menerus akan memberikan dampak positif dan dampak negatif pada anak. *Sibling rivalry* mempunyai dampak positif terutama terlihat dari penyelesaian pertengkaran pada pasangan saudara kandung. Pertengkaran pada pasangan saudara kandung akan menimbulkan kemampuan perspektif yang lebih baik pada anak (Perner *et al.*, dalam Bomb, 2005). Kondisi ini disebabkan karena pasangan saudara kandung bisa membuat anak berlatih bernegosiasi, berkompromi, dan menyelesaikan konflik (dalam Bomb, 2005). Penelitian dari Dunn dan Brown (dalam Thompson, 2004) menemukan bahwa anak-anak akan memperoleh pengertian yang lebih baik mengenai motif, perasaan, dan tingkah laku seseorang selama bertengkar. Seorang anak yang suatu ketika dapat mengerti tindakan dan pikiran orang lain selama bertengkar, maka akan mempengaruhi bagaimana anak berpikir dan bertingkah laku. Anak tersebut akan menemukan bahwa ada cara lain dalam melihat sebuah situasi yang sama. Kondisi yang demikian akan membuat *sibling rivalry* mempengaruhi pola pikir anak. Akhirnya, ketika anak berargumen dengan saudaranya dapat berkaitan dengan pengambilan sudut pandang yang efektif, yang merupakan bentuk dari pengertian sosial (Dunn, 1988; Dunn dan Slomkwoski, 1992 dalam Thompson, 2004). Dalam hal ini, bukan hanya anak dapat melihat sudut pandang orang lain, namun mereka juga dapat melihat situasi dari sudut pandangan yang berbeda.

Sibling rivalry dapat juga menyebabkan dampak negatif pada anak. Salah satu dampak negatif *sibling rivalry* adalah terjadinya konflik pada pasangan kakak adik baik konflik fisik atau konflik non-fisik. Thompson (2004) mengatakan bahwa *sibling rivalry* merupakan penyebab utama terjadi konflik pada anak dan saudara kandungnya. Konflik yang terjadi secara fisik akan menyebabkan terjadinya cedera fisik pada anak, seperti terluka, memar, dan cedera lainnya. Gracia *et al.* (2000, dalam Shaffer, 2002) mengatakan jika terjadi perkelahian dan konflik terjadi terus-menerus dan tidak melibatkan campur tangan orang tua, maka akan mengakibatkan perilaku agresi dan anti sosial di luar rumah. *Sibling rivalry* yang berkepanjangan dan sudah diluar kendali orang tua dapat mengakibatkan tanda-tanda depresi atau ansietas (kecemasan) pada anak (Steinberg, 2003). Selain itu *sibling rivalry* yang sangat negatif, penuh dengan kekerasan ketika anak berumur 3-4 tahun, akan menyebabkan perilaku antisosial lima tahun kemudian (Richman, Graham, dan Stevenson dalam Mussen *et al.*, 1990).

2.3.6 Penatalaksanaan *Sibling Rivalry*

Beberapa hal yang perlu diperhatikan orang tua untuk mengatasi *sibling rivalry*, antara lain (Lusa, 2010):

- a. tidak membandingkan antara anak satu sama lain, karena hal tersebut akan semakin memicu kecemburuan antar anak;
- b. menghargai dan menyukai bakat serta keberhasilan anak-anak dalam mengerjakan sesuatu.
- c. memberikan perhatian setiap waktu atau pola lain ketika konflik biasa terjadi.
- d. mengajarkan anak-anak cara-cara positif untuk mendapatkan perhatian dari satu sama lain.
- e. bersikap adil sangat penting, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan anak sehingga adil bagi anak satu dengan yang lain berbeda.
- f. merencanakan kegiatan keluarga yang menyenangkan bagi semua orang.
- g. meyakinkan setiap anak mendapatkan waktu yang cukup dan kebebasan mereka sendiri.
- h. tidak perlu langsung campur tangan kecuali saat tanda-tanda akan kekerasan fisik.
- i. dapat berperan memberikan otoritas kepada anak-anak, bukan untuk anak-anak.
- j. memisahkan anak-anak dari konflik tidak menyalahkan satu sama lain.
- k. jangan memberi tuduhan tertentu tentang negatifnya sifat anak.
- l. membuat anak-anak mampu bekerja sama daripada bersaing antara satu sama lain baik dalam melakukan kegiatan bersama seperti belajar atau bermain.

2.4 Bermain

2.4.1 Pengertian Bermain

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak yang dilakukan berdasarkan kesenangannya dan merupakan suatu metode bagaimana anak-anak belajar tentang lingkungan sekitar dan mulai beradaptasi sesuai tumbuh kembangnya dalam mengenal dunia. Bermain tidak hanya sekedar mengisi waktu saja bagi anak, namun merupakan suatu kebutuhan primer seperti halnya makanan dan kasih sayang (Soetjiningsih, 1995).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak baik dilakukan sendiri ataupun berkelompok dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat. Fungsi permainan yang dilakukan anak akan menghasilkan suatu pemahaman pada anak, memberikan informasi pada anak, dan untuk mengembangkan imajinasi anak (Sudono, 1995).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dinyatakan bahwa bermain merupakan suatu aspek yang sangat penting bagi anak yang dilakukan oleh anak dengan penuh kesenangan yang akan memberikan pengalaman pada anak, pemahaman, serta pengembangan imajinasi anak untuk dapat berproses menjadi manusia yang holistik. Bagi anak, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan.

2.4.2 Fungsi Bermain

Anak bermain pada dasarnya agar memperoleh kesenangan, sehingga tidak akan merasa jenuh. Fungsi utama bermain menurut Soetjningsih (1995), antara lain:

a. perkembangan sensoris-motorik

Permainan yang dilakukan oleh anak akan melibatkan aktivitas sensoris-motoris yang merupakan komponen terbesar yang digunakan oleh anak. Hal tersebut akan membuat kemampuan penginderaan anak mulai meningkat dengan adanya stimulasi-stimulasi yang diterima anak seperti: stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan), dan stimulasi kinetik.

b. perkembangan intelektual (kognitif)

Permainan yang dilakukan oleh anak akan dimodifikasi sedemikian rupa untuk 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. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak akan membuat anak 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

Bermain dapat mengembangkan kreativitas dimana melalui kegiatan bermain anak akan belajar mengembangkan kemampuannya dan mencoba merealisasikan ide-idenya.

e. perkembangan kesadaran diri

Bermain yang dilakukan anak akan mengembangkan kemampuannya, membandingkannya dengan orang lain, dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru, serta mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain.

f. perkembangan moral

Bermain yang dilakukan oleh anak akan membuat anak dapat mempelajari nilai yang benar dan salah dari lingkungan, terutama dari orang tua dan guru. Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak akan memberikan kesempatan pada anak untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya.

g. bermain sebagai terapi

Pada saat anak dirawat di rumah sakit, anak akan mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan seperti : marah, takut, cemas, sedih, dan nyeri. Perasaan tersebut merupakan dampak dari hospitalisasi yang dialami anak karena menghadapi beberapa stressor yang ada di lingkungan rumah sakit. Permainan yang dilakukan anak akan melepaskan anak dari ketegangan dan stress yang dialaminya (proses distraksi).

2.4.3 Klasifikasi Permainan

Wong (2008) mengklasifikasikan permainan berdasarkan isinya dan berdasarkan karakteristik sosialnya. Klasifikasi permainan berdasarkan isinya antara lain:

a. bermain afektif sosial (*sosial affective play*)

Permainan ini ditandai dengan adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Usia bayi akan mendapat kesenangan dan kepuasan dari hubungan yang menyenangkan dengan orang tua atau orang lain. Permainan yang biasa dilakukan adalah "cilukba", berbicara sambil tersenyum/tertawa atau sekedar memberikan tangan pada bayi untuk menggenggamnya.

b. bermain untuk senang-senang (*sense of pleasure play*)

Permainan ini menggunakan alat yang bisa menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan. Contohnya dengan menggunakan pasir, anak akan membuat gunung-gunung atau benda-benda apa saja yang dapat dibentuk dengan pasir.

c. permainan ketrampilan (*skill play*)

Permainan ini akan menumbuhkan keterampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Contohnya, bayi akan terampil akan memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain dan anak akan terampil naik sepeda. Jadi keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan.

d. permainan simbolik atau pura-pura (*dramatic play role*)

Permainan anak ini yang memainkan peran orang lain melalui permainannya.

Anak bercelotoh sambil berpakaian meniru orang dewasa. Misalnya, meniru ibu guru, ibunya, ayahnya, atau kakaknya. Apabila anak bermain dengan temannya, akan terjadi percakapan di antara mereka tentang peran orang yang mereka tiru. Permainan ini penting bagi anak untuk memproses / mengidentifikasi terhadap peran tertentu.

Jenis permainan berdasarkan karakteristik sosialnya antara lain:

a. *solitary play*

Solitary play adalah jenis permainan yang dimulai dari bayi hingga usia toddler dan merupakan jenis permainan yang dilakukan sendiri atau independen walaupun ada orang lain di sekitarnya.

b. *pararel play*

Pararel play adalah jenis permainan yang dilakukan oleh suatu kelompok anak balita atau prasekolah yang masing-masing mempunyai permainan yang sama tetapi satu sama lainnya tidak ada interaksi dan tidak saling tergantung dan karakteristik khusus pada usia toddler.

c. *associative play*

Associative play adalah jenis permainan kelompok dengan tanpa tujuan kelompok yang dimulai dari usia toddler dan dilanjutkan sampai usia prasekolah dan merupakan permainan dimana anak dalam kelompok dengan aktivitas yang sama tetapi belum terorganisir secara formal.

d. *cooperative play*

Cooperative play adalah suatu permainan yang terorganisir dalam kelompok, ada tujuan kelompok, dan ada pemimpin yang memimpin permainan dengan mengarahkan permainan pada pencapaian misi tertentu. Permainan ini dimulai dari usia prasekolah dan dapat berlanjut hingga usia sekolah dan remaja.

e. *onlooker play*

Onlooker play adalah jenis permainan yang menekankan pada anak melihat atau mengobservasi permainan orang lain. Permainan ini tidak mengikutkan anak untuk bermain, walaupun anak dapat menanyakan permainan itu. Permainan ini biasanya dimulai pada usia toddler.

f. *therapeutic play*

Therapeutic play adalah jenis permainan yang menjadi pedoman bagi tenaga tim kesehatan, khususnya untuk memenuhi kebutuhan fisik dan psikososial anak selama hospitalisasi. Permainan ini dapat membantu mengurangi stress serta memberikan instruksi perbaikan kemampuan fisiologis anak.

2.5 Konsep *Cooperative Play*

2.5.1 Pengertian *Cooperative Play*

Sugianto (1995) menjelaskan bahwa *cooperative play* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan adanya kerjasama dalam permainannya, dan masing-masing anak memiliki peran dalam permainan tersebut untuk mencapai suatu tujuan dari permainan. Kegiatan bermain bersama ini sebenarnya merupakan sarana untuk anak bersosialisasi atau bergaul serta berbaur dengan anak lain.

Wong (2008) menjelaskan bahwa *cooperative play* merupakan permainan kerja sama yang bersifat teratur dan anak bermain dalam kelompok bersama dengan anak lainnya. Anak-anak akan mendiskusikan dan merencanakan aktivitas yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan dan pencapaiannya memerlukan suatu pengorganisasian aktivitas, pembagian kerja, dan peran bermain dari masing-masing anak untuk berkoordinasi dengan anak lainnya.

2.5.2 Karakteristik *Cooperative Play*

Karakteristik permainan ini adalah dilakukan oleh minimal dua orang anak dan pada saat bermain anak akan berbicara, meminjamkan, meminjam mainan, dan atau bersama-sama menggunakan mainan untuk tujuan yang ingin dicapai bersama. Fletcher (2010) mengatakan bahwa *cooperative play* lebih menekankan pada partisipasi, tantangan, dan melakukan hal yang menyenangkan daripada untuk mengalahkan atau berkonflik dengan seseorang.

2.5.3 Tujuan *Cooperative Play*

Cooperative play bertujuan untuk melatih kerjasama dan pengendalian diri para pemainnya. Permainan ini juga menuntut setiap pemain harus bertindak secara mandiri tanpa bantuan orang dewasa serta berkoordinasi dengan baik untuk kepentingan regunya dalam mencapai tujuan regu atau kelompoknya. Permainan ini mengharapkan anak-anak dapat memiliki muatan salah satu aspek perkembangan, misalnya saja aspek keterampilan sosial. Oleh karena itu permainan ini harus dilakukan secara bersama-sama antara para pemainnya. Setiap permainan untuk anak prasekolah harus dirancang untuk dapat merangsang anak supaya bermain bersama teman-temannya. Hal ini dikarenakan pada usia prasekolah anak berada pada tahapan bermain sosial yang merupakan tonggak penting dalam tahapan perkembangan sosial anak. Kegiatan permainan bersama yang dilakukan anak akan mengurangi egosentrisme anak dan anak secara bertahap dapat berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Pada pelaksanaannya masing-masing anak akan memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan permainan (Montolalu, 2007).

2.5.4 Jenis-Jenis *Cooperative Play*

Jenis-jenis *cooperative play* yang diantaranya adalah (McCain's, 2010; Schrantz, 2010; Waseso, 2002; Rachmawati dan Kurniati, 2010):

a. permainan *head and hands ball*

Permainan *head and hands ball* adalah permainan untuk menjaga bola tetap melambung di udara. Permainan ini mencoba untuk melatih anak dalam meningkatkan kerjasama dengan rekan kelompoknya. Kerjasama terlihat pada saat anak-anak dalam kelompoknya harus berusaha secara bersama-sama supaya bola tetap melambung di udara dan tidak boleh terjatuh.

b. permainan *chan tag*

Permainan *chan tag* adalah permainan membuat rantai. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kerjasama anak. Kerjasama dalam permainan ini terlihat pada saat anak-anak yang menjadi rantai berusaha bersama-sama dalam kelompoknya untuk menangkap sebanyak mungkin teman mereka agar dapat membentuk menjadi sebuah rantai yang banyak.

c. permainan membangun balok bersama

Permainan susun balok adalah permainan edukatif sederhana dengan menggunakan balok-balok kecil yang dapat disusun sedemikian rupa membentuk suatu bangun. Permainan ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak dengan teman-temannya. Anak diharuskan untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah yang sederhana, yaitu memutuskan bersama untuk membangun sesuatu dari balok yang disediakan. Anak dapat memainkan permainan ini secara aktif dalam membangun sesuatu menggunakan bahan/material yang sudah tersedia dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengasah imajinasi anak dan kerja sama anak dengan rekannya dalam menyusun serta merangkai balok-balok menjadi sebuah bangunan menara, gedung, rumah, jalan, dan sebagainya. Selain itu ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan ini, yang antara lain :

1) belajar mengenai konsep

Bermain susun balok akan ditemukan beragam konsep, seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan. Orangtua bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susun balok.

2) belajar mengembangkan imajinasi

Anak membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk.

3) melatih kesabaran

Anak menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu memerlukan kesabaran. Hal ini berarti akan melatih anak untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu.

4) secara sosial anak belajar berbagi

Anak yang bermain susun balok dengan rekannya akan terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si rekan kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk mau membagi balok yang dibutuhkan atau secara bersama membangun sebuah bangunan dengan kerja sama.

5) mengembangkan rasa percaya diri anak

Anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan tentu akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya.

d. permainan teka-teki potongan gambar

Permainan teka-teki potongan gambar atau biasa disebut *puzzle* adalah permainan edukatif sederhana dengan menggunakan gambar utuh yang dapat dipecah-pecah untuk disusun kembali menjadi gambar utuh. Anak dapat memainkan permainan ini secara aktif dalam menyusun kembali potongan-potongan gambar secara tepat dengan menggunakan gambar yang sudah tersedia berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengasah daya ingat, imajinasi, serta kerja sama anak dengan rekannya dalam menyusun serta merangkai potongan gambar tadi menjadi gambar utuh seperti semula. Selain itu ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan ini, yang antara lain:

1) meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Permainan *puzzle* yang dimainkan anak akan memberi kesempatan anak untuk memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Tahap awal mengenal *puzzle*, anak mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan

bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Arahan dan contoh yang ada akan membuat anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

2) meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan.

Bermain *puzzle* secara tanpa disadari, anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya.

3) meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan dan juga secara berkelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi dengan anak lain dalam kelompoknya.

Orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzle* nya, tetapi fungsi orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle*.

e. permainan menyusun huruf bersama

Permainan menyusun huruf bersama bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dengan mengharuskan anak-anak menyusun kepingan huruf menjadi suatu kalimat. Anak harus melakukannya secara bersama-sama dengan teman-teman dalam kelompok agar dapat menyusunnya lebih cepat dibanding kelompok lain.

f. permainan tebak kata

Permainan tebak kata adalah permainan menebak kata yang diperagakan oleh orang tua. Interaksi sosial anak dapat dikembangkan melalui permainan ini, karena dalam pelaksanaannya anak akan diminta untuk mengeluarkan pendapatnya dan masing-masing anak dalam kelompok harus berdiskusi untuk menebak kata yang dimaksud oleh orang tua dengan tepat.

g. permainan petualangan

Permainan petualangan adalah permainan yang membutuhkan kebebasan dalam bergerak dan dibutuhkan ruangan yang aman bagi anak dalam melakukan permainan. Tujuan dari kegiatan permainan ini adalah untuk menumbuhkan interaksi sosial anak antar saudara kandung, orang tua serta interaksi dengan lingkungan diluar rumah.

h. *create your own story*

Create your own story merupakan permainan membuat cerita. Permainan ini akan meminta setiap anak untuk mengungkapkan apa yang dipikirkannya dan menjawab apa yang ditanyakan oleh guru padanya seperti "apa yang sedang kamu pikirkan saat kamu menutup mata?". Permainan ini diakhiri dengan merangkai semua kata-kata yang diucapkan anak menjadi sebuah cerita.

i. permainan tebak gerakan

Permainan tebak gerakan adalah permainan yang dilakukan dengan salah satu anak memeragakan suatu gerakan dan anak lain harus menebak gerakan apakah itu.

j. *ten thing to do*

Ten thing to do adalah permainan melakukan sepuluh perintah. Permainan ini mengharuskan anak untuk percaya diri dan belajar menjadi seorang pemimpin yang bertanggung jawab atas anggotanya. Seorang pemimpin harus mampu melakukan berbagai perintah yang dapat dilaksanakan oleh anggotanya dan perintahnya tersebut tidak boleh berbahaya atau merugikan anggotanya. Anak harus berusaha sendiri tanpa bantuan orang lain untuk mengungkapkan perintahnya agar diikuti oleh anggotanya.

k. *hawaiian hand clap*

Hawaiian hand clap adalah permainan mengingat dan menebak angka. Permainan ini mengharuskan anak untuk dapat menebak angka yang dipegang oleh temannya yang lain serta harus selalu mengingat angkanya sendiri. Permainan ini akan melatih anak untuk berani secara mandiri tanpa bantuan orang lain dalam mengingat angkanya sendiri, dan jika gilirannya berdiri ditengah lingkaran anak harus berani menebak angka temannya dengan benar tanpa bantuan dari siapapun.

l. *sardines*

Sardines adalah permainan menyembunyikan benda kecil. Permainan ini mengharuskan anak untuk berani secara mandiri tanpa bantuan orang lain menebak benda yang disembunyikan oleh teman- temannya dengan benar.

2.6 Keterkaitan *cooperative play* terhadap reaksi langsung *sibling rivalry*

Reaksi langsung *sibling rivalry* merupakan suatu bentuk perilaku yang dimunculkan oleh anak dan berwujud agresi baik agresi secara verbal ataupun non-verbal pada saudara kandungnya. Reaksi langsung secara verbal biasanya ditunjukkan dengan anak berteriak, membentak, memerintah, menghakimi, mengejek, menyalahkan, menjelek-jelekkan, menertawakan, menyindir, mengancam, serta mengabaikan ketika diajak bicara. Reaksi langsung secara non-verbal biasanya ditunjukkan dengan perilaku agresi secara fisik seperti memukul, menggigit, mencubit, mendorong, menendang, hingga melempar benda. (Hurlock, 1978; Sawicki, 1997; Hoffman dan Edward, 2004; Daly dan Perez, 2009).

Sibling rivalry yang terjadi antar saudara kandung perlu menjadi fokus orang tua agar dapat mencari solusi, sehingga reaksi *sibling rivalry* tidak berkepanjangan (Soetjiningsih, 1995). *Sibling rivalry* yang berkepanjangan akan membawa dampak buruk terhadap perkembangan anak. Lusa (2010) menjelaskan bahwa salah satu strategi yang dapat dilakukan dalam mengatasi *sibling rivalry* adalah membuat anak-anak mampu bekerja sama dengan kegiatan kooperatif.

Kegiatan kooperatif pada anak-anak prasekolah harus disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang anak. Masa anak-anak dikenal sebagai masa untuk bermain dan mencari kesenangan sambil belajar. Kegiatan kooperatif yang dapat diterapkan pada anak-anak adalah dengan memilih metode permainan yang kooperatif. Salah satu jenis permainan yang dapat digunakan adalah jenis permainan kooperatif (Montolalu, 2007).

Wong (2008) menjelaskan bahwa *cooperative play* merupakan permainan kerja sama yang bersifat teratur dan anak bermain dalam kelompok bersama dengan anak lainnya. Anak-anak akan mendiskusikan dan merencanakan aktivitas yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Karakteristik permainan ini adalah permainan dilakukan oleh minimal dua orang anak dan pada saat bermain anak akan berbicara, meminjamkan, meminjam mainan, membiarkan mainannya dimainkan oleh rekannya, dan atau bersama-sama menggunakan mainan untuk tujuan yang ingin dicapai bersama. Anak saling mengikuti aturan yang mereka anggap baik.

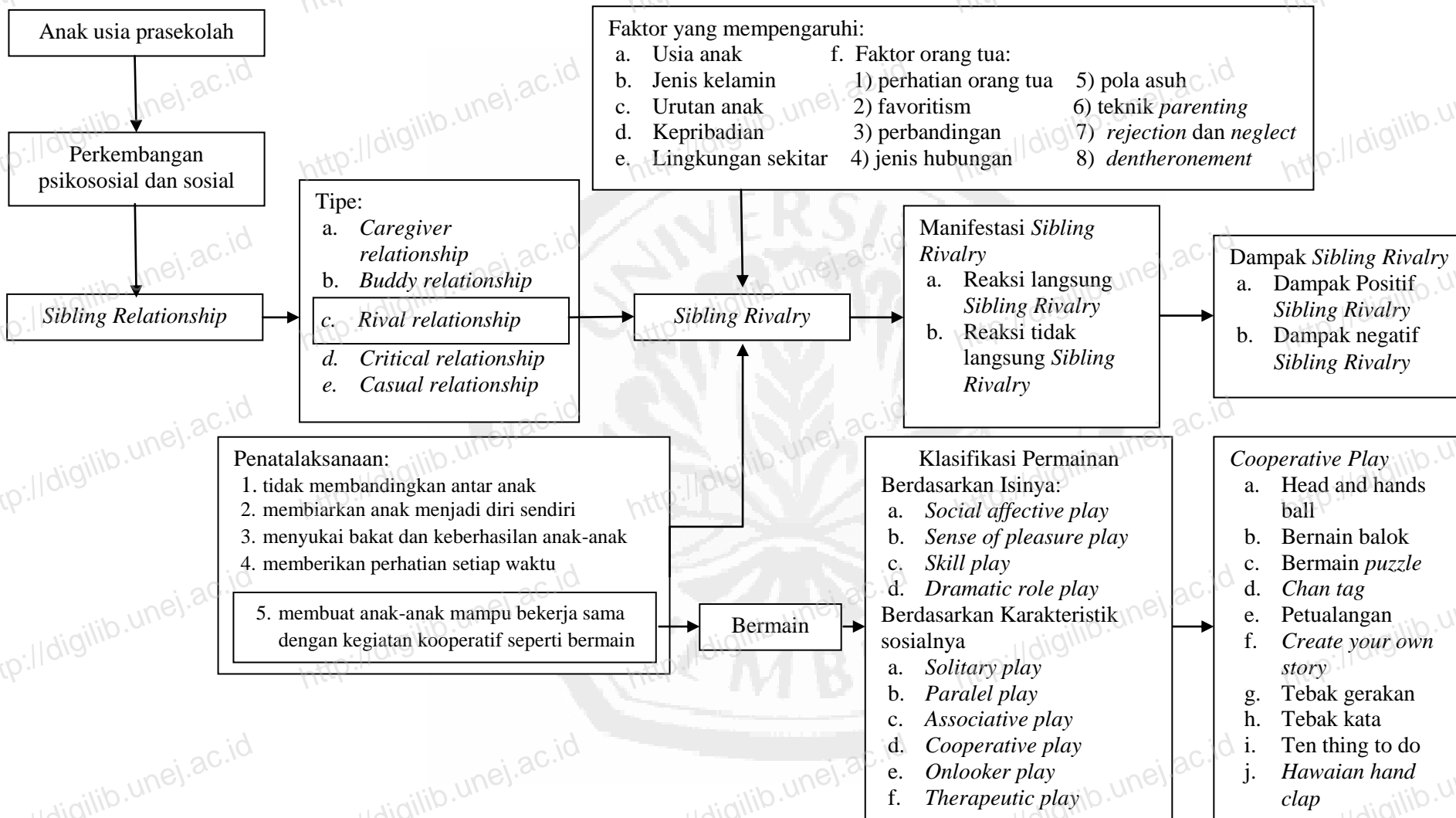
Fletcher (2010) mengatakan bahwa *cooperative play* lebih menekankan pada partisipasi, tantangan, dan melakukan hal yang menyenangkan daripada untuk mengalahkan seseorang. Penelitian yang dilakukan oleh April K., Hinitz, Peterson, dan Quilitch (1994) dengan judul "*Cooperative Games: A Way to Modify Aggressive and Cooperative Behaviors in Young Children*" didapatkan hasil bahwa model permainan kooperatif (*cooperative play*) dapat meningkatkan tingkah laku kooperatif serta menurunkan reaksi agresi pada anak usia prasekolah setelah 30 hari perlakuan. Riset tersebut menegaskan bahwa *cooperative play* terbukti dapat menurunkan reaksi agresi anak usia prasekolah serta dapat meningkatkan tingkah laku kooperatif anak usia prasekolah. Anak usia prasekolah yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* berwujud agresi juga dapat melakukan metode permainan ini untuk menurunkan reaksi agresi yang terjadi. Permainan ini juga menekankan pada bermain daripada melakukan persaingan atau konflik antar pemain atau antar saudara kandung.

2.7 Peran Perawat dalam *Cooperative Play*

Cooperative play merupakan salah satu metode permainan yang dapat dikembangkan menjadi suatu terapi dalam asuhan keperawatan untuk mencapai perubahan spesifik dalam hal perilaku dan perasaan/emosi. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat mengubah perilaku *sibling rivalry* yang berupa reaksi langsung pada anak usia pra sekolah. Perawat berperan sebagai pemberi asuhan keperawatan yaitu memberi terapi *cooperative play* sebagai sebuah jenis terapi bermain yang dapat menjadi alternatif bagi anak untuk dapat bertingkah laku kooperatif dengan saudaranya.

2.8 Kerangka Teori

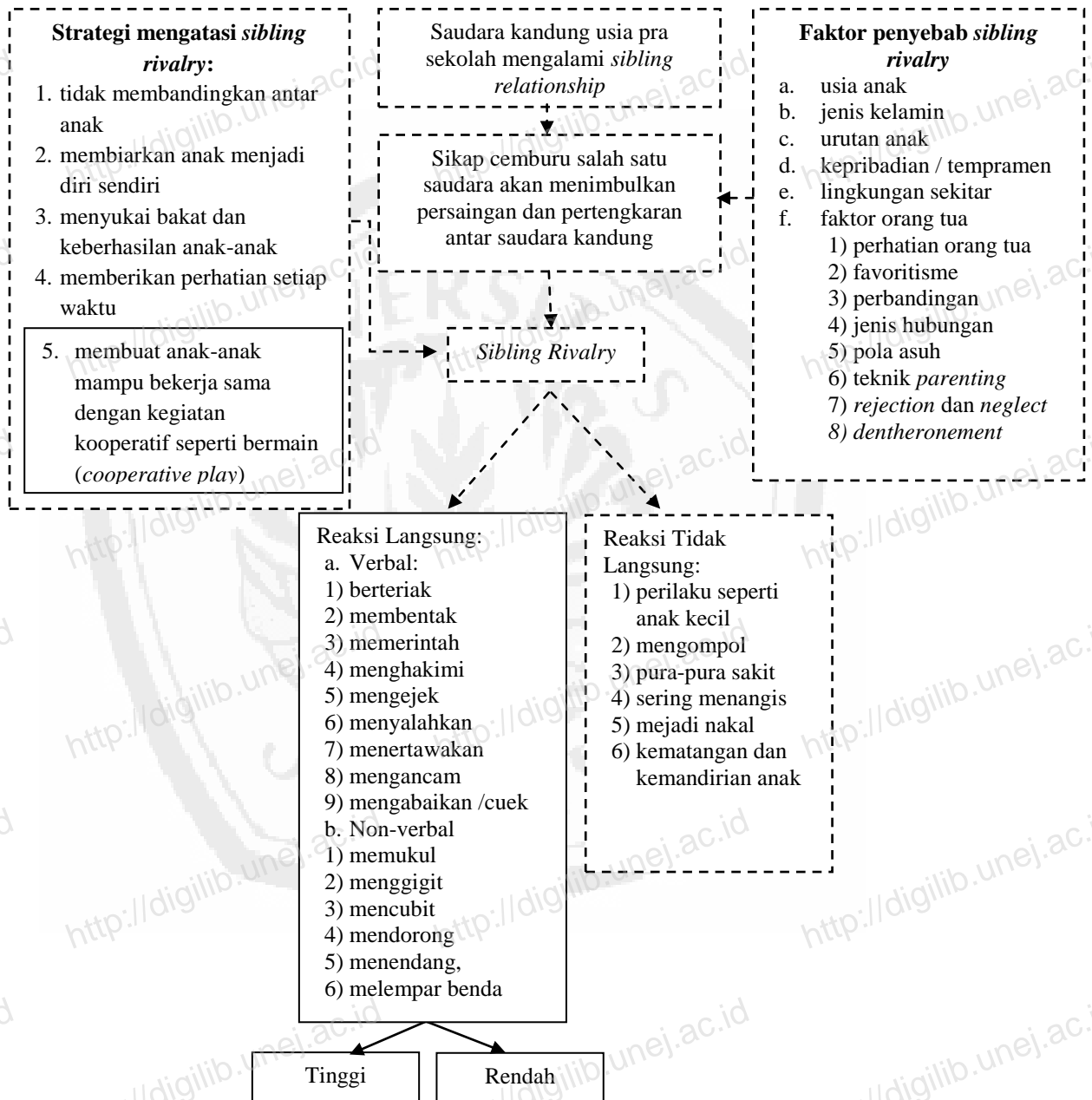
Setelah dijelaskan berbagai pendekatan teori, pada akhir bab ini akan dijelaskan teori-teori mana saja yang nantinya akan dipakai dalam penelitian. Penjelasan tersebut digambarkan dalam bentuk kerangka teori seperti pada gambar 2.1 berikut



Gambar 2.1 Kerangka Teori

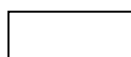
BAB 3. KERANGKA KONSEP

3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian

Keterangan:



: diteliti

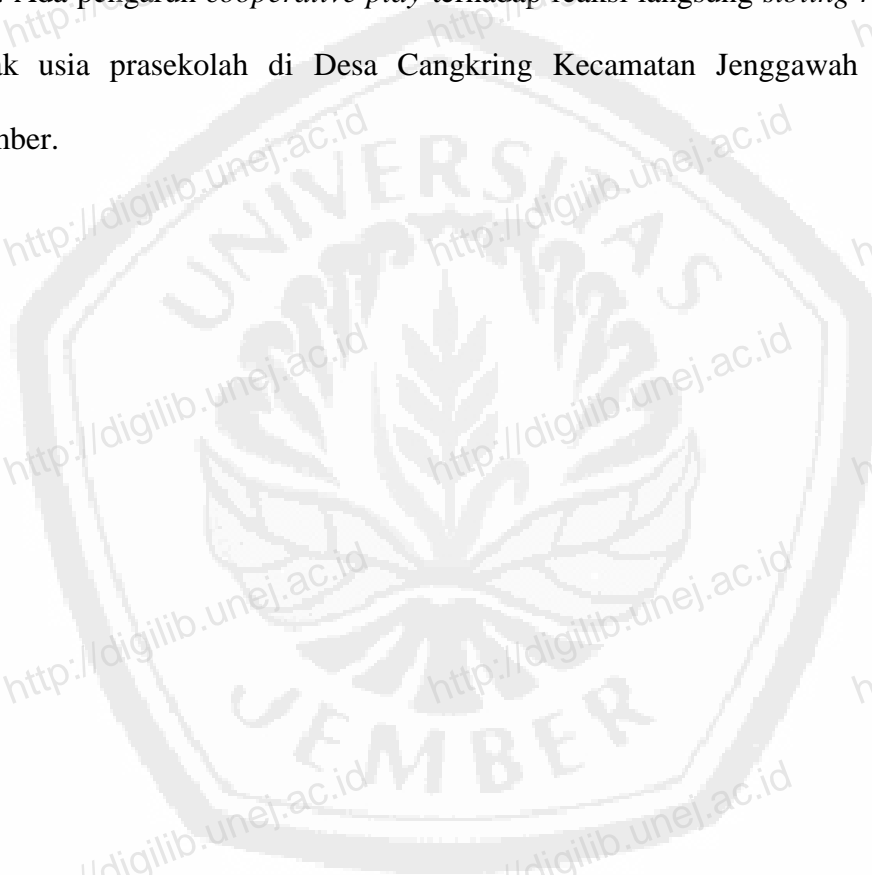


: tidak diteliti

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah kesimpulan sementara penelitian, patokan dengan dugaan atau dalil sementara, yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian tersebut (Notoatmodjo, 2010).

Ha: Ada pengaruh *cooperative play* terhadap reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.



BAB 4. METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan adalah penelitian *quasi eksperimental* dengan rancangan *non equivalent control group*. *Non equivalent control group* adalah rancangan penelitian eksperimen semu dimana selain terdapat kelompok eksperimen, juga ada suatu kelompok pembanding (kontrol) yang serupa (Notoatmodjo, 2010). Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (01 dan 03) disebut dengan *pretest*, sedangkan yang dilakukan setelah eksperimen (02) disebut dengan *posttest* dan (04) adalah *posttest* tanpa perlakuan pada kelompok kontrol (Sugiyono, 2007). Rancangan penelitian dapat digambarkan seperti dibawah ini.

	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	01	P	02
Kelompok Kontrol	03		04

Gambar 4.1 Rancangan *Non equivalent control group*

Keterangan;

- 01 : *Pretest* kelompok eksperimen;
- 02 : *Posttest* kelompok eksperimen;
- 03 : *Pretest* kelompok kontrol;
- 04 : *Posttest* kelompok kontrol;
- P : Intervensi *Cooperative Play*.

4.2 Populasi dan Sampel Penelitian

4.2.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah yang memiliki saudara kandung di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember yaitu sebanyak 65 orang.

4.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2010). Penelitian eksperimen sederhana dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka masing-masing anggota sampel sekitar 10 sampai 30 (Sugiyono, 2007). Sampel dari penelitian ini adalah sebagian dari anak usia prasekolah yang memiliki saudara kandung di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yaitu sebanyak 15 pasang sebagai kelompok eksperimen dan 15 pasang sebagai kelompok kontrol.

4.2.3 Teknik Penentuan Sampel

Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik yang tidak memberi kesempatan yang sama bagi anggota populasi untuk dapat dipilih menjadi sampel.

Pendekatan teknik *non probability sampling* yang digunakan yaitu secara

purposive sampling. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010).

4.2.4 Kriteria Sampel Penelitian

a. kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2010).

Kriteria inklusi dalam penelitian ini terdiri dari:

- 1) responden adalah pasangan saudara kandung yang sama-sama pada usia prasekolah;
- 2) responden memiliki usia antara 3-6 tahun
- 3) responden mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* dengan saudara kandungnya;
- 4) responden yang orang tuanya bersedia menandatangani *informed consent*.

b. kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subyek yang tidak memenuhi kriteria inklusi karena berbagai sebab sehingga tidak dapat menjadi responden penelitian (Notoatmodjo, 2010). Kriteria eksklusi penelitian ini yaitu:

- 1) responden yang berkebutuhan khusus seperti ADHD, autisme, dan lainnya
- 2) responden mengalami sakit selama jangka waktu pemberian intervensi dilakukan oleh peneliti.

4.3 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

4.4 Waktu penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2012 sampai dengan Juni 2012. Waktu penelitian dihitung mulai dari pembuatan proposal sampai penyusunan laporan dan publikasi penelitian.

4.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu varibel independen dan dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah *cooperative play* sedangkan variable dependennya adalah perilaku *sibling rivalry*. Penjelasan definisi operasional dapat dilihat di tabel 4.1.

Tabel 4.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi	Indikator	Alat ukur	Skala	Hasil
1.	Variabel Bebas : <i>Cooperative Play</i>	Serangkaian kegiatan bermain dengan tujuan tertentu(menyusun balok, <i>puzzle</i> , menyusun huruf bersama, tebak gerakan) yang dikerjakan secara bersama oleh anak usia prasekolah dengan saudara kandungnya yang dilakukan dengan pengawasan orang tua dan peneliti, serta di setiap akhir pertemuan dilakukan evaluasi.	-	SOP	-	-
2.	Variabel terikat: Reaksi langsung <i>Sibling Rivalry</i>	Intensitas perilaku agresi anak usia prasekolah yang dilakukan terhadap saudara kandungnya baik secara verbal atau non-verbal	<p>a. Verbal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) berteriak 2) membentak 3) memerintah 4) menghakimi/ menyalahkan 5) mengejek/ menjelekkkan 6) menertawakan ketika saudara sedih atau sakit 7) mengancam 8) mengabaikan ketika diajak bicara <p>b. Non-verbal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) memukul 2) menggigit 3) mencubit 4) mendorong 5) menendang 6) melempar benda 	Kuesioner	Ordinal	Dikategorikan berdasarkan <i>cut of point data</i> menjadi dua kategori dengan <i>coding</i> : Rendah = 0 Tinggi = 1

4.6 Pengumpulan Data

4.6.1 Sumber Data

a. data primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari hasil penilaian *sibling rivalry* melalui lembar kuesioner. Lembar kuesioner berisi beberapa item pertanyaan tertutup yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menilai reaksi langsung *sibling rivalry* pada pasangan saudara kandung.

b. data sekunder

Data sekunder didapatkan dari posyandu dan TK di wilayah responden yang berupa biodata pasangan anak usia prasekolah dan keluarganya di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

4.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat diperlukan untuk mengetahui persebaran data dan cara memperoleh data dari subjek penelitian. *Cooperative play* yang menjadi variabel independen penelitian dilakukan kepada kelompok eksperimen. Reaksi langsung *sibling rivalry* yang merupakan variabel dependen didata dengan menggunakan kuesioner reaksi langsung *sibling rivalry* yang diisi oleh orang tua dari anak-anak yang menjadi responden. Hasil pengukuran berupa data hasil penilaian reaksi langsung *sibling rivalry*. Alur pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti yang telah mendapatkan izin untuk melakukan penelitian melakukan koordinasi dengan pihak Puskesmas Jenggawah yang menaungi Desa Cangkring sebagai tempat penelitian. Peneliti kemudian mengumpulkan data anak usia prasekolah yang memiliki saudara kandung sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi untuk menjadi sampel penelitian. Pengumpulan data anak usia prasekolah dilakukan di posyandu serta TK yang ada di Desa Cangkring. Data yang telah terkumpul sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi kemudian dibagi oleh peneliti menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti kemudian memberikan penjelasan kepada orang tua dari anak yang akan menjadi sampel tentang maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Proses membina hubungan saling percaya antara peneliti dan orang tua yang menjadi responden diakhiri dengan penyerahan lembar *informed consent* yang didalamnya berisi persetujuan bahwa anak-anaknya menjadi responden dalam penelitian ini. Orang tua yang menyetujui kemudian menandatangani lembar *informed consent* dan mengembalikan lembar tersebut kepada peneliti.
- b. *Pretest* dilakukan untuk mengukur reaksi langsung *sibling rivalry* yang terjadi pada responden dimana mencakup reaksi langsung secara verbal dan non-verbal. *Pretest* dilakukan pada orang tua dari responden pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Lembar kuesioner yang diberikan berupa susunan pernyataan reaksi langsung *sibling rivalry* baik secara verbal dan non-verbal.

Kegiatan yang dilakukan saat *pretest* adalah:

- 1) Peneliti memberikan kuesioner pada orang tua responden untuk mengukur reaksi langsung *sibling rivalry* untuk diisi dengan didampingi oleh peneliti.;
- 2) Peneliti memberikan informasi kepada orang tua tentang pengisian lembar kuesioner reaksi langsung *sibling rivalry* serta melakukan pendampingan kepada orang tua dalam pengisian lembar kuesioner jika perlu. Lembar kuesioner yang diberikan berisi pernyataan-pernyataan tentang reaksi langsung *sibling rivalry*. Orang tua perlu memberikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang sesuai dengan perilaku yang dimunculkan anak. Setiap pernyataan dalam lembar kuesioner akan diberikan empat macam pilihan berdasarkan frekuensi kemunculan reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak, yaitu selalu, sering, jarang, dan tidak pernah.

c. *Pretest* yang telah diselesaikan oleh responden, kemudian dikumpulkan pada peneliti. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah memberikan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen.

Kegiatan yang dilakukan selama intervensi adalah sebagai berikut:

- 1) Intervensi *cooperative play* dilakukan selama dua minggu dengan empat kali pertemuan dalam satu minggu. Setiap pertemuan membutuhkan satu kali permainan, dan setiap permainan membutuhkan waktu sekitar tiga puluh menit. Total seluruh intervensi yang dilakukan adalah sebanyak delapan kali.

2) *Cooperative play* yang diberikan pada responden ada empat jenis, yaitu permainan menyusun balok bersama, menyusun teka-teki potongan gambar (*puzzle*), menyusun huruf bersama, serta tebak gerakan. Setiap pertemuan anak yang dilakukan, anak diberi kesempatan untuk memilih untuk memainkan permainan yang diminati. Peneliti memberikan panduan dan membacakan aturan permainan yang harus dilakukan oleh anak selama permainan sesuai dengan SOP yang digunakan oleh peneliti.

3) Intervensi *cooperative play* dilakukan di rumah responden atau di tempat lain sesuai dengan keinginan responden dan ditemani oleh orang tua/keluarga selama pemberian intervensi. Selama proses intervensi berlangsung, peneliti memegang lembar observasi dan melakukan observasi pada responden. Lembar observasi yang digunakan oleh peneliti diadaptasi dari kuesioner reaksi langsung *sibling rivalry*.

d. Intervensi yang telah dilakukan oleh peneliti, kemudian diakhiri dengan *posttest*. *Posttest* dilakukan untuk mengukur reaksi langsung *sibling rivalry* yang terjadi pada responden dimana mencakup reaksi langsung secara verbal dan non verbal. *Posttest* dilakukan pada orang tua dari responden pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Lembar kuesioner yang diberikan berupa susunan pernyataan yang tersusun berdasarkan indikator-indikator reaksi langsung *sibling rivalry* baik secara verbal dan non verbal. Kegiatan yang dilakukan saat *posttest* adalah:

- 1) Peneliti memberikan kuesioner reaksi langsung *sibling rivalry* untuk mengukur reaksi langsung *sibling rivalry* yang diisi oleh orang tua responden dengan didampingi oleh peneliti.;
 - 2) Peneliti memberikan informasi kepada orang tua tentang pengisian lembar kuesioner reaksi langsung *sibling rivalry* serta melakukan pendampingan kepada orang tua dalam pengisian lembar kuesioner jika perlu. Lembar kuesioner yang diberikan berisi pernyataan-pernyataan tentang reaksi langsung *sibling rivalry*. Orang tua perlu memberikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang sesuai dengan perilaku yang dimunculkan anak. Setiap pernyataan dalam lembar kuesioner akan diberikan empat macam pilihan berdasarkan frekuensi kemunculan reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak, yaitu selalu, sering, jarang, dan tidak pernah.
- e. *Posttest* yang telah diselesaikan oleh responden, maka harus dikumpulkan pada peneliti atau numerator.

4.6.3 Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuesioner reaksi langsung *sibling rivalry*. Kuesioner berisi serangkaian pernyataan yang telah disiapkan oleh peneliti dan selanjutnya akan diisi oleh responden. Pernyataan dalam kuesioner mengacu pada indikator reaksi langsung *sibling rivalry* dan bersifat tertutup. Pernyataan terdiri dari pernyataan yang bersifat *favourable* dan *unfavourable*.

Tabel 4.2 *Blue Print* Reaksi Langsung *Sibling Rivalry*

Variabel	Nomor pertanyaan	
	<i>Favourable</i>	<i>unfavourable</i>
Reaksi Langsung:		
Verbal:		
a) Berteriak	1	2
b) Membentak	3, 4	5
c) Memerintah	6, 7	8, 9, 10
d) Menghakimi/menyalahkan	11, 12, 13	14, 15
e) Mengejek/menjelekkkan	16, 17	18, 19
f) Menertawakan	20, 21	22
g) Mengancam	23, 24	25
h) Mengabaikan ketika diajak bicara	26	27
Non-verbal		
a) Memukul	28, 29	30
b) Menggigit	31, 32	33
c) Mencubit	34	35
d) Mendorong	36, 37	38, 39
e) Menendang	40, 41	42
f) Melempar benda	43, 44	45

Nilai dari setiap pertanyaan yang diberikan adalah 4, 3, 2 dan 1. Pertanyaan *favourable* jika jawaban selalu bernilai 4, sering bernilai 3, jarang bernilai 2 dan tidak pernah bernilai 1 sedangkan untuk pertanyaan *unfavourable* jika jawabannya selalu bernilai 1, sering bernilai 2, jarang bernilai 3 dan tidak pernah bernilai 4. Semua hasil penilaian tersebut kemudian dikategorikan menjadi dua yaitu tinggi dan rendah. Pengkategorian berdasarkan *cut of point* data. Jika distribusi data normal maka *cut of point* menggunakan mean, jika distribusi data tidak normal maka *cut of point* menggunakan median.

4.6.4 Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Untuk mendapatkan instrumen yang valid maka instrumen harus di uji terlebih dahulu. Pada penelitian ini uji validitas instrumen pengumpulan data menggunakan *Pearson Product Moment* (r) dengan membandingkan antara skor nilai setiap item pertanyaan dengan skor total pertanyaan. Untuk melihat nilai korelasi tiap-tiap pertanyaan signifikan, maka nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel dimana taraf signifikan yang digunakan adalah 5%. Azwar (2003) menyatakan bahwa instrumen valid jika r hasil $>$ r tabel. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada responden berjumlah 20 orang (Notoatmodjo, 2010).

Uji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini dilakukan pada 20 orang tua yang mempunyai anak prasekolah yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* di Desa Wonojati yang merupakan desa yang letaknya bersebelahan dengan Desa Cangkring yang merupakan daerah penelitian. Pengambilan tempat dilakukannya uji validitas tersebut dengan alasan selain satu wilayah kecamatan dengan tempat penelitian, juga memiliki karakteristik yang hampir sama dengan responden penelitian. Uji validitas dilakukan dengan memberikan kuesioner yang selanjutnya akan diisi oleh responden. Hasil uji validitas didapatkan bahwa pertanyaan valid yaitu r hasil $>$ r tabel (0,444) sebesar 22 pertanyaan dari 45 pertanyaan.

Peneliti kemudian menggunakan teknik *face validity* untuk mempertimbangkan beberapa item pertanyaan yang belum valid untuk dapat dimasukkan dalam item pertanyaan kuesioner valid. *Face validity* merupakan salah satu jenis validitas yang digunakan untuk menilai sesuatu yang tampak agar dapat mengukur sesuatu (Ebel, dalam Nazir, 1988). *Face validity* dilakukan dengan keputusan subjektif peneliti berdasarkan akal sehat/intuisi terhadap variable yang diukur serta didiskusikan dengan pakar terkait (Sastroasmoro dan Ismael, 2007). Hasil *face validity* adalah item pertanyaan 1, 3, 4, 11, 15, 17, 21, dan 23.

4.6.5 Uji Realibilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan memiliki suatu kesamaan apabila pengukuran dilaksanakan oleh orang yang berbeda ataupun waktu yang berbeda (Notoatmodjo, 2010). *Cronbach's alpha* digunakan untuk menguji reliabilitas kuisoner peneliti. Jika *alpha* semakin mendekati nilai 1 maka nilai reliabilitas instrumen pada penelitian semakin tinggi (Sugiyono, 2010). Hasil uji realibilitas didapatkan bahwa $r\ alpha (0,924) > r\ tabel$ maka instrumen reliabel.

Tabel 4.3 Perbandingan sebelum dan sesudah uji validitas dan uji realibilitas

Variabel	Sebelum		Sesudah	
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
Reaksi Langsung:				
Verbal:				
a) Berteriak	1	2	1	2
b) Membentak	3, 4	5	3, 4	5
c) Memerintah	6, 7	8, 9, 10	7	8, 9
d) Menghakimi/menyalahkan	11, 12, 13	14, 15	13	14
e) Mengejek/menjelekkkan	16, 17	18, 19	17	19
f) Menertawakan	20, 21	22	20, 21	-
g) Mengancam	23, 24	25	23	25
h) Mengabaikan ketika diajak bicara	26	27	26	27
Non-verbal				
a) Memukul	28, 29	30	29	30
b) Menggigit	31, 32	33	31, 32	-
c) Mencubit	34	35	34	35
d) Mendorong	36, 37	38, 39	36, 37	-
e) Menendang	40, 41	42	40, 41	-
f) Melempar benda	43, 44	45	43, 44	-

4.7 Pengolahan Data

4.7.1 Editing

Editing merupakan pemeriksaan lembar observasi yang telah diisi oleh peneliti. Pemeriksaan ini dapat berupa kelengkapan jawaban dan kebenaran penghitungan skor (Notoatmodjo, 2010).

4.7.2 Coding

Coding merupakan pemberian tanda atau mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari para responden ke dalam kategori tertentu. Kegiatan mengubah data huruf menjadi data angka sehingga mudah dalam menganalisa (Notoatmodjo, 2010). Pemberian koding pada penelitian ini meliputi:

- a. Rendah = 0
- b. Tinggi = 1

4.7.3 Entry data

Jawaban-jawaban yang sudah diberi kode katagori kemudian dimasukkan dalam tabel dengan cara menghitung frekuensi data (Notoatmodjo, 2010). Memasukkan data, boleh dengan cara manual atau melalui pengolahan komputer dengan SPSS. *Entry data* dilakukan dengan bantuan SPSS 16.

4.7.4 Cleaning

Cleaning merupakan teknik pembersihan data, dengan melihat variabel apakah data sudah benar atau belum. Data yang sudah dimasukkan diperiksa kembali sejumlah sampel dari kemungkinan data yang belum di *entry*. Hasil dari *Cleaning* didapatkan bahwa tidak ada kesalahan sehingga seluruh data dapat digunakan (Notoatmodjo, 2010).

4.8 Analisa Data

Data yang diperoleh kemudian dilakukan pengolahan. Penelitian ini menggunakan uji *Mann – Whitney U Test*, teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan datanya berbentuk ordinal/berjenjang (Sugiyono, 2010). Taraf kesalahan (α) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Hipotesis penelitian diterima apabila harga $p \geq \alpha$. Supadi (2000), menyatakan nilai kemaknaan adalah sebagai berikut:

- a. $p < 0,001$ berarti memiliki nilai amat sangat bermakna;
- b. $0,001 \leq p < 0,01$ berarti memiliki nilai sangat bermakna;
- c. $0,01 \leq p < 0,05$ berarti memiliki nilai bermakna;
- d. $p > 0,05$ berarti tidak bermakna secara statistik;
- e. $0,05 \leq p < 0,10$ berarti adanya kecenderungan ke arah kemaknaan secara statistik.

4.9 Etika Penelitian

4.9.1 Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Peneliti memberikan *informed consent* (lembar persetujuan) kepada responden sebelum dilakukan penelitian. Lembar persetujuan merupakan kesadaran peneliti dan usahanya untuk dengan jelas memberikan informasi tentang studi penelitian kepada peserta penelitian. Peneliti dan peserta dapat bersama-sama mencapai persetujuan tentang hak-hak dan tanggung jawab masing-masing selama penelitian. Dalam lembar persetujuan ini responden juga dapat menolak jika tidak setuju untuk menjadi responden (Notoatmodjo, 2010). Hasil yang didapat pada pemberian lembar persetujuan mengikuti penelitian didapatkan 30 orang tua responden pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersedia menjadi responden.

4.9.2 Keanoniman (*Anonymity*)

Keanoniman adalah suatu jaminan kerahasiaan identitas dari responden. Nama responden dirahasiakan, hanya terdapat inisial atau kode yang dibuat oleh peneliti untuk memudahkan dalam pengolahan data. Pengolahan data dan pembahasan serta dokumentasi dalam penelitian ini hanya mencantumkan inisial responden (Notoatmodjo, 2010). Pengambilan data yang dilakukan pada responden hanya mencantumkan inisial saja pada lembar kuesioner dan tidak menuliskan nama lengkap responden. Pengolahan data yang dilakukan peneliti juga tidak menuliskan nama lengkap responden penelitian dalam pembahasan atau dokumentasi hasil penelitian.

4.9.3 Kerahasiaan

Kerahasiaan adalah pernyataan jaminan bahwa informasi apapun yang berkaitan dengan responden tidak dilaporkan dan tidak mungkin diakses oleh orang lain selain tim peneliti. Kerahasiaan wajib dilakukan oleh peneliti karena tidak semua responden mau berbagi informasi yang bersifat sangat rahasia bagi dirinya (Notoatmodjo, 2010). Jaminan kerahasiaan ini akan memberikan rasa nyaman pada responden saat dimintai informasi apapun. Informasi yang diperoleh pada penelitian hanya diketahui oleh tim peneliti dan penguji. Peneliti meyakinkan responden bahwa segala informasi yang berhubungan dengan responden dalam penelitian ini tidak mungkin diakses oleh orang lain selain peneliti.

4.9.4 Asas Kemanfaatan

Peneliti harus secara jelas mengetahui manfaat dan resiko yang mungkin terjadi. Penelitian boleh dilakukan apabila manfaat yang diperoleh lebih besar daripada resiko yang akan terjadi. Penelitian harus bebas dari penderitaan yaitu dilaksanakan tanpa mengakibatkan penderitaan kepada subjek (Notoatmodjo, 2010). Kegiatan yang berlangsung pada penelitian ini telah mengikuti prosedur yang ada yaitu dengan memberikan pemahaman tentang prosedur sebelum penelitian dan pemberian intervensi sesuai SOP *cooperative play*, sehingga saat penelitian berlangsung semua responden merasa nyaman dan lancar dalam mengikuti penelitian.

4.9.5 Asas Keadilan

Penelitian yang dilakukan akan memperlakukan setiap responden sama berdasar moral, martabat, dan hak asasi manusia. Hak dan kewajiban peneliti maupun subyek juga harus seimbang. Prinsip keadilan memiliki konotasi keterbukaan dan adil. Lingkungan penelitian dikondisikan agar memenuhi prinsip keterbukaan yaitu kejelasan prosedur penelitian. Prinsip keadilan menekankan sejauh mana kebijakan penelitian memberikan manfaat kepada subyek penelitian dan juga kepada peneliti (Notoatmodjo, 2010). Intervensi yang diberikan pada kelompok eksperimen oleh peneliti memperhatikan asas keadilan pada masing-masing responden dengan memperlakukan secara sama. Prosedur pelaksanaan intervensi yang dilakukan pada masing-masing responden dilakukan secara adil tanpa membedakan, begitu pula dengan pelaksanaan *cooperative play* sebagai intervensi utama.

BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan mengenai hasil dan pembahasan penelitian tentang pengaruh *cooperative play* terhadap reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember. Pengambilan data penelitian ini dilakukan di Desa Cangkring yang merupakan desa dengan jumlah anak usia prasekolah terbanyak di Kecamatan Jenggawah dengan jumlah 407 anak usia prasekolah. Pengambilan data dilakukan pada 30 pasang saudara kandung usia prasekolah sebagai sampel (sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi) dengan membagi sampel tersebut menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen sebanyak 15 pasang dan kelompok kontrol sebanyak 15 pasang.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2012 yang berlangsung dari pukul 08.00-17.00 WIB. Pengambilan data penelitian dilakukan secara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Kegiatan tersebut dilakukan di rumah masing-masing responden dengan melibatkan peran aktif orang tua responden untuk mengisi instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa kuesioner reaksi langsung *sibling rivalry* (kuesioner terlampir) yang telah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti dan telah dilakukan uji validitas.

Intervensi *cooperative play* oleh peneliti dimulai setelah pemberian *pretest* pada masing-masing responden baik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Intervensi ini dilakukan selama dua minggu atau dengan jumlah total pertemuan sebanyak delapan kali pertemuan. Intervensi tersebut dilakukan mulai tanggal 06 Mei 2012 hingga 20 Mei 2012 yang dilakukan di rumah masing-masing responden dengan menggunakan beberapa jenis permainan sesuai dengan SOP *cooperative play* (SOP terlampir) seperti bermain *puzzle*, bermain balok susun, menyusun huruf bersama, dan tebak gerakan. Pemberian intervensi tersebut pada kelompok eksperimen juga diikuti dengan proses observasi oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi untuk menjamin proses intervensi yang dilakukan berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Akhir pertemuan intervensi juga diikuti dengan pelaksanaan *posttest* pada seluruh responden, baik kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan kuesioner yang sama.

Data hasil penelitian dibagi dalam dua kelompok yaitu analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat meliputi karakteristik responden, reaksi langsung *sibling rivalry* sebelum dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta reaksi langsung *sibling rivalry* setelah dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis bivariat adalah data yang meliputi perbedaan reaksi langsung *sibling rivalry* sebelum dan sesudah dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Data umum

Data umum meliputi karakteristik responden yang terdiri dari urutan anak dalam keluarga, usia, dan jenis kelamin. Jenis kelamin responden penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu laki-laki dan perempuan. Distribusi berdasarkan karakteristik responden dapat dilihat pada tabel 5.1 di bawah ini.

Tabel 5.1 Karakteristik umum pasangan saudara kandung usia prasekolah pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember pada bulan Mei 2012

Data Umum	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	f	%	F	%
Urutan Anak dalam keluarga				
a. Anak pertama dengan anak kedua	8	53,3	7	46,6
b. Anak kedua dengan anak ketiga	6	40	6	40
c. Anak ketiga dengan anak keempat	1	6,7	1	6,7
d. Anak keempat dan anak kelima	0	0	1	6,7
Total	15	100	15	100
Pasangan Usia Anak				
a. 6 tahun dan 5 tahun	2	13,3	1	6,7
b. 6 tahun dan 4 tahun	6	40	6	40
c. 6 tahun dan 3 tahun	4	26,7	2	13,3
d. 5 tahun dan 4 tahun	1	6,7	0	0
e. 5 tahun dan 3 tahun	2	13,3	6	40
Total	15	100	15	100
Jenis Kelamin				
a. Laki-laki dengan laki-laki	4	26,7	6	40
b. Laki-laki dengan perempuan	4	26,7	4	26,7
c. Perempuan dengan laki-laki	3	20	0	0
d. Perempuan dengan perempuan	4	26,6	5	33,3
Total	15	100	15	100

Sumber: Data Primer, Mei 2012

Tabel 5.1 menunjukkan distribusi karakteristik umum pasangan saudara kandung usia prasekolah pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data umum tentang urutan anak dalam keluarga pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah pasangan saudara kandung yang merupakan anak pertama dan anak kedua dalam keluarganya, yaitu sebanyak 8 pasang (53,3%). Minoritas responden pada kelompok eksperimen adalah pasangan saudara kandung yang merupakan anak ketiga dan anak keempat yaitu hanya 1 pasang (6,7%). Pasangan saudara kandung pada kelompok kontrol mayoritas adalah pasangan saudara kandung yang merupakan anak pertama dan anak kedua dalam keluarga yaitu 7 pasang (23,4%), sedangkan minoritas adalah pasangan saudara kandung yang merupakan anak ketiga dan keempat serta pasangan saudara kandung yang merupakan anak keempat dan kelima yaitu sebanyak 1 pasang (6,7%).

Data umum tentang pasangan usia responden pada tabel 5.1 menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen mayoritas pasangan usia anak adalah usia 6 tahun dan 4 tahun yaitu sebanyak 6 pasang (40%), sedangkan minoritas adalah pasangan anak berusia 5 tahun dan 4 tahun yaitu 1 pasang (6,7%). Distribusi usia pasangan anak pada kelompok kontrol yang terdapat pada tabel 5.1 mayoritas adalah usia 6 tahun dan 4 tahun yaitu 6 anak (40%) serta pasangan anak usia 5 tahun dan 3 tahun dengan jumlah yang sama, sedangkan minoritas adalah pasangan anak usia 6 tahun dan 5 tahun sebanyak 1 pasang (6,7%).

Tabel 5.1 juga memuat data umum tentang jenis kelamin pasangan saudara kandung usia prasekolah pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memiliki jumlah pasangan saudara kandung dengan jenis kelamin yang sama-sama laki-laki yaitu 4 pasang (13,3%) dan jumlah yang sama juga dimiliki oleh pasangan saudara kandung yang sama-sama berjenis kelamin perempuan serta pasangan saudara kandung dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Jumlah pasangan saudara kandung yang paling sedikit adalah pasangan saudara kandung dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki yaitu 3 pasang (10%). Jenis kelamin pasangan saudara kandung pada kelompok kontrol mayoritas adalah pasangan saudara kandung yang sama-sama berjenis kelamin laki-laki yaitu 6 pasang (20 %), sedangkan minoritas adalah jenis kelamin pasangan saudara kandung dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yaitu 4 pasang (13,3%). Kelompok kontrol tidak memiliki pasangan saudara kandung dengan jenis kelamin perempuan dengan laki-laki yang menjadi responden penelitian.

5.1.2 Data Khusus

Data khusus terdiri dari data reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah sebelum dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah setelah dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta perbedaan diantara keduanya. Pemaparan data khusus dapat dilihat pada masing-masing tabel di bawah ini.

- a. Reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah sebelum dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Tabel 5.2 menggambarkan reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah sebelum dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember

Tabel 5.2 Distribusi reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah sebelum dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember pada bulan Mei 2012

Reaksi Langsung <i>Sibling Rivalry</i> sebelum Intervensi <i>Cooperative Play</i>	Jumlah (orang)	Prosentase (%)
Kelompok Eksperimen		
a. Rendah	5	33,3
b. Tinggi	10	66,7
Total	15	100
Kelompok Kontrol		
a. Rendah	7	46,7
b. Tinggi	8	53,3
Total	15	100

Sumber: Data Primer, Mei 2012

Tabel 5.2 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mayoritas memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi yaitu 10 pasang responden (66,7%), sedangkan dalam tabel yang sama menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* rendah yaitu 5 pasang responden (33,3%). Responden pada kelompok kontrol juga menunjukkan mayoritas memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* yang tinggi yaitu 8 pasang responden (53,3%), sedangkan 7 pasang responden lainnya (46,7%) memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* rendah.

- b. Reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah setelah dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Tabel 5.3 menggambarkan reaksi langsung *sibling rivalry* setelah dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember

Tabel 5.3 Distribusi reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah setelah dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember pada bulan Mei 2012

Reaksi Langsung <i>Sibling Rivalry</i> setelah Intervensi <i>Cooperative Play</i>	Jumlah (orang)	Prosentase (%)
Kelompok Eksperimen		
a. rendah	11	73,3
b. tinggi	4	26,7
Total	15	100
Kelompok Kontrol		
a. rendah	5	33,3
b. tinggi	10	66,7
Total	15	100

Sumber: Data Primer, Mei 2012

Tabel 5.3 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mayoritas memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* yang rendah yaitu 11 pasang responden (73,3%), sedangkan 4 pasang responden lainnya (26,7%) memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* rendah. Data mengenai kelompok kontrol mayoritas memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi yaitu 10 pasang responden (66,7%), sedangkan 5 pasang responden lainnya (33,3%) memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* rendah.

- c. Perbedaan reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah sebelum dan setelah pemberian intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Perbedaan reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah sebelum dan setelah pemberian intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 Perbedaan reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah sebelum dan setelah pemberian intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember pada bulan Mei 2012

<i>Cooperative Play</i>		Reaksi Langsung <i>Sibling Rivalry</i>						P Value
		Tinggi		Rendah		Total		
		f	%	f	%	F	%	
Kelompok Eksperimen	Sebelum	10	66,7	5	33,3	15	100	0,031
	Sesudah	4	26,7	11	73,3	15	100	
Kelompok Kontrol	Sebelum	8	53,3	7	46,7	15	100	
	Sesudah	10	66,7	5	33,3	15	100	

Sumber: Data Primer, Mei 2012

Data pada tabel 5.4 menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen jumlah pasangan saudara kandung usia prasekolah yang memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi berkurang setelah pemberian intervensi *cooperative play* yang pada awalnya adalah 10 responden (66,7%) menjadi 4 responden (26,7%). Kondisi berbeda ditunjukkan oleh kelompok kontrol dimana pasangan saudara kandung usia prasekolah yang memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi tidak berkurang, justru semakin bertambah dari 8 responden (53,3%) menjadi 10 responden (66,7%).

Hasil penelitian dengan uji statistika *Mann Whitney U Test* didapatkan *p value* sebesar 0,031. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat derajat kemaknaan ($\alpha=0,05$). Nilai *p value* yang didapat dari hasil uji statistik adalah $\leq 0,05$ dan berada pada nilai kemaknaan $0,01 \leq p < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh *cooperative play* terhadap reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

5.2 Pembahasan

5.2.1 Reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah sebelum dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember

Hasil pengumpulan yang dilakukan pada pasangan saudara kandung usia prasekolah didapatkan hasil bahwa mayoritas reaksi langsung *sibling rivalry* yang muncul pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah tinggi. Reaksi langsung *sibling rivalry* yang tinggi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disebabkan oleh beberapa faktor.

Faktor yang pertama adalah jarak usia antara pasangan saudara kandung yang cukup dekat. Hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan bahwa rata-rata jarak usia pasangan saudara kandung yang menjadi responden pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu antara 1-3 tahun. Jarak yang cukup dekat menyebabkan anak menganggap bahwa saudaranya sejajar dengannya dan tidak perlu takut untuk melawan saudaranya.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin dekat usia anak akan semakin meningkatkan reaksi langsung *sibling rivalry* antar saudara kandung. Anak yang memiliki selisih usia 1 tahun dengan saudara kandungnya 100% mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi pada kedua kelompok. Sawicki (1997) menjelaskan bahwa usia anak saat hadirnya adik dalam keluarga sangat berpengaruh besar terhadap terjadinya *sibling rivalry*. Semakin muda usia anak saat hadirnya adik akan semakin memperbesar kemungkinan anak untuk mengalami *sibling rivalry*. Konflik dan tingkah laku agresi akan cenderung berkembang dan sering terjadi pada anak dengan rentang usia yang sekitar 1-3 tahun (dalam Epkins dan Dedmon, 1999). Jarak usia yang dekat menyebabkan anak merasa memiliki saingan untuk menguasai apa yang ia inginkan, misal perhatian orang tua. Rasa cemburu yang tinggi akan sangat terlihat pada anak yang memiliki saudara kandung dengan jarak usia yang dekat.

Responden penelitian pada kedua kelompok juga berada pada tahap tumbuh kembang yang sama, yaitu pada usia prasekolah dimana dikatakan sebagai usia egosentrisitas yang tinggi serta rasa individualisme yang tinggi. Snowman (dalam Patmonodewo, 1995) menjelaskan bahwa salah satu ciri emosional anak usia prasekolah adalah mudah marah dan iri hati kepada anak lain, sehingga perilaku agresi secara verbal atau nonverbal dapat ditunjukkan oleh anak untuk melawan saudara kandungnya (Mittman, 1981 dalam Nakita, 2008). Rasa egois yang tinggi yang dimiliki oleh pasangan saudara kandung akan memudahkan keduanya untuk terlibat dalam suatu konflik.

Faktor yang kedua adalah urutan kelahiran pasangan saudara kandung dalam keluarganya. Urutan kelahiran anak dalam keluarga juga menentukan reaksi langsung *sibling rivalry* yang tinggi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, mayoritas pasangan saudara kandung pada kedua kelompok adalah anak dengan urutan kelahiran pertama dan kedua. Urutan kelahiran anak akan menentukan tingkah laku anak dalam kehidupan sehari-hari.

Stigma yang masih tumbuh di masyarakat sekitar daerah penelitian selalu menyatakan bahwa anak pertama atau anak sulung dituntut untuk selalu mengalah kepada adiknya dan memberikan contoh yang baik kepada adiknya. Stigma tersebut yang juga ditanamkan dalam keluarga responden, sehingga kondisi ini memberikan ruang konflik yang cukup besar antar saudara kandung, Anak sulung merasa tidak diberi kebebasan atau dipaksa harus mengalah kepada adiknya, sehingga hasil menunjukkan reaksi langsung *sibling rivalry* yang tinggi pada kedua kelompok.

Sawicki (1997) menjelaskan bahwa urutan anak juga memiliki peran dalam memunculkan reaksi langsung *sibling rivalry*. Anak pertama atau anak sulung adalah anak yang biasanya dianggap memiliki beban paling harus mau mengalah kepada adiknya. Kondisi ini sering membuat anak sulung protes. Anak tengah umumnya mempunyai kepribadian tengah yang ambigu. Anak tengah biasanya terdorong untuk menyamai atau melebihi kakaknya tapi juga ada ketakutan untuk dilampaui oleh adiknya. Anak bungsu atau anak terakhir biasanya sebagai anak yang paling disayang dan dimanja oleh orang tuanya.

Faktor yang ketiga adalah jenis kelamin pasangan saudara kandung yang menjadi responden dalam penelitian ini. Data karakteristik responden yang didapat oleh peneliti didapatkan bahwa sebagian besar pasangan saudara kandung yang menjadi responden adalah pasangan saudara kandung dengan jenis kelamin yang sama, baik sama-sama berjenis kelamin laki-laki ataupun perempuan. Kelompok kontrol menunjukkan bahwa pasangan saudara kandung yang sama-sama berjenis kelamin laki-laki memiliki jumlah paling banyak dibandingkan dengan pasangan saudara kandung lainnya yaitu 40%. Pasangan saudara kandung yang memiliki jenis kelamin sama membuka peluang yang besar untuk terjadinya proses persaingan antar saudara kandung yang mengarahkan pada *sibling rivalry*.

Sawicki (1997) juga menyebutkan bahwa jenis kelamin merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya reaksi langsung *sibling rivalry* antar saudara kandung. Penelitian yang dilakukan oleh Naelman dan Begun (1982, dalam Sawicki, 1997) menemukan bahwa anak laki-laki akan menunjukkan lebih banyak penurunan tingkah laku akibat kehadiran adik dalam keluarga dibandingkan dengan anak perempuan. Perbuatan positif tersebut seperti lebih perhatian kepada adik, dan lebih mandiri. Sementara itu, *sibling rivalry* lebih tinggi pada pasangan kakak/adik dengan jenis kelamin yang sama dibandingkan dengan kakak/adik dengan jenis kelamin berbeda. Pada kakak/adik dengan jenis kelamin yang sama, *sibling rivalry* cenderung tinggi pada pasangan kakak-adik laki-laki (Stewart *et al.* dalam Bee dan Boyd, 2004).

Pasangan saudara kandung dengan jenis kelamin sama akan memiliki tingkat persaingan yang tinggi karena dengan jenis kelamin yang sama anak menganggap bahwa mereka memiliki kemauan dan kebutuhan yang sama, sehingga rasa kompetisi dan kecenderungan untuk tidak ingin berbagi menjadi tinggi. Kondisi ini akan membuat konflik antar saudara kandung dengan jenis kelamin yang sama mudah terjadi.

Pasangan saudara kandung yang sama-sama berjenis kelamin laki-laki lebih banyak ditemukan reaksi langsung *sibling rivalry* yang tinggi dikarenakan egosentrisme dan rasa individualisme anak laki-laki lebih tinggi dibandingkan anak perempuan (Walker *et al.*, 2001). Kondisi ini menyebabkan anak laki-laki lebih mudah mengalami konflik dengan saudara laki-lakinya. Lain hal dengan saudara perempuan yang memiliki sifat lebih halus dan lebih keibuan sehingga konflik diantara keduanya lebih jarang dibandingkan dengan anak laki-laki.

5.2.2 Reaksi langsung *sibling rivalry* setelah dilakukan intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember

Hasil pengumpulan data yang dilakukan peneliti pada kelompok eksperimen setelah dilakukan *posttest* didapatkan hasil bahwa mayoritas responden mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* rendah. *Pretest* yang dilakukan sebelumnya didapatkan hasil bahwa responden yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi adalah 66,7%, sedangkan setelah pelaksanaan intervensi dan *posttest* berkurang menjadi 26,7%.

Penurunan jumlah responden yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* dari tinggi ke rendah pada kelompok eksperimen dikarenakan oleh pemberian intervensi *cooperative play* oleh peneliti. Kondisi tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh April K., Hinitz, Peterson, dan Quilitch (1994) dengan judul “*Cooperative Games: A Way to Modify Aggressive and Cooperative Behaviors in Young Children*” yang menyatakan bahwa bahwa model permainan kooperatif (*cooperative play*) yang dilakukan pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan tingkah laku kooperatif serta menurunkan reaksi agresi. Fletcher (2010) juga menyatakan bahwa *cooperative play* adalah jenis permainan yang lebih menekankan pada partisipasi, tantangan, dan melakukan hal yang menyenangkan daripada untuk mengalahkan seseorang.

Responden yang mendapatkan intervensi *cooperative play* akan mampu membentuk tingkah laku kooperatif yang lebih baik sehingga secara beriringan akan menurunkan reaksi agresi yang biasa muncul. *Cooperative play* akan menuntut anak untuk bermain bersama dengan saudaranya secara berkelompok yang didalamnya terdapat proses diskusi dan perencanaan aktivitas bersama untuk mencapai suatu tujuan bersama (Wong, 2008). Efek dari aktivitas seperti ini akan membuat anak untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tujuan yang direncanakan bersama. Permainan kooperatif tidak akan memberikan efek persaingan antar anak karena dalam permainan ini setiap anak sudah mendapatkan tugas masing-masing. Tujuan yang ingin dicapai bersama akan lebih menguatkan kekooperatifan anak dalam menyelesaikan misi yang ingin dicapai bersama.

Kelompok eksperimen juga masih memiliki responden yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi. Jumlah responden yang masih memiliki reaksi *sibling rivalry* tinggi adalah 26,7%. Kondisi ini bukan menunjukkan bahwa responden tidak mengalami perubahan tingkah laku setelah pemberian intervensi *cooperative play*. Sebetulnya reaksi langsung *sibling rivalry* responden ini telah mengalami penurunan. Kondisi ini diketahui oleh peneliti setelah melihat total nilai *posttest* yang telah dilakukan oleh responden. Skor total *posttest* jika dibandingkan dengan skor total *pretest* adalah jauh lebih rendah. Pengkategorian tinggi yang terjadi adalah berdasarkan analisa data dari SPSS berdasarkan penentuan *cut off point* setiap test yang berbeda-beda, sehingga nilai batas ukur keduanya juga berbeda.

Faktor penyebab yang dapat dikaji oleh peneliti adalah 75% responden yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi setelah pemberian intervensi adalah berjenis kelamin sama. Pasangan saudara kandung yang memiliki jenis kelamin sama akan membuka peluang yang besar untuk terjadinya proses persaingan antar saudara kandung yang mengarahkan pada *sibling rivalry*. *Sibling rivalry* lebih tinggi pada pasangan kakak/adik dengan jenis kelamin yang sama dibandingkan dengan kakak/adik dengan jenis kelamin berbeda. (Stewart *et al.* dalam Bee dan Boyd, 2004). Kondisi ini dapat dirasionalkan jika jenis kelamin antar saudara kandung sama maka setiap anak akan memiliki kebutuhan yang hampir sama, misal mainan yang cenderung hampir sama, sehingga persaingan untuk menguasai sesuatu semakin besar.

Faktor lainnya yang mungkin dapat menjadi penyebab adalah tempramen anak yang menjadi responden cenderung untuk hiperaktif sehingga reaksi langsung *sibling rivalry* anak masih ditemukan selama proses intervensi. Reaksi langsung *sibling rivalry* yang masih muncul adalah reaksi secara verbalnya. Tepramen anak juga dapat menentukan munculnya reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah. Walker *et al.* (2001) menjelaskan bahwa tempramen anak dapat menjadi salah satu faktor dalam memunculkan konflik anak usia prasekolah dengan anak lainnya. Sawicki (1997) menjelaskan bahwa kepribadian dan temperamen anak dapat mempengaruhi reaksi anak akibat kehadiran adik dalam keluarga dan dapat mempengaruhi terjadinya reaksi *sibling rivalry*. Anak yang lebih aktif dan impulsif cenderung akan mempunyai masalah tingkah laku dan akan berhubungan dengan banyaknya kecemburuan, pertengkaran, serta konflik dengan saudara

Kelompok kontrol didapatkan hasil bahwa 66,7% memiliki reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi, sedangkan 33,3% mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* rendah. Hasil *posttest* pada kelompok kontrol tidak menunjukkan adanya pengurangan jumlah responden yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi. Kondisi sebaliknya justru dialami oleh kelompok kontrol, yakni penambahan jumlah responden yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi. *Pretest* yang dilakukan pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa jumlah responden yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi ada 53,3%, sedangkan setelah pelaksanaan *posttest* jumlahnya bertambah menjadi 66,7%.

Peningkatan jumlah responden yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi pada kelompok kontrol dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang sama yang telah dijabarkan pada pembahasan sebelumnya. Faktor dekatnya jarak usia antar saudara kandung, urutan kelahiran, dan jenis kelamin merupakan faktor yang tidak bisa dirubah. Faktor tempramen anak dan faktor orang tua memiliki kemungkinan untuk menjadi faktor penyebab meningkatnya jumlah responden yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi pada kelompok kontrol.

Anak yang memiliki kepribadian atau tempramen yang lebih aktif dan impulsif cenderung akan mempunyai masalah tingkah laku dan akan berhubungan dengan kecemburuan, pertengkaran, serta konflik dengan saudara kandungnya. Walker *et al.* (2001) menjelaskan bahwa tempramen anak laki-laki usia prasekolah adalah lebih tinggi dibandingkan dengan anak perempuan sehingga dapat memudahkan anak laki-laki untuk terlibat konflik dengan anak lainnya.

Faktor orang tua juga memiliki kemungkinan untuk menjadi pemicu meningkatnya reaksi langsung *sibling rivalry* pada kelompok kontrol. Ross dan Milgram (dalam Lamb dan Smith, 1982) menjelaskan bahwa faktor favoritisme orang tua terhadap salah satu anak dapat memicu terjadinya *sibling rivalry* antar saudara kandung.

Orang tua yang cenderung memperhatikan salah satu anak juga dapat menjadi kemungkinan dalam memicu terjadinya *sibling rivalry*. Sawicki (1997) menjelaskan bahwa anak yang lebih muda biasanya akan mendapatkan perhatian yang lebih banyak. Kondisi ini dapat menyebabkan munculnya kejadian *sibling rivalry* antar saudara kandung dalam keluarga.

Pola asuh orang tua terhadap anak juga memungkinkan untuk memunculkan reaksi langsung *sibling rivalry* antar saudara kandung. Penelitian yang dilakukan oleh Febrianti (2010) menjelaskan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua terhadap kejadian *sibling rivalry* pada anak prasekolah. Pola asuh demokratis lebih bersifat meminimalkan *sibling rivalry* dibandingkan dengan pola asuh otoriter dan permisif.

5.2.3 Perbedaan reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia pra sekolah sebelum dan sesudah diberi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

Cooperative play dikenal sebagai jenis permainan berkelompok yang didalamnya terdapat proses diskusi dan perencanaan aktivitas bersama untuk mencapai suatu tujuan bersama (Wong, 2008). Mekanisme permainan ini adalah dilakukan dengan kerja sama oleh minimal dua orang untuk menyelesaikan misi bersama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen setelah mendapatkan intervensi *cooperative play*, pasangan saudara kandung yang memiliki reaksi *sibling rivalry* tinggi berubah dari yang sebelumnya 66,7% menjadi 26,7%. Kelompok kontrol tidak menunjukkan penurunan pada pasangan saudara kandung yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* tinggi. Jumlah pasangan saudara kandung yang mengalami reaksi *sibling rivalry* tinggi pada kelompok kontrol sebelumnya 53,3% justru bertambah menjadi 66,7%.

Uji statistika yang dilakukan peneliti dengan menggunakan *Mann Whitney U Test* didapatkan *p value* sebesar 0,031. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat derajat kemaknaan ($\alpha=0,05$). Nilai *p value* yang didapat dari hasil uji statistik adalah $\leq 0,05$ dan berada pada nilai kemaknaan $0,01 \leq p < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa intervensi *cooperative play* mampu mengubah reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah menjadi rendah pada kelompok eksperimen.

Penurunan reaksi langsung *sibling rivalry* pada kelompok eksperimen sudah dapat dilihat pada pertemuan kelima dan terus meningkat hingga akhir pertemuan, yaitu pertemuan kedelapan. Pertemuan kelima merupakan pertemuan di awal minggu kedua dari total dua minggu pertemuan yang direncanakan. Pertemuan pertama, anak masih sering berkonflik dengan saudara kandungnya selama bermain kooperatif baik secara verbal seperti membentak, menjerit ketika melakukan permainan atau ada pula yang secara nonverbal merebut dengan kasar hingga memukul. Pertemuan kedua hingga keempat perubahan perilaku yang diharapkan akibat pemberian intervensi oleh peneliti belum begitu nampak pada anak dan saudara kandungnya.

Fakta tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh April K, et al. (1994) yang juga mendapatkan hasil serupa. Intervensi *cooperative game* yang diberikan pada anak prasekolah di taman kanak-kanak sudah dapat dilihat hasilnya ketika pertemuan kelima pada hari kelima. Grafik hasil memperlihatkan bahwa pada hari kelima persentase tingkah laku kooperatif anak usia prasekolah sudah meningkat dan terus meningkat hingga akhir sesi.

Perbedaan reaksi langsung *sibling rivalry* sebelum dan sesudah intervensi dapat diketahui dengan melihat perubahan dari beberapa indikator-indikator reaksi langsung *sibling rivalry* pasangan saudara kandung yang menjadi kelompok eksperimen. Indikator tersebut terdiri dari reaksi langsung yang bersifat agresi secara verbal atau agresi secara nonverbal. Reaksi secara verbal seperti berteriak, membentak memerintah, menghakimi, mengejek, menertawakan, mengancam, serta mengabaikan saudara kandung ketika diajak berbicara. Reaksi secara nonverbal seperti memukul, menggigit, mencubit, mendorong, menendang, dan melempar benda. Perubahan indikator reaksi agresi secara verbal dan nonverbal ternyata dapat dipicu oleh intervensi *cooperative play* sehingga dapat berkurang.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa selama mengikuti permainan anak-anak mulai mengurangi reaksi agresi nonverbalnya terlebih dahulu dan diikuti dengan pengurangan reaksi verbal. Orang tua responden menyatakan bahwa anak-anaknya sering bertengkar sebelum pemberian intervensi dilakukan. Pertengkar yang terjadi bervariasi, mulai dari pertengkar yang bersifat verbal hingga nonverbal. Keadaan menjadi berbeda setelah responden mendapatkan intervensi *cooperative play* selama delapan kali pertemuan.

Reaksi agresi nonverbal anak seperti memukul, menggigit, mencubit, mendorong, melempar benda mulai jarang dimunculkan selama masa awal pelaksanaan intervensi. Laporan dari orang tua tentang aktivitas anak-anak diluar kegiatan intervensi juga menunjukkan mulai jarang memunculkan reaksi agresi secara nonverbal. Begitu pula dengan reaksi agresi secara verbal juga mengalami

penurunan hingga akhir pertemuan. Laporan dari orang tua juga menyatakan bahwa anak-anak mulai jarang untuk membentak, mengejek, berteriak, atau mengabaikan satu sama lain. Orang tua juga melaporkan tentang kekooperatifan anak dalam kegiatan bersama yang dapat terlihat dalam kegiatan harian, seperti saat bermain bersama atau belajar bersama.

Efek dari *cooperative play* terhadap peningkatan kekooperatifan antar anak dan penurunan terhadap reaksi agresi baik secara verbal atau nonverbal telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya. Oleh April K, et al. (1994). Penelitian tersebut menyatakan bahwa bahwa model permainan kooperatif (*cooperative play*) yang dilakukan pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan tingkah laku kooperatif serta menurunkan reaksi agresi. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa kemampuan anak untuk melakukan kerja sama dalam permainan akan meningkatkan kemampuannya untuk dapat berkoordinasi dengan anak lainnya.

Jenis permainan kooperatif merupakan jenis permainan kerja sama yang melibatkan beberapa anak untuk menjadi satu tim untuk menyelesaikan suatu misi bersama. Usaha penyelesaian misi itu diikuti oleh proses diskusi dan pembagian peran masing-masing sehingga setiap anak akan menyelesaikan tugas sendiri-sendiri tanpa harus berkonflik.

Fletcher (2010) juga mengatakan bahwa *cooperative play* lebih menekankan pada partisipasi, tantangan, dan melakukan hal yang menyenangkan daripada untuk mengalahkan atau berkonflik dengan seseorang. Permainan ini mengharapkan anak-anak dapat memiliki muatan salah satu aspek perkembangan,

misalnya saja aspek keterampilan sosial. Kegiatan permainan bersama yang dilakukan anak akan mengurangi egosentrisme anak prasekolah yang cukup tinggi. Reaksi agresi yang semakin menurun baik verbal maupun nonverbal akibat efek dari *cooperative play* secara otomatis akan menurunkan reaksi langsung *sibling rivalry* anak usia prasekolah pada kelompok eksperimen.

Hasil ini telah membuktikan bahwa intervensi *cooperative play* mampu menurunkan reaksi langsung *sibling rivalry* melalui kegiatan kerja sama anak-anak untuk menyelesaikan misi bersama. Hasil statistik menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna pada reaksi langsung *sibling rivalry* sebelum dan sesudah intervensi *cooperative play* karena $p\text{ value } (0,031) < \alpha (0,05)$ dan $0,01 \leq p < 0,05$. Intervensi ini tepat diterapkan oleh orang tua yang memiliki anak usia prasekolah yang mengalami reaksi langsung *sibling rivalry* dengan saudaranya.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan antara lain:

5.3.1 Responden

- a. Data yang diperoleh dari responden adalah berdasarkan laporan dari orang tua responden. Orang tua responden terkadang kurang jujur ketika melaporkan aktivitas anak dalam kuesioner. Solusi yang dilakukan peneliti adalah memvalidasi kuesioner dengan lembar observasi selama intervensi yang dimiliki oleh peneliti.
- b. Waktu yang diperlukan selama penelitian mengikuti jadwal responden sehingga jadwal yang dibuat oleh peneliti untuk melakukan intervensi tidak sesuai dengan jadwal awal. Solusi yang dilakukan oleh peneliti adalah mengatur ulang jadwal yang telah dibuat dengan disesuaikan dengan masing-masing responden.

5.3.2 Peneliti

- a. Peneliti mengandalkan laporan orang tua untuk membantu menilai reaksi langsung *sibling rivalry* setelah pemberian intervensi dilakukan. Proses observasi selama pemberian intervensi seharusnya dilakukan selama 24 jam kepada responden untuk melihat sejauh mana reaksi langsung *sibling rivalry* berkurang pada responden untuk menjamin kualitas hasil penelitian. Upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah memvalidasi laporan orang tua dengan lembar observasi selama intervensi berlangsung.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Karakteristik responden penelitian sebagian besar merupakan pasangan saudara kandung yang merupakan anak pertama dan kedua, memiliki usia 6 dan 4 tahun, dan berjenis kelamin laki-laki dengan laki-laki pada seluruh responden penelitian.
- b. Sebagian besar reaksi langsung *sibling rivalry* sebelum pemberian intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam kategori tinggi.
- c. Sebagian besar reaksi langsung *sibling rivalry* setelah pemberian intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen dalam kategori rendah, sedangkan pada kelompok kontrol sebagian besar dalam kategori tinggi.
- d. Terdapat pengaruh yang bermakna pada reaksi langsung *sibling rivalry* sebelum dan sesudah pemberian intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen.

6.2 Saran

Penelitian ini, selain memberikan kesimpulan hasil penelitian juga memberikan saran pada berbagai pihak untuk dapat membantu menangani reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah, saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut:

6.2.1 Bagi Penelitian

Hasil penelitian ini menambah pengetahuan dan wawasan mengenai teori dan konsep tentang reaksi langsung *sibling rivalry* khususnya pada anak usia prasekolah, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk lebih menyempurnakan pembahasan dan penggunaan intervensi alternatif lain untuk menurunkan reaksi langsung *sibling rivalry* antar saudara kandung. Penelitian lanjutan dapat berupa penelitian yang bertujuan:

- a. Mengetahui efektifitas jenis permainan lain yang dapat digunakan untuk menurunkan reaksi langsung *sibling rivalry* pasangan saudara kandung pada kelompok usia yang berbeda, misal pada anak usia sekolah.
- b. Mengetahui efektifitas *cooperative play* terhadap perkembangan keterampilan sosial anak usia prasekolah
- c. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi reaksi langsung *sibling rivalry* pada pasangan saudara kandung dengan studi retrospektif

- d. Mengetahui efektifitas pendampingan anak toddler terhadap kehadiran anak baru dalam keluarga terhadap munculnya reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak pertama.

6.2.2 Bagi Instansi Pendidikan

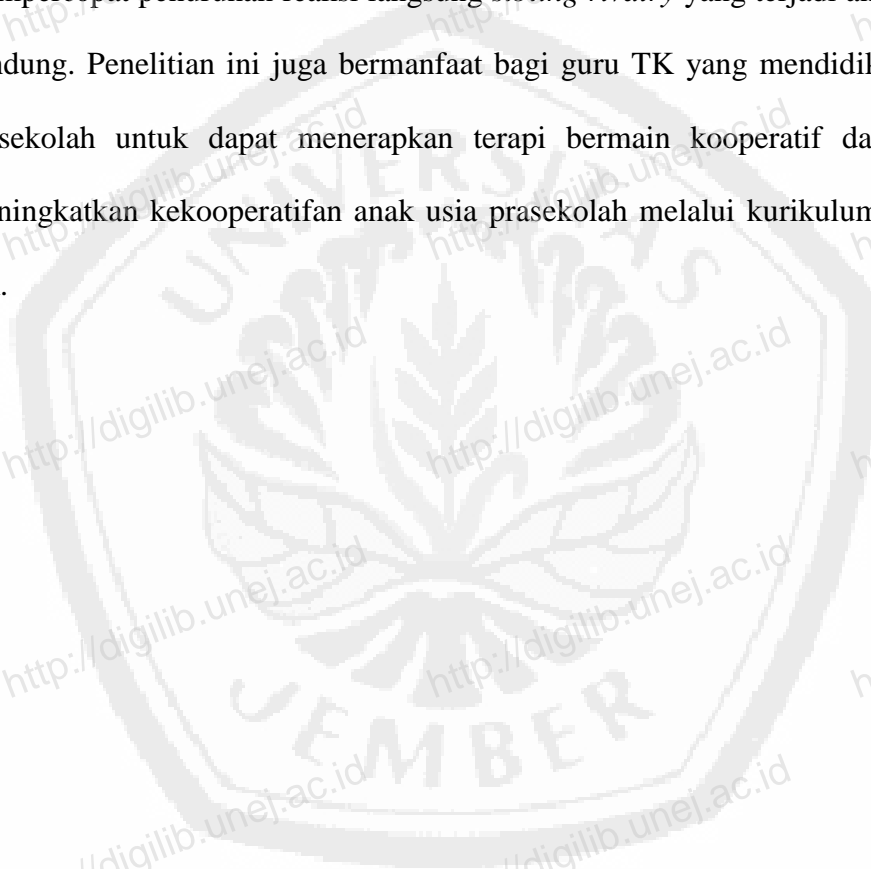
Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi bagi perawat yang bergerak di bidang pendidikan untuk merumuskan kurikulum pendidikan keperawatan terutama bidang keperawatan anak. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pada penyampaian materi perkuliahan keperawatan anak dengan topik *anticipatory guidance* pada anak.

6.2.3 Bagi Instansi Pelayanan Kesehatan

Informasi mengenai masalah kesehatan anak yang meliputi seluruh aspek kehidupan biopsikososikultural perlu ditingkatkan, tidak hanya yang menyangkut masalah niologis saja. Masalah psikis anak seperti kasus *sibling rivalry* juga perlu menjadi perhatian bagi tenaga kesehatan yang berada di fasilitas pelayanan kesehatan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kesejahteraan kesehatan anak secara holistik.

6.2.4 Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat menerapkan metode bermain kooperatif untuk mengatasi masalah *sibling rivalry* yang terjadi di sekitarnya. Peran aktif masyarakat, terutama keluarga dan orang tua sebagai pendamping bagi anak untuk menerapkan metode permainan kooperatif akan sangat membantu dalam mempercepat penurunan reaksi langsung *sibling rivalry* yang terjadi antar saudara kandung. Penelitian ini juga bermanfaat bagi guru TK yang mendidik anak usia prasekolah untuk dapat menerapkan terapi bermain kooperatif dalam upaya meningkatkan kekooperatifan anak usia prasekolah melalui kurikulum belajar di TK.



DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Anderson, J.E. 2006. *Sibling rivalry: When the family circle becomes a boxing ring*. [serial online] <http://www.contemporarypediatrics.com/> [diakses 18 Desember 2011]
- April K, et al. 1994. *Cooperative Games: A Way to Modify Aggressive and Cooperative Behaviors in Young Children* [serial online] <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1297825/pdf/jaba00009-0017.pdf> [diakses 10 Februari 2012]
- Bee, H., & Boyd, D. 2004. *The Developing Child*. (10th ed.). Boston : Pearson education
- Berk, L.E. 2005. *Infants, Children and adolescent*. (5th ed.). New York: Pearson Education, Inc
- Bomb, P. 2005. *Sosial Skills and Siblings in India*. University of Missouri-Columbia. [Jurnal online] <http://edt.missouri.edu/Fall2005/Thesis/BombP-051706-T3575/research.pdf> [diakses 20 Desember 2011]
- Boyle, W.A. 1999. *Sibling Rivalry and Why Everyone Should Care About This Ageold problem*, [serial online]. <http://www.angelifire.com>. [diakses 25 Desember 2011].
- Boyse, K. 2007. *Sibling Rivalry*. Michigan, USA: University of Michigan. [serial online] <http://www.med.umich.edu/1libr/yourchild/sibriv.html>. [diakses 25 Desember 2011]
- Cicirelli, V.G. 1996. *Sibling relationship in middle and old age*. Dalam Gene H Brody (Eds.), *Sibling Relationship: Their Causes and consequences* (pp. 47 - 73). New Jersey: Ablex Publishing Corporation
- Daly, Laura & Perez, Linda. 2009. *Exposure to Media Violence and Other Correlates of Aggressive Behavior in Preschool Children*. Early Childhood Research & Practice. [serial online] <http://ecrp.uiuc.edu/v11n2/daly.html> [diakses 20 Februari 2012]
- Edwards, R., et al. 2006. *Sibling Identity and Relationships: Sister and Brother*. New York: Routledge Taylor and Fracis Group.

- Epkins, Catherine, C & Dedmon, Angela. (1999). *An Initial Look at Sibling Reports on Children's Behavior: Comparisons with Children's Self-Reports and Relations with Siblings' Self-Reports and Sibling Relationships*. [serial online] <http://www.springerlink.com/content/h432kw2516424720/> [diakses 10 Desember 2011]
- Febriyanti, Rina. 2011. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kejadian Sibling Rivalry Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK YKK I Kabupaten Bangkalan*. Skripsi. Surabaya: universitas Airlangga
- Ferrer, M., & McCrea, S. 2002. *Sibling Rivalry*. [serial online] <http://edis.ifas.ufl.edu/pdf/HE/HE11000.pdf>. [diakses 25 Desember 2011].
- Helms, D.B., Turner, Jm,S. 1976. *Exploring Child Behaviour*. New York: W.B. Saunders Company
- Hoffman, Kristi, L & Edward, John, N. 2004. An Integrated Theoretical Model of Sibling Violence and Abuse. *Journal of Family Violence, Vol. 19, No. 3*, [serial online] <http://lilt.ilstu.edu/mjreese/psy290/downloads/Hoffman%20%20Edwards%202004.pdf> [diakses 20 Februari 2012]
- Hurlock, E., 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta; EGC.
- Kayiatos, R., Adams, J., & Gilman, B. 1984. *The arrival of a rival: Maternal perceptions of toddlers' regressive behaviors after the birth of a sibling*. *Journal of Nurse Midwifery*, [serial online] [http://www.unboundmedicine.com/medline/ebm/record/6563072/full_citation/The arrival of a rival: maternal perceptions of toddlers%27 regressive behaviors after the birth of a sibling](http://www.unboundmedicine.com/medline/ebm/record/6563072/full_citation/The%20arrival%20of%20a%20rival%20maternal%20perceptions%20of%20toddlers%27%20regressive%20behaviors%20after%20the%20birth%20of%20a%20sibling) [diakses 19 Desember 2011]
- Lusa. 2010. *Sibling Rivalry*. [serial online] (<http://www.lusa.web.id/sibling-rivalry/>, diakses 14 Desember 2011).
- Maula, Atiyatul. 2011. Perbedaan Pengaruh Model Permainan Kooperatif dan Model Permainan Asosiatif dalam Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak. [serial online]. http://etd.eprints.ums.ac.id/13444/1/Daftar_DEPAN.pdf. [20 November 2011]
- Markum, A.H. 1991, *Buku Ajar Ilmu Kesehatan Anak Jilid 1*. Jakarta: Fakultas Kedokteran UI
- McCain's,R. 2010. *Cooperative Games and the Core*. [serial online]: <http://www.childcarelounge.cooperative-games.com> [diakses:20Desember 2011]

- Guinness, Mc. 2001. Integrating Play Therapy and Emdr with Children. [serial online]
http://books.google.co.id/books/about/Integrating_Play_Therapy_and_Emdr_with_C.html?id=V22VGNmsaVcC&redir_esc=y [diakses 06 November 2011]
- Montolalu, dkk, 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka
- Noller, P., Smith, A,B., Conway, S. 2007. *Comparison and competition in sibling and twin relationships : A self evaluation Maintenance Persepctive*. University of Queensland. [serial online]
<http://www.sydneysymposium.unsw.edu.au/2007/Chapters/Noller>. [diakses 10 Desember 2011]
- Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Potter, P,A & Perry, A,G. 2005. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses, dan Praktik*. Edisi 4. Volume 2. Jakarta:EGC.
- Priatna, C., & Yulia, A. 2006. *Mengatasi persaingan saudara kandung pada anak-anak*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Rachmawati. 2005. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Bandung: Universitas Terbuka
- Rochmah, Yuliani. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Ponorogo: STAIN Ponorogo Press.
- Sastroasmoro, S & Ismael, S. 2007. *Dasar-Dasar Metode Penelitian Klinis*. Jakarta: Sagung Seto
- Sawicki, J,A. 1997. *Sibling rivalry and The New Baby: Anticipatory Guidance and Management Strategies*. *Journal of Pediatric and Nursing*, Vol 23, No. 3. [serial online] <http://www.highbeam.com/doc/1G1-19556572.html>. [diakses 18 Desember 2011]

- Scharf, M., Shulman, S., & Avigad-Spitz, L. 2005. Sibling relationships in emerging adulthood and in adolescence. *Journal of Adolescent Research*. [serial online] <http://www.edu.haifa.ac.il/personal/mscharf/publications.htm>. [diakses 20 November 2011]
- Setiawati, Octa Reni. 2008. Pertengkaran Antar Saudara, Sehatkah? [serial online] <http://berita.php?=Pertengkaran+Antar+Saudara+Sehatkah>, [diakses 14 Desember 2011].
- Shaffer, D.R. 2002. *Developmental Psychology Sixth Edition Childhood And Adolescence*. USA: Wadsworth: Thomson Learning.
- Sigelman, C,K & Rider, E,A. (2003). *Life-Span Human Development*. (4th ed). United States America: Wadsworth Thomson Learning
- Soetjningsih.1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta.Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Steinberg, S. 2003. *When Special Needs Spark Sibling rivalry*. [serial online] <http://www.cincinnatichildrens.org/about/patient/coping/rivalry.htm> [diakses 20 Desember 2011]
- Supartini, Yupi. 2004. *Buku Ajar Konsep Keperawatan Anak*. Jakarta:EGC
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbud
- Sugianto. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supartini, Y., 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Penerbit Buku Kedokteran EGC. Jakarta
- Supadi, S. 2000. *Statistika Kesehatan Bagian Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Yogyakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Gajah Mada.
- Thompson, J,A. 2004. *Implicit Belief about Relationships Impact the Sibling Jealousy Experience*. [serial online] <http://www.lib.ncsu.edu>. 12 Desember 2011

- Usner, J., Mc Nemey, A. 2001. *Sibling rivalry in Degree and Dimensions Across the Lifespan*. [serial online]. <http://jrscience.wcp.muohio.edu/humannature01/FinalArticles/Siblingrivalryindegreeand.ht> [diakses 20 November 2011]
- Uma, S. 1992. *Research Methods for Business, a skill building approach*. Second Edition. Singapore: John Wiley & Sons, Inc
- Vasta, R., Scott A,M., Ellis, S. 2004. *Child Psychology*. USA: John Wiley and Sons
- Walker, S. , Berthelsen, Donna & Irving, Kym. 2001. *Temperament and Peer Acceptance in Early Childhood: Sex and Social Status Differences*. Queensland University of Technology [serial online] http://eprints.qut.edu.au/1239/1/Social_Status_and_Temperament.pdf [diakses 10 Juni 2012]
- Wilson, James Q & Herrnstein, Richard J. 1985. *Crime and Human Nature*. [serial online] <http://www.enotes.com/crime-human-nature-salem/crime-human-nature> [diakses 10 Maret 2012]
- Wong, Donna L. 2008. *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Jakarta : EGC
- Yuliati. 2009. Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Ibu dengan Reaksi *Sibling Rivalry* pada Anak Usia Prasekolah di TK Mranggen I Srumbu Magelang. [Serial online] <http://digilib.unimus.ac.id/download.php?id=2515> diakses 10 Desember 2011

The background features a large, faint watermark of the Universitas Jember logo. The logo is a shield-shaped emblem with a central floral or sunburst design. The text 'UNIVERSITAS' is arched across the top, and 'JEMBER' is arched across the bottom. The entire page is overlaid with a repeating pattern of the URL 'http://digilib.unej.ac.id' in a light gray font, oriented diagonally.

LAMPIRAN

Lampiran A. Lembar *Informed***PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada:

Calon responden

Dengan hormat,

yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rismawan Adi Yunanto

NIM : 082310101066

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Jalan Nanas No. 33 Patrang, Jember

Bermaksud akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh *Cooperative Play* terhadap Reaksi Langsung *Sibling Rivalry* pada Anak Usia Prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember”. Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan bagi anda sebagai responden maupun keluarga. Kerahasiaan semua informasi akan dijaga dan dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Jika anda tidak bersedia menjadi responden, maka tidak ada ancaman bagi anda maupun keluarga. Jika anda bersedia menjadi responden, maka saya mohon kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan yang saya lampirkan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang saya sertakan. Atas perhatian dan kesediaannya menjadi responden saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Rismawan Adi Yunanto

NIM. 082310101066

Lampiran B. Lembar Consent

Kode Responden:

PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama ibu :

Alamat :

menyatakan bersedia menjadi subjek (responden) dalam penelitian dari :

Nama : Rismawan Adi Yunanto

NIM : 082310101066

Program studi : Ilmu Keperawatan Universitas Jember

Judul : Pengaruh *Cooperative Play* terhadap Reaksi Langsung *Sibling Rivalry* pada Anak Usia Prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember

Prosedur penelitian ini tidak akan memberikan dampak dan resiko apapun pada responden. Peneliti sudah memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui perbedaan reaksi *sibling rivalry* sebelum dan sesudah intervensi dan manfaat penelitian yaitu sebagai masukan bagi responden mengenai tindakan yang dapat dilakukan untuk meminimalkan reaksi langsung *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah. Saya telah diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti dan saya telah mendapatkan jawaban dengan jelas. Peneliti akan menjaga kerahasiaan jawaban dan pertanyaan yang sudah saya berikan.

Dengan ini saya menyatakan secara sukarela untuk ikut sebagai responden dalam penelitian ini serta bersedia menjawab semua pertanyaan dengan sadar dan sebenar-benarnya.

Jember, 2012

(.....)
Nama terang dan tanda tangan

Lampiran C. Kuesioner Penelitian

Kode Responden:

KUISIONER REAKSI LANGSUNG *SIBLING RIVALRY*

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Inisial orang tua/wali :
2. Anak ke :
 - a. Inisial :
 - b. Usia :
 - c. Jenis kelamin :
3. Anak ke :
 - a. Inisial :
 - b. Usia :
 - c. Jenis kelamin :
4. Alamat :

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

Berilah tanda cek (√) pada kolom yang tersedia pada jawaban selalu, sering, jarang atau tidak pernah. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan yang dialami dalam kehidupan sehari – hari.

Petunjuk pengisian:

Selalu : perilaku yang muncul setiap hari

Sering : perilaku lebih banyak muncul tetapi pernah tidak muncul

Jarang : perilaku pernah muncul tetapi lebih banyak tidak muncul

Tidak pernah : perilaku tidak pernah muncul sama sekali


B. REAKSI LANGSUNG SIBLING RIVALRY

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Anak berteriak dengan suara keras ketika bertengkar dengan saudara kandungnya				
2	Anak memilih untuk diam ketika sedang bertengkar dengan saudaranya				
3	Anak membentak saudaranya dengan kasar ketika bertengkar				
4	Ketika salah satu anak dibentak, anak yang lain membalasnya dengan membentak juga				
5	Anak bertutur kata halus kepada saudaranya ketika berbicara				
6	Ketika salah satu anak dibelikan suatu barang, misal mainan, anak yang lain meminta barang yang sama atau merebut barang milik saudaranya				
7	Anak-anak saling meminjamkan barang miliknya kepada saudaranya seperti mainan, buku, atau benda lainnya.				
8	Anak jika membutuhkan sesuatu kepada saudaranya maka akan meminta tolong dengan kalimat yang sopan				
9	Ketika anak anda merusak suatu barang, maka yang disalahkan adalah saudaranya				

10	Jika berbuat salah, anak mengakui kesalahannya sendiri tanpa menyalahkan saudara kandungnya				
11	Anak mengejek saudaranya dengan julukan yang tidak disukai.				
12	Anak menyatakan sangat sayang kepada saudara kandungnya				
13	Ketika salah satu anak terjatuh saudaranya menertawakan dengan lucu				
14	Ketika salah satu anak sakit, saudaranya ikut sibuk mengurus				
15	Anak mengancam saudaranya ketika bertengkar				
16	Selama melakukan kegiatan bersama (misal bermain, belajar, nonton tv, dll), kedua anak anda saling rukun				
17	Anak tidak memberikan respon ketika diajak berbicara saudaranya				
18	Anak-anak saling bercerita satu sama lain				
19	Anak memukul saudaranya ketika bertengkar				
20	Anak membelai kepala saudaranya untuk memuji atau mengungkapkan rasa sayang				
21	Anak menggigit saudara kandungnya				

22	Anak melampiaskan kemarahan dengan menggigit benda seperti bantal, boneka, atau mainannya				
23	Anak mencubit saudaranya ketika kesal atau marah				
24	Anak menggandeng saudaranya ketika berjalan bersama				
25	Ketika bertengkar, anak mendorong saudaranya				
26	Anak berebut mainan dengan saling mendorong				
27	Anak anda menendang barang (misal: mainan, bangku, sepatu, dll) ketika marah				
28	Anak menendang saudaranya				
29	Anak anda melempar benda (misal: mainan, buku, pensil, atau benda lain) ketika marah				
30	Anak membanting benda milik saudaranya ketika bertengkar (misal: mainan, buku, pensil, atau benda lain)				

Lampiran D: Standar Operasional Prosedur Cooperative Play

 <p>PSIK UNIVERSITAS JEMBER</p>	<p>JUDUL SOP:</p> <p>COOPERATIVE PLAY</p>		
<p>PROSEDUR TETAP</p>	<p>NO DOKUMEN:</p>	<p>NO REVISI :</p>	<p>HALAMAN :</p>
	<p>TANGGAL TERBIT:</p>	<p>DITETAPKAN OLEH :</p>	
	<p>PENGERTIAN</p>	<p>Permainan yang dilakukan secara berkelompok (minimal 2 orang) dengan adanya kerjasama dalam permainannya, dan masing-masing anak memiliki peran dalam permainan tersebut untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.</p>	
	<p>TUJUAN</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih kerja sama dan koordinasi antar anak dalam kelompok 2. Meningkatkan kerja sama dan kekooperatifan anak dengan anak lainnya 3. Meminimalkan konflik yang terjadi antar anak 	
	<p>INDIKASI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak usia prasekolah 2. Anak usia prasekolah yang sering terlibat konflik dengan anak lainnya 	
	<p>KONTRAINDIKASI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengalami sakit 2. Anak yang berkebutuhan khusus seperti ADHD, autisme, dan lainnya 	
	<p>PERSIAPAN PERAWAT</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lakukan pengkajian/wawancara 2. Identifikasi masalah 3. Buat perencanaan tindakan 4. Kaji kebutuhan perawat, minta bantuan perawat lain jika perlu 5. Siapkan alat 	
	<p>PERSIAPAN KLIEN</p>	<p>Persiapan orang tua:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beri salam, perkenalkan diri anda 2. Jelaskan prosedur dan beri kesempatan orang tua untuk bertanya 3. Jelaskan maksud dan tujuan <p>Persiapan Anak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beri salam, perkenalkan diri anda 2. Jelaskan prosedur dan beri kesempatan anak untuk bertanya 3. Jelaskan maksud dan tujuan 4. Jelaskan aturan permainan yang akan dilakukan <ol style="list-style-type: none"> a) Permainan dapat dilakukan minimal dua 	

		<p>orang</p> <ul style="list-style-type: none"> b) Permainan dimulai dengan menentukan salah satu anak menjadi pemimpin terlebih dahulu c) Selama permainan anak harus bekerja sama dan berbagi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan d) Antar anak dalam kelompok tidak diperkenankan untuk mengintimidasi anak lain baik secara verbal atau non-verbal e) Anak yang melanggar, akan diberikan peringatan dan hukuman. Hukuman yang diberikan adalah hukuman dalam konsep permainan, misal: penambahan jumlah balok susun/potongan gambar untuk diselesaikan olehnya <p>5. Jaga privasi anak 6. Ciptakan lingkungan yang nyaman</p>
	PERSIAPAN ALAT	<p>1. Balok Susun 2. <i>Puzzle</i> (Gambar) 3. Ragam huruf</p>
	CARA BEKERJA	<p>1. Cuci tangan 2. Persilakan orang tua untuk duduk di tempat yang tidak terlalu jauh dari anak agar dapat mengawasi jalannya proses bermain kooperatif 3. Pandu anak-anak untuk duduk di tempat yang telah dipilih 4. Pastikan anak-anak dalam kondisi yang optimal untuk bermain 5. Siapkan alat yang akan digunakan dalam permainan (Balok susun atau <i>puzzle</i>) 6. Jelaskan pada anak tentang aturan permainan yang akan dilakukan 7. Demonstrasikan pada anak tentang cara bermain yang baik serta pembagian peran antara kakak dan adik selama permainan 8. Beri kesempatan pada anak untuk bermain</p> <p>Balok Susun</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Kakak dan adik memutuskan untuk membangun suatu bangunan b) Kakak dan adik mendiskusikan bagian bangunan yang akan dikerjakan masing-masing c) Kakak dan adik berusaha membangun bangunan yang diinginkan dengan menyusun potongan balok satu persatu d) Kakak mengarahkan adik ketika adik mengalami kesulitan dalam menemukan balok yang tepat.

		<p>Puzzle</p> <ol style="list-style-type: none"> Kakak dan adik mendiskusikan bagian yang akan dikerjakan masing-masing (misal kakak menyelesaikan gambar bagian atas dan adik menyelesaikan gambar bagian bawah) Kakak dan adik menyusun potongan bagian-bagian puzzle menjadi gambar utuh. Kakak mengarahkan adik ketika adik mengalami kesulitan dalam menemukan potongan gambar yang tepat. <p>Menyusun Huruf Bersama</p> <ol style="list-style-type: none"> Permainan ini akan melibatkan dua tim Kakak dan adik menjadi satu tim, sedangkan tim lainnya terdiri dari orang tua, atau saudara yang lainnya. Peneliti memberikan suatu kalimat yang perlu disusun dari huruf-huruf yang telah disediakan Setiap tim akan berlomba untuk menyusun kalimat yang diberikan agar lebih cepat dibandingkan dengan tim lainnya Dalam tim perlu penyusunan strategi serta pembagian tugas yang tepat agar dapat menyelesaikan kalimat dengan cepat bersama-sama <p>Tebak Gerakan</p> <ol style="list-style-type: none"> Permainan ini akan melibatkan dua tim Kakak dan adik menjadi satu tim, sedangkan tim lainnya terdiri dari orang tua, atau saudara yang lainnya. Peneliti memberikan suatu jenis gerakan yang perlu diperagakan oleh tiap tim untuk dapat ditebak oleh anggota timnya Setiap tim akan berlomba untuk menebak gerakan yang diberikan, dan tebakan yang paling banyak benar akan menjadi pemenang <ol style="list-style-type: none"> Orang tua dapat mengarahkan anak ketika kedua anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan yang dilakukan Setelah selesai melakukan permainan, anak-anak diarahkan untuk merapikan mainan kembali seperti semula
--	--	--

		<ol style="list-style-type: none"> 11. Berikan <i>reinforcement</i> positif pada anak setelah anak dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama 12. Lakukan evaluasi terhadap tindakan yang baru saja dilakukan
	TERMINASI/EVALUASI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi hasil yang dicapai 2. Beri <i>reinforcement</i> positif pada anak-anak 3. Kontrak pertemuan selanjutnya 4. Mengakhiri pertemuan dengan baik
	DOKUMENTASI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Catat tindakan yang sudah dilakukan, tanggal dan jam pelaksanaan 2. Catat respon anak selama tindakan
	HAL YANG PERLU DIPERHATIKAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan dilakukan minimal 15 menit dan maksimal 30 menit dengan pemilihan jenis permainan ditentukan oleh anak-anak 2. Awal pertemuan, anak dapat dibimbing selama permainan, namun setelah pertemuan pertama, anak dapat memulai permainan secara mandiri dengan pengawasan peneliti 3. Permainan dapat dihentikan ketika anak bertengkar dengan saudara kandungnya, salah satu atau kedua anak mengalami sakit, anak lelah akibat aktivitas, dan anak yang memiliki rencana lain/acara lain sehingga tidak dapat melanjutkan permainan

Lampiran E : Lembar Observasi Reaksi Langsung *Sibling Rivalry*

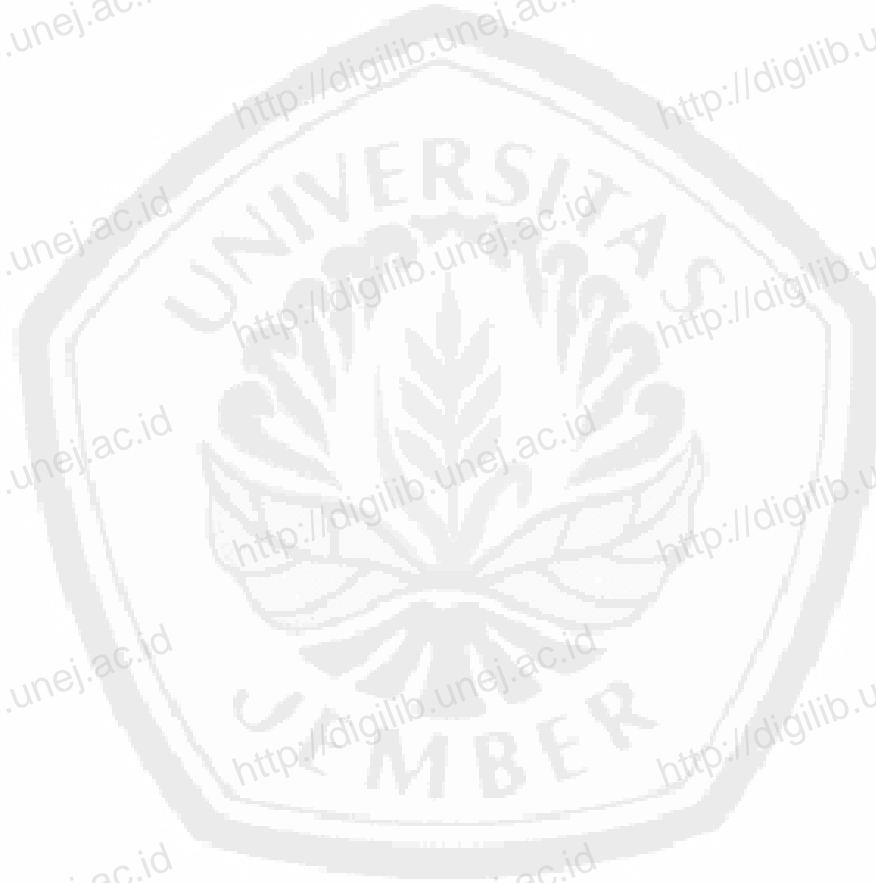
No	Pernyataan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
Verbal					
Berteriak					
1	Anak berteriak dengan suara keras ketika bertengkar dengan saudara kandungnya				
2	Anak memilih untuk diam ketika sedang bertengkar dengan saudaranya				
Membentak					
3	Anak membentak saudaranya dengan kasar ketika bertengkar				
4	Ketika salah satu anak dibentak, anak yang lain membalasnya dengan membentak juga				
5	Anak bertutur kata halus kepada saudaranya ketika berbicara				
Memerintah					
6	Ketika salah satu anak dibelikan suatu barang, misal mainan, anak yang lain meminta barang yang sama atau merebut barang milik saudaranya				
7	Anak-anak saling meminjamkan barang miliknya kepada saudaranya seperti mainan, buku, atau benda lainnya.				

8	Anak jika membutuhkan sesuatu kepada saudaranya maka akan meminta tolong dengan kalimat yang sopan				
Menghakimi / menyalahkan					
9	Ketika anak anda merusak suatu barang, maka yang disalahkan adalah saudaranya				
10	Jika berbuat salah, anak mengakui kesalahannya sendiri tanpa menyalahkan saudara kandungnya				
Mengejek / menjelek-jelekan					
11	Anak mengejek saudaranya dengan julukan yang tidak disukai.				
12	Anak menyatakan sangat sayang kepada saudara kandungnya				
Menertawakan					
13	Ketika salah satu anak terjatuh saudaranya menertawakan dengan lucu				
14	Ketika salah satu anak sakit, saudaranya ikut sibuk mengurus				
Mengancam					
15	Anak mengancam saudaranya ketika bertengkar				
16	Selama melakukan kegiatan bersama (misal bermain, belajar, nonton tv, dll), kedua anak anda saling rukun				

Mengabaikan ketika diajak berbicara					
17	Anak tidak memberikan respon ketika diajak berbicara saudaranya				
18	Anak-anak saling bercerita satu sama lain				
Non-verbal					
Memukul					
19	Anak memukul saudaranya ketika bertengkar				
20	Anak membelai kepala saudaranya untuk memuji atau mengungkapkan rasa sayang				
Menggigit					
21	Anak menggigit saudara kandungnya				
22	Anak melampiaskan kemarahan dengan menggigit benda seperti bantal, boneka, atau mainannya				
Mencubit					
23	Anak mencubit saudaranya ketika kesal atau marah				
24	Anak menggandeng saudaranya ketika berjalan bersama				
Mendorong					
25	Ketika bertengkar, anak mendorong saudaranya				
26	Anak berebut mainan dengan saling mendorong				

Menendang					
27	Anak anda menendang barang (misal: mainan, bangku, sepatu, dll) ketika marah				
28	Anak menendang saudaranya				
Melempar benda					
29	Anak anda melempar benda (misal: mainan, buku, pensil, atau benda lain) ketika marah				
30	Anak membanting benda milik saudaranya ketika bertengkar (misal: mainan, buku, pensil, atau benda lain)				

LAMPIRAN F. TABULASI DATA



LAMPIRAN G. UJI STATISTIK

1. Hasil Analisis Bivariat dengan Uji Mann-Whitney U Test

a. Pretest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Ranks			
Perlakuan	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pretest kontrol	15	14.50	217.50
eksperimen	15	16.50	247.50
Total	30		

Test Statistics ^b	
	Pretest
Mann-Whitney U	97.500
Wilcoxon W	217.500
Z	-.733
Asymp. Sig. (2-tailed)	.464
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.539 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Perlakuan

b. Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Ranks			
Perlakuan1	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest kontrol	15	18.50	277.50
eksperimen	15	12.50	187.50
Total	30		

Test Statistics ^b	
	Posttest
Mann-Whitney U	67.500
Wilcoxon W	187.500
Z	-2.159
Asymp. Sig. (2-tailed)	.031
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.061 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Perlakuan1

LAMPIRAN H. DOKUMENTASI KEGIATAN

Gambar 1. Kegiatan *Informed Consent* pada orang tua calon responden tanggal 06 Mei 2012 di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember oleh Rismawan Adi Yunanto Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember



Gambar 2. Kegiatan *Pretest* pada orang tua responden tanggal 06 Mei 2012 di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember oleh Rismawan Adi Yunanto Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember



Gambar 3. Kegiatan Intervensi *Cooperative Play* pada responden tanggal 09 Mei 2012 di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember oleh Rismawan Adi Yunanto Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember



Gambar 4. Kegiatan posttest pada orang tua responden tanggal 20 Mei 2012 di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember oleh Rismawan Adi Yunanto Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember

LAMPIRAN I. LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

DPU : Ns. Ratna Sari H., M.Kep.

Mahasiswa : Rismawan Adi Yunanto

No.	Tanggal	Materi dan Saran	Tanda Tangan
1.	22 Februari 2012	Pengajuan judul	
2.	23 februari 2012	Pengajuan judul	
3.	24 februari 2012	Acc Judul	
4.	28 Februari 2012	a. Persetujuan Pengambilan judul b. Pengajuan Bab 1,2,3, dan 4	
5.	29 Februari 2012	Revisi Bab 1 dan 2	
6.	02 Maret 2012	Revisi Bab 1, 2, dan 3	
7.	05 Maret 2012	Revisi Bab 1,2,3, dan 4 serta kisi-kisi instrument penelitian	
8.	07 Maret 2012	a. Pemantapan Bab 1 dan 2 b. Revisi Bab 3 dan 4	
9.	09 Maret 2012	a. Pemantapan Bab 3 b. Revisi Bab 4	
10.	13 Maret 2012	Penyusunan Instrumen Penelitian (kuesioner, SOP, dan Lembar observasi)	

11.	15 Maret 2011	a. revisi kisi-kisi kuesioner b. revisi SOP c. revisi lembar observasi	
12.	21 Maret 2012	a. Penambahan pertanyaan kisi-kisi kuesioner b. Pemantapan Bab 4 c. Pemantapan SOP	
13.	23 Maret 2012	ACC instrument penelitian	
14.	26 Maret 2012	ACC Seminar Proposal	
15.	02 April 2012	Revisi proposal penelitian	
16.	04 April 2012	Revisi Proposal Penelitian	
17.	10 April 2012	ACC Uji SOP	
18.	18 April 2012	ACC Uji Validitas dan Reabilitas	
19.	26 April 2012	Perbaikan kuesioner sesuai hasil uji validitas dan reliabilitas	
20.	02 Mei 2011	Perbaikan kuesioner penelitian ACC Penelitian	
21	28 Mei 2012	Konsultasi hasil penelitian	

22	29 Mei 2012	a. Perbaiki penyajian hasil penelitian b. Konsultasi pembahasan, Abstrak, dan Ringkasan	
23	31 Mei 2012	a. Revisi Bab 5 dan abstrak b. Konsultasi Bab 6	
25	04 Juni 2012	a. Revisi Bab 5 b. Revisi Bab 6	
26	05 Juni 2012	ACC Sidang Hasil	
27	18 Juni 2012	Revisi Pembahasan	
28	20 Juni 2012	Revisi Pembahasan	
29	21 Juni 2012	ACC pembendelan	

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

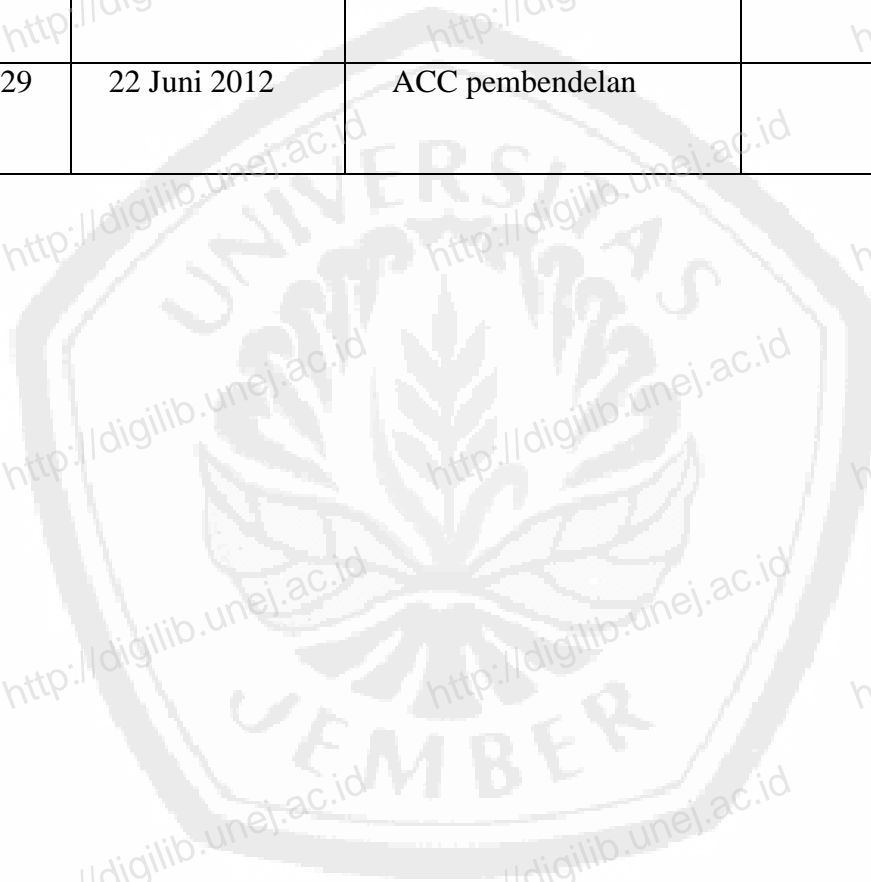
DPA : Ns. Nurfika Asmaningrum, M.Kep.

Mahasiswa : Rismawan Adi Yunanto

No.	Tanggal	Materi dan Saran	Tanda Tangan
1.	22 Februari 2012	Pengajuan judul	
2.	23 februari 2012	Pengajuan judul	
3.	24 februari 2012	Acc Judul	
4.	27 Februari 2012	a. Persetujuan pengambilan judul b. Pengajuan Bab 1,2,3, dan 4	
5.	29 Februari 2012	Revisi Bab 1, 2, dan 3	
6.	01 Maret 2012	Revisi Bab 1, 2, dan 3	
7.	02 Maret 2012	Revisi Bab 1,2,3, dan 4	
8.	06 Maret 2012	Revisi Bab 3 dan 4	
9.	07 Maret 2012	a. Pemantapan Bab 3 b. Revisi Bab 4	
10.	13 Maret 2012	Penyusunan Instrumen Penelitian (kuesioner, SOP, dan Lembar observasi)	

11.	14 Maret 2011	a. revisi kisi-kisi kuesioner b. revisi SOP c. revisi lembar observasi	
13.	26 Maret 2012	ACC instrument penelitian	
14.	26 Maret 2012	ACC Seminar Proposal	
15.	03 April 2012	Revisi proposal penelitian	
16.	04 April 2012	Revisi Proposal Penelitian	
17.	11 April 2012	ACC Uji SOP	
18.	18 April 2012	ACC Uji Validitas dan Reabilitas	
19.	25 April 2012	Perbaiki kuesioner sesuai hasil uji validitas dan reliabilitas	
20.	01 Mei 2011	Perbaiki kuesioner penelitian ACC Penelitian	
21.	28 Mei 2012	Konsultasi hasil penelitian	
22.	30 Mei 2012	a. Perbaiki penyajian hasil penelitian b. Konsultasi pembahasan, Abstrak, dan Ringkasan	

25	04 Juni 2012	a. Revisi Bab 5 b. Revisi Bab 6	
26	05 Juni 2012	ACC Sidang Hasil	
27	18 Juni 2012	Revisi Pembahasan	
28	19 Juni 2012	Revisi Pembahasan	
29	22 Juni 2012	ACC pembendelan	



LAMPIRAN J. SURAT IJIN



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN LINMAS

Jl. Letjen S Parman No. 89 ☎ 337853 Jember

Jember, 15 Maret 2012

Kepada :
 Yth. Sdr. 1. Kepala Badan Pusat Statistik
 2. Kepala Dinas Kesehatan
 Kabupaten Jember

Di -

JEMBER

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 072/168/314/2012

Tentang

IJIN PENELITIAN

- Dasar : 1. Peraturan Daerah Kabupaten Jember No.15 Tahun 2008 tanggal 23 Desember 2008 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah.
 2. Peraturan Bupati Jember Nomor 62 tahun 2008 tanggal 23 Desember 2008 tentang Tugas Pokok dan Fungsi Badan Kesatuan Bangsa Politik dan Linmas Kabupaten Jember.
- Memperhatikan : Surat dari Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember, Tanggal 08 Maret 2012, Nomor : 485/UN25.1.14/PS.8/2012

MEREKOMENDASIKAN :

Nama : **RISMAWAN ADI YUNANTO**
 NIM : 082310101066
 Prodi : Ilmu Keperawatan Universitas Jember
 Alamat : Jl. Kalimantan 37 Jember
 Keperluan : Melakukan Study Pendahuluan Tentang "Pengaruh Cooperative Play Terhadap Reaksi Langsung Sibling Rivalry Pada Anak Usia Prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember"
 Lokasi : Badan Pusat Statistik dan Dinas Kesehatan Kabupaten Jember
 Waktu : 15 Maret s/d 30 April 2012

Apabila tidak mengganggu kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharapkan Saudara memberi bantuan, tempat dan atau data seperlunya untuk kegiatan dimaksud :

Pelaksanaan Rekomendasi ini diberikan dengan ketentuan :

1. Study Pendahuluan ini benar-benar untuk kepentingan Pendidikan
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas Politik
3. Apabila situasi dan kondisi Wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian Kegiatan

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih

Ditetapkan di : Jember

Pada tanggal : 15 Maret 2012

An. **KEPALA BAKESBANGPOL DAN LINMAS**
KABUPATEN JEMBER

Sekretaris

DR. BUDIARTO, M.Si

Pembina

NIP. 19571011 198207 1 001

Tembusan :

Yth. Sdr. 1. Ketua Prodi Ilmu Keperawatan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
Alamat : Jl. Kalimantan 37 Telp./ Fax (0331) 323450 Jember

Nomor : 678/UN25.1.14/PS.8/2012
Lampiran : -
Perihal : Ijin Uji Validitas dan Reliabilitas

16 APR 2012

Yth. Kepala Desa Jenggawah
Kecamatan Jenggawah
Kabupaten Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember berikut :

nama : Rismawan Adi Yunanto

N I M : 082310101066

judul penelitian : Pengaruh Cooperative Play terhadap Reaksi Langsung Sibling Rivalry pada Anak Usia Prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember

waktu : satu bulan

mohon yang bersangkutan diberikan ijin untuk melaksanakan uji validitas dan reliabilitas di Desa Jenggawah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Ketua

dr. Sujono Kardis, Sp.KJ
NIP. 19490610 198203 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
LEMBAGA PENELITIAN

Alamat : Jl. Kalimantan No. 37 Jember Telp. 0331-337818, 339385 Fax. 0331-337818
e- Mail : penelitian.lemlit@unej.ac.id

Nomor : *AGP* /UN25.3.1/LT.5/2012
Perihal : Permohonan Ijin Melaksanakan
Penelitian

03 Mei 2012

Yth. Kepala
Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan
Perlindungan Masyarakat
Pemerintah Kabupaten Jember
di,

J E M B E R

Memperhatikan surat pengantar dari Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember Nomor :
819/UN25.1.14/PS.8/2012 tanggal 01 Mei 2012, perihal ijin penelitian mahasiswa :

Nama / NIM	: Rismawan Adi Yunanto / 08 – 1066
Program Studi	: Ilmu Keperawatan
Alamat	: Jl. Nanas No.33 Jember
Judul Penelitian	: Pengaruh <i>Cooperative Play</i> Terhadap Reaksi Langsung <i>Sibling Rivalry</i> pada Anak Usia Prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember
Lokasi	: - Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember - Wilayah Kerja Puskesmas Jenggawah Kabupaten Jember
Lama Penelitian	: satu bulan

maka kami mohon dengan hormat bantuan Saudara untuk memberikan ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan kegiatan penelitian sesuai dengan judul di atas.

Demikian atas kerjasama dan bantuan Saudara disampaikan terima kasih.

An. Ketua
Sekretaris,

Drs. Mastika MM
NIP. 195905071989031002

Tembusan Kepada Yth :

1. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip



CERTIFICATE NO : QMS/173



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN LINMAS

Jl. Letjen S Parman No. 89 ☎ 337853 Jember

Jember, 03 Mei 2012

Kepada :
 Yth. Sdr. 1. Kepala Dinas Kesehatan
 2. Camat Jenggawah
 Kabupaten Jember

Di -

JEMBER

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 072/ 20 /314/2012

Tentang

IJIN PENELITIAN

- Dasar : 1. Peraturan Daerah Kabupaten Jember No.15 Tahun 2008 tanggal 23 Desember 2008 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah.
 2. Peraturan Bupati Jember Nomor 62 tahun 2008 tanggal 23 Desember 2008 tentang Tugas Pokok dan Fungsi Badan Kesatuan Bangsa Politik dan Linmas Kabupaten Jember.
- Memperhatikan : Surat dari Lembaga Penelitian Universitas Jember, Tanggal 03 Mei 2012 Nomor : 465/UN.25.3.14/LT.5/2012

MEREKOMENDASIKAN :

- Nama : **RISMAWAN ADI YUNANTO**
 NIM : 08 - 1066
 Jurusan/Prodi : Ilmu Keperawatan Univ. Jember
 Alamat : Jl. Nanas No.33 Jember.
 Keperluan : Melakukan Penelitian Tentang "**Pengaruh Cooperative Play Terhadap Reaksi Langsung Sibling Rivalry Pada Anak Usia Prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember**".
- Lokasi : Wilayah Kerja Puskesmas Jenggawah dan Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember
- Waktu : 03 Mei s/d 30 Juni 2012

Apabila tidak mengganggu kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharapkan Saudara memberi bantuan, tempat dan atau data seperlunya untuk kegiatan dimaksud :

Pelaksanaan Rekomendasi ini diberikan dengan ketentuan :

1. Penelitian ini benar-benar untuk kepentingan Pendidikan
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas Politik
3. Apabila situasi dan kondisi Wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian Kegiatan

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih

Ditetapkan di : Jember

Pada tanggal : 03 Mei 2012

An. **KEPALA BAKESBANGPOL DAN LINMAS
 KABUPATEN JEMBER**

Sekretaris

Drs. BUDIARTO, MSI

Pembina





**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
CAMAT JENGGAWAH**

Jl. Achmad Yani Nomor 01 Telp. (0331) 757328 Jenggawah - Jember (68171)

Jenggawah, 04 Mei 2012.

Nomor : 072/160/35.09.16/2012
Sifat : Penting / Segera.
Lampiran :
Perihal : Ijin Penelitian.

Kepada

Yth. Sdr. 1. Kepala Desa CANGKRING.

di

CANGKRING

Dasar surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa Politik dan Linmas Kabupaten Jember tanggal 03 Mei 2012 Nomor : 072/360/314/2012 perihal sebagaimana tersebut pada pokok surat diatas, maka dengan ini mohon dengan hormat agar dapatnya Saudara memfasilitasi permintaan data dan tempat yang dibutuhkan sesuai permintaan dalam rangka melakukan Penelitian :

Kepada :

Nama : **RISMAWAN ADI YUNANTO.**
N I M : 08 – 1066.
Jurusan/ Prodi : Ilmu Keperawatan Universitas Jember.
Alamat : Jl. Nanas No. 33 Jember.
Keperluan : Melakukan Penelitian tentang : “Pengaruh Cooperative Play terhadap Reaksi Langsung Sibling Rivalry pada Anak Usia Prasekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember.”
Lokasi : di Desa Cangkring.
Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember,
Waktu : Tanggal **03 Mei 2012 s/d 30 Juni 2012.**
Catatan :

1. Ijin Penelitian ini benar-benar untuk kepentingan pendidikan.
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik.
3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



BAMBANG SAPUTRO, SH. M.Si.
Pembina
NIP : 19740713 199311 1 003

Tembusan

- Yth. Sdr. 1. Ka. Bakesbangpol dan Linmas.
Kabupaten Jember.
2. Ketua Prodi Ilmu Keperawatan “
Universitas Jember.



.PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS KESEHATAN

JL. Srikoyo I/03 Jember Telp. (0331) 487577 Fax (0331) 426624
 e-mail : sikdajember@yahoo.co.id

Jember, 07 Mei 2012

Nomor : 440 / ~~6 8-28~~ /414/ 2012
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Perihal : Ijin Penelitian

Kepada :
 Yth. Sdr. Kepala Puskesmas Jenggawah
 di -
 JEMBER

Menindak lanjuti surat Badan Kesatuan Bangsa Politik dan Linmas Kabupaten Jember Nomor : 072/360/314/2012, Tanggal 03 Mei 2012, Perihal Ijin Penelitian, dengan ini harap saudara dapat memberikan data seperlunya kepada :

Nama : RISMAWAN ADI YUNANTO
 N I M : 08-1066
 Alamat : Jl. Kalimantan 37 Jember
 Fakultas : Prodi Ilmu Keperawatan Universitas Jember
 Keperluan : Mengadakan Penelitian Tentang Pengaruh Cooperative Play Terhadap Reaksi Langsung Sibling Rivalry Pada Anak Usia Pra Sekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah
 Waktu Pelaksanaan : 07 Mei 2012 s/d 30 Juni 2012

Sehubungan dengan hal tersebut pada prinsipnya kami tidak keberatan, dengan catatan:

1. Penelitian ini benar-benar untuk kepentingan penelitian
2. Tidak dibenarkan melakukan aktifitas politik
3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan

Selanjutnya Saudara dapat memberi bimbingan dan arahan kepada yang bersangkutan.

Demikian dan atas perhatiannya disampaikan terima kasih.



Tembusan:
 Yth. Sdr. Yang bersangkutan di Tempat



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS KESEHATAN
UPT PUSKESMAS JENGGAWAH

Alamat : Jl. Kawi No. 139 Telp. (0331) 757118, 757888 Kec. Jenggawah - Jember 68171

SURAT - KETERANGAN.

Nomor : 800/772/1414.27/2012.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT Puskesmas Jenggawah menerangkan, bahwa :

N a m a : RISMAWAN ADI YUNANTO.
N.I.M : 08.1066.
Fakultas : Program Study Ilmu Keperawatan
Universitas Jember
Alamat : Jalan Kalimantan 37 Jember.

Telah melakukan penelitian :

J u d u l : Pengaruh Cooperative Play Terhadap Reaksi
Langsung Sibling Rivalry Pada Anak Usia Pra
Sekolah di Desa Cangkring Kec. Jenggawah.
W a k t u : Tanggal 07 Mei s/d 30 Juni 2012.

Surat Keterangan ini kami buat agar dapatnya dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Jenggawah

Pada Tanggal : 31-05-2012.



Kepala Unit Pelaksana Teknis
Puskesmas Jenggawah

dr. Hj. NIURI USMAWATI.
NBP. 19610117.198803.2.005

LAMPIRAN F. Data Reaksi Langsung *Sibling Rivalry* pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No. Responden	Jenis Kelamin				Usia				Reaksi Langsung <i>Sibling Rivalry</i>			
	Eksperimen		Kontrol		Eksperimen		Kontrol		Eksperimen		Kontrol	
	Anak 1	Anak 2	Anak 1	Anak 2	Anak 1	Anak 2	Anak 1	Anak 2	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1.			L	L			5	3			1	1
2.			P	P			6	4			0	1
3.			L	L			6	4			0	1
4.			L	L			6	4			1	1
5.			L	P			6	3			0	0
6.			P	P			5	3			0	1
7.			L	L			6	4			1	1
8.			L	L			6	5			1	0
9.			P	P			5	3			1	1
10.			L	P			5	3			0	0
11.			P	P			6	4			1	1
12.			L	P			5	3			0	0
13.			P	P			5	3			1	1
14.			L	L			6	4			1	1
15.			L	P			6	3			0	0
16.	L	L			6	5			1	0		
17.	L	L			6	4			1	1		
18.	L	P			6	3			0	0		
19.	P	L			5	3			1	1		
20.	P	P			6	3			1	1		
21.	L	P			6	3			0	0		
22.	P	P			6	4			1	0		
23.	L	P			6	4			1	0		
24.	L	L			5	3			1	1		
25.	P	L			5	4			1	0		
26.	P	P			6	4			0	0		
27.	P	L			6	3			0	0		
28.	L	P			6	4			0	0		
29.	L	L			6	5			1	0		
30.	P	P			6	4			1	0		
Keterangan										0= rendah		1= tinggi

