

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. DESKRIPSI KONSEPTUAL

1. PERMAINAN

a. PENGERTIAN PERMAINAN

Istilah permainan dari kata main adalah melakukan aktifitas untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi main adalah kata kerja sedangkan permainan merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang pelaku. Sedangkan istilah permainan itu sendiri menurut asal katanya adalah “salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan.”¹

Jadi permainan itu adalah sebuah aktifitas yang di lakukan di waktu luang yang menggunakan alat maupun tidak bertujuan untuk bersenang-senang. Menurut para pakar psikologi permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial

¹ Suryo Adji P.& Rani N, *50 games for fun learning and teaching*(bandung,Yrama Widya,2013)h.1

karena permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan.² Permainan itu sendiri memiliki berbagai macam dan ragamnya mulai dari yang dapat menggunakan alat maupun yang tidak menggunakan alat. Pada prinsipnya permainan dilakukan oleh setiap orang terutama kalangan anak-anak karena merupakan hasil dari dorongan alamiah (spontanitas) belaka.

Permainan pun memiliki unsur alamiah menurut Prof. Catherine Garvey dari university of mine dan Prof. Kenneth Rubin dari university of maryland memiliki lima kriteria di antaranya : 1). Bermain haruslah menyenangkan dan dapat dinikmati, 2). Bermain seharusnya tidak boleh memiliki tujuan ekstrinsik atau terjadi dengan sendirinya, 3). Bermain seharusnya terjadi secara spontan dan dari kehendak sendiri, bebas dipilih oleh pelakunya, 4). Bermain menuntut keterlibatan dari para pemainnya, dan 5). Bermain mengandung beberapa unsur berpura-pura.³

Permainan tidak hanya dapat dilakukan sendirian maupun dengan banyak orang atau kelompok juga dapat melakukan permainan. Permainan bisa di kategorikan kedalam dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah aktifitas bermain dimana pelaku secara aktif terlibat dalam

² Saeful Zaman dan Dyan R. Helmi, Games kreatif pilihan untuk meningkatkan potensi diri dan kelompok (Jakarta,gagas media 2010) h.1

³ Dani Wardani, *bermain sambil belajar* (jakarta,edukasia 2009)h.63

permainan itu sendiri, sementara dalam permainan pasif adalah pelaku hanya berperan sebagai penonton atau pendengar saja.⁴

Permainan dapat di kelompokkan dengan bermacam-macam cara memandang terhadap permainan itu. Jika pengelompokan berdasarkan pada jumlah pemain, tentu tidak akan sama dengan pengelompokan yang berdasarkan pada alat yang digunakan. Demikian juga dengan dasar pengelompokan yang lain di antaranya :

- a) Pengelompokan berdasar jumlah pemain.
Maka permainan dapat di kelompokkan menjadi :
 1. Permainan beregu, Dan
 2. Permainan perorangan.
- b) Pengelompokan berdasarkan sifat permainan
Maka permainan dapat di kelompokkan menjadi :
 1. Permainan untuk mengembangkan fantasi.
 2. Permainan untuk mengembangkan kemampuan berfikir.
 3. Permainan untuk mengembangkan rasa seni.
 4. Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa.
 5. Permainan untuk mengembangkan aspek-aspek fisik :
 - a) Permainan untuk meningkatkan fisik.
 - b) Permainan untuk meningkatkan ketahanan.
 - c) Permainan untuk meningkatkan ketangkasan.
 - d) Permainan untuk meningkatkan reaksi.
- c) Pengelompokan berdasarkan alat yang digunakan
Maka permainan ini dapat di kelompokkan menjadi :
 1. Permainan tanpa alat, Dan
 2. Permainan dengan alat.
- d) Pengelompokan berdasarkan lapangan yang di gunakan
 1. Permainan lapangan besar.
 2. Permainan lapangan kecil.
- e) Permainan berdasar untuk penyajiannya
 1. Permainan dengan bentuk perlombaan.
 2. Permainan dengan bentuk tugas.
 3. Permainan dengan bentuk komando.

⁴ Pepen Supendi, SP & Nurhidayat *50 permainan indoor dan outdoor mengasyikan* (jakarta, penebar swadaya group, 2016) H.21

4. Permainan dengan bentuk meniru dan bercerita.
- f) Pengelompokan berdasar orang yang melakukan
 1. Permainan kecil
 2. Permainan besar.⁵

Dalam permainan bukan hanya mudah dapat dimainkan dimana saja atau kapan saja karena banyaknya jenis permainan yang mempermudah siapapun untuk memainkannya, permainan juga memiliki kegunaan diantaranya :

- 1) Relaksasi/rekreasi
- 2) Simulasi
- 3) Memecahkan masalah (*problem solving*)
- 4) Menyalurkan energi yang berlebih
- 5) Menciptakan keakraban (*ice breaking*)
- 6) Menstimulasi kecerdasan
- 7) Meningkatkan kekompakan dan kerja sama (*team building*).⁶

b. KELOMPOK

Manusia pada umumnya hidup saling membutuhkan satu sama lain, artinya antara satu dengan lainnya tidak dapat hidup sendiri. Manusia membutuhkan interaksi dan sosialisasi untuk menunjang kebutuhan hidup sehari-hari. Dengan kata lain manusia di takdirkan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat agar tercapainya kebutuhan hidup tersebut.

Wildan Zulkarnain menjabarkan “kelompok adalah sesuatu yang alami, karena manusia sebagai makhluk sosial akan berinteraksi satu

⁵ Dr. Sri Nuraini, M.Pd & Hartman Nugraha, M.Pd, *Teori dan peraktek permainan kecil*(Jakarta, lembaga pengembangan pendidikan universitas negeri jakarta,2015)h.11-12

⁶ Op.Cit, h.3

dengan yang lain sehingga membentuk kelompok-kelompok tertentu”⁷. Artinya, kelompok merupakan sekumpulan makhluk hidup yang hidup di suatu tempat dalam yang waktu yang lama, saling berinteraksi dan bersosialisasi.

Johnson menjabarkan tujuh definisi yang paling umum tentang kelompok, yaitu: yang pertama adalah tujuan, “kelompok dapat diartikan sebagai sejumlah orang yang berkumpul bersama untuk mencapai suatu tujuan”⁸. Dengan kata lain, manusia kelompok diartikan sebagai wadah untk saling membantu satu sama lain demi mancapai tujuan hidup masing-masing.

Yang kedua ketergantungan, “kelompok dapat diartikan sebagai kumpulan orang-orang yang bergantung dalam beberapa hal”⁹. Artinya kelompok ini terbentuk karena adanya perasaan yaang sama dari sebuah peristiwa yang terjadi sehingga memunculkan ketergantungan dan kesamaan perasaan yang dirasakan satu sama lain. Yang ketiga interaksi antar individu, “kelompok dapat diartikan sebagai sejumlah individu yang berinteraksi satu sama lain, sehingga kelompok tidak ada sebelum ada interaksi”¹⁰. Maksudnya, kelompok dapat terjadi atau terbentuk karena adanya sosialisasi dan interaksi antar individu dengan individu lainnya dalam waktu yang lama dan berkesinambungan.

⁷ Wildan Zulkarnain, *Dinamika Kelompok Latihan Kepemimpinan Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 1

⁸ Wildan Zulkarnain., *ibid*, h.2

⁹ Wildan Zulkarnain., *ibid*, h.2

¹⁰ Wildan Zulkarnain., *ibid*, h.2

Yang ke empat persepsi keanggotaan, “kelompok dapat diartikan sebagai suatu kesatuan sosial yang terdiri dari dua orang atau lebih yang menganggap diri mereka berada dalam suatu kelompok”¹¹. Artinya, anggota kelompok sadar dan mempunyai persepsi bersama akan hubungan mereka dengan anggota lain.

Kelima hubungan terstruktur, “kelompok diartikan sebagai sekumpulan individu yang interaksinya tersusun oleh serangkaian peran dan norma-norma”.¹² Artinya, kelompok ini terjadi karena adanya sebuah organisasi yang memiliki hubungan yang terstruktur dan mempunyai tugasnya masing-masing. Ke enam motivasi, “kelompok dapat diartikan sebagai kelompok individu yang mencoba untuk memuaskan beberapa kebutuhan pribadi melalui kebersamaan mereka dan memiliki sesuatu yang ingin dicapai”¹³. Artinya, individu memiliki motivasi berbeda namun mempunyai tujuan masing-masing yang ingin di capai dengan cara memberikan sesuatu yang lebih agar orang lain merasa puas akan kinerjanya.

Yang ke tujuh pengaruh yang menguntungkan, “kelompok diartikan sebagai sekelompok orang yang mempengaruhi satu sama lain”.¹⁴ Maksudnya, kelompok disini terbentuk karena adanya individu yang dipengaruhi dan individu yang mempengaruhi sehingga terbentuknya

¹¹ Wildan Zulkarnain., *ibid*, h.2

¹² Wildan Zulkarnain., *ibid*, h.3

¹³ Wildan Zulkarnain., *ibid*, h.3

¹⁴ Wildan Zulkarnain., *ibid*, h.4

sebuah kelompok namun bersifat menguntungkan semua individu.

Dari penjabaran 7 definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelompok adalah kumpulan individu yang saling berinteraksi bersosialisasi yang terbentuk karena adanya kesamaan tujuan hidup dalam waktu yang berlangsung lama dan saling terikat satu dengan yang lainnya.

Jadi, permainan kelompok adalah suatu permainan yang dimainkan oleh beberapa orang yang dilakukan secara bersamaan pada waktu luang untuk mencapai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut. Adapun permainan yang akan diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

A. Gelang Berjalan



Gambar 1. Permainan Gelangan Berjalan.

Sumber: Dokumen peneliti

Golongan umur : 9 tahun ke atas.

Waktu pelaksanaan : 15 menit.

Tujuan permainan : 1. Belajar kecekatan dan kecepatan dalam melakukan sesuatu.

2. Belajar mengatur strategi.

Tempat pelaksanaan : *indoor* atau *outdoor*

Alat dan bahan yang dibutuhkan : tali rafia

Cara bermain : 1. Bagi peserta ke dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari miniam 5 orang.

2. mintalah masing-masing kelompok untuk berdiri berjajar dengan tangan saling bergandengan

3. Berikan gelang tali rafia kepada anggota kelompok yang paling ujung, kalungkan gelang tersebut kelehernya

4. mintalah kepadanya untuk memindahkan gelang itu ke anggota kelompok di ujung yang lain tanpa melepaskan gandengan tangan

5. perpindahan gelang antar orang harus dilakukan melalui lengan. Kelompok yang berhasil memindahkan gelang dari ujung satu ke ujung lainnya paling cepat dialah pemenangnya

B. Menara Eiffel



Gambar 2. Permainan menara eifel

Sumber: Dokumen peneliti

Golongan umur : 9 tahun ke atas

Tujuan permainan : 1. Permainan ini mengasah kreatifitas anak

2. mengajarkan efisiensi dalam penggunaan waktu dan barang

Tempat pelaksanaan : *indoor* atau *outdoor*

Alat dan bahan yang dibutuhkan : 1. Tusuk gigi atau korek api.

2. permen karet atau lilin.

3. penggaris.

Cara bermain : 1. Bagikan peserta dalam beberapa kelompok sehingga jumlah anggota setiap kelompok sama banyak.

2. Bagikan kotak tusuk gigi dan permen karet kepada setiap kelompok, setiap kelompok mendapat sebungkus.
3. setelah aba-aba dimulai, setiap peserta diminta untuk membuat menara atau benda apapun setinggi mungkin dengan catatan benda tersebut bisa berdiri.
4. Objek atau benda hanya boleh dibentuk dengan peralatan yang telah disediakan.
5. Setelah waktu habis minta setiap kelompok untuk menghentikan aktivitasnya.
6. Pada akhir permainan ukurlah masing-masing menara setiap kelompok, kelompok yang membangun menara tertinggi keluar sebagai pemenangnya.

C. Lintas membramo



Gambar 3. Permainan lintas membramo.

Sumber: Dokumen peneliti

Golongan umur : 9 tahun ke atas

Tujuan permainan : 1. Melatih membuat perencanaan yang tepat.

2.mengasah kecepatan dan ketepatan waktu dalam mengerjakan pekerjaan

3. mengasah kesadaran diri.

Tempat pelaksanaan : *indoor* atau *outdoor*.

Waktu pelaksanaan : 15 menit.

Alat dan bahan yang di butuhkan : 1. batu, genting atau kayu

2. bendera atau cone, .

Cara Bermain : 1. Peserta di bagi jadi beberapa kelompok, dengan masing-masing kelompok berjumlah 4-6 orang.

2. Tiap peserta harus berjalan melintasi sungai membramo dari garis start sampe garis finish.

3. Selama melintasi sungai peserta hanya boleh menginjak bata pijakan jika pijakan tidak di injak maka akan diambil oleh wasit dan dianggap hanyut, jika salah satu anggota badan lain

menyentuh permukaan air maka peserta dianggap gugur.

4. Selama melintasi sungai peserta harus mengumpulkan bendera sebanyak banyaknya.

5. Peserta yang banyak mengumpulkan bendera sebanyak-banyaknya dan tepat waktu keluar sebagai pemenang

D. Balapan Gelas (*glass race*)



Gambar 4. Permainan balapan gelas (*Glass race*)

Sumber: Dokumen pribadi

Golongan umur : 9 tahun ke atas.

Tujuan permainan : 1. Melatih ketangkasan dan kecekatan.

Tempat pelaksanaan : *outdoor* atau *indoor*.

Waktu pelaksanaan : 10 – 15 menit.

Jumlah peserta : minimal dua kelompok (6-8 orang)

Alat dan bahan : 1. Gelas plastik air mineral.

2. Tambang atau benang elastik.

3. Bilah bambu atau tiang sepanjang 1,5 meter.

Cara bermain : 1. Bagi peserta menjadi beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari 6-8 anggota.

2. Setiap kelompok menempati seperangkat peralatan lomba yang telah disediakan, anggota kelompok menempati posisinya masing-masing.

3. Sebelum lomba dimulai, tempatkan gelas plastik di dekat tiang yang menjadi garis start.

4. Setelah aba-aba dimulai, setiap anggota kelompok berlomba untuk menggerakkan gelas plastik tersebut menuju garis finish secepat mungkin. Peserta hanya di perbolehkan meniup gelas plastik tersebut dengan menggunakan mulutnya tanpa bantuan alat apapun

5. Kelompok yang berhasil memindahkan gelas plastik sampai ke tiang finish dalam waktu tersingkat berhak mendapat posisi sebagai pemenang.

E. Karet Gelang Estafet



Gambar 5. Permainan Karet Gelan Estafet.

Sumber: Dokumen Pribadi

Golongan umur : 10 tahun ke atas.

Tujuan permanan : 1. Peserta bisa belajar bahwa peraturan akan berlaku efektif jika ada proses reward dan punishment yang menyertainya.

2. melatih kecepatan dalam bertindak.

Tempat pelaksanaan : *indoor* dan *outdoor*.

Waktu pelaksanaan : 10-15 menit.

Jumlah peserta : minimal 2 kelompok (5-10 orang).

Alat dan bahan yang dibutuhkan : 1. Karet gelang dan gelas plastik

Cara bermain : 1. Atur peserta menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 5-6 orang.

2. Setiap kelompok membentuk barisan pada akhir barisan letakan gelang karet di tempat berdiri anggota kelompok.

3. Setelah aba-aba dimulai, peserta pada awal barisan harus memindahkan karet gelang yang terdapat pada sedotan yang di gigitnya ke peserta berikutnya, demikian seterusnya sampai karet gelang sampai pada peserta di akhir barisan.

4. Selama proses estafet antar peserta karet gelang tidak boleh terjatuh kesana dan tangan peserta tidak boleh membantu proses perpindahan karet, jika karet terjatuh maka kelompok tersebut harus memulai proses dari awal lagi.

2. DISIPLIN

a. PENGERTIAN DISIPLIN

Kehidupan sosial adalah kehidupan yang penuh dengan nilai-nilai. Banyak dari nilai-nilai yang tertumbuh dalam setiap individu mempengaruhi dalam kehidupannya baik dalam kehidupan diri sendiri maupun kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai yang tertumbuh dalam setiap individu itu sendiri tidak tumbuh sejak lahir melainkan akan muncul saat menjalani kehidupannya bermasyarakat, nilai-nilai ini sangat diperlukan oleh setiap individu dalam membuat kehidupan jauh lebih baik dan terarah. Salah satu nilai-nilai yang sangat berpengaruh dalam mengubah kehidupan jauh lebih baik dari setiap individu itu sendiri yaitu disiplin.

Kata disiplin berasal dari bahasa latin "*disciplina*" yang artinya "pemberian instruksi untuk suatu disiplin". Disiplin diri adalah instruksi pribadi yang diberikan dan diterima oleh disiplin itu sendiri. Menurut sejarah, keadaan ini diasumsikan bahwa perintah itu di butuhkan untuk belajar.¹⁵

Dari pengertian disiplin diatas dapat diartikan bahwa disiplin adalah kemampuan dari dalam diri untuk melakukan perintah yang ada dan mematuhihinya. Sedangkan pengertian disiplin dari berbagai sisi menurut para ahli adalah sebagai berikut :

- a. Menurut James Drever dari sisi psikologis, disiplin adalah kemampuan mengendalikan perilaku yang berasal dari dalam diri seseorang sesuai dengan hal-hal yang telah di atur dari luar

¹⁵ John Garmo, ph.D, *Pengembangan karakter untuk anak : Panduan pendidik* (Jakarta: kesaint blanc,2013)h.45

- atau norma yang sudah ada. Dengan kata lain, disiplin dari segi psikologis merupakan perilaku seseorang yang muncul dan mampu menyesuaikan diri dengan aturan yang telah diterapkan
- b. Menurut Pratt Fairshild dari sisi sosiologi, disiplin terdiri dari dua bagian, yaitu disiplin dari dalam diri dan juga disiplin sosial. Keduanya saling berhubungan satu sama lain, sehingga seseorang yang mempunyai sikap disiplin merupakan orang-orang yang dapat mengarahkan perilaku dan perbuatannya berdasarkan patokan atau batasan tingkah laku tertentu yang diterima dalam kelompok atau lingkup sosial masing-masing. Pengaturan tingkah laku tersebut bisa diperoleh melalui jalur pendidikan dan pembelajaran mampu menyesuaikan diri dengan aturan yang telah ditetapkan.
 - c. Menurut John Macquarrie dari segi etika, disiplin adalah suatu kemauan dan perbuatan seseorang dalam mematuhi seluruh peraturan yang telah terangkai dengan tujuan tertentu.¹⁶

Berdasarkan ketiga pengertian disiplin menurut para ahli di atas, bisa disimpulkan bahwa dari sudut pandang manapun, disiplin merupakan sikap yang wajib ada dalam diri semua individu, Karena disiplin adalah dasar perilaku seseorang yang sangat berpengaruh besar terhadap segala hal, baik urusan pribadi maupun kepentingan bersama. Untuk mempunyai tingkat kedisiplinan yang tinggi dalam mengerjakan sesuatu, dibutuhkan latihan dengan kesadaran dari dalam diri akan pentingnya sikap disiplin sehingga menjadi suatu landasan bukan hanya pada saat berkerja, tetapi juga dalam berperilaku sehari-hari.

Disiplin berarti kontrol penguasaan diri terhadap impuls yang tidak diinginkan atau proses mengarahkan impuls kepada suatu cita-cita atau tujuan tertentu untuk mencapai dampak yang lebih besar. Disiplin dapat dibedakan menjadi disiplin diri dan disiplin semu, disiplin diri adalah disiplin

¹⁶ Ibid h.46

yang ditanamkan atas dasar pemahaman dan kesadaran yang lebih mendalam untuk menghargai dan mematuhi segala nilai, norma, dan kaidah yang berlaku. Sedangkan disiplin semu adalah disiplin yang ditanamkan dengan paksaan, karena takut hukuman atau sanksi, karena perintah tanpa disertai pemahaman dan kesadaran.¹⁷

Disiplin mutlak dimiliki seseorang dalam kehidupannya sehari-hari karena penting sekali untuk menanamkan sikap disiplin dari sejak dini, Penanaman disiplin tidak harus dengan paksaan atau otoriter tetapi juga dapat melalui proses belajar. Menurut Robert S Ellis membedakan perkembangan disiplin yang di tanamkan dengan pengawasan yang ketat, Paksaan, Dan hukuman dibandingkan dengan disiplin yang dikaitkan dengan proses belajar melalui penanaman kesadaran dalam hubungan ini di bedakan pengertian disiplin *under control* dengan pengertian *self control*.¹⁸

Sehubungan dengan pendapat Ellis diatas yang mengemukakan cara penanaman disiplin terbagi menjadi dua yaitu disiplin *under control* dan disiplin *self control*, dapat diartikan pengertian disiplin *under control* yaitu disiplin dengan pengawasan dari luar, yang dilakukan oleh pelatih atau petugas dan sedangkan pengertian disiplin *self control* yaitu disiplin yang didasarkan atas penguasaan diri untuk tidak melanggar ketentuan

¹⁷ J.S. Husdarta, M, Pd. *Psikologi olahraga* (Bandung, ALFABETA, 2010) H.91-92.

¹⁸ Drs. H Mochammad Djumidar A Widya, *Psikologi Olahraga* (Jakarta, CV Gramada Offset, 2012) h.58.

dan peraturan, sesudah memiliki pemahaman dan kesadaran untuk selalu patuh pada norma-norma.¹⁹

b. Bentuk-bentuk Disiplin

Bentuk-bentuk pendisiplinan dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Disiplin dengan paksaan (disiplin otoriter) yaitu pendisiplinan yang dilakukan secara paksa, anak harus mengikuti aturan yang telah dilakukan. Apabila anak tidak melakukan perintah ia akan dihukum dengan cara pemberian materi, membatasi pemberian penghargaan atau berupa ancaman langsung dan tidak langsung.
2. Disiplin tanpa paksaan (disiplin permisif) yaitu disiplin ini lebih bervariasi, membiarkan anak mencari sendiri batasan.²⁰

Jadi bentuk pendisiplin dibagi dua yaitu disiplin dengan paksaan dimana pendisiplinan yang dilakukan secara paksa dan dihukum bila tidak mengikuti aturan yang telah ada, sedangkan disiplin tanpa paksaan anak dibiarkan untuk mencari sendiri batasannya.

Menurut DR. Benyamin Spock (1994) dalam bukunya “menghadapi anak yang sulit” membagi disiplin menjadi dua yaitu disiplin otoriter (eksternal, biasanya berupa kesewenang-wenangan), dan disiplin demokratis (internal, biasanya berupa pertanggung jawaban). Dalam disiplin otoriter pemimpin selalu bekerja kesana kemari pada anak-anak tersebut untuk memberikan perintah untuk selalu mematuhi dan mengikuti aturan yang telah ditentukan, sedangkan disiplin demokratis cara penerapannya jauh berbeda dengan disiplin otoriter yaitu pemimpin

¹⁹ *Ibid*, h.58

²⁰ Bambang Sujiono & Yuliani Nuraini Sujiono, Mencerdaskan perilaku anak usia dini (Jakarta, PT elix media koputindo) h.30-31

menerangkan bahwa ini adalah kelas mereka sendiri dan mereka dapat memilih serta bertanya dalam menentukan kegiatan, dan pemimpin akan mengarahkan serta memberi petunjuk sampai anak tahu sendiri cara mengerjakan pekerjaan sendiri²¹.

Dari beberapa bentuk disiplin diatas bila diterapkan pada siswa ataupun anak akan menghasilkan tingkah laku dan sifat yang berbeda pula. Dengan disiplin otoriter akan menghasilkan sifat anak yang akan patuh bila ada guru atau pemimpinnya saja menjadikan anak kurang kreatif serta kurangnya perhatian jika tidak adanya guru atau pemimpin, sebaliknya dengan disiplin demokratis atau permisif menjadikan anak kreatif karena banyak bertanya, patuh walaupun tidak ada yang menyuruhnya serta mempunyai tanggung jawab.

c. TUJUAN DISIPLIN

Dalam menerapkan disiplin tentu para orangtua di lingkungan atau guru sebagai pemimpin disekolah memiliki maksud dan tujuannya yang baik untuk anak dalam membentuk perilakunya. Menurut Schaefer (1994) membagi tujuan disiplin menjadi dua yaitu :

“ tujuan jangka pendek dari disiplin ialah membuat anak-anak terlatih dan terkontrol, dengan mengajarkan mereka bentuk bentuk tingkah laku yang pantas dan tidak pantas atau yang masih asing bagi mereka. Sedangkan tujuan jangka panjang dari disiplin ialah perkembangan pengendalian diri sendiri (*self control* dan *self direction*) yaitu dalam hal anak-anak dapat mengarahkan diri sendiri tanpa pengaruh dan pengendalian dari luar.²²

²¹ *Ibid* H.32

²² *Ibid* H.33

Jadi tujuan dalam menerapkan atau menumbuhkan disiplin dibedakan menjadi dua jangka pendek dan jangka panjang dimana tujuan jangka pendek itu bertujuan dalam tahap pengajaran dalam melatih dan mengontrol suatu bentuk tingkah laku yang belum diketahui oleh anak atau asing bagi mereka serta memberitahukan tingkah laku yang baik dan tingkah laku yang buruk yang ada di kehidupan sehari-hari sedangkan tujuan jangka panjang itu sendiri lebih menekankan dalam pengendalian diri dalam menentukan suatu tindakan yang baik atau buruk tanpa adanya suatu pengaruh dan pengendalian dari luar dirinya.

Kedisiplinan mutlak dimiliki setiap orang karena berdampak positif pada pola kehidupan sehari-hari, kedisiplinan menghasilkan antara lain :

- a. Keteraturan
- b. Ketepatan waktu
- c. Sikap hemat, dan
- d. Kepintaran.²³

Jadi banyak sekali hasil yang sangat positif yang akan didapatkan jika seseorang mempunyai sifat kedisiplinan diantaranya, Keteraturan, ketepatan waktu, sikap hemat, dan kepintaran. keteraturan merupakan bukti kerja seseorang mempertahankan lingkungan kerjanya secara teratur, anak-anak meletakkan masalah dengan hati-hati dan terorganisir, atau bersikap baik didalam kelompok. Anak akan memperlihatkan

²³ Op.Cit hal.46

kedisiplinan dengan bersikap baik, walaupun ketika guru berada diluar kelas.

Ketepatan waktu, Kedisiplinan diri terlihat ketika seorang murid tiba ke sekolah tepat waktu secara konsisten dan mengerjakan pekerjaannya dengan tepat waktu. Anak-anak memperlihatkan kedisiplinan dengan duduk di bangku mereka ketika jam sekolah mulai.

Sikap Hemat, orang-orang yang disiplin adalah orang yang praktis dan ekonomis. Mereka menggunakan uang dan barang-barang lainnya dengan bijak dan hati-hati.

Kepintaran, orang yang menunjukkan kedisiplinan menggunakan berbagai sumber untuk mengerjakan pekerjaannya dan memperoleh banyak pengetahuan baru.

Kedisiplinan punya banyak sekali manfaat yang berguna dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan seseorang karena dapat membentuk suatu sikap yang positif menjadikan seseorang jauh lebih baik saat ini dan masa yang akan datang.

3. KARAKTERISTIK SISWA SD

Karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dan pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menemukan pola aktifitas dalam meraih cita-citanya.

Siswa SD rata-rata berada pada usia antara 7-12 tahun dimana masa seperti ini merupakan masa yang pendek tetapi merupakan masa

yang sangat penting bagi kehidupan anak. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu di dorong sehingga akan berkembang secara optimal. Perkembangan masa anak akan menjadi bekal siswa atau anak untuk hidup di masa sekarang atau di masa yang akan datang untuk menjadikannya lebih baik dalam menjalaninya.

Beberapa perkembangan yang terjadi oleh siswa pada masa sekolah antara lain adalah mengembangkan sikap yang sehat terhadap dirinya sebagai organisme yang sedang tumbuh kembang, mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai. Pada awalnya siswa tidak mengerti tingkah laku apa yang di puji atau dihargai dan tingkah laku apa yang tidak di puji atau dihargai. Hal tersebut dapat dilihat pada anak dimana anak masih suka menirukan segala hal dari orang yang menjadi panutan anak atau orang-orang yang berada di sekitar lingkungannya.

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik khusus dalam berperilaku yang di realisasikan dalam bentuk tindakan-tindakan tertentu, Syamsu Yusuf mengidentifikasikan sebagai berikut :

- a. Perkembangan (*negativisme*).
- b. Agresi (*agression*).
- c. Berselisih/bertengkar (*quarelling*).
- d. Menggoda (*teasing*).
- e. Persaingan (*rivaly*).
- f. Kerja sama (*cooperation*).

- g. Tingkah laku berkuasa (*ascendent behavior*).
- h. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*).
- i. Simpati (*sympaty*).²⁴

Perkembangan tersebut merupakan perkembangan yang sedang terjadi pada siswa kelas VI dimana fenomena menirukan suatu sikap yang kurang baik dari teman sebaya atau seorang yang menjadi panutan dari melanggar aturan yang berlaku, terjadi keterlambatan dari hal waktu dan pengerjaan tugas yang diberikan. setiap siswa sangat penting mengetahui suatu tingkah laku atau sikap yang dimilikinya yang bertujuan untuk dapat mengatur dan lebih terorganisir dengan baik agar dapat berguna untuk masa yang akan datang.

Jadi yang dimaksud karakteristik siswa SD adalah masa anak-anak memiliki banyak perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan yang akan menjadi bekal siswa untuk hidup di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Dan juga harus memiliki nilai-nilai yang baik kedisiplinan pada diri siswa agar siswa dapat mengatur hidup yang jauh lebih baik dan lebih terorganisir.

B. KERANGKA BERPIKIR

Permainan pada dasarnya merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan proses pembentukan kepribadian anak.

²⁴ Prof.Dr.H.A. Juntika Nurihsan,M.pd.& Dr. Mubiar Agustin,M.pd, dinamika perkembangan anak dan remaja(Bandung,PT refika aditama)H.45-46

Permainan pada anak bertujuan untuk mencari kesenangan semata yang dilakukan secara bersama atau dilakukan secara kelompok serta individu yang tanpa disadari akan bermanfaat bagi pencapaian perkembangan baik fisik, intelektual, sosial moral, dan emosional dikarenakan dalam permainan tersebut pikiran dan fisik anak akan bekerja dengan optimal.

Permainan juga berperan dalam kegiatan belajar mengajar bermain juga merupakan salah satu metode yang efektif untuk diterapkan karena bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Dan melalui permainan anak akan mengalami rasa bahagia. Permainan memiliki ragam dan jenisnya serta cara memainkannya baik dengan secara individu maupun cara berkelompok serta permainan pun memiliki banyak unsur-unsur dalam membentuk karakteristik dan perilaku anak. Pada dasarnya perilaku yang dimiliki anak ini tidak di bawaanya sejak lahir melainkan di tumbuhkan sejak dini karena perilaku ini nantinya yang akan menjadi pedoman dalam menjalani di kehidupannya sehari-hari.

Dalam kehidupan memang sangat diperlukan suatu perilaku yang sangat baik seperti diketahui kita hidup bersosialisasi tidak hanya dengan sesama tetapi juga dengan hukum serta aturan yang berlaku di dalam hidup ini. Untuk mematuhi aturan yang berlaku anak harus memiliki perilaku atau sikap disiplin yang sangat baik karena disiplin membantu anak dalam mengarahkan hidup yang lebih baik dan teratur. Di dalam perilaku disiplin ini tidak harus melalui kegiatan militer yang selalu identik dengan kedisiplinan.

Dalam konteks tersebut peneliti mempunyai gagasan untuk menumbuhkan disiplin pada anak melalui kegiatan permainan. Jenis permainan yang dapat memicu dalam menumbuhkan sikap disiplin anak tanpa adanya paksaan dan dorongan dari dalam dirinya. Di dalam permainan tentu ada sebuah peraturan dalam bermainnya yang membuat permainan akan berjalan lebih baik dan teratur, Peraturan ini dibuat untuk dipatuhi sehingga anak akan belajar untuk selalu patuh dengan peraturan-peraturan yang ada dan dilakukan secara terus menerus sehingga membuatnya menjadi suatu kebiasaan yang baik hal ini merupakan modal utama memunculkan sikap disiplin pada anak.

C. PENGAJUAN HIPOTESIS

Berdasarkan deskripsi konseptual dan kerangka berpikir, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut : Diduga bahwa permainan berpengaruh dalam menumbuhkan nilai-nilai disiplin pada siswa kelas VI Di SD Jatiasih IV Bekasi.