

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan suatu fase perkembangan antara masa kanak dan masa dewasa, berlangsung antara usia 10 sampai 19 tahun. Menurut Hurlock (1980) masa remaja terdiri dari masa remaja awal (13–16 tahun) dan masa remaja akhir (17–19 tahun). Pada masa remaja, banyak terjadi perubahan baik biologis psikologis maupun sosial.

Salah satu perubahan yang terjadi pada masa remaja terjadi pada kehidupan sosialnya. Pada masa kanak-kanak seseorang dituntut untuk belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan teman seusianya dan biasanya seseorang pada masa ini lebih banyak berhubungan dengan teman sesama jenis, tetapi pada masa remaja seseorang dituntut untuk mencapai kematangan dalam berhubungan dengan teman seusianya baik pria maupun wanita karena bertambah luasnya ruang lingkup kehidupannya. Kesuksesan dalam mempelajari penyesuaian diri dengan teman sebaya pada masa kanak-kanak sangat menentukan keberhasilan seseorang untuk mencapai kematangan penyesuaian diri dengan teman sebaya pada masa remaja. Keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupan sosial di masa dewasa faktor pentingnya adalah sukses dalam menjalani kehidupan sosial pada masa remaja.

Tugas perkembangan pada masa remaja yang berhubungan dengan kehidupan sosial menurut Havighurst (Hurlock, 1980:10) adalah mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria dan wanita,

kemudian mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita. Dalam menyelesaikan tugas perkembangan tersebut remaja harus melakukan penyesuaian diri baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Dalam menyesuaikan diri hal penting yang harus dilakukan adalah melakukan interaksi dengan lingkungan sosial (sosialisasi).

Keberhasilan seseorang dalam bersosialisasi tidak lepas dari kemampuan penyesuaian sosial yang dimilikinya. Semakin baik kemampuan penyesuaian sosial semakin berhasil pula remaja dalam memenuhi tugas-tugas sosialnya, tetapi bagi remaja yang mempunyai kemampuan penyesuaian sosial rendah akan berakibat munculnya permasalahan seperti rasa rendah diri, kecewa, terabaikan, dan penolakan diri. Jika dibiarkan hal tersebut bisa menyebabkan remaja memunculkan perilaku agresif, tidak peduli sesama, mengisolasi diri sampai masalah-masalah kejiwaan yang lebih berat.

Keberhasilan atau kegagalan remaja dalam proses penyesuaian sosialnya, berkaitan erat dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri individu seperti kondisi jasmani, IQ, minat, bakat, konsep diri, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal berada di luar individu seperti iklim kehidupan di keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Baik-buruknya penyesuaian sosial seseorang akan mengakibatkan dua hal yang sangat mendasar yaitu diterima atau ditolak secara sosial. penerimaan atau penolakan terhadap seseorang dapat diketahui melalui teknik sosiometri.

Sosiometri merupakan suatu metode yang bertujuan meneliti interaksi-interaksi sosial dari anggota-anggota suatu kelompok (Jamal Supriadi, 2007:38). Dalam sosiometri terdapat dua status yang selalu dibandingkan yaitu *Star* (Populer) dengan *Isolate* (terisolir). *Star* (Populer) secara sederhana dapat diartikan seseorang yang menerima sejumlah besar pilihan dari anggota lain dari kelompoknya. Sedangkan *Isolate* (terisolir) dapat diartikan seseorang yang tidak memilih dan tidak dipilih.

Penelitian Heri Suherlan (2005) menyatakan dalam 100 orang siswa terdapat 14,14 % siswa yang termasuk kategori terisolir, artinya dari setiap seratus orang siswa, terdapat 14 orang siswa terisolir. Kemudian berdasarkan penelitian Jamal Supiadi (2007) menyebutkan bahwa rata-rata siswa populer tiap kelas adalah 3 orang dan rata-rata jumlah siswa terisolir dalam setiap kelas adalah 6 orang. Terdapat perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara siswa populer dengan siswa terisolir di Sekolah Menengah Pertama.

Seseorang yang termasuk ke dalam golongan populer tentu tidak akan mengalami kesulitan dalam berhubungan dengan orang lain. Tetapi bagi orang yang termasuk ke dalam golongan terisolir seakan lingkungan sosial adalah jurang yang tak mampu untuk dilalui. Keterisoliran yang dialami pada masa remaja menunjukkan bahwa seseorang tidak mampu belajar dengan baik secara sosial ketika masa kanak-kanak. Sehingga remaja tersebut tidak mempunyai bekal kemampuan penyesuaian sosial.

Fenomena terisolir dan ketidakmampuan remaja dalam mengembangkan kemampuan penyesuaian sosial adalah dua hal yang menjadi fokus dari penelitian

ini. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan penyesuaian sosial siswa adalah dengan menggunakan konseling melalui bermain. Konseling bermain adalah pengadaan intervensi dengan menggunakan metode bermain yang sistematis oleh konselor untuk mengembangkan kemampuan siswa yang mendekati optimal (VanFleet, 2001).

Bermain merupakan cara alamiah bagi seseorang untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya. Selain itu bermain merupakan kegiatan untuk memperoleh kesenangan dan dapat dilakukan oleh individu dalam setiap masa perkembangan kehidupan tentunya dengan bentuk bermain yang berbeda.

Pengalaman-pengalaman berharga akan didapatkan oleh individu ketika bermain. Bermain melibatkan keseluruhan fisik, mental, dan emosi diri individu untuk melakukan ekspresi, sehingga ketika seseorang bermain akan terlihat keseluruhan yang ada pada dirinya.

Bermain dapat dilakukan sendiri atau berkelompok. Permainan yang dilakukan sendiri atau individual akan memberikan manfaat seperti relaksasi, sampai pada evaluasi diri. Bermain yang dilakukan secara kelompok akan lebih bermanfaat karena tidak hanya mengembangkan aspek intrapesonal tetapi juga aspek interpersonal karena bermain secara berkelompok menuntut seseorang untuk berinteraksi. Interaksi-interaksi yang terjadi akan mengembangkan sedikit demi sedikit kemampuan penyesuaian sosialnya.

Berdasarkan fokus permasalahan yang telah disampaikan di atas, jenis permainan kelompok akan digunakan dalam konseling bermain. Permainan

kelompok adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang di mana semua peserta bekerja sama dan berpartisipasi dalam permainan.

B. Identifikasi Masalah

Keterisoliran merupakan suatu akibat dari seseorang yang tidak mampu bersosialisasi dengan orang lain. Yaya Sunarya (1999) mengemukakan bahwa siswa terisolir adalah siswa yang berdasarkan sosiometri memperoleh skor paling rendah bahkan tidak mendapat pilihan dari teman-temannya. Lebih lengkap J. Vredenberg (Heri Suherlan, 2005 : 43) memberikan konfigurasi sosiometrik sebagai berikut ; *Star* adalah seseorang yang menerima sejumlah besar pilihan dari anggota lain dari kelompoknya. *Mutual Pairs* adalah pilihan timbal balik diantara anggota-anggota kelompok. *Isolate* adalah seseorang yang tidak memilih dan tidak dipilih. *Neglectee* adalah seorang yang memilih tetapi tidak dipilih. *Rejectee* adalah seorang yang mendapatkan pilihan negatif (penolakan). *Chain* adalah sub kelompok dari responden yang berhubungan melalui pilihan timbal balik (*pairs*).

Dari konfigurasi sosiometri tersebut di atas, terlihat bahwa seseorang yang terisolir berada pada keadaan yang sangat tidak menguntungkan karena mereka tidak memilih seseorang dan tidak dipilih oleh orang lain. Mereka dikenal sebagai seseorang yang terasing atau terpencil atau dikucilkan oleh kelompoknya. Kondisi tersebut menurut Jamal Supriadi (2007) akan memunculkan perasaan kecewa dan merasa diabaikan pada dirinya. Keadaan itu memungkinkan seseorang bertindak laku tidak wajar, bersifat *withdrawl* (pengunduran diri) atau agresif. Oleh karena

itu, siapa saja yang mengalami keterisoliran perlu mendapatkan bantuan dari berbagai pihak

Seseorang yang mengalami keterisoliran pasti tidak akan mendapatkan kebahagiaan dalam hidupnya. Pada masa remaja ketika seseorang mulai memperluas lingkungan sosialnya, keterisoliran bisa saja menjadi suatu akibat dari ketidakmampuan remaja dalam mencapai kematangan hubungan sosial. Remaja menghabiskan banyak waktu untuk belajar di sekolah dan berhubungan sosial dengan teman –teman sebayanya di sekolah. Padahal berhubungan/interaksi dengan teman sebaya bisa memberikan manfaat seperti, mengontrol impuls-impuls negatif, memperoleh dorongan emosional dan sosial serta menjadi lebih independen, meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial, mengembangkan kemampuan penalaran, belajar untuk mengekspresikan perasaan-perasaan dengan cara yang lebih matang, memperkuat penyesuaian moral-moral dan nilai-nilai, meningkatkan harga diri (*self esteem*)

Manfaat dari hubungan/interaksi dengan teman sebaya diatas jelas akan mempengaruhi kemampuan remaja dalam bersosialisasi. Kemampuan penyesuaian sosial remaja di sekolah menurut Sofyan S. Willis (Rahman Hidayat, 2007:24) meliputi penyesuaian diri dengan guru, penyesuaian diri dengan kurikulum/mata pelajaran, penyesuaian diri dengan teman sebaya, dan penyesuaian diri dengan lingkungan sekolah.

Jamal Supriadi (2007) mengemukakan bahwa keterisoliran merupakan suatu akibat yang berkaitan dengan penerimaan dan penolakan sosial. Hurlock

(1980) menjelaskan beberapa kondisi yang menyebabkan remaja diterima atau ditolak dalam kelompok sebayanya.

Melihat berbagai penjelasan di atas, pengertian keterisoliran dalam penelitian ini mengacu kepada pengertian berdasarkan konfigurasi sosiometri yaitu seseorang yang tidak memilih dan tidak dipilih oleh orang lain sebagai teman-temannya. Jika keadaan ini remaja akan mengalami kekecewaan dan kegagalan dalam melewati masa remajanya.

Hal yang harus dikembangkan dari siswa yang terisolir adalah kemampuan penyesuaian sosialnya. Melibatkan siswa terisolir dalam suatu kegiatan kelompok akan membantunya melatih kemampuan sosialnya. Konselor sekolah bisa membantunya dengan memberikan bimbingan melalui permainan.

Bandi (2004) mengemukakan bahwa bermain mempunyai fungsi yang berhubungan dengan faktor biologis, intrapersonal, interpersonal, dan sosiokultural. *Faktor biologis* dimaksudkan bahwa bermain sangat erat kaitannya dengan fungsi biologis, yaitu bermain merupakan wahana bagi seseorang untuk mempelajari keterampilan-keterampilan dasar, bermain dapat meyalurkan seluruh energi serta mendapatkan relaksasi, bermain memberikan kemungkinan untuk melakukan kinestetik. *Fungsi intrapersonal* yaitu bermain dapat memenuhi gairah diri, bermain dapat memungkinkan seseorang untuk memperoleh kemampuan untuk menguasai situasi tertentu, bermain menjadikan diri seseorang untuk mengatasi konflik-konflik dirinya. *Fungsi interpersonal* yaitu bermain merupakan wahana yang paling penting bagi seseorang untuk menemukan jati dirinya, bermain membantu seseorang untuk mempelajari keterampilan-keterampilan

sosial. Sedangkan fungsi permainan secara *sosio-kultural* adalah bermain sebagai media untuk mempelajari peranan budaya.

Caplan & Caplan (1974) menyimpulkan beberapa atribut unik mengenai bermain, yaitu bermain adalah kegiatan sukarela yang alami. Dalam dunia yang penuh persyaratan dan aturan, bermain dapat menyegarkan dan peristirahatan dari ketegangan sehari-hari. Bermain bebas dari penilaian dan penghakiman dari orang dewasa. Anak-anak boleh melakukan kesalahan tanpa kegagalan dan ejekan orang dewasa. Bermain mendorong khayalan dan penggunaan imajinasi, dan bermain meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan, anak-anak sering mempunyai perhatian yang sedikit jengkel dan enggan untuk bergabung pada ketertarikan yang rendah, kurang kegiatan yang menarik. Bermain mendorong pengembangan fisik dan mental diri.

Jefree dan kawan-kawannya (Bandi, 2004:75) mengembangkan beberapa jenis permainan. Keenam jenis permainan tersebut yaitu :

1. *Exploratory Play* atau permainan eksplorasi, yaitu permainan yang memberi kesempatan terhadap anak untuk dapat menjelajahi lingkungannya
2. *Energetic Play* atau permainan energik, yaitu permainan yang menggunakan seluruh energi
3. *Skillful Play* atau permainan melatih keterampilan, yaitu permainan yang berkaitan dengan keterampilan baru
4. *Social Play* atau permainan sosialisasi, yaitu permainan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi
5. *Imaginative Play* atau permainan imajinasi, yaitu permainan untuk mengembangkan daya berfikir dan bahasa

6. *Puzzle-It-Out Play* atau permainan puzzle, yaitu permainan memecahkan masalah dengan bermain puzzle.

Pemberian bantuan terhadap siswa terisolir dengan menggunakan permainan sosial adalah cara yang tepat untuk membantu siswa terisolir mengembangkan kemampuan penyesuaian sosialnya. Melalui permainan sosial, siswa tidak hanya dikembangkan kemampuan bersosialisasinya saja, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan sikap-sikap yang dapat diterima secara sosial.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana gambaran umum status sosial siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Bandung Tahun 2009/2010 berdasarkan sosiometri?
2. Bagaimana gambaran umum kemampuan penyesuaian sosial siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Bandung Tahun 2009/2010?
3. Bagaimana efektivitas permainan sosial untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa terisolir kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Bandung tahun 2009/2010?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan sosial dalam meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa terisolir kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Bandung

tahun pelajaran 2009/1010. Adapun secara khusus penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui:

1. Gambaran umum status sosial siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Bandung Tahun 2009/2010 berdasarkan sosiometri.
2. Gambaran umum kemampuan penyesuaian sosial siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Bandung Tahun 2009/2010.
3. Efektivitas permainan sosial untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa terisolir kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Bandung tahun 2009/2010.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat diantara sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Melalui hasil penelitian ini akan memberikan dukungan kepada pengembangan atau justifikasi terhadap teori keterisoliran dan konseling bermain yang telah ada dan juga dapat dijadikan dasar untuk merencanakan tindakan yang sesuai bagi guru pembimbing dalam mengembangkan bantuan.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bantuan oleh konselor di sekolah untuk menangani siswa yang terisolir.

F. Asumsi Penelitian

1. Remaja harus mampu bergaul dengan teman sebaya atau orang lain secara wajar (Yusuf:2006).
2. Penyesuaian sosial merupakan proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri dengan keinginan yang berasal dari dalam diri sendiri yang dapat diterima oleh lingkungannya (Schneiders:1990).
3. Siswa terisolir adalah siswa yang mempunyai pengaruh sosial rendah dan penerimaan sosial rendah (Frank M. Graham & Dinah Stuart:1992).
4. Permainan sosial adalah permainan yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi (Bandi:2004).

G. Hipotesis

Permainan sosial efektif untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa terisolir di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Bandung Tahun Pelajaran 2009/2010.

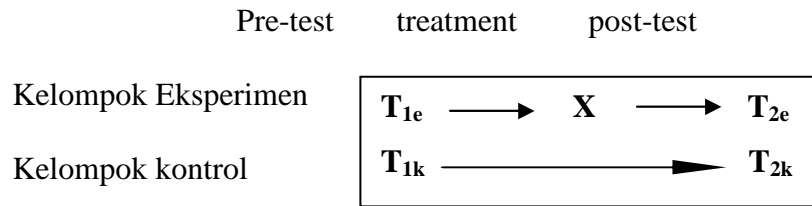
H. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan ilmiah yang didisain untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan menggunakan angka statistik. Pendekatan ini menuntut penggunaan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran hingga

penampilan hasilnya. Demikian juga pemahaman akan kesimpulan akan lebih baik apabila juga disertai tabel, grafik, bagan, gambar, dan tampilan lain.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen kuasi atau yang biasa disebut sebagai eksperimen semu.. Metode penelitian ini sangat cocok untuk penelitian sosial, karena berbagai hal, terutama berkenaan dengan pengontrolan variabel. Tidak seperti eksperimen murni yang memungkinkan memilih sampel secara acak dan mampu menciptakan kondisi seperti apa yang diinginkan. Kemudian, peneliti juga tidak bisa memilih sampel secara acak.

Sampel dalam penelitian ini, dipilih berdasarkan hasil sosiometri. Siswa yang terpilih sebagai sampel akan dibagi ke dalam dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan mendapat perlakuan (*treatment*) berupa permainan sosial. Sedangkan kelompok kontrol tidak akan mendapatkan perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi atau mengungkap ada tidaknya perubahan pada siswa setelah diberikan permainan sosial untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa. Perubahan ini diketahui melalui cara membandingkan kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan (*treatment*) permainan sosial dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan permainan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakanlah desain penelitian *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*)

Sosiometri akan digunakan untuk mengetahui status sosial sosial siswa. Sedangkan untuk mengetahui kemampuan sosial siswa akan menggunakan angket kemampuan penyesuaian sosial, dimana tipe skala yang digunakan adalah skala Guttman.

I. Definisi Operasional Variabel

Yaya Sunarya (1999) mengemukakan bahwa siswa terisolir adalah siswa yang berdasarkan sosiometri memperoleh skor paling rendah bahkan tidak mendapat pilihan dari teman-temannya. Sedangkan menurut Frank M. Graham dan Dinah Stuart (Yaya Sunarya, 1999 : 21) menjelaskan bahwa siswa terisolir adalah siswa yang mempunyai pengaruh sosial rendah dan penerimaan sosial rendah. Siswa terisolir yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa yang tidak dipilih oleh kelompok kelasnya sebagai teman.

Permainan sosial menurut Jefree dan kawan-kawan (Bandi 2004:75) adalah permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Permainan sosial dalam penelitian ini adalah permainan yang menuntut siswa

untuk bekerjasama dalam sebuah permainan dengan berbagai tujuan dan alat bantu yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan penyesuaian sosialnya.

J. Lokasi Dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Bandung yang berlokasi di Jalan Haji Samsudin No.34 Bandung. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII sekolah menengah pertama. Karena siswa kelas VIII sekolah menengah pertama berada pada awal masa remaja. Pada masa ini ruang lingkup kehidupan sosial mereka bertambah luas. Pada masa ini, mereka dituntut untuk menyesuaikan diri dengan lawan jenis yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah.

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