

# BAB I

## PENDAHULUAN

**Judul :** Mengenai Studi Deskriptif *Self Esteem* Pada Anak Usia 9-11 Tahun Yang Mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” Di Kota Bandung

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat, yang terdiri atas ayah, ibu dan anak-anak. Sejak lahir, anak berada dalam pengasuhan orang tua. Orang tua memberikan perhatian dan kasih sayang serta memenuhi kebutuhan anak, sehingga anak dapat berkembang dengan optimal baik secara fisik maupun mental. Selain itu orang tua juga melatih keterampilan dasar, misalnya mengurus diri sendiri, sikap moral (misalnya sopan santun dan hormat kepada orang yang lebih tua). Dengan demikian diharapkan anak dapat lebih siap untuk memasuki lingkungan di luar keluarga.

Ketika memasuki usia sekolah, maka anak memasuki dunia yang lebih luas. Kini dunia sosialnya tidak hanya terdiri atas ayah, ibu, adik, kakak dan anggota keluarga lainnya, tetapi teman-teman sebaya dan orang dewasa lain. Ini berarti anak berkesempatan belajar menjalin hubungan dengan orang lain di luar orang tuanya, selain itu anak akan memperoleh kesempatan untuk belajar dan menambah wawasan pengetahuan serta berbagai keterampilan.

Berbagai tugas dan keterampilan akan berusaha dikerjakan dan dikuasai oleh anak sesuai dengan kemampuannya. Ada tugas yang berhasil dikerjakan

dengan baik pada satu bidang dan memberikan kepuasan bagi diri anak, namun ada juga tugas yang dirasakan kurang atau bahkan tidak memuaskan, baik oleh anak maupun oleh lingkungannya. Penilaian anak mengenai kemampuan ini akan terbentuk dan tersimpan dalam ingatan, sehingga berdasarkan pengalaman masa lalunya, anak mencoba mengenali diri dan kemampuannya sendiri, serta mengetahui perbedaannya dengan anak-anak lain. Anak akan mulai memperhatikan prestasi yang dicapainya dan membandingkan dengan temannya, ataupun menilai seberapa populer dirinya di antara teman-temannya. Pemahaman akan diri dan kemampuan anak, baik kelebihan maupun kekurangannya, akan membentuk *self-esteem*, yaitu penilaian mengenai diri, seberapa positif atau negatif anak dalam memandang dirinya dan bagaimana perasaan anak terhadap hasil penilaian tersebut.

*Self-esteem* akan mulai terbentuk pada masa kanak-kanak dan merupakan salah satu komponen penting yang berkaitan dengan kesehatan mental anak. *Self-esteem* pada seorang anak akan menjadi dasar untuk membangun hubungan sosial secara positif, dasar dari proses belajar, dan tanggung jawab pribadi.

Anak yang memiliki *self-esteem* tinggi akan menganggap masalah yang dihadapi sebagai tantangan dan berusaha untuk menyelesaikannya. Namun bila gagal dalam menyelesaikan tantangan tersebut, anak akan mengoreksi kesalahannya tanpa menimbulkan perasaan gagal dan tidak berdaya ataupun tidak mampu secara berkelanjutan. Anak akan menganggap kegagalannya disebabkan faktor di luar dirinya dan karenanya akan mendorong dirinya

untuk berusaha lebih keras. Dengan kemauan untuk berusaha lebih giat, anak akan belajar untuk mengatasi masalah-masalahnya dan mencapai keberhasilan. Keberhasilan yang diperoleh akan memberikan kepuasan dan kebahagiaan bagi anak yang selanjutnya akan memperkokoh *self-esteem*nya. Sebaliknya, anak yang memiliki *self-esteem* yang rendah akan menganggap kegagalan sebagai kesalahan dan ketidakmampuannya sehingga anak akan menghindari tantangan. Kegagalan demi kegagalan yang dihadapi oleh anak akan berkaitan dengan kecemasan. *Self-esteem* yang rendah pada anak juga berkaitan dengan *maladjustment* baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam relasi sosial.

Pada saat anak mengalami masalah dan tidak mampu menyelesaikan masalahnya, maka anak akan menghindar atau mencoba melupakan masalah yang dihadapi dengan cara melakukan kegiatan yang dapat merugikan dirinya sendiri, misalnya membolos sekolah, sering berkelahi dengan teman, bahkan tidak jarang ada anak yang melakukan bunuh diri akibat merasa tidak berharga. *Self-esteem* yang rendah juga dapat membatasi kemampuan untuk berprestasi secara akademis, juga dalam membina relasi sosial.

*Self-esteem* pada seorang anak akan menentukan tingkat kemampuan dalam mengolah sumber daya atau potensi yang telah dibawanya sejak lahir. Dengan demikian *self-esteem* merupakan salah satu aspek penting dalam kepribadian anak yang akan menentukan keberhasilan dan kebahagiaan anak dalam kehidupan selanjutnya.

Apabila anak memiliki *self-esteem* yang tinggi, maka anak akan berusaha agar dapat mencapai prestasi dan anak akan percaya bahwa dirinya mampu.

Seperti yang dialami oleh Mugen Lensrich (10 tahun), yang meraih gelar *The Best Exploration* serta memperoleh medali perak di bidang matematika pada Olimpiade Sains dan Matematika atau IMSO, pada tanggal 29 November 2004. Mugen sangat menyukai tantangan sehingga ia mencoba bidang matematika. Mugen merasa puas bila mampu menyelesaikan soal-soal, sebaliknya merasa penasaran apabila ia gagal, sehingga ia akan berusaha terus dalam memecahkan soal-soal yang dihadapinya (<http://Indonesia.faithfreedom.org/forum/viewtopic>). Perasaan puas bila mampu mengatasi tantangan yang dihadapi dan sebaliknya berusaha terus untuk memecahkan tantangan yang dihadapi tanpa merasa gagal, merupakan ciri dari anak yang memiliki *self-esteem* yang tinggi. Dengan keinginan untuk terus belajar dan berusaha, maka anak akan mampu untuk mencapai keberhasilan, sesuai dengan minatnya, seperti yang dialami oleh Mugen.

*Self-esteem* akan tumbuh ketika anak merasa percaya pada dirinya dan mampu untuk berhasil menghadapi suatu tantangan karena mengetahui dirinya menguasai keterampilan yang diperlukan untuk dapat menyelesaikan tantangan tersebut. Dengan perkataan lain, agar dapat meningkatkan perasaan positif mengenai diri dan kemampuannya, anak perlu menguasai dengan baik salah satu keterampilan yang akan membantunya dalam menjalani kehidupannya, baik keterampilan dasar akademik maupun keterampilan sosial pada umumnya. Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk memperoleh keterampilan yang dimaksud, di antaranya dengan mengikuti aktivitas

mengasah potensi, misalnya, kursus bahasa, kursus *sempoa*, kursus menyanyi, menari, olah raga, ataupun sanggar Pengembangan kepribadian.

Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” didirikan pada tahun 2002 oleh Drs. Victor Tatuah. Gagasan mendirikan Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” diawali dengan munculnya kebutuhan untuk membangun pribadi anak secara utuh dan konstruktif sehingga mampu menghadapi berbagai masalah dan pengaruh (baik pengaruh positif, maupun pengaruh negatif) yang datang dari lingkungan. Adapun yang menjadi sasaran dari Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” adalah anak berusia 5 sampai 15 tahun, yang kemudian dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan usia, yaitu : *Pre Cub* untuk anak berusia 5 – 8 tahun, *Cub* untuk anak berusia 9 – 11 tahun dan *Cadet* untuk anak berusia 12 – 15 tahun.

Tujuan diadakannya Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” ialah mengoptimalkan terbentuknya pribadi anak, sehingga secara fundamental anak mampu menjalani dan berani menghadapi kehidupannya dengan penuh kesadaran, antusiasme, kemandirian, dan tanggung jawab. Menurut Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, pribadi yang utuh dan konstruktif, tercakup ke dalam lima aspek, yaitu aspek karakter (moral dan moril), aspek perilaku (*cognitive*, *affective*, dan *psychomotor*), aspek fisik (meliputi kesehatan dan kekuatan), aspek kecerdasan (*conscious*, *subconscious*, *supra conscious*, dan *emoconscious*), aspek kecakapan dan keterampilan (meliputi kecakapan di alam terbuka, kecakapan berpikir, dan pengabdian).

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” mengembangkan kurikulum yang terdiri atas tiga program, yaitu : *Base camp program* dan *Outdoor program*, yang diadakan dua bulan sekali, dan *Jambore program* yang diadakan tiga atau empat bulan sekali. Dari program-program tersebut dikembangkan menjadi tema. Setiap bulan tema yang diadakan berbeda, misalnya pada bulan Maret 2005 temanya adalah “*Love Your Environment* “ dan tema pada bulan April 2005 adalah “*Knighth Month*” atau bulan kesatria. Program-program tersebut berlaku untuk kelompok *Pre Cub*, *Cub*, maupun *Cadet*.

Anak yang mengikuti kegiatan di Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, diharapkan dapat memenuhi *Grade* yang telah ditetapkan, yang terdapat pada kelompoknya. Misalnya untuk kelompok *Cub*, terdapat tiga *grade*, yaitu *Bronze*, *Silver*, dan *Gold*. Apabila anak telah memenuhi karakteristik yang ditetapkan untuk *Bronze*, anak akan dilantik, yang kemudian selanjutnya akan memasuki *Silver*, dan selanjutnya memasuki *Gold*. Bila anak dianggap telah memenuhi tujuan yang dimaksudkan anak akan dilantik lagi, kemudian selanjutnya anak akan dituntun untuk melakukan pengayaan atas minat dan keterampilannya. Waktu yang diperlukan untuk dapat memenuhi karakteristik yang telah ditentukan berbeda-beda pada setiap anak, sehingga tidak ditetapkan waktu yang pasti.

Apabila anak telah dapat memenuhi karakteristik yang diharapkan, maka Pembina Utama mengadakan pertemuan dengan orang tua anak, untuk membahas berbagai kemajuan anak dan dukungan dari orang tua agar dapat

mengoptimalkan pengembangan kepribadian anak. Selain itu dalam pertemuan tersebut, akan dibahas pula mengenai tujuan orang tua memasukkan anak mereka ke dalam Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, apakah terdapat perubahan pada anak sesuai dengan yang diharapkan oleh orang tua. Adapun tujuan orang tua yang memasukkan anaknya untuk mengikuti kegiatan Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” adalah beragam. Misalnya, ada orang tua yang menginginkan agar anaknya mau berteman dan tidak hanya bermain *game* di rumah tanpa mau melakukan kegiatan sosialisasi bersama teman sebaya. Ada orang tua yang menginginkan agar anaknya yang pemalu menjadi lebih berani, percaya diri dan aktif. Selain itu ada juga orang tua yang menginginkan agar anaknya menjadi mandiri.

Dalam Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, anak akan menemukan lingkungan yang telah diatur sedemikian rupa, sehingga melalui bermain anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki. Selain itu melalui bermain, anak dapat melatih kemampuan berpikir, keterampilan, relasi dengan teman dan pembina, bahkan anak juga dapat melatih fisiknya, agar dapat berkembang dengan optimal sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya. Permainan-permainan tersebut dilakukan di luar ruangan, ataupun di dalam ruangan sesuai dengan program yang diadakan. Dalam permainan di luar ruangan, salah satu permainan dari *basecamp* program, anak akan melatih keterampilan berpikirnya dengan mengingat cerita maupun petunjuk yang telah dibacakan atau diberikan, selain itu untuk dapat mencapai kemenangan dari kelompoknya, anak perlu melakukan kerja sama baik dalam

mendengarkan pendapat dari teman-teman kelompoknya ataupun dalam melakukan kegiatan fisik, misalnya berlari, merangkak, memanjat tali. Permainan dalam ruangan, misalnya anak bermain seni peran, untuk melatih rasa percaya diri anak. Dalam program *Jambore* yang diadakan 3 atau 4 bulan sekali, anak diajak berkemah di suatu daerah yang telah ditentukan bersama-sama dengan teman dan kakak-kakak Pembina. Pada saat berkemah tersebut, anak juga akan melakukan permainan-permainan yang telah ditentukan. Kegiatan dalam program tersebut juga akan melatih berbagai keterampilan anak, baik keterampilan dalam mendirikan tenda, keterampilan berpikir, keterampilan fisik, dan sosialisasi anak.

Berdasarkan hasil wawancara pada Pembina utama dalam Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, terdapat perubahan pada anak-anak yang mengikuti kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh sanggar tersebut. Misalnya, A yang pada awalnya selalu malu dalam mengikuti kegiatan, setelah mengikuti beberapa kali pertemuan, A menjadi lebih aktif dan selalu ingin ikut terlibat dalam permainan tersebut tanpa malu-malu lagi. Sama halnya dengan R, pada awalnya R tidak mau mengacungkan jari untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pembinanya, tetapi lama-kelamaan R mulai berani mengacungkan jari dan menjawab pertanyaan. Perubahan-perubahan yang terjadi, seperti anak yang sebelumnya malu menjadi aktif dan anak yang takut menjadi lebih berani menunjukkan perubahan dalam kepercayaan diri mereka. Menurut Pembina utama Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, anak-anak yang mengikuti kegiatan merasa bangga dengan mengikuti sanggar tersebut,

karena mereka memperoleh berbagai keterampilan yang tidak diajarkan di sekolah, misalnya keterampilan dalam berkemah, yaitu mendirikan tenda, mengikat tali dan bertahan hidup di alam terbuka. Selain itu anak juga dapat melatih keterampilan fisik dari permainan-permainan yang dilakukan. Anak juga dapat melatih kemampuan kognitifnya melalui permainan yang memerlukan kemampuan membaca, mengingat, dan *problem solving*. Dalam melakukan berbagai kegiatan dan permainan, anak akan dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, sehingga anak perlu melakukan kerja sama dengan anak lain dalam kelompoknya. Kerja sama yang timbul dalam kelompok dan keakraban yang terjalin antara anak dengan teman dan kakak pembinanya, akan membantu anak dalam melatih keterampilan sosialnya. Anak-anak yang mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” merasa memiliki model “pahlawan” yang mereka kagumi dan dijadikan contoh, yaitu kakak-kakak pembina mereka.

Dari hasil wawancara terhadap W (11 tahun) yang telah mengikuti kegiatan di sanggar tersebut selama 5 bulan, terungkap bahwa ia kurang suka mengikuti pelajaran di sekolah, terutama pelajaran matematika. Prestasinya di sekolah pun biasa-biasa saja. W jarang menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan merasa bahwa kemampuannya dalam pelajaran di sekolah biasa saja dan merasa perlu untuk meningkatkan kemampuannya dalam pelajaran. Hal ini menunjukkan W memiliki *self-esteem* yang rendah dalam kompetensi kognitif. W lebih suka pelajaran olah raga, yaitu basket dan karate. W juga sering dipilih untuk mengikuti pertandingan karate dan selalu memperoleh

kemenangan setelah satu kali kalah pada pertandingan pertamanya. Menurut W, ia memiliki kemampuan olah raga yang bagus dan merasa bangga dengan kemampuannya, yang menunjukkan bahwa W memiliki *self-esteem* yang tinggi pada kompetensi fisik. Dalam kompetensi sosial, W memiliki *self-esteem* yang tinggi, yang ditandai dengan W cukup mampu untuk bekerja sama dengan teman-temannya, dan W mengatakan bahwa ia lebih suka melakukan kegiatan bersama dengan teman-temannya dari pada melakukan kegiatan sendiri. Menurut W terkadang temannya kurang suka bermain bersamanya, terutama bila ia sedang merasa kesal. Menurut W teman-teman dan relasinya dengan orang lain biasa saja, namun ia merasa cukup puas dengan hal tersebut. Menurut penilaian diri W secara umum, W merasa dirinya bukanlah anak yang nakal dan juga bukan anak yang baik, namun ia merasa agak kurang puas pada dirinya. Hal ini menunjukkan *self-esteem* mengenai penilaian diri secara umum pada W tergolong rendah. Menurut W, sejak mengikuti kegiatan Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, ia menjadi lebih rapi dalam menyimpan barang-barangnya dan terjadi peningkatan dalam pelajarannya, sehingga menambah rasa percaya diri W. Dari hasil wawancara tersebut dapat dikatakan W memiliki *self-esteem* yang tinggi dalam kompetensi fisik dan sosial, sehingga W percaya bahwa dirinya mampu dalam mengikuti pertandingan olah raga maupun dalam permainan di luar ruangan, meskipun dalam bidang akademik W kurang.

Lain halnya dengan A (10 tahun) yang telah mengikuti kegiatan Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” selama lebih dari 1 tahun. Berdasarkan hasil

wawancara terhadap A, dirinya menyukai sebagian besar pelajaran di sekolah dan sering menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Meskipun prestasinya di sekolah biasa saja, A merasa kemampuannya dalam pelajaran bagus. Hal ini menunjukkan A memiliki *self-esteem* yang tinggi dalam kompetensi kognitif. A juga menyukai kegiatan olah raga, terutama sepak bola dan A sering dipilih oleh teman-temannya untuk bermain bersama. A juga sering bertanding sepak bola dengan sekolah lain, yang hasilnya terkadang tim A menang, kadang kalah. Menurut A kemampuannya dalam berolah raga termasuk bagus dan A merasa senang dengan kemampuannya. Hal ini menunjukkan bahwa A memiliki *self-esteem* yang tinggi pada kompetensi fisik. A memiliki teman yang banyak dan merasa senang berteman dengan banyak orang, yang menurutnya lebih ramai bila banyak teman dalam melakukan berbagai kegiatan. Menurut A, teman-temannya juga senang bermain dengannya, yang ditandai ia selalu diajak bermain oleh teman-temannya. Hal ini menunjukkan A memiliki *self-esteem* yang tinggi dalam kompetensi sosial. A merasa senang dengan keadaan dan kemampuannya sekarang, yang menunjukkan A memiliki *self-esteem* mengenai penilaian diri secara umum yang tinggi. Menurut A sejak mengikuti kegiatan di sanggar tersebut, ia menjadi lebih berani dan percaya diri. A memiliki *self-esteem* yang tinggi dalam kompetensi kognitif, fisik, sosial, meskipun prestasi dalam bidang akademik A biasa saja. *Self-esteem* yang tinggi yang dimiliki mendorong A dalam setiap kegiatannya, sehingga A senantiasa merasa percaya pada kemampuannya bahwa ia dapat berhasil. Perasaan ini tampak

dalam setiap perilaku A yang percaya diri dan mampu membimbing teman-teman dalam kelompoknya, dimana A merupakan seorang ketua dalam kelompoknya.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Pembina utama Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, menurut Pembina utama tersebut anak-anak yang mengikuti kegiatan di sanggar tersebut akan mengalami perubahan dalam pengembangan kepribadian mereka. Perubahan tersebut dapat terlihat dari pencapaian target pengembangan kepribadian anak yang telah ditetapkan oleh sanggar. Perkembangan kepribadian setiap anak berbeda-beda dan tidak tergantung dari lamanya anak mengikuti kegiatan di Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak usia 9-11 tahun mulai dapat membedakan kemampuan-kemampuan mereka, baik yang menjadi kelebihan maupun kekurangan pada diri mereka. Anak juga menunjukkan reaksi terhadap pujian ataupun kritikan dari orang tua atau kakak pembina mengenai kemampuan dan tampilan fisiknya. Anak merasa senang dan bangga dengan pujian yang diterimanya dan akan berusaha untuk tetap menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh kakak pembinanya.

*Self-esteem* ini selanjutnya akan menjadi salah satu dasar pembentukan karakteristik kepribadian yang akan terbawa sampai anak dewasa nanti. Anak dapat menjadi seseorang yang mempercayai diri dan kemampuannya dan oleh karenanya akan terus berjuang melewati tantangan hidupnya, atau anak juga dapat menjadi seseorang yang mudah putus asa, merasa tidak berdaya dan

sering menemui kegagalan dalam menjalani hidupnya. *Self-esteem* yang terbentuk pada masa kanak-kanak akan berkaitan dengan kepuasan dan kebahagiaan dalam kehidupan anak di masa mendatang. Sehubungan dengan itu peneliti merasa tertarik untuk mengetahui bagaimana *self-esteem* pada anak usia 9-11 tahun yang mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” di kota Bandung.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah : seperti apakah *self-esteem* anak usia 9-11 tahun yang mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” di kota Bandung.

## **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Penelitian ini bermaksud untuk memperoleh gambaran mengenai *self-esteem* pada anak usia 9-11 tahun yang mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” di kota Bandung.

### **1.3.2. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang derajat *self-esteem* pada anak usia 9-11 tahun yang mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” di kota Bandung.

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1. Kegunaan Teoretis**

- Sebagai sumbangan yang diharapkan dapat memperkaya pemahaman dan penelitian kajian bidang Psikologi Perkembangan dan Psikologi Pendidikan, terutama mengenai *self-esteem* pada anak usia 9-11 tahun yang mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”.
- Sebagai informasi bagi peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai *self-esteem* pada anak.

### **1.4.2. Kegunaan Praktis**

- Sebagai informasi bagi orang tua, agar dapat memperhatikan perkembangan *self-esteem* anak.
- Sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi para Pembina Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, agar dapat mengembangkan program kegiatan dan permainan yang dapat menunjang perkembangan *self-esteem* yang sehat pada anak.
- Sebagai informasi bagi anak agar dapat lebih mengenali diri mereka dan dapat mengembangkan potensi-potensi yang mereka miliki.

## **1.5. Kerangka Pemikiran**

Menurut Erikson, masa pertengahan kanak-kanak merupakan masa anak memasuki tahap krisis *industry* versus *inferiority*. Pada masa ini, anak akan memperoleh banyak pengetahuan dan keterampilan, dan apabila anak dapat

menguasai dengan baik berbagai kemampuan tersebut dan dapat menunjukkan bahwa dirinya mampu dan berharga untuk dicintai dan dikagumi, maka anak akan memenuhi *industry* (Cole, Michael & Sheila. R, 1993). Sebaliknya bila anak tidak menguasai berbagai kemampuan dan keterampilan serta tidak dapat menunjukkan bahwa mereka mampu, tidak berharga untuk dicintai dan dikagumi, maka anak akan merasa *inferiority*.

Berbagai tugas dan tantangan akan ditemui oleh anak dan diharapkan dapat dikuasai ataupun diselesaikan dengan baik oleh anak. Pada saat anak dapat menguasai dengan baik berbagai keterampilan dan menyelesaikan tugas yang mereka hadapi, maka anak akan memperoleh pujian dan pengakuan dari lingkungan sekitarnya. Keberhasilan dan pujian yang anak peroleh akan menimbulkan perasaan positif mengenai diri dan kemampuan anak, dan karenanya anak akan terdorong untuk menunjukkan pola perilaku bekerja keras, tidak mudah menyerah dalam tugas yang sulit, dan mau bekerja sebelum menikmati hasilnya, yang merupakan ciri dari *industry*. Sebaliknya ketika anak ditertawakan atau dihukum karena ketidakmampuannya, atau ketika anak merasa tidak mampu untuk mencapai prestasi yang diharapkan oleh lingkungannya, maka anak akan mengembangkan perasaan *inferiority* mengenai kemampuan mereka (Teresa M. Mc Devitt, 2002).

Perasaan positif ataupun perasaan negatif yang dimiliki oleh anak mengenai diri dan kemampuannya merupakan *self-esteem* anak yang bersangkutan. Menurut Berk (2003), *self-esteem* adalah penilaian yang dibuat mengenai arti dari diri, dan perasaan yang berkaitan dengan penilaian tersebut.

**Susan Harter** melakukan penelitian mengenai *self-esteem* pada anak usia 8-12 tahun (1982, dalam **Cole, Michael & Sheila. R.**, 1993 ), yang dioperasionalkan melalui empat area, yaitu kompetensi akademis, kompetensi sosial, kompetensi fisik dan penilaian diri secara umum. Dalam kompetensi akademis tercakup kemampuan dalam berbagai pelajaran, termasuk kemampuan mengingat, membaca dan dapat menjawab pertanyaan yang diajukan. Kompetensi sosial meliputi hubungan dengan teman, orang tua, guru, disukai dan memiliki banyak teman, mudah bekerja sama dengan anak lain. Kompetensi fisik yaitu kemampuan dalam melakukan berbagai permainan dan olah raga. Sedang penilaian diri secara umum yaitu perasaan berharga dan perasaan dibutuhkan.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan *self-esteem*, yaitu: karakteristik orang tua, karakteristik individu dan latar belakang sosial (**Coopersmith**, 1967). Karakteristik orang tua yang berpengaruh terhadap perkembangan *self-esteem* anak yaitu, *self-esteem* dan stabilitas emosi ibu. Seorang ibu dengan emosi yang tidak stabil dan tergantung pada suasana hatinya tidak dapat menunjukkan perhatiannya secara konsisten dalam relasi dengan anaknya. Nilai-nilai yang dianut oleh orang tua dan sejarah perkembangan kehidupan orang tua juga berpengaruh terhadap perkembangan *self-esteem* anak. Orang tua yang berasal dari keluarga olah-ragawan akan lebih menjunjung dan bangga akan prestasi olah raga anaknya dibanding prestasi akademik yang diraih oleh anaknya. Interaksi atau hubungan ayah dan ibu, serta tingkah laku orang tua terhadap anak juga turut berpengaruh, yaitu

anak yang orang tuanya hangat dan menerima serta memberikan harapan yang masuk akal akan membuat anak merasa nyaman dengan dirinya.

Adapun yang termasuk karakteristik individu, yaitu kondisi fisik, inteligensi, keadaan emosi, kemampuan dan unjuk kerja, yang semuanya berpengaruh terhadap pembentukan *self-esteem* pada diri anak. Anak yang memiliki kondisi fisik yang kurang sehat akan menilai diri mereka tidak berharga. Demikian pula anak dengan inteligensi dibawah normal akan menemui kesulitan untuk menilai dirinya, baik kemampuan maupun perasaan-perasaannya. Selain itu masalah-masalah sehubungan dengan kecemasan dan stres dapat menghambat anak untuk dapat menilai diri dan kemampuan mereka dengan obyektif. Aspirasi atau cita-cita dan nilai-nilai yang dianut oleh anak juga berpengaruh terhadap perkembangan *self-esteem* anak. Latar belakang sosial anak, yang termasuk kelas sosial-ekonomi, agama, sejarah atau pengalaman pekerjaan ayah, dan sejarah atau pengalaman pekerjaan ibu juga turut berpengaruh terhadap perkembangan *self-esteem* anak, yang dapat menghambat atau mendorong timbulnya perasaan positif pada anak mengenai dirinya.

*Self-esteem* yang terbentuk pada masing-masing area akan semakin kompleks dengan bertambahnya usia anak. *Self-esteem* yang terbentuk pada masa kanak-kanak akan berpengaruh pada kehidupan anak selanjutnya. Seseorang dengan *self-esteem* yang tinggi pada masa kanak-kanak berkaitan dengan kepuasan (Crandal, 1973, dalam Michael & Sheila R. Cole, 1993) dan kebahagiaan (Bachman, 1970, dalam Michael & Sheila R. Cole, 1993)

pada kehidupan selanjutnya. *Self-esteem* yang rendah berkaitan dengan depresi, kecemasan, dan maladjustment baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam relasi sosial (**Damon**, 1983 dalam **Michael & Sheila R. Cole**, 1993). Seorang anak dengan *self-esteem* yang tinggi secara umum memiliki kesempatan terbaik untuk menjadi bahagia dan seorang dewasa yang sukses. *Self-esteem* merupakan perisai yang melindungi anak dari ancaman kehidupan: obat-obatan, minuman keras, hubungan yang tidak sehat, dan kenakalan (**Matthew McKay**, 2000), sehingga dapat dikatakan bahwa *self-esteem* merupakan aspek yang penting.

Ketika memasuki usia kanak-kanak, individu akan memasuki dunia berkelompok dan bermain, selain itu memperlihatkan minat yang luas pada berbagai bidang. Anak merasa tertarik untuk mengikuti berbagai kegiatan, terutama kegiatan yang melibatkan permainan dan kelompok. Pada masa inilah anak dapat secara optimal mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya dengan mengikuti kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang perkembangan anak. Salah satu kegiatan yang memiliki tujuan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kepribadian anak secara utuh dan komprehensif adalah Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”.

Dalam Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, baik dalam aspek kecerdasan, perilaku, keterampilan, fisik dan karakter yang dimiliki anak melalui bermain. Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” menggunakan

metoda bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kepribadian anak, karena usia anak-anak merupakan usia bermain dan berkelompok. Dengan melakukan permainan yang telah ditentukan, anak akan menemui berbagai tugas dan tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh anak. Tugas-tugas dan tantangan tersebut ada yang akan memerlukan keterampilan berpikir, keterampilan (*skill*) dalam menggunakan alat atau tali, kemampuan fisik, maupun relasi sosial dan kerja sama kelompok untuk penyelesaiannya, sehingga sedikit demi sedikit anak akan melatih kemampuan mereka agar anak dapat berkembang secara optimal.

Untuk dapat mengembangkan kemampuan anak, Sanggar “X” menjabarkan tujuannya ke dalam lima aspek, yaitu aspek karakter, perilaku, fisik, kecerdasan, serta kecakapan dan keterampilan. Pada aspek karakter, tercakup pengembangan moral dan moril anak, sehingga anak dapat memiliki kepercayaan bahwa dirinya merupakan anak yang “baik” yang akan berpengaruh kepada *General Self Worth* anak, yaitu perasaan bahwa dirinya berharga. Pada aspek perilaku dan kecerdasan, anak akan memperoleh program yang berisi untuk membantu dan melatih keterampilan kognitif anak, sehingga dapat meningkatkan kompetensi kognitif yang dimiliki oleh anak. Aspek fisik dalam Sanggar “X” akan melatih keterampilan fisik dan kesehatan anak, yang dapat mempengaruhi kompetensi fisik anak, sedangkan aspek kecakapan dan keterampilan dalam Sanggar “X” yang diantaranya mencakup pengabdian terhadap sesama dapat melatih kompetensi sosial dapat dimiliki oleh anak

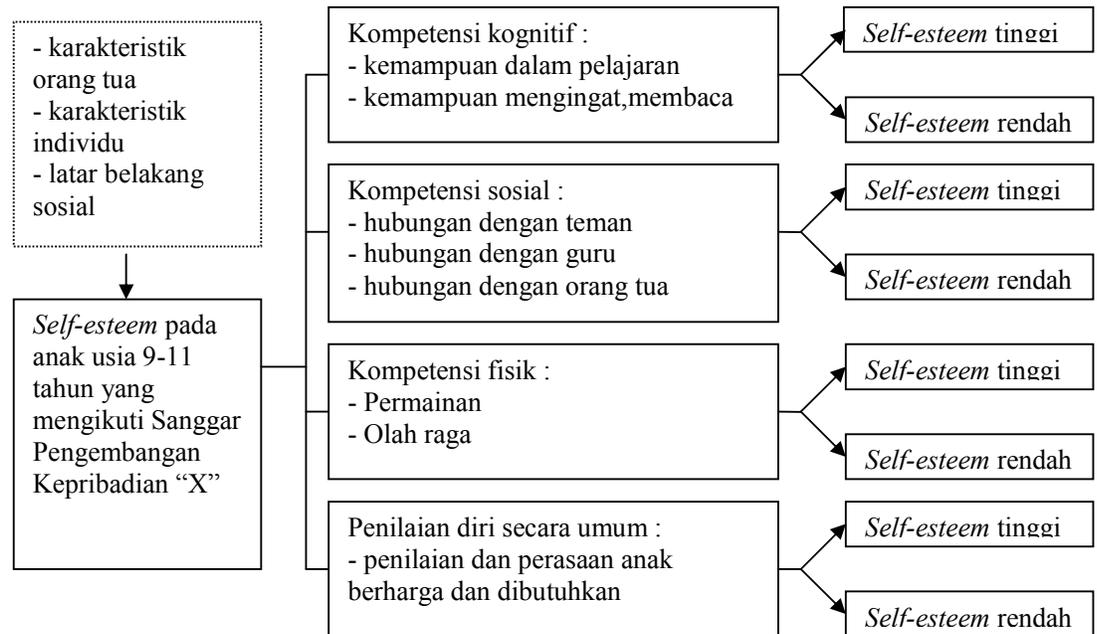
Dari setiap permainan yang dilakukan, anak dapat melatih berbagai keterampilan dan kemampuannya. Misalnya, salah satu permainan yang dilakukan di luar ruangan dengan tema “Bulan Kesatria”, yang meliputi pembacaan cerita dari Pembina, perolehan petunjuk yang harus dipecahkan untuk dapat memperoleh “kunci” rahasia, lalu perintah untuk melakukan kegiatan fisik, seperti berjalan sambil jongkok, selain itu diperlukan kerjasama tim agar dapat memperoleh kemenangan, yang semuanya dapat membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya. Anak perlu mengingat cerita yang telah dibacakan oleh Pembina dan kemampuan untuk memecahkan teka teki yang didasarkan atas pengetahuan yang telah diperoleh anak, hal ini berarti anak diberi stimulus untuk melatih kompetensi kognitifnya. Kegiatan fisik yang dilakukan dalam permainan akan melatih keterampilan motorik dan kemampuan anak dalam melakukan permainan di luar ruangan, yang merupakan kompetensi fisik. Selain itu untuk mencapai keberhasilan atau kemenangan dari suatu kelompok, maka diperlukan kerjasama yang baik dan kekompakan dalam kelompok tersebut, yang merupakan kompetensi sosial. Dengan menjadi bagian dari suatu kelompok yang bersama-sama melakukan suatu kegiatan ataupun permainan, akan menimbulkan kepercayaan diri pada anak, karena merasa bahwa dirinya dibutuhkan oleh teman-temannya dan merasa bahwa dirinya mampu untuk memimpin teman-temannya ataupun merasa dapat berguna bagi kelompoknya. Dari kepercayaan diri tersebut anak akan memperoleh perasaan positif mengenai diri dan kemampuannya, yang selanjutnya dapat memperkuat *self-esteem* anak.

Dengan mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X”, maka anak memiliki kesempatan yang lebih besar untuk dapat membangun *self-esteem* yang tinggi. Melalui setiap kegiatan dan permainan yang diadakan, anak dapat melatih berbagai keterampilan dan kemampuan mereka. Berbagai kegiatan dan permainan yang anak lakukan, dirancang agar dapat memenuhi perkembangan kepribadian anak yang utuh dan komprehensif, yaitu yang mencakup perkembangan karakter anak (moral dan moril), perilaku (*cognitive, affective, psychomotor*), fisik (kesehatan dan kekuatan), kecerdasan (*conscious, subconscious, superconscious, emoconscious*), dan keterampilan atau kecakapan anak (kecakapan bekerja, kecakapan berpikir, dan pengabdian). Permainan yang dilakukan akan melatih kemampuan anak dalam mengingat, memecahkan masalah, menambah pengetahuan dan pemahaman anak yang merupakan kompetensi kognitif. Selain itu dalam setiap permainan, anak perlu melakukan kerja sama dalam kelompoknya, baik dalam memberikan saran atau pendapat ataupun kerja sama dalam melakukan kegiatan fisik di dalam kelompoknya, yang akan melatih kompetensi sosial anak. Kompetensi fisik anak akan terlatih melalui berbagai permainan yang diadakan, dimana anak akan melakukan berbagai kegiatan fisik seperti berlari, memanjat tali, merangkak, melempar, sehingga anak dapat menjaga kesehatan dan kekuatan tubuhnya, serta melatih *psychomotor* nya. Selain itu dalam setiap permainan, anak dituntut untuk jujur, menghormati hak orang lain, disiplin, bertanggung jawab, berani, percaya diri, dan berjiwa kesatria, yang merupakan bagian dari pengembangan karakter anak, dengan demikian diharapkan anak dapat

memiliki kepercayaan diri dan perasaan bahwa dirinya berharga dan layak untuk dicintai.

*Self-esteem* yang dimiliki oleh seorang anak, dapat berbeda dengan *self-esteem* yang dimiliki oleh anak yang lain. Misalnya, seorang anak memiliki kemampuan yang unggul dalam bidang pelajaran dan selalu meraih peringkat dalam kelasnya, maka anak tersebut mungkin akan memiliki *self-esteem* yang tinggi dalam kompetensi kognitifnya. Berbeda dengan anak yang unggul dalam kemampuan olah raga dan selalu meraih juara dalam pertandingan, maka anak tersebut mungkin memiliki *self-esteem* yang tinggi dalam kompetensi fisik. Bila anak memiliki kemampuan yang unggul dalam salah satu bidang, maka anak memiliki kesempatan yang lebih besar dalam memiliki *self-esteem* yang tinggi meskipun dalam bidang yang lain anak tergolong biasa saja.

Dari uraian di atas maka dapat dibuat bagan kerangka pemikiran sebagai berikut :



## 1.6.Asumsi

Asumsi penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Self-esteem* seorang anak yang mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” akan terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan..
2. *Self-esteem* yang tinggi akan tercermin melalui penghayatan anak yang mengikuti Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” atas kompetensinya di area kognitif, sosial, fisik dan penilaian diri secara umum.
3. Aktifitas di Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” yang mencakup kemampuan mengingat dan kemampuan menyelesaikan

masalah, akan menstimulasi kompetensi kognitif yang dimiliki oleh anak.

4. Aktifitas fisik, seperti permainan yang menuntut kemampuan fisik, yang dilakukan anak dalam mengikuti kegiatan di Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” akan membantu mengembangkan kompetensi fisik anak.
5. Aktifitas dalam Sanggar Pengembangan Kepribadian “X” yang menuntut kemampuan bekerjasama di dalam kelompok, memberikan dan mendengarkan pendapat orang lain akan mendorong kompetensi sosial anak.