

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan pola hidup pada anak. Menurut survei yang dilakukan *startup* asal Inggris beberapa tahun ini, ternyata hampir 20 persen anak-anak berusia antara 6 hingga 14 tahun di Asia Tenggara lebih gemar bermain *smartphone* kekelompokan permainan tradisional lainnya. Survei yang melibatkan responden anak-anak di negara yang termasuk wilayah Asia Tenggara seperti Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand, dan Vietnam ini menyebutkan jika 87 persen anak-anak yang masih tergolong di bawah umur itu bahkan sudah memiliki *smartphone*. Jumlah ini menurut *SuperAwesome* mengungguli angka kepemilikan *smartphone* oleh anak-anak di Amerika yang hanya mencapai angka kurang dari 30 persen (Indra Zakaria).

Sementara itu dalam hasil survei lain yang melibatkan 2500 orangtua anak di usia 3-8 tahun pada lokasi koresponden yang sama yaitu masih di kawasan Asia Tenggara, Nalika Unantena menyatakan dalam *The AsianParents* bahwa waktu yang dibutuhkan anak-anak untuk memainkan gadget sekali duduk adalah; 41 % selama 1 jam, 37 % selama 30 menit sampai dengan 1 jam, 21 % 1 sampai 30 menit, dan lebih dari 2 % tidak memainkan sama sekali. Penjelasan hasil survei tersebut memberikan informasi bahwa pada saat ini terdapat pengalihan waktu bermain anak yang salah satunya dipengaruhi oleh *gadget*.

Masyarakat tentunya tahu bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan pengaruh negatif terhadap penggunaannya, tidak terkecuali pada anak. Terdapat sebuah penjelasan mengenai pentingnya anak bermain di luar bukan bermain teknologi atau gadget yang diungkapkan dalam fanspage dokter keluarga, salah satu alasannya adalah penggunaan gadget pada anak dapat mengurangi interaksi dan mengganggu komunikasi. Selain itu beberapa alasan lainnya diantaranya adalah; penurunan perkembangan otak, terkena radiasi, anak menjadi tempramental, obesitas, merusak penglihatan, dan kurangnya minat bermain di

alam terbuka. Dalam penjelasan mengenai berkurangnya interaksi dan gangguan komunikasi, mereka berlandaskan dari sebuah artikel yang diterbitkan di *The Newyork Kelompokes*, penulis buku *iBrain; Surviving the The Technological Alteration of The Modern Mind* dan Direktur Longevity Center di Universitas California, Dr Gary Small mengatakan bahwa anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan teknologi, akan mengurangi interaksi dan mengganggu keterampilan komunikasi.

Sementara itu terdapat hasil penelitian lain yang hampir sama mengenai bagaimana teknologi dapat memberikan pengaruh negatif terhadap interaksi sosial yang didapat dari hasil penelitian terhadap mahasiswa, Drago (2015) melaporkan bahwa :

A majority of individuals felt the quality of their conversations degraded in the presence of technology, and many individuals were bothered when friends or family used technology while spending kelompok together. Additionally, nearly half of survey respondents (46%) communicate more frequently with friends and family via technology than in person, indicating strongly that face-to-face interactions have decreased both in quality and in quantity.

Laporan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa terdapat beberapa efek negatif terhadap hubungan sosial dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial lainnya. Dampak negatif teknologi seperti itu tidak menutup kemungkinan bisa berlaku di lingkungan anak, anak yang asyik dengan dunianya sendiri melalui *smartphone* cenderung menjadi pribadi yang malas bersosialisasi dengan lingkungan bermainnya, sehingga anak dengan kondisi seperti itu memiliki resiko tidak mendapatkan nilai-nilai keterampilan sosial yang didapat melalui interaksi langsung sebagaimana halnya didapat melalui aktivitas bermain dengan teman-temannya.

Selain *thinking skill* dan *emotional skill*, *social skill* (keterampilan sosial) merupakan salah satu dari tiga bagian kelompok skill yang dikategorikan oleh WHO kedalam *life skill* yang dipandang sebagai aspek penting yang harus dimiliki oleh setiap anak dalam melakukan hubungannya dengan orang lain. (WHO) defines Life skills as the abilities for adaptive and positive behavior that

enable individuals to deal effectively with the demands and challenges of everyday life". Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kecakapan hidup sebagai kemampuan untuk perilaku adaptif dan positif yang memungkinkan individu untuk menangani secara efektif tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari. Dalam penjelasan yang lebih umum UNICEF menyatakan bahwa *life skill* adalah pendekatan pengembangan perilaku atau perilaku yang dirancang untuk menangani keseimbangan tiga bidang: pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan keterampilan (*skill*). Sehingga dalam hal ini keterampilan sosial merupakan bagian dari *life skill* yang dianggap penting untuk dimiliki oleh anak untuk menunjang kesuksesannya dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Mengenai penjelasan lainnya tentang pentingnya anak memiliki keterampilan sosial Cheung, Siu, & Brown (2017) menyatakan bahwa: "*Social skills are an important ability that students need to be successful and happy in their daily lives at school, with peers, and with their families. Well-developed social skills contribute to academic success and improved learning outcomes for students*". Anak yang tidak memiliki keterampilan sosial akan memiliki resiko kesulitan dalam menjalani kehidupannya, seperti yang diungkapkan oleh Akelaitis (2015) bahwa:

Students with poor social and emotional skills are more at risk of experiencing learning difficulties and engaging in such behaviours as anti-social behaviour, substance abuse, violence and criminality, and to leave school without any certification or vocational skills, with consequently poor employability opportunities.

Dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, aktivitas bermain dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan sosial. Lynch & Simpson (2010) menyampaikan bahwa "*play also provides a means and opportunity for children to learn and improve their social skills*". Bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya, serta mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut. Namun faktanya di daerah perkotaan fasilitas penunjang untuk bermain sangatlah terbatas, sehingga

salah satu cara untuk mewadahi anak untuk bermain dan berinteraksi langsung dengan teman sebayanya adalah dengan memanfaatkan program penjas di sekolah.

Selain berperan dalam megembangkan keterampilan gerak dan juga menjaga kebugaran fisik, pendidikan jasmani mempunyai peran yang unik dalam mengatasi masalah kurangnya interaksi anak yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak. Seperti yang dilaporkan oleh Lv & Takami (2015) dalam penelitiannya bahwa:

The period of primary and secon-dary school may be the most productive years of human achieving and training social skills. And, taking sports activities will provide more chances for students learning and improving social skills. Thus, we encourage the students of primary and secondary school to take physical exercises, which are beneficial to physical and mental health.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa pendidikan jasmani atau aktivitas olahraga di sekolah dapat memberikan solusi terhadap upaya meningkatkan keterampilan sosial anak. Pengalaman belajar pendidikan jasmani yang diperoleh anak di sekolah pada dasarnya merupakan proses pemahaman nilai-nilai edukasi melalui aktivitas fisik dan olahraga yang disediakan oleh gurunya, yang pada gilirannya kebiasaan baik tersebut dapat dipraktikkan oleh anak pada kehidupan sehari-hari anak di masyarakat sepanjang hidupnya.

Dalam ruang lingkup pendidikan jasmani dan kesehatan olahraga, aspek-aspek yang dipelajari bukan hanya olahraga kecabangan seperti atletik, senam dan juga olahraga lain yang dipertandingkan, tetapi terdapat juga olahraga permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran. Wahyu (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “pengembangan model permainan gobak sodor pada pembelajaran permainan tradisional dapat digunakan dalam mata pelajaran penjasorkes dan dapat dijadikan alternatif model pembelajaran penjasorkes”. Terkait dengan manfaat permainan tradisional, Bishop & Curtis (dalam Iswinarti, 2016) menjelaskan bahwa “*traditional game is the legacy given throughout generations through which “good values” are disseminated*”.

Permainan tradisional yang bersifat menyenangkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hubungan sosial anak yang terlibat di dalam permainan tersebut. Dalam penelitiannya, Gil Madrona et al., (2014) melaporkan bahwa: *“The development of social skills, by the use of games in Physical Education in Primary Education is absolutely necessary. The results have been positive; pupils now learn and improve their social skills by playing and having a fun kelompok”*. Dengan demikian terkait dengan penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas dirasa tepat dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial anak.

Melalui pembelajaran penjas yang diberikan permainan tradisional, anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama dan sikap empati, yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan jasmani yang bersifat *non-formal* di dalam permainan tradisional. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya. Seperti yang dilaporkan dalam penelitian Gregoriadis dkk, (2013) bahwa: *“physical education programs with their informal atmosphere and content constitute an ideal setting in which social skills can be developed”*.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba mengembangkan cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional yang dilakukan pada saat pembelajaran penjas. Misbah (2006, hlm. 2) menjelaskan bahwa:

Permainan tradisional anak merupakan salah satu bentuk *folklore* berupa permainan yang beredar secara lisan di antara anggota tradisi budaya tertentu, berbentuk tradisional, terdapat aturan main yang mengandung nilai-nilai luhur, dilakukan melalui interaksi dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Permainan tradisional anak yang dilakukan pada saat pembelajaran penjas di sekolah berpeluang untuk dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari jumlah permainan yang mengikuti permainan tradisional, yaitu

2, 3, 5 orang atau lebih. Jumlah peserta tersebut menjadi indikator terjadinya suatu interaksi sosial yang positif dari peserta permainan sehingga pada akhirnya akan membantu dalam meningkatkan keterampilan sosial anak itu sendiri. Perkembangan sosial pada masa kanak-kanak biasanya terjadi melalui proses bermain yang menyebabkan adanya hubungan interaksi dengan teman-temannya saat melakukan permainan. Vygostky (dalam Euis, 2016) menyatakan bahwa *“play is always a social symbolic experience. Even when children play alone, they drawn on themes and experiene and roles that are social in origin and they use social symbols to achive this”*.

Pelaksanaan permainan tradisional dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, hal ini mengacu pada jenis dan karakteristik berbagai macam permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh perorangan ataupun secara kelompok dengan cara dipertandingkan ataupun sebatas permainan biasa. Pembagian permainan ini mengacu pada cara bermain permainan tradisional dan definisi olahraga yang terbagi ke dalam dua jenis olahraga, yaitu jenis perorangan/ individu dan kelompok/ kelompok. Dalam wikipedia dijelaskan bahwa “olahraga individu adalah olahraga dimana peserta bersaing sebagai individu”. Pada pelaksanaanya olahraga individu/ perorangan adalah olahraga yang bisa dilakukan satu orang saja, atau dua orang yang berlawanan. Sedangkan olahraga kelompok mencakup olahraga yang melibatkan dua atau lebih pemain yang bekerja sama menuju tujuan bersama. Olahraga kelompok adalah kegiatan di mana individu diatur ke dalam kelompok lawan yang bersaing untuk menang (wikipedia). Oleh sebab itu peneliti membagi dua jenis permainan tradisional jenis perorangan (individu) dan permainan tradisional jenis kelompok (*team*).

Basic motor ability merupakan kemampuan gerak dasar yang dimiliki seseorang yang menjadi parameter seseorang untuk menguasai keterampilan olahraga. Dalam kaitannya dengan upaya meningkatkan keterampilan sosial, *basic motor ability* memiliki peran penting untuk mewujudkan hal tersebut. Mengenai hal ini Piaget (dalam Leonard & Hill, 2014) menyampaikan bahwa *“developing motor skills allows the infant to act on, and interact with, the environment in*

increasingly complex ways and it is this interaction that informs the infant's knowledge of the world". Pada dasarnya *basic motor ability* sangatlah penting untuk menunjang anak dalam bermain dengan teman sebayanya yang memungkinkan anak tersebut memiliki interaksi sosial yang baik. Thelen (dalam Leonard, 2016) menjelaskan pula bahwa: *"The development of motor skills can therefore be viewed as part of an interactive developmental process with perceptual, social, and cognitive abilities"*. Adapun anak yang kurang dalam *basic motor ability* kurang memiliki kesempatan untuk melakukan interaksi sosial dengan yang lainnya sehingga kemampuan sosial anak tersebut tidak berkembang. Bar-Haim & Bart (2006) *"found that children with low motor abilities displayed lower frequencies of social play and higher frequencies of solitary play"*. Sementara itu berdasarkan laporan hasil penelitian lain mengenai kaitannya antara *basic motor ability* dengan keterampilan sosial, Kim (2016) melaporkan bahwa:

There may be other developmental skills besides just cognitive and social skills, such as motor skills, that may be important to focus on in pre-kindergarten for improvements in children's cognitive and social skills. Brain regions that are associated with more basic functions, including early motor skills, develop and mature first.

Keterampilan sosial yang menjadi fokus utama peneliti diantaranya sebagai berikut; interaksi, kerja sama, manajemen diri, tanggung jawab dan memiliki rasa empati terhadap yang lainnya. Aspek-aspek tersebut merupakan dasar-dasar dari keterampilan sosial seperti yang dijelaskan dalam penelitian Elliott, Frey dan Davies (dalam Akelaitis & Malinauskas, 2016) bahwa: *"indicated that there are seven fundamental and functional response classes of social skills that can be reliably assessed and targeted for intervention: communication, cooperation, assertion, social self-control, responsibility, engagement and empathy"*. Berdasarkan beberapa hasil penelitian dan juga beberapa pernyataan di atas yang menggambarkan bahwa adanya pengaruh negatif perkembangan teknologi terhadap keterampilan sosial anak, maka peneliti ingin mendapatkan solusi apakah permainan tradisional yang ditinjau dengan *basic motor ability* dapat memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan sosial anak.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, maka penulis merumuskan tentang masalah penelitian yang akan dilakukan, di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah secara keseluruhan terdapat perbedaan pengaruh permainan tradisional individu dan kelompok terhadap keterampilan sosial anak?
- 2) Apakah terdapat interaksi antara permainan tradisional dengan *basic motor ability* yang memberikan perbedaan khusus terhadap keterampilan sosial anak?
- 3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh permainan tradisional individu dan kelompok terhadap keterampilan sosial pada anak yang memiliki *basic motor ability* tinggi?
- 4) Apakah terdapat perbedaan permainan tradisional individu dan kelompok terhadap keterampilan sosial pada anak yang memiliki *basic motor ability* rendah?

1.3 Tujuan penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini yaitu untuk mendapatkan solusi dalam upaya meningkatkan masalah keterampilan sosial anak. Dalam penelitian ini permainan tradisional dijadikan sebagai materi atau aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani yang dipandang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui secara keseluruhan perbedaan pengaruh permainan tradisional individu dan kelompok terhadap keterampilan sosial anak.
- 2) Untuk mengetahui interaksi antara permainan tradisional dengan *basic motor ability* yang memberikan perbedaan khusus terhadap keterampilan sosial anak
- 3) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan tradisional individu dan kelompok terhadap keterampilan sosial pada anak yang memiliki *basic motor ability* tinggi

- 4) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan tradisional individu dan kelompok terhadap keterampilan sosial pada anak yang memiliki *basic motor ability* rendah

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk menciptakan solusi baru dalam upaya mengembangkan keterampilan sosial anak. Jika permainan tradisional yang dilakukan pada proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh dalam peningkatan keterampilan sosial anak, maka permainan tradisional bisa dijadikan sebagai bahan pembelajaran penjas yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

1.5 Struktur organisasi tesis

Untuk struktur organisasi proposal tesis adalah Bab I Pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi tesis, kemudian pada Bab II berisikan tentang Hakikat keterampilan sosial, permainan tradisional, *basic motor ability*, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Kemudian Bab III tentang metode penelitian berisikan tentang desain penelitian, model permainan tradisional, populasi, sampel, pelaksanaan penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, prosedur pengolahan data. Bab IV Analisis, pengolahan data dan pembahasan. Terakhir Bab V adalah kesimpulan dan rekomendasi.