

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan sosial pada anak-anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan keluarga, dia juga mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*peer group*) seperti teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Kemampuan bersosialisasi pada anak harus terus diasah. Sebab, seberapa jauh anak dapat meniti kesuksesannya, sangat ditentukan oleh banyaknya relasi yang sudah dijalin. Sehubungan dengan banyaknya teman juga membuat anak tidak mudah stres karena ia dapat lebih leluasa memutuskan kepada siapa ia akan bercerita.

Hubungan dengan teman sebaya tampak mempunyai berbagai macam fungsi, di antaranya dapat memfasilitasi proses belajar dan perkembangan anak. Melalui hubungan teman sebaya, anak memperoleh kesempatan untuk belajar keterampilan sosial yang penting untuk kehidupannya, terutama keterampilan yang dibutuhkan untuk memulai dan memelihara hubungan sosial dan untuk memecahkan konflik sosial, yang mencakup keterampilan berkomunikasi, berkompromi, dan berdiplomasi (Asher et al., 1982 - dalam Burton, 1986). Di samping mengajari anak cara bertahan hidup di kalangan sesamanya, hubungan teman sebaya memberikan kepada anak konteks untuk dapat membandingkan dirinya dengan orang lain serta memberi kesempatan untuk belajar berkelompok (Rubin, 1980 - dalam Budd, 1985).

Kemampuan berhubungan sosial, bekerja dalam kelompok teman sebaya, dan belajar menjadi pribadi yang mandiri merupakan salah satu tugas perkembangan yang harus dicapai oleh siswa sekolah dasar (Hurlock, 1997 : 10). Selain itu Ahman (1998) menjelaskan bahwa tugas perkembangan anak sekolah dasar secara sosial adalah belajar bergaul dan bekerja sama dalam kelompok sebaya seperti : menghargai teman sebaya, mampu bekerja sama dengan teman sebaya, memiliki kepedulian terhadap teman sebaya, mampu memenuhi aturan kelompok teman sebaya, mampu bersaing dengan teman sebaya secara sportif serta rasa setia kawan.

Berdasarkan penelitian Ahman (1998 : 56) ditemukan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lemah dalam kemampuan menghargai teman dan bekerja sama dengan teman sebaya. Anak kurang peduli terhadap teman sebaya, belum memiliki kemampuan untuk bersaing dengan teman sebaya secara sportif dan kurang setia kawan. Padahal di sisi lain anak memiliki keinginan untuk diperhitungkan dan mendapat teman dalam kelompok sebayanya.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Matson & Ollendick (1988 : 15) menunjukkan bahwa sekitar 90% - 98% dari 8 sampai 15 siswa mengalami kesulitan dalam berhubungan dengan teman seperti takut ketika berbicara atau menyampaikan pendapat, tidak memperhatikan saat teman berbicara, mengambil barang teman tanpa izin dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri Kayu Ambon 1 Lembang pada awal bulan November 2007, terdapat siswa-siswa yang masih kesulitan dalam berhubungan dengan teman sebayanya,

seperti tidak mau bekerjasama dengan teman yang tidak dekat dengan siswa tersebut dan hanya mau bermain dengan teman yang sudah dekat dengannya saja.

Nilai-nilai sosial sangat penting bagi anak, karena berfungsi sebagai acuan bertingkah laku terhadap sesama, sehingga dapat diterima di masyarakat. Keterampilan sosial mempunyai fungsi sebagai sarana untuk memperoleh hubungan yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain.

Sejumlah penelitian (Hartup & Moore, 1992; Kinsey, 2000; Ladd & Profilet, 1996; McClellan & Kinsey, 1999; Parker & Asher, 1987; Rogoff, 1990 - dalam McClellan & Katz, 2001) menunjukkan bahwa adaptasi sosial dan emosional anak jangka panjang, perkembangan akademik dan kognitifnya, dan kehidupannya sebagai seorang warga negara diperkuat oleh seringnya anak memiliki kesempatan untuk memperkuat kompetensi sosialnya selama masa kanak-kanaknya.

Mengingat pentingnya keterampilan sosial bagi anak, maka penelitian menitikberatkan pada bagaimana meningkatkan keterampilan sosial kepada anak. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial kepada anak yaitu melalui kegiatan bermain.

Kegiatan bermain merupakan salah satu bentuk interaksi utama antar teman sebaya di kalangan anak-anak. Baik kegiatan bermain fantasi maupun permainan terstruktur memperkuat perkembangan kompetensi sosial pada anak (McClellan & Katz, 2001).

Program bimbingan yang disusun di Sekolah Dasar seyogyanya memperhatikan subjek-subjek yang akan dilayani yaitu anak. Metode yang dapat

digunakan dalam melakukan bimbingan dan konseling di Sekolah Dasar sangat beragam. Salah satunya adalah dengan metode permainan. Konselor yang senantiasa bekerja dengan anak-anak kerap menggunakan permainan sebagai media untuk dapat memahami dan berkomunikasi dengan anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Salah satunya adalah permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa. (Wetherington & Parke, 1979 dalam Desmita 2006).

Freud (Muro&Kottman, 1995) meyakini bahwa manfaat dari bermain sangat membantu dalam membangun hubungan dengan anak. Konsep *play therapy* (terapi bermain) menurut Freud merupakan suatu pendekatan pendidikan dan merupakan teknik-teknik penyembuhan dengan cara bermain dan dapat dilihat melalui analisa kejiwaan. *Play therapy* (terapi bermain) dapat memberikan kontribusi positif dalam perkembangan mental, emosi, sosial, dan aspek perkembangan lainnya. *Play therapy* (terapi bermain) telah dapat diterima dan diketahui sebagai pendekatan penting dalam mengatasi anak-anak yang

mengalami trauma. *Play therapy* (terapi bermain) berguna bagi anak-anak yang mengalami permasalahan dalam keluarga, sekolah serta masyarakat. *Self-understanding* (pemahaman diri) merupakan salah satu tujuan yang hendak dicapai melalui pendekatan terapi bermain.

Permainan merupakan suatu bentuk tingkah laku yang dipengaruhi oleh proses kematangan dan belajar. Bertalian dengan itu Bühler (1928, dalam Mönks, 1998) mengobservasi anak dari berbagai tingkat umur untuk meneliti apakah ada bentuk-bentuk permainan yang paling disukai pada suatu tingkat usia tertentu. Bühler juga menganggap permainan sebagai suatu kemungkinan bagi anak untuk mengumpulkan dan mengolah informasi dari luar.

Dalam penelitian mengenai keterampilan sosial ini jenis permainan yang dapat digunakan adalah jenis permainan yang dilakukan secara berkelompok. Misalnya permainan kooperatif. Permainan kooperatif adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang anak atau lebih yang di mana anak-anak bekerja sama dan berpartisipasi dalam permainan.

Berdasarkan uraian di atas, dipandang penting untuk meneliti keefektifan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

B. Batasan masalah

1. Batasan Konseptual

a. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak-anak sebagai bekal bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya,

hal ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitarnya. Ahmad (2002) menyebutkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan dan dapat diterima masyarakat. Anak yang memiliki keterampilan sosial adalah anak yang mampu menunjukkan perilaku yang disetujui secara sosial oleh kelompoknya. Yuspendi (2004) menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan anak untuk dapat membina hubungan antar pribadi dalam berbagai lingkungan dan kelompok sosial.

Cartledge & Milburn (1992 : 7) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai “*Socially acceptable learned behaviors that enable the person to interact with others in ways that elicit positive responses and assist in avoiding negative responses from them*”. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa penerimaan sosial merupakan aspek yang sangat penting dan menentukan bagi individu dalam menjalin dan meningkatkan kualitas hubungan sosial, yang salah satunya dapat dilihat ketika individu sedang berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Libet & Lewinsohn (dalam Cartledge & Milburn, 1992 : 7) keterampilan sosial adalah kemampuan kompleks untuk melakukan perilaku yang mendapat penguatan positif dan tidak melakukan perilaku yang mendapat penguatan negatif.

Sementara itu Combs & Slaby (1977, dalam Cartledge & Milburn, 1992 : 7) menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi

dengan orang lain pada konteks sosial dalam cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan dalam waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain.

Matson & Ollendick (1988 : 5) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang dalam beradaptasi secara baik dengan lingkungannya dan menghindari konflik saat berkomunikasi secara fisik maupun verbal.

Dalam penelitian ini keterampilan sosial dapat diartikan sebagai perilaku yang diterima secara sosial sehingga memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan yang lainnya secara positif. Dapat dikatakan juga bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang menunjukkan ketertarikan dan kemampuan seseorang untuk berinteraksi.

Beaty (1998 : 147) menyebutkan bahwa keterampilan sosial atau disebut juga *prosocial behavior* (perilaku prososial) mencakup perilaku-perilaku seperti :

- a) empati yang di dalamnya anak-anak mengekspresikan rasa haru dengan memberikan perhatian kepada seseorang yang sedang tertekan karena suatu masalah dan mengungkapkan perasaan orang lain yang sedang mengalami konflik sebagai bentuk bahwa anak menyadari perasaan yang dialami orang lain;
- b) kemurahan hati atau kedermawanan yang di dalamnya anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya pada seseorang;
- c) kerjasama yang di dalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan menuruti perintah secara sukarela tanpa menimbulkan pertengkaran; dan
- d) memberi bantuan yang

di dalamnya anak-anak membantu seseorang untuk melengkapi suatu tugas dan membantu seseorang yang membutuhkan.

Menurut Hurlock (1993 : 262, a.b. Meitasari Tjandarasa) pola-pola perilaku sosial yang ditampilkan anak adalah sebagai berikut.

- a. *Kerjasama*. Anak belajar bekerja sama dengan anak lain sampai mereka berumur empat tahun. Semakin banyak anak memiliki kesempatan untuk melakukan sesuatu bersama-sama, maka anak akan belajar melakukan sesuatu dengan cepat melalui kerjasama.
- b. *Persaingan*. Persaingan akan dijadikan suatu hal yang mendorong anak untuk berbuat sebaik-baiknya. Hal ini akan memantapkan proses sosialisasi mereka. Namun jika persaingan diekspresikan melalui pertengkaran dan kesombongan maka akan mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk.
- c. *Kemurahan hati*. Anak akan belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial, untuk itu mereka berusaha menampilkan sikap mau berbagi dan dengan demikian sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang.
- d. *Hasrat dan penerimaan sosial*. Jika hasrat untuk diterima oleh lingkungan sosial kuat, maka akan mendorong anak untuk terus menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya.
- e. *Simpati*. Anak sulit untuk berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Anak mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.

- f. *Empati*. Kemampuan menempatkan diri sendiri pada posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut akan berkembang apabila anak memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.
- g. *Ketergantungan*. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial.
- h. *Sikap ramah*. Anak memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu dengan orang baru atau lama dan mengekspresikan kasih sayang pada mereka.
- i. *Meniru*. Dengan meniru orang lain yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap mereka.
- j. *Sikap tidak mementingkan diri sendiri*. Anak memiliki kepekaan akan kebutuhan orang lain dan memiliki keinginan untuk membantunya, jika mereka diberi kesempatan dan dorongan untuk memberi apa yang mereka miliki secara sukarela.
- k. *Perilaku kelekatan*. Dari landasan yang diletakkan pada masa bayi yaitu tatkala bayi mengembangkan suatu kelekatan yang hangat dan penuh kasih sayang kepada ibu atau pengganti ibu, anak mengalihkan perilaku ini kepada orang lain dan membina persahabatan dengan mereka.

b. Permainan

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa kanak-kanak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di

luar rumah bermain dengan teman-temannya dibandingkan terlibat dalam aktivitas lain. karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan.

Wetherington & Parke (1979 dalam Desmita, 2006) mendefinisikan permainan sebagai “*A nonserious and self-contained activity engaged in for the sheer satisfaction it brings*”. Jadi, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Hal ini adalah karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya (Schwartzman, 1978 dalam Desmita, 2006).

Menurut Groos (dalam Mönks dkk, 1998) permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti.

Kohnstamm (dalam Sujanto, 1988) berpendapat bahwa anak-anak bermain oleh karena di dalam permainan itu mereka berada di dalam suasana yang bebas, sehingga ada kesempatan untuk menunjukkan kepribadiannya, yang sesungguhnya. Baik kepribadiannya sebagai individu maupun kepribadiannya sebagai anggota masyarakat. Dalam permainan itu dapat dilihat watak tiap orang dengan jelas. Apakah kelebihanannya, kekurangannya, sportivitas, kesanggupannya, dan sebagainya. Juga dapat diketahui bagaimana cara ia bergaul dengan orang lain bagaimana sikapnya terhadap kawannya, terhadap lawannya, terhadap orang yang lebih tua, terhadap tata tertib dan sebagainya.

Studi klasik terhadap aktivitas permainan anak-anak prasekolah dilakukan oleh Mildred Parten. Parten (dalam Johnson & Medinnus, 1974) meninjau permainan anak dari sudut tingkah laku sosial. Berdasarkan observasinya, Parten menemukan 6 kategori permainan anak-anak yaitu :

1. permainan *unoccupied* (permainan gerakan yang terarah). Anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.
2. permainan *solitary* (permainan soliter). Anak dalam sebuah kelompok asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang sedang terjadi.
3. permainan *onlooker* (permainan mengamati). Anak melihat dan memperhatikan anak-anak lain bermain. Anak ikut berbicara dengan anak-anak lain dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, tetapi ia tidak ikut terlibat dalam aktivitas permainan tersebut.
4. permainan *parallel* (permainan paralel). Anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat permainan.
5. permainan *assosiative* (permainan asosiasi). Anak bermain bersama-sama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peranan dan pembagian alat-alat permainan.

6. permainan *cooperative* (permainan kooperatif). Anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, di mana setiap anak mempunyai peranan sendiri-sendiri. Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok.

Dalam penelitian ini jenis permainan yang akan digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak adalah permainan kooperatif.

2. Batasan Kontekstual

Penelitian ini dilakukan pada kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Kayu Ambon 1 Lembang Tahun Ajaran 2007/2008 dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Siswa kelas 5 berada pada akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) atau disebut juga usia sekolah dasar yang harus memenuhi salah satu tugas perkembangan yaitu kemampuan berhubungan sosial, bekerja dalam kelompok teman sebaya, dan belajar menjadi pribadi yang mandiri.
- b. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kayu Ambon 1 Lembang, terdapat siswa-siswa yang masih kesulitan dalam berhubungan dengan teman sebayanya, seperti tidak mau bekerjasama dengan teman yang tidak dekat dengan siswa tersebut, dan sebagainya.

C. Rumusan masalah

Masalah-masalah yang akan dikaji dalam penelitian dirumuskan dalam pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Bagaimana gambaran umum keterampilan sosial siswa di Sekolah Dasar?
2. Sampai sejauh mana efektivitas permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas 5 Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Adapun secara khusus penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui:

1. gambaran umum keterampilan sosial yang dimiliki siswa sekolah dasar
2. efektivitas permainan kooperatif sebagai upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah untuk mengembangkan konsep dan literatur yang ada dalam bidang pendidikan anak terutama mengembangkan konsep mengenai keterampilan sosial anak sekolah dasar. Adapun secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

- a. Guru.

Untuk memberikan masukan bagi para guru dalam meningkatkan pemahaman mengenai keterampilan sosial anak yang harus dikembangkan dan mampu meningkatkan perannya untuk memfasilitasi anak dalam membantu mengembangkan keterampilan sosialnya.

b. Sekolah

Menjadi masukan mengenai bagaimana memberikan bimbingan pribadi sosial, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan dan menentukan pola bimbingan, peran dan tanggung jawab yang dapat membantu para siswa dalam penguasaan keterampilan sosial.

c. Orang tua

Pentingnya kerjasama orang tua dengan pihak sekolah khususnya guru kelas dalam membantu anak untuk mengembangkan keterampilan sosial.

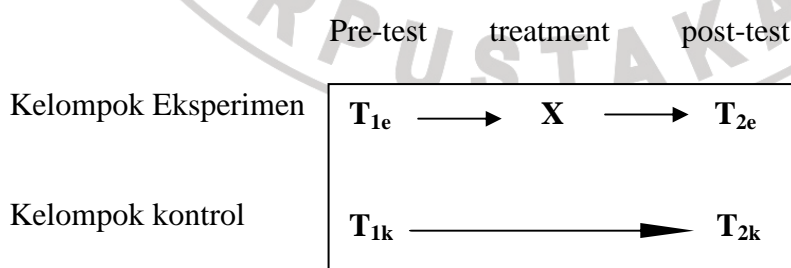
F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen kuasi (*Quasi experimental research*) dengan alasan peneliti tidak mampu meletakkan subjek secara random pada kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol dan peneliti juga tidak dapat mengenakan variabel bebas kapan dan kepada siapa saja yang dikehendakinya (Rakhmat, 1995:51). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi atau mengungkap ada tidaknya perubahan pada siswa setelah diberikan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Perubahan ini diketahui melalui cara membandingkan kelompok eksperimen yang memperoleh permainan kooperatif dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan permainan kooperatif.

Menurut Rusffendi (1990:32) pada penelitian eksperimen, peneliti melakukan perlakuan (*treatment*) terhadap variabel bebas (paling tidak satu) dan mengamati perubahan yang terjadi pada satu variabel terikat atau lebih. Dalam

penelitian ini pengaruh permainan kooperatif merupakan variabel bebas dan keterampilan sosial siswa merupakan variabel terikat.

Untuk melihat seberapa besar pengaruh dari variabel bebas dibutuhkan suatu kontrol terhadap variabel luar (*extraneous variables*), agar perubahan yang terjadi benar-benar pemanipulasian terhadap variabel bebasnya. Sehingga dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan, dalam penelitian ini perlakuan tersebut berupa permainan kooperatif. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang berfungsi sebagai suatu kontrol terhadap variabel luar dan tidak diberikan perlakuan. Desain penelitian yang dikembangkan adalah model kelompok statis pra-uji-pasca-uji (*before-after static group comparison design*) atau disebut juga *nonrandomized pre-test post-test control group design*, dengan alasan peneliti tidak mungkin melakukan randomisasi, tetapi ingin memiliki kelompok kontrol sebagai kelompok pembandingan. Rancangan penelitian eksperimen dengan model *nonrandomized pre-test post-test control group design* dari Rakhmat (1995:40) adalah sebagai berikut.



Keterangan :

T_{1e} = Pre – test kelompok eksperimen

T_{1k} = Pre – test kelompok kontrol

T_{2e} = Post - test kelompok eksperimen

T_{2k} = Post - test kelompok kontrol
X = Perlakuan (*treatment*)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang kita ingin ketahui.

G. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu :

1. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan sosial.

Menurut Libet & Lewinsohn (dalam Cartledge & Milburn, 1993 : 7) keterampilan sosial adalah kemampuan kompleks untuk melakukan perilaku yang mendapat penguatan positif dan tidak untuk melakukan perilaku yang mendapat penguatan negatif.

Sementara itu Combs & Slaby (1977, dalam Cartledge & Milburn, 1993 : 7) menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial dalam cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan dalam waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain.

Berdasarkan situasi, konsep keterampilan sosial menurut Hersen & Bellack (1977, dalam Cartledge & Milburn, 1993 : 4) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku efektif dalam melakukan interaksi sosial dan bergantung pada konteks dan parameter dari keadaan.

Matson & Ollendick (1988 : 5) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang dalam beradaptasi secara baik dengan lingkungannya dan menghindari konflik saat berkomunikasi secara fisik maupun verbal.

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku yang diterima secara sosial sehingga memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan yang lainnya secara positif.

2. Variabel bebas adalah variabel yang sengaja dipelajari pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan kooperatif.

Menurut parten (dalam Johnson & Medinnus, 1974) permainan kooperatif adalah suatu kegiatan dimana anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai peranan sendiri-sendiri. Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok.

Permainan kooperatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang mengharuskan anak-anak bekerjasama dan berkoordinasi dalam alat-alat permainan dan peranan-peranan, dimana dalam kegiatan tersebut terdapat perjanjian dan pembagian tugas-tugas.

H. Hipotesis

Terdapat pengaruh dari permainan kooperatif terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa Sekolah Dasar Negeri Kayu Ambon I Lembang Tahun Pelajaran 2007/2008.

I. Lokasi Dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah dasar Negeri Kayu Ambon 1 yang berlokasi di jalan Maribaya Gg. Kenanga No. 42 Kayu Ambon Lembang 40391. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas lima Sekolah Dasar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 sekolah dasar. Karena siswa kelas 5 sekolah dasar berada pada akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) atau masa anak sekolah. Pada masa ini menurut Bühler (dalam Makmun, 2002) anak sudah bersifat objektif. Sedangkan menurut pola orientasi sosial Branson (Loree, 1970 : 87-89) ada tiga pola kecenderungan sosial pada anak, ialah (1) *withdrawal-expansive* (memperluas wilayah sosial), (2) *reactivity-placidity* (hanya bereaksi jika ada rangsangan), dan (3) *passivity-dominance* (cenderung menguasai orang lain).

Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (mendapatkan *treatment* berupa kegiatan bermain) dan kelompok kontrol (tidak mendapatkan *treatment* berupa kegiatan bermain).