

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Permainan

##### 1. a. Definisi Bermain

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Piaget menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.” Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar” (Hurlock, 1997.hal:320).

Istilah bermain berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “ber-an”. Dalam kamus besar Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra yang penting dan perlu ada didalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa (dalam Nugroho,2005)

Piaget menjelaskan bahwa bermain ialah tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali

yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Hurlock,1978,hal:320).

Menurut Diana (2010) Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Anak-anak belajar melalui permainan. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2010. Hal:91).

Menurut Soetjiningsih (1998) Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri (Church & Stone dalam Hurlock, 2008). Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Hurlock, 2008). Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan peraturan, (Desmita, 2008).

Secara garis besar bermain dapat dibagi kedalam dua kategori, aktif dan pasif “hiburan”. Kategori tersebut dan karakteristiknya yang penting dijelaskan dalam table berikut :

**Tabel.2.1**  
**Kategori Bermain**  
 (Sumber Hurlock,1997 hal:320)

<b>Bermain Aktif</b>	<b>Bermain Pasif</b>
Dalam bermain aktif kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan pertumbuhan tubuh.	Dalam bermain pasif atau “hiburan” kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energy. Anak yang menikmati temannya bermain, memandangi hewan atau orang di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Pada semua usia, anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal anak-anak dan permainan hiburan ketika anak mendekati masa puber, namun hal itu tidak selalu benar. Sebagai contoh, anak kecil yang lebih menyukai menonton televisi dari pada bermain aktif karena mereka belum belajar permainan yang disukai teman sebayanya, dan akibatnya mereka tidak diterima sebagai anggota kelompok teman sebaya (Hurlock, 1997.hal:320).

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan kecuali peraturan yang ditetapkan pemain sendiri, bermain juga kebutuhan yang penting untuk anak, dengan bermain anak bisa belajar sebagai hal selain untuk hiburan, bermain juga dapat melatih kemampuan sosial anak terhadap teman sebaya, orang tua, dan lingkungan sekitarnya. Bermain sangat berperan penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak sehingga anak dapat berkembang dan tumbuh dengan sehat.

#### **b. Definisi Permainan Tradisional**

Menurut Hurlock (1998.hal:325) dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerjasama, asal saja mereka telah di terima dalam gang dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang sangat terlihat dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi

budaya setempat. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsure-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional (Agustin, 2013).

Permainan tradisional di sini bisa identik dengan istilah olah raga tradisional. Supaya suatu kegiatan dapat di kategorikan sebagai permainan tradisional tentunya harus teridentifikasi unsur tradisinya yang memiliki kaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Di samping itu kegiatan itu pun harus kuat mengandung unsur fisik yang nyata-nyata melibatkan kelompok otot besar dan juga mengandung unsur permainan yang melandasi maksud dan tujuan dari kegiatan itu. Maksudnya, suatu kegiatan dikatakan permainan tradisional jika kegiatan itu masih diakui memiliki ciri tradisi tertentu. Melibatkan otot-otot besar dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh-sungguh terlihat seperti apa yang ditampilkannya (Agustin, 2013).

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu.

## **2. Teori-teori Bermain**

### **a. Teori Bermain Klasik dan Modern**

Teori Klasik yaitu teori yang muncul dari abad ke-19 sampai Perang Dunia I. Teori Klasik mengenai bermain dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu (1) teori surplus energy dan rekreasi; (2) teori

rekapitulasi dan praktis. Ada beberapa tokoh yang dapat dikategorikan dalam teori klasik. Mereka berusaha menjelaskan mengapa muncul perilaku bermain serta tujuan dari bermain. Dari pertengahan sampai akhir abad ke-19 teori evolusi sedang berkembang, sehingga pembahasan teori bermain banyak dipengaruhi oleh paham tersebut. Bermain mempunyai fungsi untuk memulihkan tenaga seseorang setelah bekerja dan merasa jenuh. Pendapat ini dipertanyakan karena pada anak kecil yang tidak bekerja tetap melakukan kegiatan bermain. Jadi penjelasan mengenai mengapa terjadi kegiatan bermain pada makhluk hidup belum dapat dijawab secara memuaskan (Mutiah 2010.hal:93) .

**Tabel.2.2**  
**Teori-teori Klasik**  
**(Sumber dalam Mutiah.2010.hal:93)**

<b>Teori</b>	<b>Tokoh</b>	<b>Tujuan Bermain</b>
Surplus/Kelebihan Energi	Friedrich schiller/ Herbert Spencer	mengeluarkan energy berlebihan
Rekreasi/Relaksasi	Moritz Lazarus	memulihkan tenaga
Rekapitulasi	G.Stanley Hall	memunculkan Insting
Praktis/Insting Naluri	Karl Groos	nenek Moyang mnyempurnakan Insting

Selain teori Klasik bermain, terdapat juga teori Modern bermain. Sedangkan, teori Modern bermain ialah teori yang muncul sesudah Perang Dunia I. perbedaan utamanya adalah teori modern member tekanan pada konsekuensi bermain bagi anak. Teori Modern mengkaji tentang bermain tidak hanya menjelaskan mengapa muncul perilaku bermain, tetapi juga

berusaha menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak (Mutiah.2010.hal:99).

**Tabel .2.3**  
**Teori-Teori Modern Bermain**  
**(Dalam Mutiah.2010.hal:99)**

Teori	Peran Bermain dalam Perkembangan Anak
<b>Psikoanalitik</b>	mengatasi pengalaman traumatic, coping terhadap frustrasi
<b>Kognitif-Piaget</b>	mempraktikkan dan Melakukan konsolidasi konsep konsep serta keterampilan yang sudah dipelajari sebelumnya.
<b>Kognitif-Vigotsky</b>	memajukan berpikir abstrak; belajar dalam kaitan ZPD ( <i>Zone of proximal Development</i> ) ; pengaturan diri.
<b>Kognitif-Bruner/Sutton-Smith</b>	memunculkan Fleksibilitas prilaku dan berpikir, imajinasi, narasi
<b>Singer</b>	mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar.
<b>Arousal Modulation</b>	tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasi.
<b>Bateson</b>	memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna.

#### **b. Teori Tahap Bermain**

Sejalan dengan berjalannya kognitif anak, Jean Piaget mengemukakan tahapan bermain anak sebagai berikut :

##### *a. Sensory Motor Play ( 3/4 bulan – 1/2 tahun).*

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat

dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. Berkaitan dengan kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya., dan Piaget menamakannya *Reproductive Assimilation*. Kegiatan tersebut merupakan cikal-bakal dan kegiatan bermain di tahap perkembangan selanjutnya.

Sejak usia 3-4 bulan, kegiatan anak lebih terkoordinasi dan dari pengalamannya anak belajar bahwa dengan menarik mainan yang tergantung di atas tempat tidurnya, maka mainan tersebut akan bergerak dan berbunyi, kegiatan ini diulang berkali-kali dan menimbulkan rasa senang, senang yang sifatnya fungsional dan senang karena dapat menyebabkan sesuatu terjadi. Pada usia 7-11 bulan kegiatan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai variasi. Sekali anak menemukan mainan di bawah selimut atau melihat wajah di balik bantal yang disingkapkan, anak melakukan terus dengan berbagai variasinya.

Baru pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Anak sudah semakin mampu memvariasikan tindakannya terhadap berbagai alat permainan. Hal ini merupakan awal dari penjelajahan sistematis terhadap lingkungan.

*b. Symbolic atau Make Believe Play ( 2-7 tahun).*

*Symbolic* atau *Make Believe Play* merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan



bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak menanyakan sesuatu hanya sekedar bertanya, hanyalah sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diperolehnya. Walau sudah dijawab anak terus bertanya lagi, anak sudah mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai symbol atau representasi benda lain. Misalnya, mengunakan sapu sebagai kuda-kudaan, bermain symbolic juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan ( menggabungkan ) pengalaman emosional anak setiap hal yang berkesan bagi anak, akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

*c. Sosial Play Games With Rules ( 8-11 tahun).*

Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan symbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif, sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rulers. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

*d. Games With Rules and Sport (11 tahun ke atas).*

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Bila kita lihat tahapan perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Piaget. Maka akan terlihat bahwa bermain yang tadinya dilakukan sekedar demi kesenangan maka lambat laun mengalami pergeseran. Bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik (Tedjasaputra, 2001.hal:24).

Sedangkan menurut Teori Hurlock (1981) mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui empat tahapan. Empat tahapannya ialah sebagai berikut :

a. Tahap Penjelajahan (*Exploartory stage*)

Tahap ini berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya, lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas, saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang dapat diraihnya.

b. Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Pada tahap ini puncaknya terjadi pada usia 5 – 6 tahun. Antara usia 2 – 3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Anak menganggap bahwa benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit, dan sebagainya. Biasanya hal ini terjadi pada usia pra sekolah, anak- anak di Taman Kanak-kanak biasa bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya. Selain itu pada masa ini anak sangat suka meminta

dibelikan mainan, kadang-kadang mereka hanya sekadar meminta saja tanpa memperdulikan kegunaanya.

c. Tahap Bermain (*Play Stage*)

Tahap ini biasanya terjadi pada anak Sekolah Dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan, yang nantinya akan berkembang menjadi *games*, olah raga, dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.

d. Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa puberitas. Pada tahap ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang awalnya disukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal.

Kesimpulannya menurut Piaget tahapan bermain terdiri dari empat tahap. Yaitu, tahap *Sensory Motor Play*, *Symbolic atau Make Belive Play*, *Sosial Play Games With Rules*, dan *Games With Rules and Sport*. Sedangkan menurut teori dari Hurlock bermain terjadi melalui empat tahapan yaitu, tahapan *Exploartory stage*, *Toy stage*, *Play stage*, dan *Daydream stage*.

### 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bermain

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energy untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

#### b. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

#### c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdasan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatis, konstruktif, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

#### d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga dari pada berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari pada anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

#### e. Lingkungan

Anak yang dari lingkungan yang buru kurang bermain ketimbang anak lainnya. Karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status Sosioekonomi

Anak yang dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepeda roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinyadan supervise terhadap mereka.

g. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainanya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif (Hurlock, 1998.hal:323).

Jadi menurut teori dari Hurlock (1998) terdapat delapan faktor yang mempengaruhi bermain anak. delapan faktor tersebut ialah kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosioekonomi, jumlah wktu bebas, dan peralatan bermain

#### 4. Pengaruh Permainan Pada Perkembangan Anak

Terlepas dari penekannannya sekarang pada nilai sosialisasi dari bermain, terdapat bukti bahwa bermain menimbulkan pengaruh lainnya

bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak yang terlalu penting untuk diabaikan begitu saja. Studi tentang permainan anak telah mengungkapkan apa saja pengaruh itu, ialah sebagai berikut (Hurlock, 1998.hal:323) :

a. Perkembangan Fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyalur tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

b. Dorongan Berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

c. Penyaluran bagi Energi Emosional yang Terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

d. Penyaluran bagi Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu menacapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

e. Sumber Belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal, melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh dari belajar di rumah atau di sekolah.

f. Rangsangan bagi Kreativitas

Melalu ekperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka adapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

g. Perkembangan Wawasan Diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temanya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

h. Belajar Bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menhadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

i. Standart Moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standart moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

j. Belajar Bermain Sesuai Jenis Kelamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jennis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa

mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

k. Perkembangan Ciri Kepribadian yang Diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa menurut teori Harlock (1998), terdapat sebelas yang dapat mempengaruhi permainan pada perkembangan anak. pengaruh tersebut ialah perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran emosional yang terpendam, penyaluran kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standart moral, bermain sesuai jenis kelamin, serta perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.



## **B. Penyesuaian Sosial**

### **1. Definisi Penyesuaian Sosial**

Penyesuaian sosial merupakan salah satu hal penting dalam perkembangan sosial individu secara umum baik anak-anak, remaja, dan usia lanjut. Secara khusus akan dibahas tentang penyesuaian sosial anak untuk dapat menjalin secara harmonis antara tuntutan pada diri sendiri dan tuntutan lingkungan teman sebaya. Berikut akan dibahas pengertian penyesuaian sosial menurut beberapa tokoh, yaitu :penyesuaian sosial diartikan sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompoknya 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 (B.Hurlock.1978.hal:287).

Kamus psikologi menjelaskan bahwa penyesuaian sosial adalah penjalinan hubungan secara harmonis atau relasi dengan lingkungan sosial, mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan atau mengubah kebiasaan yang ada sedemikian rupa sehingga cocok bagi masyarakat sosial. Seseorang di dalam perkembangan selanjutnya diharapkan semakin lama semakin meningkatkan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial dan dapat memenuhi harapan sosial sesuai dengan perkembangan usia mereka sehingga ia mampu memikul tanggung jawab yang ada sesuai dengan usianya ( Chaplin.jp.2006.hal:469).

Menurut Schinders penyesuaian sosial merupakan suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri sendiri yang dapat diterima oleh kelompoknya. Jadi penyesuaian sosial adalah reaksi seseorang terhadap rangsangan-rangsangan dalam diri sendiri maupun reaksi seseorang terhadap situasi yang berasal dari lingkungan (Singgih.1988.hal:89).

Menurut Kartono penyesuaian sosial adalah adanya kesanggupan untuk mereaksi secara efektif dan harmonis terhadap realitas dan situasi sosial, dan bias mengadakan relasi sosial yang sehat. Bisa menghargai individu lain dan menghargai hak-hak sendiri dalam masyarakat. Bias bergaul dengan orang lain dengan jalan membina hubungan persahabatan yang kekal (Kartono.1989.hal:267).

Menurut Syamsu Yusuf penyesuaian sosial adalah kemampuan untuk mereaksi secara tepat terhadap realitas sosial, situasi dan relasi (Yusuf.2006.hal: 198).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penyesuaian sosial merupakan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri dengan orang lain dan kelompok sesuai dengan keinginan dari dalam dan tuntutan lingkungan dengan harmonis. Wujud dari keberhasilan penyesuaian sosial antara lain kemampuan individu dalam menjalin komunikasi dengan orang lain, menyelaraskan antara tuntutan dirinya dan tuntutan lingkungan, memnuhi aturan kelompok masyarakat dan mampu bertindak sesuai dengan norma yang berlaku, mampu mengaktualisasikan dirinya dalam kelompok, ikut

berpartisipasi dalam kelompok, menyenangkan orang lain, toleransi dan lain sebagainya.

Jadi penyesuaian sosial menurut kamus psikologi ialah penjalinan hubungan secara harmonis atau relasi dengan lingkungan sosial, mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan atau mengubah kebiasaan yang ada sedemikian rupa sehingga cocok bagi masyarakat sosial. Sedangkan menurut tokoh Schindlers penyesuaian sosial ialah suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri sendiri yang dapat diterima oleh kelompoknya.

#### **b. Aspek Penyesuaian Sosial**

Hurlock (1997) menyebutkan empat kriteria untuk menentukan sejauh mana penyesuaian diri anak secara sosial, penerapan salah satu kriteria saja tidak akan memadai. Empat kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

##### **1. Penampilan nyata**

Bila perilaku sosial anak, seperti yang dinilai berdasarkan standart kelompoknya, memnuhi harapan kelompok, dia akan menjadi anggota yang diterima oleh kelompoknya. Benuk dari penampilan nyata adalah aktualisasi diri, keterampilan menjalin hubungan antar manusia dan kesedian untuk terbuka terhadap orang lain.

Kemampuan menerima dan menilai kenyataan lingkungan di luar dirinya secara objektif sesuai dengan pertimbangan-pertimbangan rasional dan perasaan. Kemampuan bertindak sesuai dengan potensi dan kemampuan yang ada pada diri individu serta kenyataan objektif di luar dirinya.

## 2. Penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok

Individu dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap beberapa kelompok, baik kelompok teman sebaya maupun kelompok orang dewasa. Bentuk dari penyesuaian diri terhadap kelompok adalah kerjasama dengan kelompok, tanggung jawab serta setia kawan.

Individu mempunyai sikap hormat kepada sesama manusia dan mampu bertindak toleransi, selalu menunjukkan perilaku hormat sesuai dengan harkat dan martabat manusia, serta dapat mengerti dan menerima keadaan orang lain. Individu yang mempunyai kesanggupan untuk bertindak secara terbuka dan sanggup menerima kritik, serta tindakannya dapat bersifat murni sehingga sanggup memperbaiki tindakan-tindakan yang tidak sesuai dengan kelompok sosial.

## 3. Sikap sosial

Individu dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial, dan terhadap perannya dalam kelompok sosial. Bentuk dari sikap ini adalah ikut dalam kegiatan sosial, dapat menghargai pendapat orang lain, dan mempunyai rasa empati.

Individu yang mampu dalam menyesuaikan diri maka dapat bertindak sesuai dengan potensi-potensi positif yang layak dikembangkan sehingga dapat diterima dan diterima lingkungan, tidak disingkirkan oleh lingkungan maupun menentang dinamika lingkungan. Dapat bertindak sesuai norma yang dianut oleh lingkungan, serta selaras dengan hak dan kewajibannya.

## 4. Kepuasan pribadi

Untuk dapat menyesuaikan diri dengan baik secara sosial, individu harus merasa puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkannya dalam situasi sosial, baik sebagai pemimpin maupun sebagai anggota. Bentuk aspek kepuasan pribadi adalah percaya diri dan disiplin. Kemampuan tersebut akan membuat seseorang bertindak dinamis, luwes dan tidak kaku sehingga menimbulkan rasa aman, tidak dihantui oleh kecemasan dan ketakutan.

Berdasarkan uraian Hurlock di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa kriteria dalam penyesuaian sosial adalah dapat menyesuaikan diri dengan baik di lingkungan sosial, menunjukkan sikap yang menyenangkan dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain serta merasa puas karena dapat berhubungan baik dengan kelompok sosial dan menerima kelemahan atau kekurangan dirinya, karena dengan kepercayaan diri yang baik seseorang tidak akan mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan lingkungan (Masfufah, ulfah, 2008. Hal:38).

### **c. Faktor Yang Mempengaruhi Penyesuaian Sosial**

Penyesuaian sosial yang dilakukan oleh individu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti yang diungkapkan Schneinders (dalam Agustin, 2006).

Sebagai berikut :

- a. Faktor kondisi fisik, yang meliputi faktor keturunan, kesehatan, bentuk tubuh dan hal-hal lain yang berkaitan dengan fisik.
- b. Faktor perkembangan dan kematangan, yang meliputi perkembangan intelektual, sosial, moral dan kematangan emosional.

- c. Faktor psikologis, yaitu faktor – faktor pengalaman individu, frustrasi dan konflik yang dialami, dan kondisi – kondisi psikologis seseorang dalam penyesuaian diri.
- d. Faktor lingkungan, yaitu kondisi yang ada pada lingkungan, seperti kondisi keluarga, kondisi rumah.
- e. Faktor budaya, termasuk adat istiadat dan agama yang turut mempengaruhi penyesuaian diri seseorang.

#### **d. Kesulitan Untuk Melakukan Penyesuaian Sosial**

Melakukan penyesuaian sosial yang baik bukanlah hal yang mudah. Akibatnya, banyak individu yang kurang dapat menyesuaikan diri, baik secara sosial maupun secara pribadi. Masa kanak-kanak mereka tidak menyenangkan, dan bila mereka tidak belajar mengatasi kesulitan mereka, mereka akan tumbuh menjadi orang yang malasuai (maladjusted), yang tidak bahagia.

Menurut Hurlock (1997) banyak kondisi yang menimbulkan kesulitan bagi anak untuk melakukan penyesuaian sosial dengan baik, tetapi ada empat kondisi yang paling penting yaitu :

1. Bila pola prilaku sosial yang buruk dikembangkan di rumah, anak akan menemui kesulitan untuk melakukan penyesuaian sosial yang baik di luar rumah, meskipun dia diberi motivasi kuat untuk melakukannya. Anak yang diasuh dengan metode otoriter.
2. Bilah rumah kurang memberikan model prilaku untuk ditiru, anak akan mengalami hambatan serius dalam penyesuaian sosialnya di luar rumah. Anak yang ditolak oleh orang tuanya atau yang meniru prilaku orang tua

yang menyimpang akan mengembangkan kepribadian yang tidak stabil, agresif, yang mendorong mereka untuk melakukan tindakan yang penuh dendam atau bahkan kriminalitas, ketika mereka beranjak dewasa.

3. Kurangnya motivasi untuk belajar melakukan penyesuaian sosial sering timbul dari pengalaman sosial awal yang yang tidak menyenangkan, di rumah atau di luar rumah.

Meskipun memiliki motivasi kuat untuk belajar melakukan penyesuaian sosial yang baik, anak tidak mendapatkan bimbingan dan bantuan yang cukup dalam proses belajar ini (B..Hurlock.1978.hal:288).

### **C. Pengaruh Bermain dengan Penyesuaian Sosial**

Dalam penelitian ini permainan tradisional sodor penulis asumsikan dapat memberikan pengaruh positif untuk meningkatkan penyesuaian sosial.

Menurut Diana (2010) permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak kealam masyarakat. Mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya (Mutiah Diana, 2010.hal:113).

Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karenan memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan

permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya, sehingga anak mampu melakukan penyesuaian sosial dengan baik.

Penyesuaian sosial diartikan sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompoknya pada khususnya. Anak-anak diharapkan supaya semakin lama dapat semakin menyesuaikan diri terhadap kehidupan sosial dan dapat memenuhi harapan sosial sesuai dengan usia mereka. Tidak seorangpun yang mengharapkan bayi menjadi orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik; mereka terlalu terikat pada diri sendiri untuk memikirkan orang lain dan terlalu buta tentang harapan sosial untuk mengetahui bagaimana cara menyesuaikan diri terhadap berbagai pola perilaku yang memperoleh restu sosial. Namun semakin besar, mera semakin dinilai secara kritis (Hurlock, 1997.hal:287).



## D. Telaah Tesk Psikologi Tentang Prilaku Penyesuaian Sosial

### 1. Sampel Teks

a. penyesuaian sosial adalah reaksi seseorang terhadap rangsangan-rangsangan dari diri sendiri maupun reaksi dari seseorang terhadap situasi yang berasal dari lingkungan (Singgih, 1988)

b. penyesuaian sosial ialah keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan pada kelompok pada khususnya (Hurlock, 1997).

c. penyesuaian social juga dapat diartikan penguasaan dan kematangan emosional maksudnya ialah secara positif memiliki emosional yang tepat pada setiap situasi (Sobur, 2003)

d. penyesuaian sosial adalah penjalinan hubungan secara harmonis atau relasi dengan lingkungan sosial, mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan atau mengubah kebiasaan yang ada sedemikian rupasehingga cocok bagi masyarakat sosial (kamus psikologi).

e. penyesuaian sosial berasal dari dua kata yaitu penyesuaian dan sosial. Penyesuaian berarti proses, cara, berbuat menyesuaikan. Sedangkan sosial berkenaan dengan masyarakat (kamus besar Indonesia).

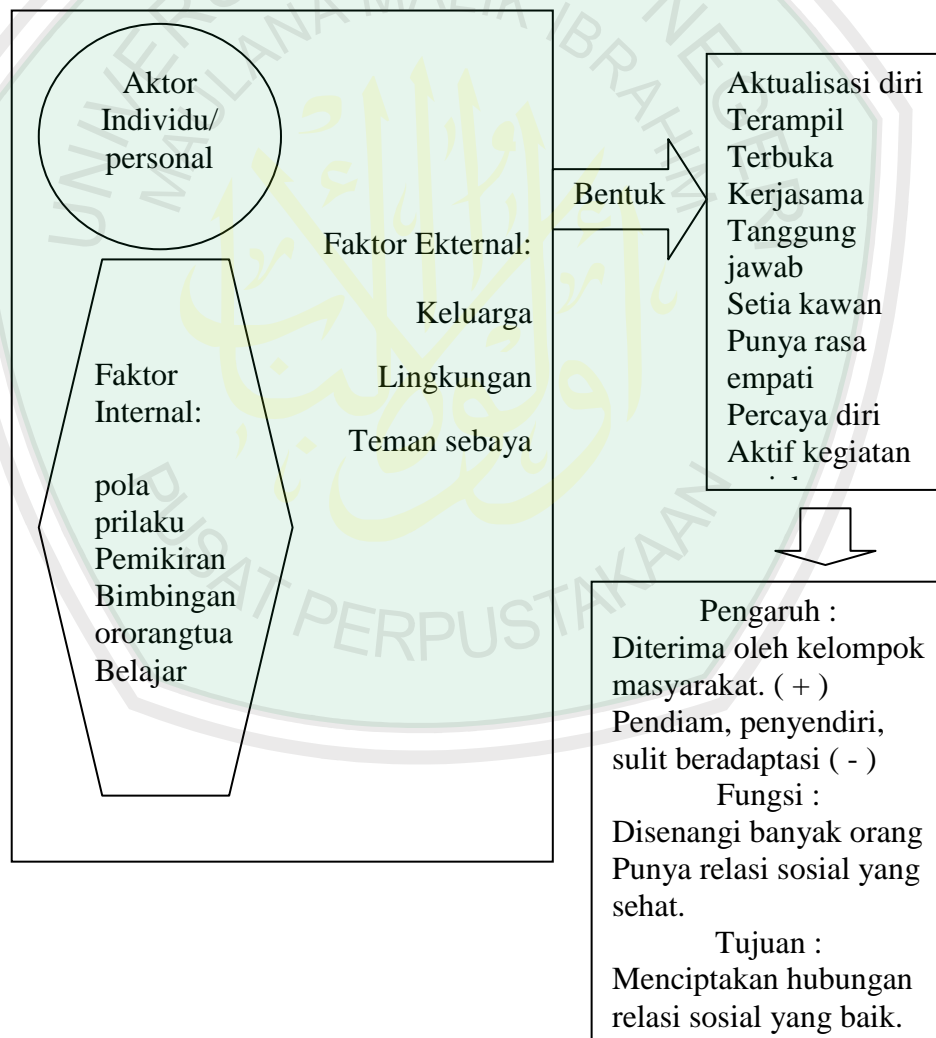
f. Menurut Syamsu Yusuf penyesuaian sosial adalah kemampuan untuk mereaksi secara tepat terhadap realitas social, situasi, dan relasi (Syamsu, 2011).

### 2. Analisis Komponen

Komponen	Kategori	Deskripsi
Aktor	Orang 1	Personal, Individu
	Orang 2	
	Orang 3	Komunitas, kelompok
Aktivitas	verbal	Kemampuan komunikasi
	Non verbal	Tanggung jawab, punya rasa empati, terbuka, percaya diri
Cara/Proses	Transformasi	Memberikan, mengambil, atau menerima informasi
	Materi	Berinteraksi sosial
	Prosedur	Untuk bisa diterima dalam kehidupan sosial
Bentuk	Langsung	Aktualisasi diri, terampil dalam menjalin hubungan sosial, terbuka pada orang lain, tanggung jawab.
	Tidak langsung	Punya rasa empati, punya rasa saling menolong, Jujur, dapat dipercaya
Fungsi		Dapat diterima dimasyarakat sosial, bisa menciptakan relasi sosial yang sehat.
Efek/Pengaruh	+(Positif)	Punya banyak teman, disukai banyak orang disekitarnya
	-(Negatif)	Penyendiri, depresi tdk punya teman
Tujuan	<i>reward</i>	Untuk dapat diterima di masyarakat atau kelompok tertentu.
Audiens	Human	Orang disekitarnya
	Non Human	Lingkungan / alam
Norma	Norma sosial	Masyarakat

	Norma Hukum	Apabila bertikah laku tidak sesuai dengan norma hokum yang berlaku
	Norma susila	Kesopanan, saling menghormati
	Norma Agama	Tidak bisa menjalin persaudaraan yang harmonis

### 3. Pola Teks



## 4. Mind Map



## E. Telakah Teks Islam Tentang Prilaku Penyesuaian sosial

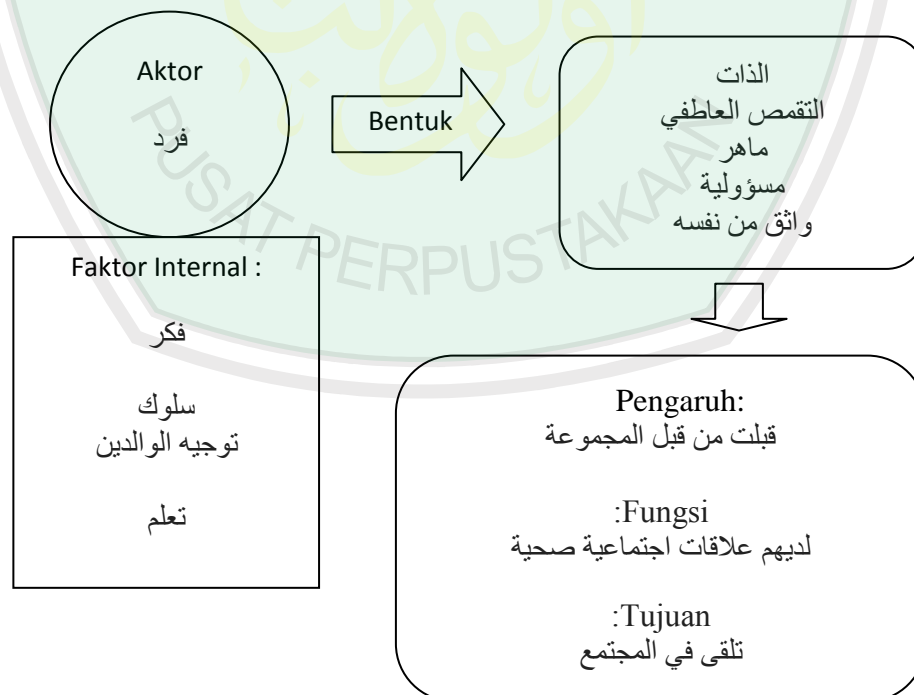
### 1. Sampel Teks

يٰٓاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاٖۗٔلَ  
لِتَعَارَفُوْا اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ اِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ خَبِيْرٌ ﴿١٣﴾

Artinya :

“wahai manusia!. Sungguh kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling bertaqwa sungguh Allah maha mengetahui dan maha teliti (Q.S.Al-Hujarat : 13).

### 2. Pola Teks



## 3. Analisis Komponen

No	Komponen	Kategori	Deskripsi
1	Aktor	Laki-laki	ذكر
		perempuan	أنثى
		manusia	رجل
		individu	فرد
2	Aktivitas		الدول
			القبائل
3	Proses		نتعرف على بعضنا البعض
			يكون الشخص النبيل
4	Objek		السلوك الاجتماعي
5	Audien		رجل
6	Tujuan		الأكثر تقانيا
7	Pengaruh		نتعرف على بعضنا البعض
8	Faktor Pengaruh	Internal	رجل
		Eksternal	بيئة

## 4. Inventarisasi dan Tabulasi Teks Prilaku Penyesuaian Sosial

No	Tema	Kategori	Teks	Makna	Sub.Psi	Sumber
1	Aktor	Individu	فرد	manusia	Personal	Qs.Al-Hujarat13 Qs.Annisa' 36 Qs.Al-jumu'ah Qs.Al-mujadilah
		Komunitas/grub	المجتمع	kelompok	Komunitas	Qs.Annisa' 36 Qs.Alhujarat 13

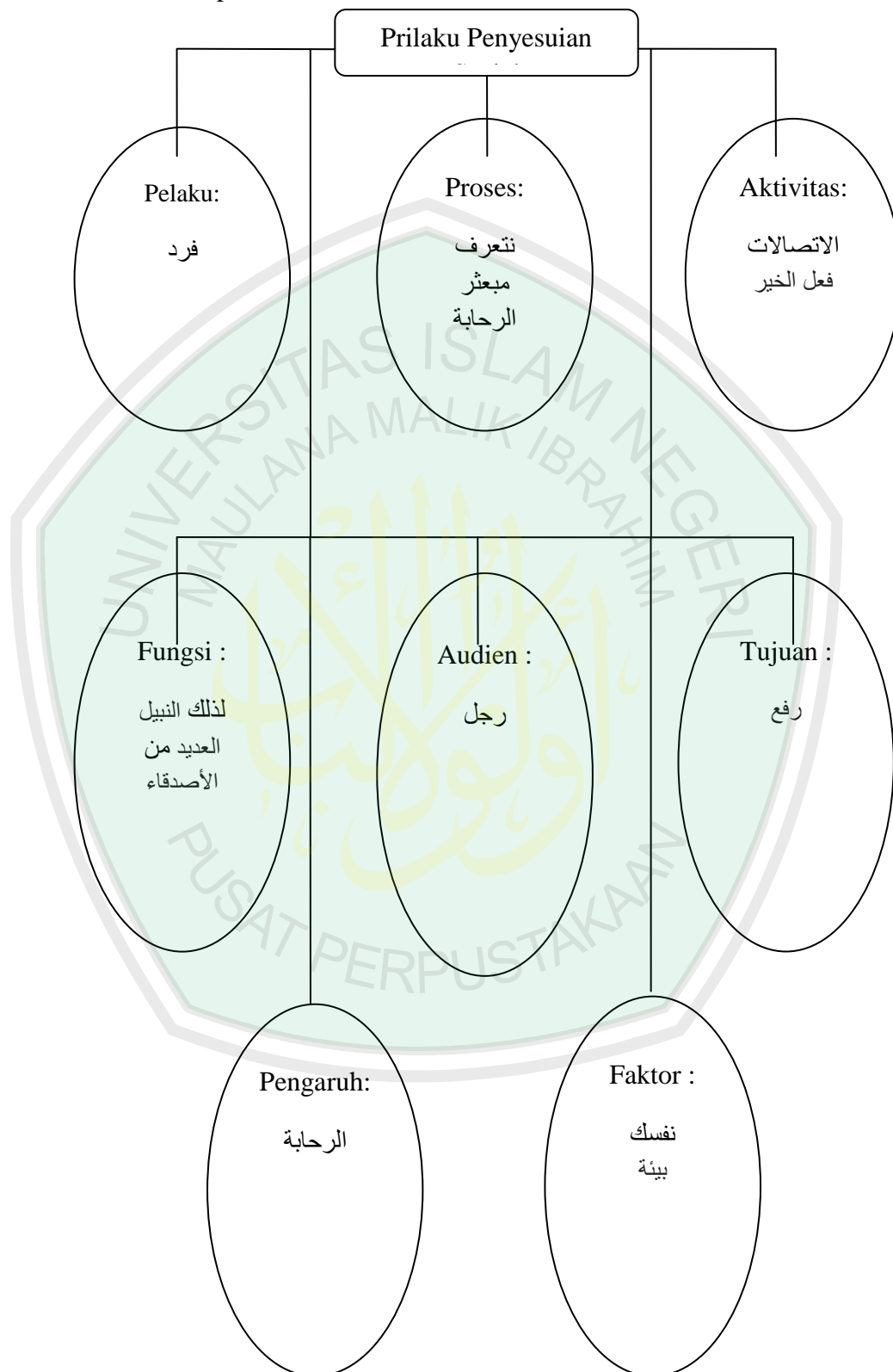
2	Aktivitas	Verbal	الاتصالات	komunikasi	interaksi	Qs. Annisa'36
		Non Verbal	فعل الخير	Berbuat baik		Qs. Annisa'36 Qs. Al-hujarat13 Qs. Al-jumu'ah Qs. Al-mujadilah
3	Cara	Fisik	نتعرف مبعثر	Saling mengenal, berbuat baik, tolong menolong		Qs. Al-hujarat13 Qs. Annisa'36 Qs. Al-Jumu'ah Qs. Al-mujadilah
		psikologis	الرحابة	kelapangan		Qs. Al-mujadilah
4	Fungsi	Langsung	لذلك النبيل	Jadi orang mulia		QS. Al-hujarat13 Qs. Annisa'36
		Tidak langsung	العديد من الأصدقاء	Banyak teman, rizki dipermudah		Qs. Aljumu'ah 10 Qs. Al-mujadilah 11
5	Objek		جمعية	Prilaku interaksi		Qs. Al-mujadilah Qs. Al-jumu'ah Qs. Al-hujarat13 Qs. annisa'36
6	Audien		رجل	Manusia, laki-laki dan perempuan	Human	Qs. Al-hujarat13 Qs. Al-mujadilah
7	Tujuan		رفع	Mengangkat derajat, jadi orang bertaqwa		Qs. Al-hujarat13 Qs. Al-mujadilah Qs. Annisa'36
8	Pengaruh		الرحابة	Kelapangan beriman		Qs. Al-hujarat13 Qs. Al-

						mujadilah Qs. Annisa'36 Qs. Al-jumu'ah
9	Faktor	Internal	نفسك	Diri sendiri	Self	Qs. Al-hujarat13 Qs. Mujadilah Qs. Annisa'36 Qs. Al-jumu'ah
		Eksternal	بيئته	majelis		Qs. Al-hujarat13 Qs. Al-mujadilah Qs. Aljumu'ah





## 5.Peta Konsep



## 6. Kesimpulan konseptual

Penyesuaian sosial adalah keberhasilan individu (فرد) untuk menyesuaikan diri (تكيف) terhadap orang lain (آخر) pada umumnya dan pada khususnya. Dengan proses menyebar (انتشار) berkenalan (أن تعرف) berbuat baik (فعل الخير) dan kelapangan (الرحابة) dengan berbagai aktivitas di dalamnya yang Allah ciptakan secara berbangsa-bangsa (أمة الأمة) dan suku-suku (القبائل) dengan tujuan mengakat derajat (رفع) individu, supaya tidak sombong dan supaya menjadi orang yang beruntung.

Orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari berbagai keterampilan (المهارات) 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. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah faktor internal yaitu diri sendiri (نفسك) dan faktor eksternalnya yaitu lingkungan individu dalam bangsa dan suku-suku.

## 7. Kesimpulan Partikular

Prilaku penyesuaian sosial merupakan kegiatan hubungan secara harmonis atau relasi dengan lingkungan sosial, mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan atau mengubah kebiasaan yang tidak sesuai bagi masyarakat sehingga cocok bagi masyarakat sosial. Sedangkan mengenai perintah Allah untuk saling mengenal satu dengan yang lain, dan harus memiliki penyesuaian sosial yang sehat. Maka Allah berfirman :

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ  
لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَنْفُسُكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya :

“wahai manusia!. Sungguh kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling bertaqwa sungguh Allah maha mengetahui dan maha teliti (Q.S.Al-Hujarat : 13).

Dalam konsep islam penyesuaian sosial terjadi pada manusia (رجل) yang dikhususkan lagi ada dua jenis golongan yaitu laki-laki (ذكر) dan perempuan (أنثى). Dan kemudian Allah membaginya kembali menjadi berbangsa-bangsa (أمة الأمة) dan bersuku-suku (القبائل) supaya saling mengenal satu sama yang lain. Hal ini berkaitan dengan penyesuaian sosial supaya individu dapat diterima dalam kelompoknya. Kemudian istilah penyesuaian sosial dipengaruhi oleh aktivitas verbal seperti komunikasi yang harmonis, tidak menyakitkan orang lain, sedangkan yang non verbal seperti saling mengenal, terbuka dengan orang lain, kelapangan hati dalam majelis, dan lain-lain.

Sedangkan untuk fungsi penyesuaian sosial dalam islam ialah untuk menjadi orang yang mulia, diberi kelapangan hati dan rizki, sehingga manusia bisa hidup berdampingan dengan lingkungan, orang lain di sekitarnya dengan harmonis dan sehat.

## F.HIPOTESIS

**Ha** : Terdapat perbedaan penyesuaian sosial sebelum dan sesudah pemberian treatment atau perlakuan (permainan tradisional sodor) pada kelompok eksperimen.

**Ho** : Tidak terdapat perbedaan penyesuaian sosial sebelum dan sesudah pemberian treatment atau perlakuan (permainan tradisional sodor) pada kelompok eksperimen.

