

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Alasan Pemilihan Teori**

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *children well-being*. Teori ini mengacu pada teori *subjective well-being* dari Diener (2003). Teori ini digunakan karena ada kesesuaian dengan fenomena yang didapatkan, tujuannya untuk menjawab permasalahan penelitian yang mengenai gambaran *children well-being* pada siswa kelas VI Sekolah Dasar *full-day* Darul Ilmi Bandung.

#### **2.2 Subjective Well Being/ Children Well Being**

Dalam penelitian ini teori yang digunakan mengacu pada teori *subjective well-being*. Karena penelitian ini menggunakan anak-anak sebagai subjeknya sehingga istilah yang dipakai menjadi *children well-being*.

##### **2.2.1 Pengertian Subjective Well Being/ Children Well Being**

*Subjective well-being* merupakan evaluasi subyektif seseorang mengenai kehidupan termasuk konsep-konsep seperti kepuasan hidup, emosi menyenangkan, fulfilment, kepuasan terhadap area-area seperti pernikahan dan pekerjaan, tingkat emosi tidak menyenangkan yang rendah (Diener, 2003). Ryan dan Diener menyatakan bahwa *subjective well-being* merupakan payung istilah yang digunakan untuk menggambarkan tingkat *well-being* yang di alami individu menurut evaluasi subyektif dari kehidupannya (Ryan & Diener, 2008).

*Subjective well-being* yaitu evaluasi yang dilakukan seseorang terhadap kehidupannya. Evaluasi tersebut bersifat kognitif dan afektif. Evaluasi yang bersifat kognitif meliputi bagaimana seseorang merasakan kepuasan dalam hidupnya. Evaluasi yang bersifat afektif meliputi seberapa sering seseorang merasakan emosi positif dan emosi negatif. Seseorang dikatakan mempunyai tingkat *subjective well-being* yang tinggi jika orang tersebut merasakan kepuasan dalam hidup, sering merasakan emosi positif seperti kegembiraan dan kasih sayang serta jarang merasakan emosi negatif seperti kesedihan dan amarah (Diener, Suh, dan Oishi, 1997).

*Subjective well-being* merupakan salah satu prediktor kualitas hidup individu karena *subjective well-being* mempengaruhi keberhasilan individu dalam berbagai *domain* kehidupan (Pavot & Diener, 2004). Individu dengan tingkat *subjective well-being* yang tinggi akan merasa lebih percaya diri, dapat menjalin hubungan sosial dengan lebih baik, serta menunjukkan performansi kerja yang lebih baik. Selain itu dalam keadaan yang penuh tekanan, individu dengan tingkat *subjective well-being* yang tinggi dapat melakukan adaptasi dan *coping* yang lebih efektif terhadap keadaan tersebut sehingga merasakan kehidupan yang lebih baik (Diener, Biswas-Diener, & Tamir, 2004).

### **2.2.2 Dimensi *Subjective Well Being***

*Subjective Well Being* (SWB) memiliki tiga komponen penting, yaitu *life satisfaction*, adanya *positif affect*, dan tidak adanya afek negatif (*absence negative affect*) yang dirasakan individu (Diener, Lucas, Oishi, 2003).dalam

hal ini, ketiga komponen tersebut dapat dimasukkan ke dalam dua dimensi, yakni dimensi kognitif dan dimensi afektif.

a. Dimensi Kognitif

Dimensi kognitif berisi *life Satisfaction*, yakni penilaian kognitif seseorang mengenai kehidupannya, apakah kehidupan yang dijalannya berjalan dengan baik. *Life Satisfaction* ini dapat diukur dengan melihat derajat kepuasan seseorang terhadap hidupnya. Campbell, Converse, dan Rodgers (dalam Diener, 1994) mengatakan bahwa komponen kognitif ini merupakan kesenjangan yang dipersepsikan antara keinginan dan kesenjangan yang dipersepsikan antara keinginan dan pencapaiannya apakah terpenuhi atau tidak. *Life satisfaction* merupakan penilaian seseorang mengenai seberapa dekat kehidupannya saat ini dengan kehidupan ideal (Pavot dan Diener, 1993). *Life satisfaction* hanya sedikit dipengaruhi oleh afek, feeling, dan mood yang dirasakan pada suatu kejadian. (Diener dan Lucas, 1999).

Evaluasi kognitif dilakukan saat seseorang memberikan evaluasi secara sadar dan menilai kepuasan mereka terhadap kehidupan, yang dapat diukur secara global (*global life satisfaction*) atau dilihat dari area-area tertentu dalam kehidupannya (*specific domain satisfaction*).

1). *Global Satisfaction*

*Global Satisfaction* didefinisikan sebagai judgement subjektif individu terhadap kebermaknaan seluruh hidupnya, (Diener, dkk.1999). Dalam *globallife satisfaction*, seseorang melakukan

evaluasi terhadap kepuasan dari keseluruhan kehidupannya, dan hal ini berbeda dengan melakukan penjumlahan kepuasan dari masing-masing area kehidupan (Diener dan Lucas, 1999).

Individu merasakan evaluasi terhadap *global life satisfaction* ini pada kriteria mengenai hal-hal penting yang dia dapatkan dalam hidupnya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa pertimbangan individu dalam *global life satisfaction* cenderung dipengaruhi oleh situasi penting (*salient*) yang terjadi di saat seseorang membuat penilaian (Diener, Lucas, Oishi dan Suh, 2002). Diener (2004) memberikan catatan lanjutan bahwa kejadian/situasi yang mempengaruhi *global life satisfaction* ini terjadi saat kejadian tersebut dinilai sangat penting yang berakibat signifikan dalam hidupnya.

## 2). *Specific Domain Satisfaction*

*Specific domain satisfaction* mencakup arean kepuasan (*domain satisfaction*) individu diberbagai bidang kehidupannya seperti bidang yang berkaitan dengan diri sendiri, keluarga, kelompok teman sebaya, kesehatan, keuangan, pekerjaan dan waktu luang. Artinya, dimensi ini memiliki gambaran yang *multifacet*. Dan hal ini menurut Diener (1984) sangat bergantung pada budaya dan bagaimana kehidupan seseorang itu terbentuk (termasuk dalam hal ini perkembangan usiannya). Andrew dan withey (dalam Diener, 1984) juga menyatakan bahwa domain yang paling dekat dan mendesak dalam kehidupan

individu merupakan domain yang paling mempengaruhi *Subjective Well Being* individu tersebut. Huebner (1991) menyatakan bahwa area kehidupan yang paling berpengaruh pada anak adalah *domain family* (keluarga), *friends* (teman), *school* (sekolah), *living environment* (tempat tinggalnya), dan *self* (dirinya).

*Satisfaction with domain family* (kepuasan pada area keluarga) merujuk pada evaluasi individu terhadap fungsi keluarganya dan pola evaluasi individu terhadap fungsi keluarganya dan pola interaksi yang terjadi diantara anggota keluarga (Caprara, Scabini, & Bandura, 2005). *Satisfaction with domain friends* (kepuasan pada area teman) pada masa anak dimulai dari keterbukaan diri (Bernt, 2000). yang menumbuhkan penerimaan dan kekompakan dalam kelompok *peer* (Waldrip & Campbell, 2002). *Satisfaction with domain school* (kepuasan pada area sekolah) didefinisikan sebagai evaluasi kognitif terhadap kebutuhan individu di lingkungan sekolah (Verkyuten & Thijs, 2002). Sekolah adalah bagian hidup yang penting pada masa remaja dan memberikan kesempatan bagi pencapaian pada masa anak dan memberikan kesempatan bagi pencapaian edukasi (Verkyuten & Thijs, 2002). *Satisfaction with domain living environment* (kepuasan pada area tempat tinggal) merupakan penilaian subjektif terhadap suasana di ruang tempat tinggalnya, lingkungan tempat tinggalnya, dan hubungannya dengan anggota komunitas (Huebner, 1991).

*Satisfaction with domain self* (kepuasan pada area diri) termasuk didalamnya lingkungan social. (Branden, 1994).

b. Dimensi Afektif

Dimensi dasar dari *Subjective Well Being* adalah afek, di mana di dalamnya termasuk emosi dan *mood* yang menyenangkan atau tidak menyenangkan. Afek, emosi dan *mood* merupakan istilah yang berbeda namun saling berkaitan (Robin, 1986).

*Mood* biasanya diistilahkan sebagai suasana hati. *Mood* biasanya memiliki nilai kualitas positif. *Mood* berbeda dengan emosi karena *mood* tidak harus disebabkan sesuatu hal. *Mood* cenderung bertahan lebih lama dari emosi, namun intensitasnya kurang dibanding emosi. Apabila emosi dikategorikan menjadi positif dan negative, maka ini akan berubah menjadi suasana hati yang terdiri dari emosi-emosi positif, seperti kesenangan, ketenangan diri, kegembiraan dan lain-lain. Afek negative adalah sebuah dimensi suasana hati yang terdiri atas kegugupan, stress, kegelisahan dan lain-lain. Afek positif dapat diukur dari frekuensi munculnya emosi-emosi positif, sedangkan afek negative dapat diukur dari frekuensi munculnya emosi-emosi negatif dalam keseharian hidupnya (Diener, 1999).

Lebih lanjut Diener (2003) menyatakan bahwa tingginya afek positif bukan berarti rendahnya afek negative sebagai mana orang melihatnya dalam sebuah kontinum. Oleh karena masing-masing berdiri sendiri itulah keduanya harus diukur secara terpisah. Diener & Lucas

(2000) mengatakan dimensi afektif ini merupakan hal yang sentral untuk *Subjective Well Being*.

Menurut Diener (1994) kepuasan hidup dan banyaknya afek positif serta negative dapat saling berkaitan, hal ini disebabkan oleh penilaian seseorang terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan, masalah, dan kejadian-kejadian dalam hidupnya, dipengaruhi oleh banyaknya afek yang dirasakannya selama melakukan penilaian Diener dkk. (2000). Sekalipun kedua hal ini berkaitan, namun keduanya berbeda. Kepuasan hidup merupakan penilaian mengenai hidup seseorang (baik secara menyeluruh maupun secara specific), sedangkan afek positif dan negatif terdiri dari reaksi-reaksi berkelanjutan terhadap kejadian-kejadian yang dialami.

Komponen kognitif dan afektif bersama-sama merepresentasikan skor *subjective well-being* seseorang (Biswas & Diener 2000). Sesuai dengan teori ini, maka seseorang dikatakan lebih bahagia tergantung dari tiga kriteria: a). saat seseorang lebih puas dengan hidupnya, b) saat banyak mengalami *positif affect*, c) saat jarang mengalami *negative affect* (*absence negative affect*).

### **2.2.3 Domain Utama *Children Well-Being***

*Subjective well-being* pada anak (*children well-being*) mengacu pada delapan domain utama atau yang disebut dengan *life domains*. Domain tersebut diambil dari hasil penelitian yang dilakukan pertama kali oleh Ferran Casas (dalam UNICEF, 2012) yang menunjukkan bahwa terdapat delapan

domain yang dianggap paling penting terkait dengan kesejahteraan anak, yaitu :

1. *Home satisfaction*, yaitu kepuasan anak terhadap rumah tempat tinggalnya, merasa aman ketika ada di rumah, dan hubungan dengan orang-orang yang tinggal bersama
2. *Satisfaction with material things*, yaitu kepuasan anak terhadap barang yang dimiliki, uang jajan, dan tempat pribadi, misalnya kamar tidur
3. *Satisfaction with the area living in*, yaitu kepuasan anak terhadap fasilitas yang dapat digunakan dan rasa aman yang dirasakan anak ketika berada di lingkungan tempat tinggalnya
4. *Satisfaction with health*, yaitu kepuasan anak terhadap kondisi kesehatan dan keadaan tubuhnya
5. *Satisfaction with interpersonal relationship*, yaitu kepuasan anak terhadap orang-orang yang tinggal di sekitar rumah dan melakukan hal-hal yang menyenangkan bersama-sama
6. *Satisfaction with time organization*, yaitu kepuasan anak menghabiskan waktu dengan kegiatan-kegiatan lain diluar jam sekolah
7. *School satisfaction*, yaitu kepuasan anak terhadap guru, teman
8. *Personal satisfaction*, yaitu kepuasan anak terhadap kebebasan yang dimiliki anak serta persiapan dalam menghadapi masa depan



#### 2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Subjective Well Being* dan *Children Well-Being*

Ada beragam faktor-faktor yang mempengaruhi *subjective well-being* individu, yaitu:

##### 1. Perbedaan jenis kelamin

Shuman (Eddington dan Shuman, 2008) menyatakan penemuan menarik mengenai perbedaan jenis kelamin dan *subjective well-being*. Wanita lebih banyak mengungkapkan afek negatif dan depresi dibandingkan dengan pria, dan lebih banyak mencari bantuan terapi untuk mengatasi gangguan ini; namun pria dan wanita mengungkapkan tingkat kebahagiaan global yang sama. Lebih lanjut, Shuman menyatakan bahwa hal ini disebabkan karena wanita mengakui adanya perasaan tersebut sedangkan pria menyangkalnya. Penelitian yang dilakukan di Negara barat menunjukkan hanya terdapat sedikit perbedaan kebahagiaan antara pria dan wanita (Edington dan Shuman, 2008). Diener (2009) menyatakan bahwa secara umum tidak terdapat perbedaan *subjective well-being* yang signifikan antara pria dan wanita. Namun wanita memiliki intensitas perasaan negatif dan positif yang lebih banyak dibandingkan pria.

##### 2. Tujuan

Diener (dalam Carr, 2005) menyatakan bahwa orang-orang merasa bahagia ketika mereka mencapai tujuan yang dinilai tinggi dibandingkan dengan tujuan yang dinilai rendah. Contohnya, kelulusan di perguruan

tinggi negeri dinilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelulusan ulangan bulanan. Carr (2005) menyatakan bahwa semakin terorganisir dan konsisten tujuan dan aspirasi seseorang dengan lingkungannya, maka ia akan semakin bahagia, dan orang yang memiliki tujuan yang jelas akan lebih bahagia. Emmons (dalam Diener, 1999) menyatakan bahwa berbagai bentuk tujuan seseorang, termasuk adanya tujuan yang penting, kemajuan tujuan-tujuan yang dimiliki, dan konflik dalam tujuan-tujuan yang berbeda memiliki implikasi pada *emotional* dan *cognitive well-being*.

### 3. Agama dan Spiritualitas

Diener (2009) menyatakan bahwa secara umum orang yang religius cenderung untuk memiliki tingkat *well being* yang lebih tinggi, dan lebih spesifik. Partisipasi dalam pelayanan religius, afiliasi, hubungan dengan Tuhan, dan berdoa dikaitkan dengan tingkat *well being* yang lebih tinggi. Ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa *subjective well-being* berkorelasi signifikan dengan keyakinan agama (Eddington & Shuman, 2008). Ellison (dalam Eddington & Shuman, 2008), menyatakan bahwa setelah mengontrol faktor usia, penghasilan, dan status pernikahan responden, *subjective well-being* berkaitan dengan kekuatan yang berelasi dengan Yang Maha Kuasa, dengan pengalaman berdoa, dan dengan keikutsertaan dalam aspek keagamaan.

#### 4. Kualitas hubungan sosial

Penelitian yang dilakukan oleh Seligman (dalam Diener & Scollon, 2003) menunjukkan bahwa semua orang yang paling bahagia memiliki kualitas hubungan sosial yang dinilai baik. Diener dan Scollon (2003) menyatakan bahwa hubungan yang dinilai baik tersebut harus mencakup dua dari tiga hubungan sosial berikut ini, yaitu keluarga, teman, dan hubungan romantis. Arglye dan Lu (dalam Eddington dan Shuman, 2008) menyatakan bahwa kebahagiaan berhubungan dengan jumlah teman yang dimiliki, frekuensi bertemu, dan menjadi bagian dari kelompok

#### 5. Kepribadian

Tatarkiewicz (dalam Diener 1984) menyatakan bahwa kepribadian merupakan hal yang lebih berpengaruh pada *subjective well-being* dibandingkan dengan faktor lainnya. Hal ini dikarenakan beberapa variabel kepribadian menunjukkan kekonsistenan dengan *subjective well-being* diantaranya *self esteem*. Campbell (dalam Diener, 1984) menunjukkan bahwa kepuasan terhadap diri merupakan prediktor kepuasan terhadap hidup. Namun *self esteem* ini juga akan menurun selama masa ketidakbahagiaan (Laxer dalam Diener, 1984).

Terdapat faktor-faktor yang secara khusus mempengaruhi *subjective well-being* pada anak atau *children well-being* (UNICEF, 2007), yaitu:

1. *Context conditions and use of the time*

Termasuk di dalamnya faktor sosioekonomi dan kultural, seperti tingkat pendidikan orang tua/pengasuh, harta benda keluarga, dan keadaan anggota keluarga terkait dengan pekerjaan (bekerja/tidak bekerja).

2. *Population characteristic*

Karakteristik tersebut mencakup usia, jenis kelamin, tempat kelahiran, keadaan rumah atau keadaan sekolah anak.

3. *Perseption and concern*

Terkait dengan ekspresi anak akan benda yang dimiliki atau dalam memandang kehidupan secara umum, baik di dalam maupun di luar rumah.

## 2.3 Masa Anak Akhir

### 2.3.1 Definisi Masa Anak Akhir

Menurut Hurlock (1980) masa akhir kanak-kanak sering disebut sebagai masa sekolah dasar. Akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) berlangsung dari usia enam tahun hingga tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual, yaitu sekitar tiga belas tahun bagi anak perempuan dan empat belas tahun bagi anak laki-laki, oleh orangtua disebut sebagai usia yang “menyulitkan”, “tidak rapi” atau “usia bertengkar”. Pada awal dan

akhirnya, masa akhir anak-anak ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial.

Permulaan masa akhir kanak-kanak ditandai dengan masuknya anak ke kelas satu. Masuk kelas satu merupakan peristiwa penting bagi kehidupan setiap anak sehingga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku. Selama setahun atau dua tahun terakhir dari masa kanak-kanak terjadi perubahan fisik yang menonjol dan hal ini juga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku dengan menjelang berakhirnya periode ini dan anak mempersiapkan diri, secara fisik, psikologis untuk memasuki masa remaja.

Datangnya akhir masa kanak-kanak dapat secara tepat diketahui, tetapi orang tidak mengetahui secara tepat kapan periode ini berakhir karena kematangan seksual, yaitu kriteria yang digunakan untuk memisahkan masa kanak-kanak dengan masa remaja timbulnya tidak selalu pada usia yang sama.

### 2.3.2 Ciri-ciri Masa Kanak-Kanak Akhir

Orang tua, pendidik, dan ahli psikologi memberikan berbagai label kepada periode ini dan label-label ini mencerminkan ciri-ciri utama dari periode kanak-kanak akhir (Hurlock, 2004:146) :

1. Label yang digunakan oleh orang tua
  - a. Usia yang menyulitkan, yaitu masa dimana anak tidak mau lagi menuruti perintah dan anak lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya dibanding orang tua atau anggota keluarga lainnya.
  - b. Usia tidak rapih, yaitu masa dimana anak cenderung tidak memperdulikan dan ceroboh dalam penampilan, dan kamarnya sangat berantakan, terutama anak laki-laki. Hal tersebut juga berlaku pada anak dengan peraturan keluarga yang ketat.
  - c. Usia bertengkar, yaitu dimana banyak terjadi pertengkaran dengan anggota keluarga dan suasana rumah menjadi tidak menyenangkan bagi semua anggota keluarga. Pada periode ini anak sering menentang peraturan-peraturan orang tua dan anak mengharapkan kebebasan yang lebih banyak dari yang diberikan oleh orang tua.
2. Label yang digunakan oleh pendidik
  - a. Usia sekolah dasar, pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa. Anak dituntut untuk mempelajari berbagai keterampilan, baik keterampilan akademik maupun dalam bidang ekstrakurikuler.

- b. Periode kritis dalam dorongan berprestasi, yaitu dimana anak membentuk kebiasaan untuk sukses, tidak sukses, atau sangat sukses. Jika kebiasaan tersebut sudah terbentuk, maka kemampuan tersebut cenderung menetap sampai dewasa.
3. Label yang digunakan oleh ahli psikologi
    - a. Usia berkelompok, yaitu dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya.
    - b. Usia penyesuaian diri, yaitu dimana anak ingin menyesuaikan diri dengan standar yang disetujui kelompoknya, baik dalam penampilan, cara berbicara, dan berperilaku.
    - c. Usia kreatif, yaitu suatu masa dalam rentang kehidupan dimana akan ditentukan apakah anak-anak menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan orisinal.
    - d. Usia bermain, yaitu berkembang luasnya minat dan kegiatan bermain, dan bukan karena banyaknya waktu untuk bermain

### **2.3.3 Tugas Perkembangan Anak Akhir**

Periode usia antara 6-12 tahun merupakan masa peralihan dari pra-sekolah ke masa Sekolah Dasar (SD). Masa ini juga dikenal dengan masa peralihan dari kanak-kanak awal ke masa kanak-kanak akhir sampai menjelang masa pra-pubertas. Pada umumnya setelah mencapai usia 6 tahun perkembangan jasmani dan rohani anak telah semakin sempurna.

Pertumbuhan fisik berkembang pesat dan kondisi kesehatannya pun semakin baik, artinya anak menjadi lebih tahan terhadap berbagai situasi yang dapat menyebabkan terganggunya kesehatan mereka.

Menurut Havighurst (dalam Hurlock, 1980) tugas perkembangan masa kanak-kanak akhir dan anak sekolah (umur 6 -12 tahun) yaitu:

1. Belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan

Pada periode ini pertumbuhan otot dan tulang berlangsung secara cepat, anak belajar menggunakan otot-ototnya untuk mempelajari berbagai keterampilan, oleh karena itu, kebutuhan untuk beraktivitas dan bermain sangatlah tinggi. Anak laki-laki aktivitasnya lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak wanita. Baik laki-laki dan wanita senang bermain dalam kelompok. Makin tinggi kelas anak (usia) makin jelas ciri khas permainan mereka. Implikasinya terhadap sekolah adalah: bahwa sekolah berkewajiban untuk membantu anak mencapai tugas perkembangan ini secara optimal. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik untuk mengoptimalkan pencapaian tugas.

- a. Merencanakan dengan serius pemberian kesempatan-kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas-aktivitas fisik atau bermain.
- b. Dalam belajar membatasi gerakan-gerakan anak secara ketat tidaklah pantas dibandingkan tuntutan tugas perkembangan mereka.



c. Usaha yang dan seirus dalam menanggulangi gangguan perkembangan fisik anak sangat diharapkan dari sekolah anak-anak yang sakit harus diobati aats prakarsa sekolah.

2. Belajar membentuk sikap positif, yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis (dapat merawat kebersihan dan kesehatan diri).

Anak hendaknya mampu mengembangkan kebiasaan untuk hidup sehat dan melakukan berbagai kebiasaan untuk memelihara keselamatan, kesehatan, dan kebersihan diri.

3. Belajar bergaul dengan teman sebayanya.

Anak hendaknya telah mampu membina keakraban dengan orang lain diluar lingkungan keluarga.

4. Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya

Pada usia 9 dan 10 tahun anak mulai menyadari peranan sesuai dengan jenis kelaminnya. Anak wanita menampilkan tingkah lakunya sesuai dengan yang diharapkan masyarakat sebagai wanita, demikian juga halnya anak pria.

5. Belajar ketrampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung

Karena perkembangan intelektual dan biologis sudah matang untuk bersekolah, maka anak telah mampu belajar di sekolah, anak dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung karena kemampuan berfikirnya yang memungkinkan memahami konsep-konsep dan simbol-simbol.

6. Belajar mengembangkan konsep (agama, ilmu pengetahuan, adat istiadat) sehari-hari.

Pada periode ini anak hendaknya mempunyai berbagai konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Inti dari tugas perkembangan saat ini adalah mengenal konsep-konsep untuk memudahkannya dalam memahami tentang pekerjaan sehari-hari, kemasyarakatan, kewarganegaraan, dan masalah yang menyangkut sosial.

7. Belajar mengembangkan kata hati (pemahaman tentang benar-salah, baik-buruk)

Pada periode sekolah dasar anak hendaknya dapat mengontrol tingkah laku sesuai dengan nilai dan moral yang berlaku, kecintaan terhadap nilai dan moral hendaknya dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

8. Belajar memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi (bersikap mandiri)

Tugas perkembangan pada masa ini adalah untuk membentuk pribadi yang otonom, tanpa tergantung pada orang lain dalam mengambil keputusan yang menyangkut dirinya, maupun peristiwa lain dalam kehidupannya.

9. Belajar mengembangkan sikap positif kehidupan sosial.

Anak mampu belajar untuk menyadari keanggotaannya sebagai masyarakat sekolah, anak harus belajar mematuhi aturan-aturan sekolah dan mampu menyeimbangkan antara keinginannya untuk melakukan

kebebasan dengan kepatuhan terhadap kekuasaan orang tua, guru, maupun orang dewasa lainnya.

## **2.4 Full-Day School**

### **2.4.1 Pengertian Full-Day School**

*Full day school* berasal dari bahasa Inggris. *Full* artinya penuh, *day* artinya hari, sedang *school* artinya sekolah (Echols:1996). Jadi pengertian *full day school* adalah sekolah sepanjang hari atau proses belajar mengajar yang diberlakukan dari pagi hari sampai sore hari, mulai pukul 06.45-15.30 WIB, dengan durasi istirahat setiap dua jam sekali. Dengan demikian, sekolah dapat mengatur jadwal pelajaran dengan leluasa, disesuaikan dengan bobot mata pelajaran dan ditambah dengan pendalaman materi. Hal yang diutamakan dalam *full day school* adalah pengaturan jadwal mata pelajaran dan pendalaman (Baharuddin:2009).

### **2.4.2 Sistem Full-Day School**

*Full Day School* menerapkan suatu konsep dasar “*IntegratedActivity*” dan “*Integrated-Curriculum*”. Model ini yang membedakan dengan sekolah pada umumnya. Dalam Full Day School semua program dan kegiatan siswa di sekolah, baik belajar, bermain, beribadah dikemas dalam sebuah sistem pendidikan. Titik tekan pada *Full Day School* adalah siswa selalu berprestasi belajar dalam proses pembelajaran yang berkualitas yakni diharapkan akan terjadi perubahan positif dari setiap individu siswa sebagai hasil dari proses

dan aktivitas dalam belajar. Adapun prestasi belajar yang dimaksud terletak pada tiga ranah, yaitu:

1) Prestasi yang bersifat kognitif Adapun prestasi yang bersifat kognitif seperti kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, mengamati, menganalisa, membuat analisa dan lain sebagainya. Konkritnya, siswa dapat menyebutkan dan menguraikan pelajaran minggu lalu, berarti siswa tersebut sudah dapat dianggap memiliki prestasi yang bersifat kognitif.

2) Prestasi yang bersifat afektif Siswa dapat dianggap memiliki prestasi yang bersifat afektif, jika ia sudah bisa bersikap untuk menghargai, serta dapat menerima dan menolak terhadap suatu pernyataan dan permasalahan yang sedang mereka hadapi.

3) Prestasi yang bersifat psikomotorik Yang termasuk prestasi yang bersifat psikomotorik yaitu kecakapan eksperimen verbal dan nonverbal, keterampilan bertindak dan gerak. Misalnya seorang siswa menerima pelajaran tentang adab sopan santun kepada orang lain, khususnya kepada orang tuanya, maka si anak sudah dianggap mampu mengaplikasikannya dalam kehidupannya. (Muhibbin:2004)

#### **2.4.3 Tujuan *Full-Day School***

Pelaksanaan *full day school* merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan, baik dalam prestasi maupun dalam hal moral atau akhlak. Dengan mengikuti *full day school*, orang tua dapat mencegah dan menetralsir kemungkinan dari kegiatankegiatan anak yang

menjerumus pada kegiatan yang negatif. Salah satu alasan para orangtua memilih dan memasukkan anaknya ke *full day school* adalah dari segi edukasi siswa. Banyak alasan mengapa *full day school* menjadi pilihan (Baharuddin: 2009).

Pertama, meningkatnya jumlah orangtua (*parent-career*) yang kurang memberikan perhatian kepada anaknya, terutama yang berhubungan dengan aktivitas anak setelah pulang dari sekolah. Kedua, perubahan sosial budaya yang terjadi dimasyarakat, dari masyarakat agraris menuju ke masyarakat industri. Perubahan tersebut jelas berpengaruh pada pola pikir dan cara pandang masyarakat. Kemajuan sains dan teknologi yang begitu cepat perkembangannya, terutama teknologi komunikasi dan informasi lingkungan kehidupan perkotaan yang menjurus kearah individualisme. Ketiga, perubahan sosial budaya memengaruhi pola pikir dan cara pandang masyarakat. Salah satu ciri masyarakat industri adalah mengukur keberhasilan dengan materi. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pola kehidupan masyarakat yang akhirnya berdampak pada perubahan peran. Peran ibu yang dahulu hanya sebagai ibu rumah tangga, dengan tugas utamanya mendidik anak, mulai bergeser. Peran ibu di zaman sekarang tidak hanya sebatas sebagai ibu rumah tangga, namun seorang ibu juga dituntut untuk dapat berkarier di luar rumah. Keempat, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu cepat sehingga jika tidak dicermati, maka kita akan menjadi korban, terutama korban teknologi komunikasi. Dengan semakin canggihnya perkembangan di dunia komunikasi, dunia seolah-olah sudah tanpa batas 18 (*borderless world*),

dengan banyaknya program televisi serta menjamurnya stasiun televisi membuat anak-anak lebih enjoy untuk duduk di depan televisi dan bermain play station (PS).

Adanya perubahan-perubahan di atas merupakan suatu sinyal penting untuk dicarikan alternatif pemecahannya. Dari kondisi seperti itu, akhirnya para praktisi pendidikan berpikir keras untuk merumuskan suatu paradigma baru dalam dunia pendidikan. *Full day school* selain bertujuan mengembangkan mutu pendidikan yang paling utama adalah *full day school* bertujuan sebagai salah satu upaya pembentukan akidah dan akhlak siswa dan menanamkan nilai-nilai positif. *Full day school* juga memberikan dasar yang kuat dalam belajar pada segala aspek yaitu perkembangan intelektual, fisik, sosial dan emosional. Sebagaimana yang dikatakan bahwa dengan *full day school* sekolah lebih bisa intensif dan optimal dalam memberikan pendidikan kepada anak, terutama dalam pembentukan akhlak dan akidah. Jadi tujuan pelaksanaan *full day school* adalah memberikan dasar yang kuat terhadap siswa dan untuk mengembangkan minat dan bakat serta meningkatkan kecerdasan siswa dalam segala aspeknya.

#### **2.4.4 Keunggulan dan Kelemahan *Full-Day School***

Dalam program *full day school* ini siswa memperoleh banyak keuntungan secara akademik. Lamanya waktu belajar juga merupakan salah satu dari dimensi pengalaman anak. Sebuah riset mengatakan bahwa siswa akan memperoleh banyak keuntungan secara akademik dan sosial dengan adanya

*full day school* (Seli:2009). Cryan dan Others dalam risetnya menemukan bahwa dengan adanya *full day school* menunjukkan anak-anak akan lebih banyak belajar daripada bermain, karena adanya waktu terlibat dalam kelas, hal ini mengakibatkan produktifitas anak tinggi, maka juga lebih mungkin dekat dengan guru, siswa juga menunjukkan sikap yang lebih positif, karena tidak ada waktu luang untuk melakukan penyimpangan-penyimpangan karena seharian siswa berada di kelas dan berada dalam pengawasan guru. Sistem *full day school* mempunyai sisi keunggulan antara lain:

1. Sistem *full day school* lebih memungkinkan terwujudnya pendidikan utuh. Sasaran (*obyektivitas*) pendidikan meliputi tiga bidang yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Karena melalui sistem asrama dan pola *full day school* tendensi ke arah penguatan pada sisi kognitif saja dapat lebih dihindarkan, dalam arti aspek afektif siswa dapat lebih diarahkan demikian juga pada aspek psikomotoriknya.
2. Sistem *full day school* lebih memungkinkan terwujudnya intensifikasi dan efektivitas proses edukasi. Full day school dengan pola asrama yang tersentralisir dan sistem pengawasannya sangat memungkinkan bagi terwujudnya intensifikasi proses pendidikan dalam arti siswa lebih mudah diarahkan dan dibentuk sesuai dengan misi dan orientasi lembaga bersangkutan, sebab aktivitas siswa lebih mudah terpantau karena sejak awal sudah diarahkan.
3. Sistem *full day school* merupakan lembaga yang terbukti efektif dalam mengaplikasikan kemampuan siswa dalam segala hal, seperti 21 aplikasi

PAI yang mencakup semua ranah baik kognitif, afektif maupun psikomotorik dan juga kemampuan bahasa asing. (Hasan: 2006)

Namun demikian, sistem pembelajaran model *full day school* ini tidak terlepas dari kelemahan atau kekurangan antara lain:

1. Sistem *full day school* acapkali menimbulkan rasa bosan pada siswa.

Sistem pembelajaran dengan pola *full day school* membutuhkan kesiapan baik fisik, psikologis, maupun intelektual yang bagus. Jadwal kegiatan pembelajaran yang padat dan penerapan sanksi yang konsisten dalam batas tertentu akan menyebabkan siswa menjadi jenuh. Namun bagi mereka yang telah siap, hal tersebut bukan suatu masalah, tetapi justru akan mendatangkan keasyikan tersendiri, oleh karenanya kejelian dan improvisasi pengelolaan dalam hal ini sangat dibutuhkan. Keahlian dalam merancang *full day school* sehingga tidak membosankan.

2. Sistem *full day school* memerlukan perhatian dan kesungguhan manajemen bagi pengelola, agar proses pembelajaran pada lembaga pendidikan yang berpola *full day school* berlangsung optimal, sangat dibutuhkan perhatian dan curahan pemikiran terlebih dari pengelolaannya, bahkan pengorbanan baik fisik, psikologis, material dan lainnya. Tanpa hal demikian, *full day school* tidak akan mencapai hasil optimal bahkan boleh jadi hanya sekedar rutinitas yang tanpa makna (Hasan: 2006)



## 2.5 Kerangka Pikir

Siswa SD umumnya berusia 7-12 tahun. Usia ini termasuk ke dalam usia masa kanak akhir (*late childhood*). Dimana mereka usia berkelompok, penyesuaian diri, kreatif dan bermain. Menurut Hurlock (1980: 177) akhir masa anak-anak dapat dan harus merupakan periode yang bahagia dalam rentang kehidupan. Dalam masa sekolah di usianya, menurut Havigurst dimana tugas utama mereka menghabiskan waktu yang mereka miliki untuk belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan (Hurlock, 1980).

Pendidikan adalah faktor yang menentukan bagi kemajuan suatu bangsa, karena dengan pendidikan maka generasi muda dipersiapkan untuk memikul tanggung jawab sebagai penerus bagi kelangsungan hidup dan kejayaan Bangsa dan Negara. Sekolah swasta Darul Ilmi adalah salah satu lembaga islam yang kegiatan pendidikannya bergerak di bidang pendidikan Sekolah Dasar yang memiliki misi yaitu memperkokoh aqidah umat yang sesuai dengan Al-Quran dan Sunnah, membangun lembaga pendidikan islam yang berkualitas, mengembangkan potensi, kemampuan dan kesejahteraan sumber daya manusia. SD Darul Ilmi berusaha memiliki kurikulum tambahan daripada sekolah-sekolah lain. Nilai tambah yang dimiliki antara lain dengan menyeleksi calon siswa baik seleksi akademik, keagamaan yaitu membaca Al-quran dan hafalan. Sekolah menambah kegiatan ekstrakurikuler agar meningkatkan potensi di bidang non akademik. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, SD Darul Ilmi menggunakan kurikulum Depdiknas ditambah kurikulum yang diambil dari kurikulum madrasah Tsanawiah yaitu Bahasa Arab, Aqidah Akhlak, Al-Quran-Hadist, Fiqih dan

Tarikh. Dalam pelaksanaannya SD Darul Ilmi menerapkan sistem *full-day school*. *Full day school* merupakan program pendidikan yang lebih banyak menghabiskan waktu anak di sekolah.

Siswa-siswi yang berada di kelas VI *full day school* memiliki perbedaan dibandingkan kelas lainnya, secara tidak langsung dapat mengevaluasi mengenai kehidupannya dan apa yang ia rasakan mengenai kehidupannya. *Children well-being* pada siswa *full day school* yaitu penilaian individu mengenai kehidupannya secara menyeluruh. Siswa kelas VI *full day school* memiliki beberapa tuntutan yaitu siswa harus berprestasi dan mempertahankan prestasinya, siswa harus menjaga kesehatannya untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar karena jika siswa sakit, siswa akan ketinggalan materi yang disampaikan karena tidak adanya pengulangan materi yang disampaikan. Siswa *full-day* pada umumnya dituntut untuk dapat bersaing untuk masuk ke SMP yang diinginkan, belum lagi siswa mendapatkan beban mental dari lingkungan yang mempersepsi mereka harus menjadi contoh adik kelas dalam bidang akademik yang mengharuskan mereka mendapatkan nilai optimal. Mereka harus manambah jam pelajaran dengan les mata pelajaran setelah pulang sekolah, dan setiap dua minggu sekali mereka latihan ujian. Serta mereka harus mengerjakan soal latihan soal yang diberikan setiap hari oleh guru. Mereka juga harus mampu membaca Al-Quran dengan baik dan menghafal doa-doa yang diajarkan. Anak biasanya menghabiskan sekitar 5 jam perhari di sekolahan biasa, tetapi dengan penerapan *full day school*, anak harus di sekolah sampai 8 atau 9 jam perhari.

Sistem *full day school* acapkali menimbulkan rasa bosan pada siswa. Sistem pembelajaran dengan pola *full day school* membutuhkan kesiapan baik fisik, psikologis, maupun intelektual yang bagus. Jadwal kegiatan pembelajaran yang padat dan penerapan sanksi yang konsisten dalam batas tertentu akan menyebabkan siswa menjadi jenuh. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hilalah (2009) dampak negatif yang terlihat dalam perkembangan sosial anak adalah kurang bersosialisasi dengan teman di sekitar rumah, anak lebih bersifat individualis dan kognitif sosialnya tidak terasah dengan baik karena tidak beragamnya ruang interaksi bagi anak, siswa juga akan cepat bosan atau lelah dengan lingkungan sekolah, kurangnya waktu bermain dan kehilangan waktu di rumah dan belajar tentang hidup bersama keluarganya.

Siswa kelas VI SD *full-day* Darul Ilmi menunjukkan evaluasi positif terhadap kehidupannya walaupun mereka lama berada di sekolah. Mereka merasa sekolah menjadi tempat sosialisasi bagi mereka. Mereka merasa nyaman berada di Sekolah, bisa memiliki hubungan sosialisasi yang baik dengan teman-teman dan guru di kelas. Mereka membantu teman yang kesulitan dalam mata pelajaran tertentu, dan membantu guru dalam mengambil alat mengajar. Mereka merasa semangat ketika mengikuti kegiatan belajar. Mereka sesekali menunjukkan antusias untuk mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang diajukan guru. mengikuti program *full-day school* membuat waktu yang mereka miliki menjadi mandiri dan harus disiplin dalam waktu, mereka belajar untuk mengorganisasikan waktu agar tidak terlambat datang ke sekolah dan dapat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan potensinya selain

kegiatan akademis. Mereka merasa senang dapat menyelesaikan tuntutan akademis dan mampu bersaing dengan teman-temannya.

Menurut Diener (2003), *children well-being* yang didefinisikan dengan evaluasi subyektif seseorang mengenai kehidupan, termasuk konsep-konsep seperti kepuasan hidup, emosi yang menyenangkan, kepuasan terhadap area-area (pendidikan), tingkat emosi yang tidak menyenangkan rendah. Terdapat pengahayatan yang positif yang ditunjukkan beberapa anak dalam memandang aspek-aspek dalam kehidupan mereka sebagai siswa *full-day school*. Hal tersebut ditunjukkan melalui ekspresi-ekspresi emosi yang ditampilkan anak.

Menurut Unicef terdapat delapan domain utama dalam *children well being*, yaitu *home satisfaction, satisfaction with material things, satisfaction with the area living in, satisfaction with health, satisfaction with interpersonal relationship, satisfaction with time organization, school satisfaction, and personal satisfaction*. Domain-domain dalam *children well-being* tersebut memiliki peranan yang penting dalam mengidentifikasi mengenai evaluasi anak-anak tentang kehidupannya melalui aspek-aspek secara terpisah.

## 2.1 Bagan Skema Kerangka Berpikir

