

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah perkembangan (*developmental*) merupakan bagian dari ilmu psikologi yang menitik beratkan pada pemahaman proses-proses dasar serta dinamika perilaku manusia dalam berbagai tahap kehidupan. Cakupan dari psikologi perkembangan ini adalah masalah pertumbuhan dan kematangan individu baik segi kognitif, emosi maupun struktur kepribadiannya (Hawadi, 2001).

Perkembangan anak di mulai pada awal masa anak-anak saat masa bayi berakhir sampai dengan usia 13 tahun. Masa anak-anak ialah mereka yang sudah meninggalkan masa bayi dan belum memasuki masa remaja. Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting ialah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota “kelompok” dalam akhir masa kanak-kanak (Hurlock, 1993).

Itulah sebabnya, ini merupakan masa yang penuh dengan persoalan bagi orang tua disebabkan anak sudah mulai ingin menunjukkan kebebasannya sebagai individu. Masa ini ditunjukkan dalam bentuk sikap keras kepala (*egois*), melawan, tidak patuh dan berbuat antagonis. tiap kali anak marah tidak karuan, merasa diganggu mimpi buruk, ketakutan yang tidak masuk akal, dan cemburu yang tidak beralasan (Hawadi, 2001).

Hal-hal seperti itulah yang menjadikan anak mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, sehingga anak bersikap yang tidak baik dan bertolak belakang dengan lingkungan sosialnya. Fenomena-fenomena anak yang mempunyai penyesuaian sosial yang tidak baik diantaranya dijelaskan di bawah ini :

Anak yang sering pergi ke warnet untuk segera memainkan games online. Ini tentunya sebuah bukti bahwa kecanduan internet benar-benar berdampak negatif bagi anak. Anak bisa berbohong pada orang tua, yang pada awalnya pamit untuk berangkat ke sekolah tetapi anak justru bolos sekolah lebih memilih main *game online* di warnet. Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu salah satu anak yang jadi pelanggan game online yang penulis temui di warung internet (wawancara & observasi, 8 Feb 2015).

Warnet yang semakin banyak tentu menjadi kabar baik bagi para pengguna internet. Dengan fasilitas berupa monitor 21 inc, headset, tempat duduk yang nyaman, serta akses internet yang super cepat, pihak warnet memasang tarif Rp. 3.000/jam. Dan jika ingin mengambil paket khusus, hanya cukup membayar senilai Rp. 10.000,- dan dapat menikmati fasilitas internet selama lima jam penuh di waktu yang sudah ditetapkan. Kondisi inilah yang kian membuat anak mudah mengakses internet dengan biaya yang relatif murah meriah.

Untuk itu maka peran orang tua harus lebih maksimal sehingga anak tidak membohongi orang tua dan lebih dari itu, anak terhindar dari bahaya penggunaan internet. Internet tidak saja berpotensi menumbuhkan kebiasaan yang negatif, lebih dari itu, dalam penelitian Winsen dkk (2011), yang membahas tentang adiksi

bermain game online pada anak usia sekolah menunjukkan bahwa 62% responden termasuk dalam kategori adiksi, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat adiksi dapat terjadi pada anak usia sekolah.

Selain masalah yang ditimbulkan oleh game online, masalah tawuran pada anak atau siswa juga semakin memprihatinkan, diantaranya adalah pada tanggal 20 Maret 2012 yang terjadi tawuran antar siswa SD di Palu. Puluhan anak SD Negeri 10 Palu dengan SD Muhammadiyah Palu tawuran. Mereka tampil layaknya geng remaja dengan memasang aksesoris berupa anting-anting yang menempel di telinga. Kedua pihak siswa tersebut saling pukul dengan kayu dan bambu. Bentrokan tidak hanya melibatkan siswa laki-laki namun juga siswa perempuan. Diduga pemicu bentrokan gara-gara main futsal antara kedua sekolah tersebut. tidak dapat menerima kekalahan, salah seorang murid dari SDN 10 melempar siswa dari SDN Muhammadiyah. SDN Muhammadiyah kemudian mengejar siswa dari SDN 10. Masalah ini ternyata berlanjut. Anak-anak tersebut bubar saat wartawan berdatangan mengambil gambar karena disangka polisi (Mustahar,2013.Dalam www.Kompasiana.com).

Kemudian di tahun yang sama yaitu tahun 2012, tawuran antar SD juga terjadi di Jakarta, tepatnya di Pintu Air Kemayoran Jakarta. 15 pelajar sekolah dasar (SD) tertangkap saat tawuran dan kelima siswa diantaranya merupakan siswa kelas 6 di SDN 12 Serdang. Para siswa ini terlibat tawuran dengan pelajar SDN 07 Serdang, yang sebenarnya berada satu komplek. Penyebabnya, lantaran siswa SDN 12 dilempari batu saat pulang sekolah menuju rumah mereka. Kedua sekolah dasar ini tawuran dengan saling melempar batu dan memukul dengan

kayu. Tapi tawuran tak berlangsung lama, karena guru dan warga lekas mengejar mereka dan menangkapnya, kemudian dibawa ke Koramil. Kelima belas pelajar itu menangis, begitu aparat Koramil berseragam loreng membentak-bentak mereka (Mustahar, 2013. Dalam www.kompasiana.com).

Dan pada tahun 2014, banyak sekali berita yang memberitakan kekerasan pada anak-anak, yang uniknya kekerasan ini tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa tetapi juga dilakukan oleh teman sebaya anak, teman sepermainannya, seperti kasus pembunuhan Ringgo, yang dibunuh oleh teman sebayanya hanya lantaran masalah handphone, kemudian kasus penyiraman air sepiertus oleh teman sebaya sehingga korban mengalami luka bakar dibagian dada dan tangan, serta membuat korban cacat permanen (Redaksi sore, transtv. 5 juni 2014)

Fenomena-fenomena di atas menggambarkan anak yang tidak mampu melakukan penyesuaian sosial dengan baik. Penyesuaian sosial diartikan sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kemampuan untuk menjalin hubungan secara diplomatis dengan orang lain, baik teman maupun orang yang tidak dikenal, sehingga sikap orang lain terhadap mereka menyenangkan. biasanya orang yang berhasil melakukan penyesuaian sosial dengan baik mengembakan sikap sosial yang menyengakan, seperti kesediaan untuk membantu orang lain, meskipun mereka sendiri mengalami kesulitan, mereka tidak terikat pada diri sendiri (Hurlock, 1997).

Anak yang mengalami isolasi sosial atau ketidak mampuan untuk masuk ke dalam jaringan sosial biasanya terkait dengan berbagai masalah dan penyimpangan, mulai dari kenakalan dan mabuk-mabukan sampai depresi (Cupersmidt & Coie, 1990). Oleh karena itu, kemampuan penyesuaian yang baik dengan teman sebaya merupakan hal yang penting agar kemampuan anak menjadi sehat (Howes & Tonyan, 2000; Rubin Bukowski, & Parker, 2006) (Santrock,2009.). Faktor-faktor yang dianggap mempengaruhi kemampuan sosial anak telah ditemukan dalam beberapa penelitian, antara lain Hubungan kematangan emosi dengan penyesuaian sosial siswa, yang dihasilkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kematangan emosi dengan penyesuaian sosial (Safitri,2010), perbedaan penyesuaian sosial pada anak yang menjalani sistem pembelajaran *full days* dan regular, dengan hasil analisis data menghasilkan rata-rata anak regular 78,38 dengan *full days* 77,08. Hal ini berarti bahwa system pembelajaran anak regular memiliki penyesuaian sosial lebih tinggi daripada anak *full days* (Brianti,2010), Hubungan antara komunikasi interpersonal dan interaksi teman sebaya dengan penyesuaian sosial remaja, dengan hasil perhitungan menggunakan teknik analisis korelasi sederhana antara komunikasi interpersonal dan penyesuaian sosial remaja yang dihasilkan bahwa semakin baik tingkat komunikasi interpersonal dan interaksi dengan teman sebaya maka semakin baik juga tingkat penyesuaian sosialnya (Ni'mah,dkk.2009). Selain itu penelitian dari Maretawati dkk (2009) tentang Hubungan antara pola pengasuhan dan pola kelekatan dengan penyesuaian sosial remaja, dengan hasil bahwa pola pengasuhan dan pola kelekatan saling berhubungan untuk membentuk

penyesuaian sosial yang baik. Peneliti lain menjelaskan bahwa hubungan antara penyesuaian sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah dengan kecenderungan perilaku *delinkuen* pada remaja, yang hasilnya menunjukkan adanya pengaruh antara penyesuaian sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah dengan kecenderungan perilaku *delinkuen* (Stianingsih,dkk. 2006). Kemudian dalam penelitian kematangan emosi dengan penyesuaian sosial pada siswa akselerasi tingkat SMP, yang dihasilkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara kematangan emosi dengan penyesuaian sosial (Susilowati,2013). Dalam penelitian kualitatif tentang anak dan bermain, menunjukkan hasil bahwa anak dan bermain tidak dapat dipisahkan dan dorongan alamiah anak adalah bermain (Christianti,2007), dan penelitian kualitatif dari Nugroho (2005) tentang Permainan tradisional anak sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni grafis, dihasilkan bahwa permainan tradisional bisa dijadikan sumber ide untuk menciptakan karya seni khususnya dalam seni grafis.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti penyesuaian sosial anak usia sekolah karena anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa yang dapat berpengaruh pada penyesuaian sosialnya (Griffith & Wood 2000, dalam Lemmens, 2009). Penulis tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana efek permainan tradisional sodor terhadap peningkatan kemampuan penyesuaian sosial anak pada yang menjadi subjek penelitian. Pemilihan permainan sodor berdasarkan pertimbangan, sebagaimana pendapat Husna (2009) bahwa permainan sodor membutuhkan

strategi yang bagus, ketangkasan, kerjasama, kepemimpinan, kejujuran, serta wawasan yang bagus dalam memainkannya.

Bermain merupakan hal yang penting bagi anak, dan terbagi menjadi empat model dasar bermain bagi anak yaitu : meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun (Sutton & Smith, 1967).

Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Pengaruh ini mungkin sedikit berbeda dari satu tingkat perkembangan ke tingkat perkembangan lainnya. Pada usia yang lebih dini, ketika kesesuaian jenis kelamin masih kurang penting, bermain mungkin menimbulkan pengaruh terbesar dengan membantu mereka mempelajari keterampilan sosial, sesuatu yang sangat mereka hargai pada usia itu (Hurlock, 1997).

Menurut Syamsu Yusuf (2011) Dengan bermain anak akan belajar bagaimana memperoleh keterampilan fisik dan bisa mengembangkan sikap positif terhadap kelompok sosialnya.

Bermain secara garis besar dapat dibagi dalam dua kategori yaitu bermain aktif dan pasif. Bermain aktif ialah kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu. Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan pasif (hiburan) ketika anak mendekati masa puber, namun hal itu tidak selalu benar (Hurlock, 1997).

Permainan sodor terdiri dari dua kelompok, satu kelompok penjaga garis sodor, satu lagi kelompok pemain yang harus melewati garis sodor, dan jangan

sampai ketangkap oleh kelompok penjaga gari sodor. Setiap kelompok terdiri dari 5 anak.

Salah satu alasan peneliti menggunakan permainan tradisional sodor sebagai faktor yang dianggap mampu untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian social. Mulai dari anak-anak sampai yang dewasa, tetapi di daerah kota permainan ini jarang sekali dimainkan. Dan dalam teori psikologi kognitif permainan sodor merupakan permainan aktif yang juga termasuk dalam kategori *social play games with rules* yaitu permainan yang lebih banyak dikendalikan oleh peraturan (Tedjasaputra, 2001). Menurut teori kognitif anak, Jean Piaget, *social Play Games with Rules* merupakan tahap bermain anak untuk usia 8 sampai 11 tahun (Tedjasaputra, 2001). Oleh sebab itu, peneliti memilih siswa SD kelas IV sebagai sampel dan untuk mengetahui apakah permainan tradisional sodor ini memberikan pengaruh yang positif terhadap penyesuaian sosial anak usia 8-11 tahun, khususnya di MI Yaspuri kota Malang.

Penelitian dilakukan di MI Yaspuri kota Malang dengan pertimbangan karena Malang merupakan kota yang padat akan aktifitas dan padat penduduk. Selain itu juga daerah MI Yaspuri padat dengan warung internet atau warnet khususnya untuk wilayah yang dekat dengan pusat pendidikan seperti kampus atau Universitas. Sehingga mempersempit ruang lingkup anak untuk bermain yang bersifat aktif, kelompok dan tradisional. Maka anak lebih memilih bermain melalui alat elektronik seperti *Handphone, PSP, PlayStation, computer*, dan lain sebagainya. Permainan yang bersifat individual ini berakibat pada kurang baiknya penyesuaian sosial anak sehingga anak tidak dapat bersosialisasi dengan teman

atau orang lain . Untuk itu dalam penelitian ini menggunakan treatment bermain aktif Gobag Sodor untuk mengetahui efek atau pengaruh sebagai upaya peningkatan penyesuaian sosial anak sehingga anak mampu bersosialisasi dengan teman atau orang lain dan dapat diterima di kelompok sosialnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat penyesuaian sosial siswa MI YASPURI sebelum diberi perlakuan bermain Gobag Sodor?.
2. Bagaimana tingkat penyesuaian sosial siswa MI YASPURI setelah diberi perlakuan bermain Gobag Sodor?.
3. Bagaimana pengaruh perlakuan bermain sodor terhadap penyesuaian sosial siswa di MI YASPURI ?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat penyesuaian sosial sebelum diberi perlakuan bermain Gobag Sodor.
2. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat penyesuaian sosial setelah diberi perlakuan bermain Gobag Sodor.
3. Untuk mengetahui sejauh mana bermain sodor berpengaruh sebagai upaya meningkatkan tingkat penyesuaian sosial.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini ialah :

a. Manfaat Teoritik

Mendapatkan pengetahuan tentang penyesuaian sosial melalui permainan, sehingga pembaca dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya dibidang psikologi pendidikan anak usia dini, perkembangan anak, sosial, dan budaya tradisional.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi anak, mendapatkan ilmu permainan yang dibutuhkan untuk usia 8-11 tahun dimana pada usia ini anak lebih fokus untuk mengembangkan skil interaksi sosialnya dengan teman sabaya, dewasa, dan lingkungan sekitar, sehingga anak memiliki penyesuaian sosial yang baik.
2. Bagi orang tua, meberikan informasi dan pengetahuan bahwa permainan tradisional merupakan aset budaya nenek moyang yang perlu kita jaga, tidak hanya sebagai identitas budaya daerah tetapi permainan tradisional memberikan efek positif terhadap penyesuaian sosial anak, dimana penyesuain sosial anak berguna untuk masa depan perkembangan anak kemasaya yang akan datang.

3. Bagi guru, memberikan informasi atau pengetahuan bahwasanya permainan tradisional ini bisa dijadikan alternative bermain atau olah raga anak di sekolah. Tidak hanya dengan permainan modern saja tetapi permainan tradisional juga memiliki efek positif terhadap penyesuaian sosial anak usia 8-11 tahun.
4. Bagi pembaca, memberikan referensi mengenai permainan tradisional dan perkembang anak.

