

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam arti belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya. Salah satu aspek perkembangan anak yang bisa dikembangkan sebagai bekal kehidupan untuk masa sekarang dan masa depan salah satunya adalah keterampilan sosial, karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya interaksi dengan manusia lainnya. Menurut Aristoteles makhluk sosial merupakan *zoon politicon*, yang berarti manusia dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan berinteraksi satu sama lain. Masa kanak-kanak merupakan fase awal dari kehidupan manusia. Masa anak-anak diidentikan dengan bermain. Apabila anak-anak merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang di kerjakan, anak-anak menggunakan waktu luangnya untuk memulihkan kembali keadaan yang ditimbulkan oleh aktivitas rutin, sesuai dengan pengertian waktu luang yaitu waktu dimana orang bebas dari aktivitas rutin (Yudha, 2000:2). Banyak sekali anak-anak yang melakukan kegiatan di waktu luangnya dengan menghabiskan waktu untuk bermain di luar rumah seperti bermain sepeda, jogging, jalan-jalan bersama teman, dan membaca komik.

Seperti yang dikemukakan oleh Hurlock (1980:156) bahwa “masa anak-anak disebut juga dengan usia *geng*”. Karena pada masa anak-anak mereka akan merasa pentingnya hidup berkelompok yang belum mereka lakukan sebelumnya. Jadi dari ketidaktahuan dia akan berusaha untuk mendapatkan kelompok yang bisa didapat pada saat dia menjadi makhluk sosial. Terkadang pada masa anak-anak ada orang tua yang mendidik anaknya untuk segala sesuatunya bisa mengerjakan pekerjaannya sendiri tanpa memberikan si anak kesempatan untuk bergaul dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Dalam perkembangan sosial peserta didik usia 10-12 tahun permainan memegang peranan penting. Melalui

kegiatan kelompok dan permainan, anak usia 10-12 tahun belajar bergaul dan bersosialisasi dengan anak-anak lainnya. Agar dapat diterima oleh kelompok dalam permainan, anak perlu mengadakan penyesuaian sosial. Untuk itu anak perlu mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain, dan menolong orang lain. Perkembangan sosial dapat menumbuhkan jiwa sosial dan perhatian terhadap lingkungan tanpa ada tekanan karena perkembangan sosial berkembang dengan baik.

Permainan adalah suatu kegiatan sukarela atau pekerjaan tetap dilaksanakan dalam batas waktu tertentu dan tempat, menurut aturan yang berlaku secara bebas tapi benar-benar mengikat, karena tujuannya dalam dirinya sendiri dan disertai dengan perasaan tegang, sukacita, dan kesadaran yang berbeda dari kehidupan biasa (Huizinga, 1968). Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Salah satu manfaat permainan adalah dapat mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak. Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Dalam permainan anak berhadapan dengan berbagai karakter yang berbeda, sifat dan cara berbicara yang berbeda pula, sehingga ia dapat mulai mengenal heterogenitas dan mulai memahaminya sebagai unsur penting dalam permainan.

Permainan bisa dilakukan dengan beberapa cara baik permainan tradisional, permainan modern, atau bisa juga permainan yang di dalamnya terdapat unsur olahraganya misalnya dalam permainan aquatik yaitu permainan mini polo air, mencari koin dalam air, lari gendong, cari bola, dan hitam hijau untuk anak usia 10-12 tahun bisa dilakukan untuk anak-anak bersosialisasi dengan anak lainnya. Perkembangan dari seorang anak tergantung dari faktor bawaan atau potensi-potensi dasar yang dimilikinya serta unsur-unsur lingkungan hidupnya, yang menunjang perkembangan hidupnya. Melalui lingkunganlah seorang anak memperoleh rangsangan, pengalaman dan pemenuhan kebutuhannya sehingga ia akan dapat mempergunakan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Dengan

aktivitas bermain yang alami dan spontan memungkinkan anak untuk dapat mengembangkan dirinya, khususnya sosialisasi dengan teman sebayanya. Salah satu bentuk permainan yang cukup menyenangkan dan digemari anak-anak adalah permainan aquatik, dan dalam permainan aquatik ini anak dapat belajar keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan perilaku tolong menolong. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai masalah bagaimana keterampilan sosial anak dengan aktivitas aquatik renang, sehingga dapat memperoleh informasi-informasi yang jelas. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian mengenai : ” Pengaruh Permainan Aquatik Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun”

B. Rumusan Masalah

Menurut uraian di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun di klub renang Mandala Ganesha ITB sebelum dan sesudah mendapatkan permainan aquatik?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan aquatik terhadap asertif anak usia 10-12 tahun?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan aquatik terhadap agresif anak usia 10-12 tahun?
4. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan aquatik terhadap keangkuhan anak usia 10-12 tahun?
5. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan aquatik terhadap kesendirian anak usia 10-12 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Dari Penelitian ini penulis berupaya mendapatkan hasil yang memuaskan berupa :

1. Ingin mengetahui bagaimana keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun di klub renang Mandala Ganesha ITB sebelum dan sesudah mendapatkan permainan aquatik.
2. Ingin mengetahui bagaimana asertif anak usia 10-12 tahun di klub renang Mandala Ganesha ITB sesudah mendapatkan permainan aquatik.
3. Ingin mengetahui bagaimana agresif anak usia 10-12 tahun di klub renang Mandala Ganesha ITB sesudah mendapatkan permainan aquatik.
4. Ingin mengetahui bagaimana keangkuhan anak usia 10-12 tahun di klub renang Mandala Ganesha ITB sesudah mendapatkan permainan aquatik.
5. Ingin mengetahui bagaimana kesendirian anak usia 10-12 tahun di klub renang Mandala Ganesha ITB sesudah mendapatkan permainan aquatik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Harapan penulis tentang manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti
Untuk menambah wawasan peneliti dalam melaksanakan penelitian, juga dapat mengembangkan permainan aquatik untuk dijadikan sebagai suatu kegiatan yang mempengaruhi keterampilan sosial anak.
2. Guru Olahraga atau pelatih renang
Sebagai masukan untuk guru olahraga atau pelatih renang dengan cara berbeda dalam cara mengajar atau melatih suatu permainan yang berhubungan dengan keterampilan sosial terhadap anak.

3. Anak

Sebagai salah satu kegiatan anak untuk meningkatkan keterampilan sosial anak terhadap anak lainnya.

4. Bagi institusi/Lembaga Sekolah dan Keluarga

Sebagai bahan informasi dan masukan dalam upaya meningkatkan pelayanan pendidikan bagi anak usia 10-12 tahun yang memiliki kesulitan dalam bergaul dengan orang banyak. Sebagai salah satu alternatif permainan yang menyenangkan dan bisa dilakukan di waktu luang yang bisa diterapkan oleh keluarga atau sekolah. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan permainan-permainan aquatik bagi mahasiswa.

5. Peneliti Lain

Sebagai bahan kajian ulang tentang penggunaan permainan aquatik renang serta menemukan strategi, media yang tepat untuk anak usia 10-12 tahun dalam bergaul.

E. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas dalam pelaksanaan dan pada tujuan yang akan dicapai, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Variabel yang dipengaruhi adalah Keterampilan sosial anak.
2. Variabel yang mempengaruhi adalah permainan aquatik yang terdiri dari 4 permainan yaitu permainan mini polo air, hitam hijau dan lari gendong, cari bola, dan mencari koin dalam air,.
3. Populasi penelitian ini adalah anak yang terdaftar di klub renang Mandala Ganesha ITB. Sedangkan sampelnya adalah anak usia 10-12 tahun berjumlah 15 orang.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.
5. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket yang di adaptasi dari *The Matson Evaluation Of Social Skills Youngsters (MESSY)* yang di tulis oleh Teodoro et al dari Brazil (2000).