

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Aktivitas anak tidak lepas dari kegiatan bermain dan permainan, kegiatan tersebut dapat mengembangkan interaksi dengan orang lain dan menjalin hubungan dengan teman sebayanya, sehingga anak belajar beradaptasi dengan lingkungannya.

Bermain penting untuk perkembangan kepribadian anak, anak yang mengenal diri sendiri dan lingkungannya akan tahu pula cara berinteraksi dengan lingkungannya, supaya kehidupannya berjalan dengan serasi atau berperilaku yang tidak mengancam kehidupan diantara orang banyak (Ismail, 2006 : 8). Hal senada juga diperkuat oleh Suwarjo dan Eliasa (2010: 5) bahwa bermain meningkatkan peluang anak untuk mengembangkan kemampuan anak berbicara dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Peralihan anak dari prasekolah memasuki masa sekolah memerlukan penyesuaian sosial dengan lingkungan barunya, kemudian rasa sosial anak sekolah dasar berkembang dan berubah dari kelas bawah hingga kelas atas.

Kebutuhan anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya adalah kebutuhan akan hubungan sosial yang ramah, yang hanya dapat terpenuhi dengan membina hubungan yang baik dengan orang lain (Rakhmat, 2005: 14). Oleh karena itu sekolah dasar sebaiknya menempatkan anak-anak bersosialisasi secara baik. Penyesuaian sosial mengacu pada adaptasi anak terhadap lingkungan (Edoh & Iyamu, 2012).

Sekolah dasar merupakan pendidikan formal pertama yang wajib diikuti oleh anak-anak. Pelajar sekolah dasar umumnya berusia 7-12 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun tahun wajib mengikuti

Nurul Fahmi, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENGEMBANGKAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pendidikan dasar, yakni sekolah dasar (atau sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (atau sederajat) 3 tahun (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2012). Salah satu tugas anak usia 7-12 tahun adalah belajar, karena mulai belajar di kelas maka waktu untuk kegiatan bermain lebih sedikit, menurut Hurlock (1980 : 159-160) anak usia sekolah dasar semestinya diberi waktu dan kesempatan untuk bermain karena bermain sangat penting untuk perkembangan fisik dan psikologis, selama proses bermain anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial sehingga memungkinkannya untuk menikmati keanggotaan kelompok dengan sebayanya.

Kegiatan sosialisasi anak-anak menjadi kompleks dan berbeda pada masa pertengahan dan akhir anak-anak karena terjadi perubahan ciri-ciri gender, relasi keluarga dan teman-teman sebaya terus memainkan peran yang penting, selama masa pertengahan dan akhir anak-anak, seharusnya anak-anak meluangkan banyak waktunya dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. (Santrock, 1995 : 342-347).

Anak-anak tidak mudah dalam melakukan interaksi dengan teman sebayanya, Rennie dan Moustakas (McGuire, 2000) berpendapat bahwa fenomena anak yang kesulitan dengan penyesuaian sosialnya diantaranya berperilaku agresif, murung, menuntut orang lain, kasar, tidak bisa mengendalikan diri, cemas, depresi, terisolasi, diam, takut, ragu-ragu, impulsif, fobia dan rasa malu berlebihan. Di sekolah siswa sebaiknya dapat berinteraksi dengan teman, guru dan pihak sekolah lainnya, namun berdasarkan observasi di sekolah dan wawancara dengan wali kelasnya bahwa terdapat siswa yang menarik diri dari teman-teman sekelasnya, tidak mau bergabung dengan teman baik laki-laki atau perempuan, mengejek teman sekelasnya dan berkelahi, perilaku siswa tersebut bisa dikatakan masuk dalam indikator siswa yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (*social adjustment*) (Scheneiders,1964).

Hasil observasi di atas, kemudian didukung juga dengan hasil studi pendahuluan terhadap siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Tahun Ajaran 2013/2014 dengan menggunakan instrumen penyesuaian sosial,. Pada umumnya kemampuan penyesuaian sosial siswa berada dalam kategori sedang yaitu 30 siswa atau 63,8% dari 47 siswa yang diteliti, pada kategori rendah berjumlah 9 siswa atau 19,1%, dan pada kategori tinggi 8 siswa atau 17,1 %. Dalam hal ini berarti siswa kelas IV di SDN Sarijadi 7 memerlukan pengembangan untuk mengoptimalkan kemampuan penyesuaian sosialnya.

SDN Sarijadi 7 sebagai lembaga pendidikan formal dan tempat bersosialisasi untuk siswa, maka seharusnya memfasilitasi dan membentuk suatu lingkungan sosial yang kondusif bagi siswa, sehingga siswa memiliki kemampuan penyesuaian sosial yang baik, hal ini didukung oleh pendapat Yusuf (2009: 54) sekolah sebagai tempat pengajaran, latihan dan bimbingan yang bertujuan untuk membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional maupun sosial.

Hasil penelitian Barker dan Wright (Santrock, 1995:347) terhadap 299 anak mulai usia 2-11 tahun, menunjukkan bahwa anak setiap bertambah umurnya mengalami peningkatan dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya. Untuk membantu anak dalam bersosialisasi, program bimbingan dan konseling di sekolah dasar sebaiknya memasukan kegiatan permainan kelompok, hasil penelitian Landreth (McGuire, 2000 : 9) mengatakan bahwa selama tahun 1960 perkembangan terapi bermain memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan program bimbingan dan konseling di sekolah dasar. Penggunaan terapi bermain di sekolah didorong untuk memenuhi perkembangan sosial dan membantu anak-anak yang diidentifikasi tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Penelitian Gaulden (Rennie, 2000) permainan kelompok efektif dalam perkembangan konseling anak-anak sekolah dasar, itu sangat bermanfaat untuk membantu anak yang bermasalah dengan penyesuaiannya di dalam kelas.

Nurul Fahmi, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENGEMBANGKAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA

Didukung dengan penelitian Latifah (2013) bahwa permainan kelompok terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa kelas VIII. Permainan sangat penting untuk anak-anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, Ismail (2006:155) dalam bermain memerlukan alat pendukung atau instrument untuk merangsang aktivitas anak lebih senang. Menurut Serok dan Blum (Rusmana, 2009 : 1-4) fungsi permainan adalah untuk bersosialisasi dan belajar serta mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional, dan adopsi kepemimpinan itu merupakan komponen-komponen penting dari sosialisasi.

Ginott (McGuire, 2000 : 3-4) mengidentifikasi beberapa komponen penting yang menyediakan dasar pemikiran untuk permainan kelompok :

Kehadiran beberapa anak-anak memfasilitasi pembentukan suatu hubungan penyesuaian sosial, dalam bermain kelompok, anak-anak saling mengalami stimulasi gagasan dan perasaan. Oleh karena itu anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar satu sama lain dan mengamati satu sama lain, mempercepat kesadaran dalam membebaskan mereka terlibat peningkatan dalam berbagai kegiatan. Sebuah lingkungan sosial yang nyata dibuat di mana anak-anak mampu menemukan dan bereksperimen dengan cara-cara baru dan lebih tepat untuk berhubungan dengan teman sebayanya.

Untuk membentuk lingkungan sosial agar anak mampu berhubungan dengan teman sebayanya dengan cara yang tepat maka permainan kelompok adalah intervensi yang layak untuk membantu anak-anak dalam menyesuaikan dengan peraturan sekolah. Menurut Landreth, Homeyer, Glover, dan Sweeney (McGuire, 2000:2) bahwa permainan individu serta kelompok telah berkorelasi dengan perubahan positif anak-anak yang meliputi (a) mengurangi perilaku agresi, impulsif (b) perilaku internalisasi seperti depresi, kecemasan somatisasi, (c) peningkatan kinerja akademik, dan (d) peningkatan harga diri, konsep diri, dan kepercayaan diri.

Dinkmeyer & Caldwell, *et al* (Rennie, 2000 : 9) pada awal 1970-an, penggunaan terapi bermain kelompok dilaksanakan oleh konselor di sekolah

dalam program bimbingan dan konseling menyatakan sebagai intervensi yang paling efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena tersebut maka peneliti mengangkat judul skripsi dengan “Efektivitas Permainan Kelompok untuk Mengembangkan Penyesuaian Sosial Siswa”.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Dilihat dari manusia sebagai makhluk sosial, yang tidak bisa lepas dengan orang lain, Peralihan dari prasekolah dengan masuknya ke sekolah dasar, hal ini merupakan perubahan besar dalam pola kehidupan anak, sementara menyesuaikan diri dengan tuntutan dan harapan baru di sekolah, kebanyakan anak dalam keadaan tidak seimbang, anak mengalami gangguan emosional sehingga sulit untuk hidup bersama dan bekerja sama, sehingga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku (Hurlock, 1980 : 146). Penyesuaian sosial menurut Scheneiders (1964 : 454-455) kemampuan dalam memberikan reaksi secara efektif terhadap realitas, situasi dan hubungan kehidupan sosial sehingga mampu diterima dan terpuaskan. Untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa salah satunya melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kelompok, Rusmana (2009:11) menekankan pentingnya permainan kelompok dalam proses sosialisasi, untuk memberikan suatu kesempatan bagi anak untuk menangani dorongan-dorongan kompetitif dan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial. Senada dengan McGuide (2000) bermain kelompok adalah intervensi yang layak untuk memenuhi kebutuhan anak-anak yang mengalami kesulitan penyesuaian sosial

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah permainan kelompok efektif untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa di SDN Sarijadi 7 Tahun Ajaran 2013/2014.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Nurul Fahmi, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENGEMBANGKAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA

1. Bagaimana gambaran penyesuaian sosial siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Bagaimana rancangan permainan kelompok dalam mengembangkan penyesuaian sosial siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Tahun Ajaran 2013/2014?
3. Apakah permainan kelompok efektif dalam mengembangkan penyesuaian sosial siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Tahun Ajaran 2013/2014?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membuktikan secara empiris tentang efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Tahun Ajaran 2013/2014. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gambaran penyesuaian sosial siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Menguji permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa kelas IV SDN Sarijadi 7.
3. Memperoleh gambaran efektivitas penyesuaian sosial siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Tahun Ajaran 2013/2014 setelah memperoleh permainan kelompok.

D. Metode Penelitian

Dalam penelitian efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa menggunakan pendekatan kuantitatif yang dirancang untuk menjawab hipotesis secara spesifik. Data hasil penelitian dijelaskan secara akurat dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik mengenai efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa secara nyata dalam bentuk angka sehingga memudahkan proses analisis dan penafsirannya (Sukmadinata, 2012 : 53).

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *pre – experimental* yaitu satu kelompok atau beberapa kelompok yang diamati setelah beberapa intervensi

Nurul Fahmi, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENGEMBANGKAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA

yang diduga menyebabkan perubahan antara *pre- and posttest*. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol atau pembandingan, di samping itu, ada prosedur pengacakan yang digunakan untuk mengendalikan variabel asing (Campbell & Stanley, 1963 : 7).

.Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, dalam model desain ini tidak ada kelompok pembandingan atau kontrol, namun diberi tes awal dan tes akhir disamping pemberian perlakuan. (Sukmadinata, 2012 : 208).

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai diantaranya :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan bimbingan dan konseling mengenai teknik permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial, dan untuk bahan acuan kegiatan yang lainnya dan penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru kelas, dengan adanya penelitian ini guru kelas mengetahui gambaran mengenai masalah sosial menyangkut penyesuaian sosial, sehingga guru kelas dapat membuat perencanaan untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan tehnik permainan kelompok dalam upaya mengembangkan penyesuaian sosial siswa.
- b. Siswa mampu mengembangkan hubungan sosial dengan kemampuan penyesuaian sosial yang baik.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, yaitu: BAB I Pendahuluan terdiri dari : latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

BAB II terdiri dari : kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. BAB III terdiri dari metode penelitian, yang berisi : lokasi populasi dan sampel penelitian, desain penelitian dan justifikasi dari pemilihan desain penelitian, metode penelitian dan justifikasi penggunaan metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data dan alasan rasionalnya, serta analisis data.

BAB IV terdiri dari hasil penelitian, dan pembahasan, yang berisi : pengolahan atau analisis data dan pembahasan atau analisis temuan.

BAB V terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi. Daftar pustaka kemudian lampiran-lampiran.