

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perilaku sosial sebagai salah satu aspek dalam pendidikan karakter merupakan hal yang sering dibahas khususnya dalam dunia pendidikan. Dalam pengembangannya, perilaku sosial seringkali dikaitkan dengan peran olahraga yang menjadi salah satu faktor yang membentuk karakter seseorang. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Agans, Su, & Vest, 2018) menyatakan bahwa olahraga dikalangan remaja merupakan kunci utama dalam konteks pengembangan karakter karena berbagai alasan, termasuk kelebihan yang secara otomatis telah ada dalam olahraga yaitu dalam membangun hubungan sosial dengan teman sebaya dan potensinya untuk mendukung pengembangan karakter. Asumsi bahwa olahraga membangun karakter juga masih dipegang, setidaknya secara pribadi, oleh banyak orang (Kleiber & Roberts, 1981). Perilaku sosial merupakan salahsatu unsur dari pengembangan karakter yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Berkaitan dengan hal tersebut, permainan olahraga juga dapat digunakan sebagai sarana perkembangan perilaku sosial remaja, karena dalam sebuah penelitian diungkapkan bahwa permainan olahraga mempengaruhi dimensi perilaku sosial remaja dalam derajat yang berbeda dan tahapan usia yang berbeda dari perkembangan perilaku sosial remaja yang memiliki periode kritis. (Dan, Zhao, Suo, & Sun, 2011). Mengingat bahwa masa remaja adalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Sejalan dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa masa remaja adalah fase transisi ke arah di mana remaja berkembang menjadi individu dewasa yang mandiri, dimana selama fase tersebut berlangsung terdapat berbagai hambatan yang mempengaruhi perilaku sosial mereka. Pada usia remaja juga, mereka cenderung merasa depresi dan cemas dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada hubungan sosialnya. Mereka juga cenderung memiliki hubungan yang lebih intens dengan teman sebayanya dibandingkan dengan orangtua mereka, sehingga permasalahan yang terjadi juga lebih banyak dengan teman sebayanya (Buwalda, Geerdink, Vidal, & Koolhaas,

2011; Harrell, Mercer, & Derosier, 2009; Rubin & Rubin, 2015). Masa remaja juga dipenuhi dengan sifat ambiguitas dan ketidakpastian dalam dirinya di banyak bidang termasuk dalam olahraga, eksplorasi diri dan pengembangan identitas diri merupakan salahsatu aspek dan tujuan penting dalam periode transisi ini (Gray, Culpepper, & Welsh, 2012). Berdasarkan pendekatan yang telah peneliti lakukan pada calon sampel juga didapatkan beberapa penyimpangan perilaku sosial, seperti adanya sifat egois, rundungan sesama teman, siswa yang sering terlambat ke sekolah, siswa yang tidak mengerjakan tugas, siswa yang tidak mengikuti peraturan sekolah, dan terkadang ada juga sebagian kecil siswa yang lantang baik kepada guru maupun staf sekolah lainnya.

Sehingga pada masa remaja inilah mereka dituntut untuk memiliki perilaku sosial yang baik. Karena bagaimanapun kompetensi perilaku yang baik, khususnya perilaku sosial di masa muda menjadi sebuah dasar dari pengembangan manusia secara optimal yang berjalan seumur hidup dalam kehidupan bermasyarakat (Park & Peterson, 2006). Sehingga apabila perilaku yang buruk itu tetap dibiarkan, tentulah akan berdampak negatif. Seperti dalam sebuah penelitian dijelaskan bahwa tanpa adanya individu yang berperilaku baik, mereka tidak akan memiliki keinginan untuk melakukan apa yang menurut mereka benar dan seharusnya dilakukan (Park & Peterson, 2006). Pengembangan perilaku itu sendiri melibatkan pencapaian perasaan, pikiran, dan keterampilan yang diperlukan untuk bertindak secara berkesinambungan dalam memperlakukan diri sendiri dan orang lain dengan cara yang baik dan saling menguntungkan (Lerner, 2017). Perilaku sosial dalam penelitian ini merupakan sikap, bahasa, dan tanggapan perilaku yang ditunjukkan seorang indivisu kepada individu lainnya dalam kegiatan berkomunikasi (Dan et al., 2011). Dalam penelitian tersebut diungkapkan bahwa perilaku sosial juga memainkan peran yang sangat penting sebagai bagian yang paling krusial dalam proses sosialisasi remaja, serta mampu memprediksi perilaku sosial individu berdasarkan tingkata usia nya. (Dan et al., 2011). Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa perilaku sosial yang menyimpang sangatlah berdampak negatif baik itu bagi dirinya sendiri, bagi lingkungan sekolah, maupun bagi siswa lainnya. Perilaku itu sendiri terdiri dari kualitas yang relevan dengan upaya untuk berperilaku etis (berperilaku yang seharusnya) dalam

hubungan seseorang dengan individu dan komunitas lainnya dimana pengembangan perilaku tersebut merupakan kunci utama dalam mempromosikan keberhasilan siswa (Seider, Novick, & Gomez, 2013). Sebuah karakter yang baik juga bukanlah perilaku yang dibawa sejak lahir, melainkan sebuah perilaku yang harus dipelajari, baik itu di lingkungan rumah maupun sekolah (Elias, 2009).

Perilaku sosial dalam penelitian ini berupaya untuk mengembangkan beberapa komponen yang mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh (K. W Merrel, 2002), diantaranya yaitu hubungan teman sebaya, manajemen diri dan perilaku akademik seorang siswa dalam kehidupannya baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan bermasyarakat. Pada hakikatnya, seorang remaja akan menghabiskan banyak waktunya di sekolah dengan guru dan teman sebaya. Teman sebaya membuat banyak pengalaman sekolah bagi remaja. Meskipun tidak jarang beberapa remaja memiliki perasaan dikucilkan di sekolah, atau merasa terisolasi, dan itu menjadi perhatian apabila perilaku negatif tersebut menjadi umum atau dianggap sebagai perilaku yang wajar dan biasa saja. Karena tidak dapat dihindari bahwa dalam hubungan pertemana khususnya teman sebaya pasti akan terlibat dalam perilaku saling mengejek atau perilaku antisosial lainnya, terutama di sekolah yang lebih besar dan dengan kemampuan pemantauan yang lebih sedikit. Manajemen diri dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan dan keterampilan yang secara efektif dapat mengarahkan kegiatan mereka sendiri menuju pencapaian tujuan, penetapan tujuan, pengambilan keputusan, evaluasi diri, intervensi diri, pengembangan diri. Serta perilaku akademik disini seperti kegiatan menyelesaikan pekerjaan rumah (PR), bagaimana bersikap pada guru dan teman sebaya, juga berpartisipasi dalam kelas dan peraturan sekolah (Gray et al., 2012; Ncama, 2011; Snipes, 2017).

Dalam sebuah aktivitas olahraga terdapat berbagai macam jenis olahraga, termasuk permainan. Permainan, merupakan proses belajar paling efektif yang merupakan sarana nyata pendidikan dan memberikan pengetahuan yang diperoleh selama periode prasekolah dan tahun-tahun sekolah berikutnya dari satu generasi ke generasi lain dan mendukung perkembangan baik secara fisik, kognitif, bahasa dan aspek sosial-emosional (Gelisli & Yazici, 2015a). Namun dewasa ini, mereka tidak memiliki waktu yang cukup untuk bermain, baik dalam ruang bermain

*indoor* dan ruang bermain *outdoor* termasuk juga untuk melakukan permainan tradisional terlebih mereka tidak tahu dan cenderung lupa mengenai bagaimana cara memainkan beberapa permainan tersebut (Rombot, 2017). Khususnya yang terjadi di Indonesia, anak-anak dan remaja mulai meninggalkan permainan tradisional karena empat alasan mayoritas. Pertama, pengetahuan atau informasi tentang permainan tradisional masih kurang. Kedua, beberapa tempat bermain membuat mereka tidak dapat bermain dengan bebas. Ketiga, sulit untuk membuat kelompok bermain di daerah perkotaan. Yang terakhir adalah adanya teknologi "game" yang berkembang pesat, khususnya pada sektor *game online* (Setiawan & Haryanto, 2013). Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khulafa, 2018) yang menyatakan bahwa dengan maraknya media sosial dan *game online* di Indonesia membawa dampak perubahan sosial yang menjadikan mereka generasi yang anti sosial. Sikap anti sosial tersebut jika dibiarkan terus menerus akan menyebabkan anak mengalami degradasi moral dan meningkatkan sikap tidak peduli terhadap lingkungan. Padahal berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan berpartisipasi dalam kegiatan seperti permainan tradisional, yang menggabungkan cara-cara tradisional dan nilai-nilai pribumi, dapat memberikan kesempatan unik untuk meningkatkan pengalaman olahraga remaja, dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional memiliki landasan sejarah dan budaya yang unik yang berbeda dari olahraga Eropa-Amerika Utara lainnya (misalnya, hoki, bola basket), yang biasanya menjadi fokus dalam penelitian olahraga. Permainan tradisional juga memiliki banyak permainan yang bersifat menyenangkan, mudah, murah, dan sederhana yang bisa dilakukan dengan gerakan dasar dalam olahraga. Begitu pula dengan Indonesia sebagai negara dengan beragam budaya dan kearifan lokal, yang memiliki banyak permainan tradisional yang perlu dilestarikan. Dengan berbagai manfaat baik dalam mendukung keterampilan motorik maupun kognitif sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai sportivitas dan karakter kerjasama (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018; Khulafa, 2018; Latiana, 2018).

Terdapat beberapa permainan tradisional yang berasal dari berbagai daerah, khususnya di daerah Jawa Barat. Pada penelitian ini, permainan tradisional yang akan digunakan yaitu permainan tradisional gobak dosor, engklek dan boy-boyan.

Mengapa peneliti menggunakan permainan gobak sodor, karena memiliki karakteristik yang dipunyai oleh permainan ini, mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Fitria, 2018) menyatakan bahwa permainan gobak sodor membantu siswa meningkatkan kecepatan dan kelincahan. Permainan gobak sodor juga memiliki beberapa nilai yang dapat diimplementasikan didalamnya, diantaranya yaitu kejujuran, tanggung jawab baik bagi diri sendiri maupun pada orang lain, gaya hidup sehat, disiplin, kerja keras, rasa senang, meningkatkan kemampuan dalam berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, mematuhi peraturan, menghormati dan menghargai tugas dan pencapaian yang di dapat orang lain, bersikap demokratis, peka dan peduli terhadap lingkungan sosial, bersikap nasionalis, serta menghargai perbedaan. Hal tersebut sangat berkaitan erat dengan beberapa komponen yang terdapat dalam perilaku sosial yang akan diteliti. Permainan berikutnya yang akan diteliti yaitu permainan engklek, permainan ini memiliki tiga aspek gerak yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor dan gerak manipulatif. Selain itu, permainan tradisional engklek juga melatih untuk memecahkan masalah yang mungkin muncul selama permainan. Maka dari itu, tidak hanya keterampilan motorik yang ditampilkan dalam permainan ini tetapi ada juga manfaat sosial dan kognitif yang mengarah pada keterampilan pemecahan masalah. Hal tersebut dapat muncul ketika anak-anak harus membuat keputusan untuk memilih opsi permainan kapan untuk dilempar, menentukan strategi untuk memenangkan permainan, dan mencoba untuk menyelesaikan masalah ketika ada konflik dengan teman-teman lain (Iswinarti, 2018; Latiana, 2018). Permainan selanjutnya yang akan diteliti yaitu permainan boy-boyan, seperti dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Khulafa, 2018) bahwa permainan boy-boyan mampu melatih kerjasama kelompok, meningkatkan keterampilan motorik sekaligus meningkatkan interaksi dan kemampuan sosial. Selain itu, permainan tradisional boy-boyan juga berperan dalam aspek pengembangan sosial seperti inisiatif untuk bermain dan bergerak dengan teman sebaya, bagaimana cara untuk bergabung dalam permainan, mempertahankan peran dalam permainan, mengatasi konflik dalam permainan.

Secara khusus, penelitian mengenai permainan tradisional menyoroti mengenai partisipan yang terdiri dari para remaja pribumi di Canada tentang

bagaimana mereka terlibat dalam permainan tradisional (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018). Namun belum tentu dengan permainan tradisional yang terdapat di Indonesia, karena dalam sebuah penelitian yang telah dilakukan di Canada, Konya dan Spanyol mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat memainkan peran kunci dalam kaitannya dengan aspek emosional pendidikan jasmani. Permainan tradisional dapat meningkatkan pengalaman olahraga remaja pribumi dalam aspek kebanggaan budaya, interaksi dengan tetua, interaksi dengan alam, serta mengembangkan gerak dasar. Serta permainan tradisional juga berkontribusi pada bidang perkembangan motorik, linguistik, kognitif, *social-emotional* dan *self care* partisipan sampai batas tertentu. (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018; Gelisli & Yazici, 2015b; Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, & March, 2014).

Dengan peran unik yang dimiliki permainan tradisional, namun belum terdapat penelitian yang menganalisis dari segi perilaku sosial yang disandingkan dengan permainan tradisional khususnya pada usia remaja. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengkaji pengaruh permainan tradisional terhadap perilaku sosial, serta ingin mengetahui perbedaan pengaruh antara kelompok yang secara sengaja diberikan perlakuan permainan tradisional dengan mengintegrasikan komponen-komponen perilaku sosial dengan kelompok yang tidak diberi intervensi perilaku sosial.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merumuskan beberapa masalah penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini. Mengacu kepada beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai sebuah studi eksperimental pengaruh *sport games* terhadap *social behavior*, dimana dalam penelitiannya mengungkapkan hasil bahwa *sport games* berdampak secara signifikan terhadap *social behavior* (Dan et al., 2011). Kemudian penelitian mengenai meningkatkan pengalaman berolahraga pada remaja di Canada melalui permainan tradisional, dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan pengalaman berolahraga remaja pribumi, serta meningkatkan karakter pribadi remaja pribumi (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018). Penelitian mengenai permainan tradisional untuk pengembangan di bidang anak-

anak, hasilnya mengungkapkan bahwa permainan tradisional berkontribusi pada bidang perkembangan motorik, linguistik, kognitif, *health care*, dan sosial emosional anak-anak (Gelisli & Yazici, 2015). Selanjutnya mengacu pada penelitian mengenai mengintegrasikan program *life skill* pada program golf remaja di Canada, hasilnya mengungkapkan bagaimana sebuah program dan kurikulum *life skill* dikembangkan. Sejalan dengan penelitian mengenai pentingnya program yang terstruktur pada olahraga remaja untuk memfasilitasi pengembangan remaja secara positif, hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa program yang terstruktur secara sengaja mendapat skor yang lebih tinggi pada kualitas program dan hasil pengembangan remaja daripada program yang tidak terstruktur, dengan olahraga yang terstruktur secara sengaja juga memiliki skor yang lebih tinggi pada segi kualitas program dan pengembangan remaja daripada program kepemimpinan (Bean & Forneris, 2016; Kendellen, Camiré, Bean, & Forneris, 2016). Berikut ini merupakan rumusan permasalahan penelitian yang akan dikaji pada penelitian ini:

- 1) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara program permainan tradisional diintegrasikan *social behavior* dan program permainan tradisional (nonintegrasikan) dalam pembelajaran permainan tradisional terhadap pengembangan *social behavior*?
- 2) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara program permainan tradisional diintegrasikan *social behavior* dan program aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademik terhadap pengembangan *social behavior*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara program permainan tradisional (nonintegrasikan) dan program aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademik terhadap pengembangan *social behavior*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada permasalahan penelitian, berikut ini merupakan tujuan dari penelitian ini yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara program permainan tradisional diintegrasikan *social behavior* dan program permainan tradisional (nonintegrasikan) dalam pembelajaran permainan tradisional terhadap pengembangan *social behavior*

- 2) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara program permainan tradisional diintegrasikan *social behavior* dan program aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademik terhadap pengembangan *social behavior*?
- 3) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara program permainan tradisional (nonintegrasi) dan program aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademik terhadap pengembangan *social behavior*.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

##### 1) Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi teoritis mengenai aspek perilaku sosial muncul dalam sebuah permainan tradisional. Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat dalam upaya pengembangan ilmu khususnya berkaitan dengan pedagogi olahraga.

##### 2) Manfaat Praktik

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk guru pendidikan jasmani untuk mengetahui setiap unsur yang timbul dari setiap materi pembelajaran yang disampaikan, terutama unsur-unsur perilaku sosial dalam permainan tradisional.

##### 3) Manfaat Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan di sekolah menengah atas terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang berkaitan dengan materi permainan tradisional dalam pengembangan perilaku sosial siswa, sehingga nantinya hasil dari penelitian ini dapat diterapkan/ dimasukkan sebagai sebuah kurikulum.

##### 4) Manfaat Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pengembangan perilaku sosial yang diintegrasikan melalui permainan tradisional sebagai salah satu aktivitas olahraga pada siswa sekolah menengah atas, sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk lembaga-lembaga formal maupun non-formal.

## 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penulisan tesis ini mengacu kepada pedoman penulisan karya ilmiah yang dikeluarkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2018 yang didalamnya memberikan petunjuk mengenai tata cara penulisan tesis.

Bab I, berisikan latar belakang penelitian mengenai berbagai permasalahan bagaimana permainan tradisional memainkan peran dalam mengembangkan *social behavior* siswa yang diintegrasikan dan tidak diintegrasikan *social behavior* khususnya di usia remaja. Pada bab ini juga berisi tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan pengaruh yang terjadi antara tiga kelompok yang terdiri dari kelompok yang diberi program permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan) diintegrasikan *social behavior*, kelompok yang diberi program permainan tradisional (non integrasi), dan kelompok dengan program aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademik terhadap pengembangan *social behavior* siswa. Bab ini juga bersisi mengenai manfaat dari penelitian yang akan dilakukan, berupa manfaat teoritik dan manfaat praktik.

Bab II, berisi mengenai kajian teori yang membahas materi yang akan diteliti seputar apa itu perilaku sosial (*social behavior*), mengapa perilaku sosial perlu untuk dimiliki oleh seorang individu, dan oleh siapa pengembangan perilaku sosial tersebut dilakukan dalam penelitian ini. Kemudian pada bab ini juga menjelaskan mengenai seperti apa permainan tradisional. Kajian teori pada bab ini lebih luas menjelaskan bagaimana perilaku sosial dapat dikembangkan melalui aktivitas olahraga khususnya oleh permainan tradisional, yang lebih dikenal dengan *development through sport*.

Bab III, berisikan materi mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen, dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design with more than one experimental group* yang melibatkan dua kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Partisipan dalam penelitian ini melibatkan 50 siswa sekolah menengah atas (SMA) dengan rentang usia 15-18 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan lokasi penelitian yang berada di SMA Negeri 1 Cimalaka. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuisioner *School Social Behavior Scales 2nd Editions* (SSBS-

2) yang terdiri dari dua skala, skala A (kompetensi sosial) yang berjumlah 32 item dan Skala B (perilaku anti sosial) yang berjumlah 32 item, sehingga jumlah keseluruhan item dalam kuisisioner ini adalah 64 item pernyataan dengan tiga skala respon yaitu tidak pernah, kadang-kadang dan sering. Pada bab ini juga membahas mengenai prosedur penelitian, seperti proses validasi dan reliabilitas kuisisioner sebelum dilakukannya pretest dengan menggunakan validasi bahasa dari balai bahasa UPI. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas data menggunakan uji kolmogorov-smirnov dengan kriteria penerimaan  $\alpha = 0,05$ . Uji homogenitas data menggunakan *test homogeneity of variance* dengan kriteria penerimaan  $\alpha = 0,05$ . Serta uji perbedaan menggunakan uji Anova dengan kriteria penerimaan  $\alpha = 0,05$ . Semua uji statistik yang digunakan menggunakan bantuan dari *software SPSS v.23 for windows* yang dibarengi dengan perhitungan manual untuk menghitung t-hitung dari setiap kelompok penelitian.

Bab IV, berisikan hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh. Pada bab ini berisi deskripsi data berupa rata-rata nilai yang diperoleh dari tiga kelompok, dimana kelompok eksperimen I memiliki rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai dari kelompok eksperimen II dan kelompok kontrol. Uji normalitas dan uji homogenitas pada data ini juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki variansi data yang homogen. Pengujian hipotesis pada data penelitian untuk ketiga kelompok juga diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai pada setiap kelompok penelitian, dengan kelompok eksperimen I memiliki signifikansi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen II dan kelompok kontrol.

Bab V, berisikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan. Pada bab ini membahas bahwa kelompok dengan program permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan) diintegrasikan dengan *social behavior* berpengaruh terhadap pengembangan *social behavior* siswa dibandingkan dua kelompok lainnya yang tanpa proses integrasi.