

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Perilaku Sosial**

Manusia merupakan makhluk sosial yang artinya manusia sebagai anggota kelompok atau masyarakat. Manusia adalah makhluk yang diciptakan di dunia ini dengan diberikan akal untuk belajar bagaimana cara bertahan hidup dan berkembang menjadi lebih baik. Hal ini dilakukan dengan cara bersosialisasi. Oleh karena itu faktor-faktor dalam bersosialisasi harus diperhatikan agar tidak terjadi suatu permasalahan. Salah satu faktor yang berpengaruh dalam proses sosialisasi adalah perilaku sosial.

Menurut Skinner “perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus melalui proses responsif organisme”.<sup>1</sup> Oleh karena itu perilaku terjadi karena adanya stimulus terhadap organisme, kemudian organisme tersebut merespons. Dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus Perilaku dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu perilaku tertutup dan perilaku terbuka. Perilaku tertutup yakni respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup<sup>2</sup>. Respons atau reaksi reaksi

---

<sup>1</sup> Beni Ahmad Saebani, *Perspektif Perubahan Sosial* (Bandung: CV Pustaka Sedia, 2016), p.133

<sup>2</sup> Umar Fahmi Achmadi, *Kesehatan Masyarakat Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Prasada, 2013), p. 113

terhadap stimulus masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi kepada orang yang menerima stimulus tersebut dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain. perilaku terbuka yakni respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka.<sup>3</sup> Respons terhadap stimulus tersebut jelas dalam bentuk tindakan atau praktik yang dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia.<sup>4</sup> Dengan kata lain bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, baik kebutuhan jasmani maupun rohani sebagai pribadi tidak dapat melakukannya sendiri, melainkan memerlukan bantuan orang lain. artinya kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerjasama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, dan toleran dalam hidup bermasyarakat. Hal ini menunjukkan pentingnya menjaga perilaku dalam kehidupan bersosialisasi dimasyarakat.

Rusli Ibrahim menjelaskan bahwasanya “perilaku sosial adalah perilaku yang terjadi dalam situasi sosial, yang tampak dalam pola respon

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 113

<sup>4</sup> Asep Achmad Hidayat, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar untuk Kesehatan* (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2015), p. 65

antarorang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antarpribadi”.<sup>5</sup> Artinya perilaku seseorang dapat terlihat ketika seseorang bereaksi terhadap tindakan orang lain dalam hubungan timbal balik antarpribadi.

Penjelasan tersebut serupa dengan penjelasan dari Baron dan Byrne yang menjelaskan bahwa ”Perilaku sosial identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain”.<sup>6</sup> dengan kata lain hal ini menjelaskan bahwa perilaku sosial seseorang terjadi karena merespon suatu stimulus yang diberikan oleh orang lain dan dapat ditunjukkan dengan berbagai cara. Sedangkan weber menyatakan bahwasanya “perilaku manusia yang merupakan perilaku sosial harus mempunyai tujuan tertentu yang terwujud dengan jelas”.<sup>7</sup> artinya perilaku itu harus memiliki arti bagi pihak-pihak yang terlibat yang kemudian berorientasi pada perilaku yang sama.

Perilaku sosial yang dimiliki oleh setiap orang itu berbeda-beda hal ini terjadi dikarenakan faktor-faktor pembentuk perilaku sosial seseorang berbeda-beda. Menurut Baron dan Byrne terdapat empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang yaitu “(1)Perilaku dan

---

<sup>5</sup> Beni Ahmad Saebani, *Op.Cit.*, p. 134

<sup>6</sup> Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial* (Bandung: PT Pustaka Setia, 2015), p. 9

<sup>7</sup> Soejono Soekanto, *Mengenal Tujuh Tokoh Sosiologi* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2002), p.9

karakteristik orang lain, (2)Proses kognitif, (3)Faktor lingkungan, (4)Tatar budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi”.<sup>8</sup>

Pendapat ini menyatakan bahwasanya perilaku sosial seseorang tidak hanya dapat terbentuk dari faktor eksternal seperti perilaku seseorang, lingkungan dan budaya tetapi juga dapat terbentuk dari faktor internal seperti tingkat pengetahuan setiap orang. Faktor-faktor pembentuk ini berkaitan dengan latar belakang kehidupan seseorang. Sehingga dengan mengamati perilaku sosial seseorang dalam bersosialisasi dapat memberikan informasi-informasi yang berkaitan tentang latar belakang kehidupan orang tersebut.

Selain faktor pembentuk dalam perilaku sosial terdapat juga faktor pendorong dalam terjadinya perilaku sosial seseorang. faktor pendorong ini merupakan faktor yang menentukan seseorang untuk melakukan pengulangan terus menerus terhadap suatu perilaku tertentu dalam bersosialisasi. Menurut Homans terdapat lima faktor pendorong perilaku sosial yaitu: proporsi sukses, proporsi stimulus, proporsi nilai, proporsi deprivasi-situasi, proporsi restu-agresi”.<sup>9</sup>

Proporsi sukses, “setiap melakukan suatu tindakan, jika semakin sering tindakan apa pun yang dilakukan seseorang memperoleh suatu ganjaran, maka besar pula kecendrungan orang itu mengulangi tindakan

---

<sup>8</sup> Bambang Syamsul Arifin, *Op.Cit.*, pp.9-10

<sup>9</sup> M.jacky, *Sosiologi Konsep, Teori, Dan Metode* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2015), pp. 21-22

tersebut”.<sup>10</sup> Artinya semakin besar kemungkinan seseorang melakukan sesuatu jika di masa lalu orang tersebut mendapatkan ganjaran yang berarti bagi dirinya.

Proporsi stimulus “jika dimasa lalu terjadi stimulus yang khusus, atau seperangkat stimulus, merupakan peristiwa dimana tindakan seseorang memperoleh ganjaran, maka semakin mirip stimulus yang ada sekarang ini dengan yang lalu itu, akan semakin mungkin seseorang melakukan tindakan serupa atau agak sama”.<sup>11</sup> Artinya stimulus yang diterima mempengaruhi tindakan yang akan dilakukan seseorang semakin mirip suatu stimulus yang diterima semakin mirip tindakan yang akan dilakukan.

Proporsi nilai, “semakin tinggi nilai suatu tindakan, maka seseorang akan semakin senang melakukan tindakan itu”.<sup>12</sup> Dengan kata lain apabila suatu tindakan itu sangat bernilai maka akan semakin senang tindakan itu dilakukan. Proporsi deprivasi-situasi, “semakin sering dimasa yang baru berlalu seseorang menerima suatu ganjaran tertentu, maka semakin kurang bernilai bagi orang tersebut peningkatan setiap unit ganjaran tersebut”.<sup>13</sup> Dalam hal ini seseorang terkadang akan merasa jenuh jika ganjaran tertentu terjadi dalam kurun waktu yang berdekatan.

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 21

<sup>11</sup> *Ibid.*, pp. 21-22

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 22

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 22

Proporsi restu-agresi “bila tindakan seseorang tidak memperoleh ganjaran yang diharapkannya, atau menerima hukuman yang tidak diinginkan maka ia marah mereka menjadi sangat cenderung menunjukan perilaku agresif, dan hasil dari perilaku tersebut menjadi lebih bernilai baginya”.<sup>14</sup> Dengan kata lain apabila seseorang mendapatkan sesuatu yang tidak diharapkan dari tindakan yang ia lakukan maka ia akan merasa marah serta melakukan tindakan lain untuk melampiaskan amarahnya dan hasil dari pelampiasan itu menjadi lebih bernilai baginya.

Berdasarkan penjelasan tentang faktor pendorong perilaku sosial dapat diketahui bahwasanya setiap tindakan seseorang yang dilakukan atas dasar untuk mendapatkan sebuah ganjaran atau keuntungan bagi dirinya dan untuk menjauhi hukuman atau kerugian pada dirinya. Semakin tindakan tersebut memberikan ganjaran yang menguntungkan dirinya maka seseorang akan semakin sering melakukan tindakan tersebut. Jika tindakan tersebut merugikan maka ia akan menjauhi tindakan tersebut atau melakukan suatu tindakan yang nantinya hasil dari tindakanya akan membuatnya lebih bernilai. Semua faktor-faktor pendorong ini dipengaruhi oleh ganjaran atau keuntungan yang diterima dan hukuman atau kerugian yang akan didapatkan seseorang.

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 22

Perilaku sosial seseorang yang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok yang lainnya. "Perilaku sosial seseorang dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antarpribadi. Yang meliputi : Kecenderungan perilaku peran, Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial, Kecenderungan perilaku ekspresif".<sup>15</sup>

Kecenderungan perilaku peran merupakan kecenderungan yang mengacu kepada tugas, kewajiban, dan posisi yang dimiliki oleh individu. Kecenderungan ini terdiri dari Sifat pemberani dan pengecut, secara sosial Sifat berkuasa dan sifat patuh, Sifat inisiatif secara sosial dan pasif, Sifat mandiri dan bergantung.<sup>16</sup>

Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial merupakan kecenderungan yang berhubungan terhadap kesukaan, kepercayaan terhadap individu lain. Kecenderungan ini terdiri dari Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain, Suka bergaul dan tidak suka bergaul, Sifat ramah dan ramah, Simpatik atau tidak simpatik.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Bambang Syamsul Arifin, *Op.Cit.*, pp.10-11

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 10

<sup>17</sup> *Ibid.*, pp. 10-11

Kecenderungan perilaku ekspresif merupakan kecenderungan yang berhubungan dengan ekspresi diri dengan menampilkan kebiasaan-kebiasaan yang khas. Kecendrungan ini terdiri dari Sifat suka bersaing tidak (kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama), Sifat agresif dan tidak agresif, Sifat kalem atau tenang secara sosial, Sifat suka pamer atau menonjolkan diri.<sup>18</sup>

Berdasarkan penjabaran-penjabaran diatas, maka perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang terjadi dalam situasi sosial, yang tampak dalam pola respon antarorang, yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antarpribadi dan ditunjukkan dengan berbagai cara serta mempunyai tujuan tertentu yang terwujud dengan jelas.

## **2. Permainan Kelompok**

### **a. Permainan**

Permainan merupakan salah satu media atau metode yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual dan spiritual seseorang. Dengan permainan seseorang dapat mengenal lingkungan, berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain, melatih kemampuan motorik serta mengembangkan emosi dengan baik.

Menurut Huizinga “Permainan adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dilakukan dalam batas-batas, tempat, dan waktu yang telah ditentukan,

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 11



dan diiringi oleh perasaan senang dan tegang”.<sup>19</sup> dari kutipan tersebut dapat diartikan bahwasanya permainan itu dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan untuk mengikuti permainan dan adanya aturan-aturan yang berlaku dalam permainan baik aturan yang mencakup tempat permainan maupun waktu permainan serta menimbulkan perasaan senang dan tegang saat melakukan permainan tersebut.

Menurut Atik Soepandi “Permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat”.<sup>20</sup> Artinya permainan merupakan suatu kegiatan yang bisa dilakukan dengan mempergunakan alat-alat tertentu ataupun tidak menggunakan alat dengan tujuan menghibur hati atau mencari kesenangan.

Schaller dan Lazarus menerangkan bahwa “permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat”.<sup>21</sup> orang yang sudah merasa jenuh dan akan melakukan permainan untuk melepaskan kejenuhan yang ia miliki, karena ketika melakukan permainan ia mengistirahatkan sejenak pikirannya sehingga ia dapat mengembalikan lagi kesegaran jasmani dan rohaninya.

---

<sup>19</sup> R.S. Harisenjaya *Paduan Tehnik Olahraga Permainan Tanpa Alat* (Bandung: Refika aditama 2007), p. 1

<sup>20</sup> Nofi Marlina Siregar, *Bahan Ajar Teori Bermain*, 2013, pp. 137-138

<sup>21</sup> Nofi Marlina Siregar, *Op.cit.*, p.4

Pellegrini dan Saracho menyatakan bahwasanya permainan memiliki beberapa sifat. Pertama “permainan dimotivasi secara personal karena memberi kepuasan”.<sup>22</sup> Dengan kata lain setiap permainan bisa berjalan apabila mendapatkan dorongan dari setiap individu yang terlibat. Kedua “pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) daripada tujuan yang dicapai”.<sup>23</sup> Artinya setiap individu yang mengikuti permainan lebih fokus dalam menikmati dan menghargai proses dalam menyelesaikan permainan daripada hasil permainan tersebut. Ketiga “aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral”.<sup>24</sup> Artinya permainan bisa memiliki maksud yang berlawanan dengan prosesnya.

Keempat “permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya”.<sup>25</sup> Maksudnya aturan yang ada dalam permainan dibuat dan disetujui oleh individu yang terlibat. Kelima “permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemain”.<sup>26</sup> Dengan kata lain permainan akan berjalan dengan baik apabila setiap pemain bersungguh-sungguh dalam mengikuti permainan tersebut.

---

<sup>22</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva Press, 2011) p. 28

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 28

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 28

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 28

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 28

Selain memiliki beberapa sifat permainan juga memiliki keragaman dalam aktivitasnya, ragam permainan pada dasarnya dibedakan menjadi dua yaitu permainan aktif dan permainan pasif.

Permainan aktif adalah aktivitas bermain di mana pelakunya secara aktif melakukan gerak fisik, seperti berlari, memanjat, berjalan, dan sebagainya. Sementara, pada permainan pasif pelakunya cenderung sangat sedikit melakukan gerakan fisik yang berarti. Contohnya adalah menonton televisi, mendengarkan radio, membaca, dan lain-lain.<sup>27</sup>

Menurut Karl Groos permainan mempunyai tugas biologik yang mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk hidup yang akan datang.<sup>28</sup> dari kutipan tersebut bahwasanya dalam permainan tidak hanya bertujuan untuk mencari kesenangan saja tetapi permainan juga sebagai media untuk mempelajari nilai-nilai tertentu seperti kepemimpinan, kerjasama, dan kedisiplinan untuk kehidupan yang akan datang.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela, diatur oleh aturan-aturan tertentu, dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat dan dilakukan diwaktu senggang serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran nilai-nilai untuk kehidupan yang akan datang.

---

<sup>27</sup>Pepen Supendi Dan Nurhidayat, *50 Permainan Indoor Dan Outdoor Mengasyikan* (Jakarta:Penebar Plus 2016) pp.9-10

<sup>28</sup> Nofi Marlina Siregar, *Op.cit.*, p.5

## **b. kelompok**

Manusia pada merupakan makhluk sosial yang pada umumnya hidup saling membutuhkan satu sama lain yang berarti manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia harus berinteraksi dan bersosialisasi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Dengan kata lain manusia ditakdirkan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat agar tercapainya kebutuhan hidup tersebut.

Kelompok merupakan sekumpulan orang akan tetapi tidak semua sekumpulan orang bisa dikatakan sebagai suatu kelompok seperti contohnya adalah kerumunan(crowd). kerumunan belum bisa dikatakan kelompok jika mereka yang berkumpul belum mengenal tatap muka sebelumnya. menurut George Homan

Kelompok adalah sejumlah orang yang berkomunikasi satu sama lain dalam frekuensi tinggi pada jangka waktu tertentu dan hanya terdiri dari beberapa orang saja sehingga masing masing mampu berkomunikasi dengan semua orang lain tanpa lewat seseorang melainkan melalui komunikasi tatap muka<sup>29</sup>

Artinya bahwa kelompok adalah sejumlah orang yang berkomunikasi satu sama lain pada jangka waktu tertentu dan hanya terdiri dari beberapa orang saja. Karena beragamnya jenis kelompok, untuk mendefinisikannya tidaklah mudah maka dari itu Johnson mengidentifikasikan sedikitnya tujuh jenis deinisi yang penekanannya berbeda-beda. Yang pertama “kelompok

---

<sup>29</sup> M.Jacky, *Op.Cit.*, p.39

adalah kumpulan individu yang saling berinteraksi”.<sup>30</sup> Artinya kelompok terbentuk dari individu-individu yang saling berinteraksi satu sama lain. Yang kedua “kelompok adalah satuan (unit) sosial yang terdiri atas dua orang atau lebih yang melihat diri mereka sendiri sebagai bagian dari kelompok itu”.<sup>31</sup> maksudnya anggota kelompok sadar dan mempunyai pandangan bersama akan hubungan mereka dengan anggota kelompok yang lain.

Yang ketiga “kelompok adalah sekumpulan individu yang saling tergantung”.<sup>32</sup> Artinya kelompok itu terbentuk dengan adanya sebuah ketergantungan dikarenakan adanya batasan-batasan yang bisa dilakukan oleh anggotanya. Yang keempat “kelompok adalah kumpulan individu yang bersama-sama bergabung untuk mencapai satu tujuan”.<sup>33</sup> Dengan kata lain kelompok menjadi suatu sarana untuk saling membantu satu sama lain demi mencapai tujuan anggotanya masing-masing. Yang kelima “kelompok adalah kumpulan individu yang mencoba untuk memenuhi beberapa kebutuhan melalui penggabungan diri mereka”.<sup>34</sup> Maksudnya kelompok terbentuk dengan adanya anggota-anggota yang dimana dengan kehadiran dirinya dapat membantu memenuhi kebutuhan anggota lainnya.

---

<sup>30</sup> Sarlito Wirawan Sarwono *Psikologi Sosial: Psikologi Kelompok Dan Psikologi Terapan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005) p. 4

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 4

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 4

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 4

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 4

Yang keenam “kelompok adalah kumpulan individu yang interaksinya diatur (distrukturkan) oleh atau dengan seperangkat peran dan norma”.<sup>35</sup> Artinya kelompok itu terbentuk dengan adanya aturan-aturan dan seprangkat peran yang mengatur bagaimana cara anggota berinteraksi satu sama lain demi kebaikan kelompok tersebut. Yang ketujuh “kelompok adalah kumpulan individu yang saling mempengaruhi”.<sup>36</sup> Maksudnya kelompok disini terbentuk karena adanya individu yang dipengaruhi dan individu yang mempegaruhi namun bersifat saling menguntungkan semua individu.

Berdasarkan penjabaran tentang tujuh definisi diatas dapat disimpulkan bahwasanya kelompok adalah sekumpulan dua orang atau lebih yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi dengan diatur oleh norma dan peran yang terbentuk karena adanya suatu tujuan tertentu dan saling terikat satu dengan lainnya.

Jadi, permainan kelompok adalah suatu permainan yang dimainkan dengan jumlah orang tertentu, dilakukan secara sukarela, adanya aturan-aturan, menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat dan dilakukan diwaktu senggang serta sebagai media pembelaran nilai-nilai tertentu.

Banyak contoh-contoh permainan yang dilakukan secara kelompok yang sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial suatu individu seperti: *opposite*, *transfer ring*, tali kusut dan lain sebagainya. Dari permainan-

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 4

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 4

permainan tersebut akan membuat para peserta senang dan tanpa sadar mereka akan membuka diri dalam bersosialisasi dengan teman lain sehingga terjadi interaksi yang lebih banyak dari biasanya.

*Opposite* merupakan salah satu permainan yang dilakukan secara kelompok atau lebih dari satu orang. Permainan ini dilakukan dengan cara siswa membentuk lingkaran besar dan saling berpegangan tangan pada posisi awalnya. Kemudian akan diberikan instruksi kiri, kanan, depan, dan belakang. Apabila ada instruksi kiri maka para siswa harus melompat ke arah kiri apabila ada instruksi kanan maka melompat ke arah kanan. Permainan dimulai dengan satu instruksi dan berlanjut hingga empat instruksi setelah itu ditingkatkan lagi kesulitannya dengan membalik instruksi jadi apabila ada instruksi kanan para siswa harus melompat ke arah kiri.

Permainan selanjutnya adalah *transfer ring*. Permainan ini menggunakan alat yaitu sebuah tali yang sudah diikat berbentuk lingkaran. Permainan ini bisa dilakukan dengan berbagai cara pertama, para siswa berdiri dan membentuk lingkaran sambil berpegangan tangan. Tugas mereka adalah memindahkan tali tersebut dari siswa ke siswa tanpa melepas dan menggunakan tangan. Kedua, para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok lalu membentuk sebuah barisan dengan memegang pundak teman didepannya. setiap kelompok diberikan sebuah tali yang telah diikat berbentuk lingkaran. Tugas setiap kelompok yaitu memindahkan tali tersebut dari siswa yang berada didepan hingga siswa yang berada dibelakang.

Ketiga dilakukan secara estafet seperti cara yang kedua hanya saja kali ini siswa yang sudah memindahkan tali berpindah posisi kebelakang, hal ini dilakukan sampai barisan siswa melewati garis yang telah ditentukan.

Permainan diatas merupakan beberapa contoh permainan kelompok yang bisa berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa. Hal ini dikarenakan permainan tersebut bisa memicu terjadinya interaksi diantara siswa yang terlihat dalam hal kerja sama dan komunikasi untuk menyelesaikan tantangan dari permainan tersebut.

### **3. Karakteristik Siswa MAN**

Madrasah Aliyah Negeri atau yang biasa di singkat menjadi MAN merupakan sekolah berbasis agama islam. Disini siswa akan belajar ilmu agama islam lebih banyak dan lebih mendalam daripada sekolah normal pada umumnya. Dengan tujuan memperluas pemahaman dan wawasan tentang agama sehingga siswa tidak hanya menguasai pengetahuan dalam bidang akademik akan tetapi juga menguasai pengetahuan dalam bidang agama.

MAN 1 Kota Bekasi berdiri pada tahun 1984 berawal dari gagasan Dep. Agama Bekasi yang ingin mendirikan madrasah setingkat SMA di Kota Bekasi. Pada awal berdirinya MAN 1 Kota Bekasi merupakan madrasah villiall yang menginduk pada Madrasah Aliyah Negeri Kab. Subang. Pada saat masih berstatus sebagai madrasah villiall MAN 1 Kota Bekasi belum



memiliki ruang/ lokal untuk proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga proses belajar mengajar pada saat itu dilaksanakan di MTs Negeri Bekasi yang sudah terlebih dahulu berdiri dan dilaksanakan pada siang hari bergantian dengan kegiatan KBM siswa MTs.

Pada tanggal 03 Januari 1993 bertepatan dengan Hari Amal Bakti (HAB) Departemen Agama yang ke-47 MAN 1 Kota Bekasi resmi diakui sebagai Madrasah Aliyah Negeri berdasarkan SK Menteri Agama Nomor : SK.Wi/II/KP.07.6/0106/2001 dengan nama awal Madrasah Aliyah Negeri Bekasi dan menempati lokasi di perumahan Wisma Asri Kel. Teluk Pucung Bekasi Utara dengan status Hak Guna Pakai dari Pemerintah Kota Bekasi seluas 7.000 m<sup>2</sup>. Pada tahun 2000 MA Negeri Bekasi berubah nama menjadi MA Negeri 1 Kota Bekasi sehubungan dengan adanya pemekaran Wilayah Bekasi menjadi Kabupaten dan Kota. Visi MAN 1 Kota Bekasi adalah unggul dalam prestasi, teladan dalam imtaq dan akhlak, serta pelopor dalam mewujudkan masyarakat madani.

Siswa MAN rata-rata berada pada usia antara 15-18 tahun. Inti dari periode usia ini adalah pembentukan identitas diri sendiri. Hal ini biasanya bersamaan dengan konflik-konflik dalam situasi-situasi keluarga karena siswa mencoba melepaskan diri dari keluarga yang dengan cara ini membangun identitasnya sendiri. Pada masa ini siswa memiliki banyak perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan yang akan menjadi bekal siswa untuk hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Beberapa perkembangan yang terjadi oleh siswa pada masa remaja antara lain adalah membentuk hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mulai aktif melaksanakan kewajiban dan meminta apa yang menjadi haknya, menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya, mempersiapkan karir dimasa yang akan datang, mempersiapkan perkawinan dan keluarga, memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

Sekolah menjadi salah satu tempat yang mendukung untuk semua perkembangan yang diperlukan oleh siswa. Dengan mengikuti pendidikan yang ada di sekolah, siswa akan mendapatkan banyak perkembangan dan bekal dari pendidikan yang diajarkan oleh gurunya maupun diajarkan oleh lingkungan sekitar. Sekolah menjadi media dimana para siswa untuk bisa saling berinteraksi membina hubungan baik dengan siswa lain dan membentuk identitas diri. Dengan bersosialisasi di lingkungan sekolah siswa akan mendapatkan banyak relasi yang diperlukan untuk membantu mencapai tujuan dimasa yang akan datang dan menunjukan keberadaannya di lingkungan sekolah.

Perkembangan tersebut merupakan perkembangan yang sedang terjadi pada siswa kelas XI IPA 2 MAN 1 Kota Bekasi. Para siswa mulai memikirkan kehidupan yang diinginkan dan meningkatkan kemampuan yang

mereka miliki untuk tujuan karir masa datang. Para siswa mulai mencari dan mengumpulkan segala informasi yang diperlukan, menggunakan segala sumber yang ada disekitar mereka, dan berkonsultasi dengan yang lain, mengkoordinasikan kelas yang telah diseleksi dengan tujuan karir, mengidentifikasi persyaratan pendidikan spesifik yang diperlukan untuk mencapai tujuan, mengklarifikasi nilai-nilai pada diri sebagai suatu hal yang berhubungan dengan pekerjaan dan waktu luang.

Setiap siswa memiliki sifat dan perilaku yang berbeda-beda dalam menentukan bagaimana cara menanggapi suatu kejadian dalam bersosialisasi. Perbedaan tersebut merupakan identitas diri individu yang membedakan dirinya dengan individu lain, sehingga individu lain dapat mengenalnya. Ada beberapa siswa yang mudah dan lebih berani melakukan interaksi dengan siswa lain dan guru-guru di sekolah, dan ada siswa yang lebih suka diam tanpa banyak melakukan interaksi. Selain itu ada beberapa siswa yang begitu antusias ikut serta dalam berbagai kegiatan di sekolah seperti kegiatan ekstrakurikuler, dan ada juga yang tidak memiliki minat untuk berpartisipasi dalam kegiatan sekolah.

Jadi yang dimaksud karakteristik siswa MAN adalah masa dimana siswa mulai membentuk identitas diri, serta terjadi banyak sekali perkembangan yang cukup signifikan akan tetapi perkembangan itu juga dibarengi dengan masalah-masalah dalam kehidupan sosialnya salah satunya perilaku yang membatasi diri dalam bersosialisasi.

Maka dengan melalui kegiatan permainan kelompok ini diharapkan dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan rasa keterbatasan diri individu dalam hal berinteraksi, berteman dan hidup berkelompok guna memiliki perilaku sosial yang baik.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Iqbal Hambali dengan Judul “Pengaruh *Outdoor Games Activities* Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas XI IA2 DI SMAN 17 Kabupaten Tangerang.”<sup>37</sup> Hasilnya menunjukkan bahwa outdoor games activities dapat meningkatkan sikap sosial siswa pada kelas XI IA2 SMA negeri 17 kabupaten tangerang.

Berhubungan dengan permainan kelompok penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Revi Octrianico dengan judul “Pengaruh Permainan Kelompok Dalam Mereduksi Tingkat Kejenuhan Latihan Pada Ekstrakurikuler Futsal SMAN 2 Cibinong, Kabupaten Bogor.”<sup>38</sup> Hasilnya menunjukkan bahwa permainan kelompok ternyata mampu berperan mereduksi kejenuhan latihan.

---

<sup>37</sup> Iqbal Hambali Pengaruh Outdoor Games Activities Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas XI IA2 DI SMAN 17 Kabupaten Tangerang, (Jakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2014).

<sup>38</sup> Muhammad Revi Octrianico Pengaruh Permainan Kelompok Dalam Mereduksi Tingkat Kejenuhan Latihan Pada Ekstrakurikuler Futsal SMAN 2 Cibinong, Kabupaten Bogor, (Jakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2016).

### **C. Kerangka Teoretik**

Perilaku sosial merupakan suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. perilaku sosial terjadi dalam situasi sosial, yang tampak dalam pola respon antarorang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antarpribadi. Perilaku sosial identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain pihak-pihak yang terlibat yang kemudian berorientasi pada perilaku yang sama.

Perilaku sosial yang dimiliki oleh setiap orang itu berbeda-beda hal ini terjadi dikarenakan faktor-faktor pembentuk perilaku sosial seseorang berbeda-beda. Faktor-faktor pembentuk ini berkaitan dengan latar belakang kehidupan seseorang. Sehingga dengan mengamati perilaku sosial seseorang dalam bersosialisasi dapat memberikan informasi-informasi yang berkaitan tentang latar belakang kehidupan orang tersebut.

Selain faktor pembentuk dalam perilaku sosial terdapat juga faktor pendorong dalam terjadinya perilaku sosial seseorang. faktor pendorong ini merupakan faktor yang menentukan seseorang untuk melakukan pengulangan terus menerus terhadap suatu perilaku tertentu dalam bersosialisasi. faktor-faktor pendorong ini dipengaruhi oleh ganjaran atau keuntungan yang diterima dan hukuman atau kerugian yang akan didapatkan seseorang.

Perilaku sosial seseorang yang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok yang lainnya.

Permainan merupakan salah satu kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah tanpa adanya paksaan. dengan permainan setiap orang bisa mendapatkan kesenangan, informasi, pengetahuan dan dapat bersosialisasi dengan orang-orang disekitar kita.

Permainan tidak hanya digunakan sebagai media untuk mencari kesenangan atau sekedar rekreasi semata tetapi permainan juga bisa digunakan sebagai media belajar atau metode untuk membentuk dan merubah perilaku serta kepribadian seseorang.

Melalui permainan kelompok ini diharapkan siswa bisa mendapatkan pengalaman-pengalaman yang berguna bagi dirinya, bisa melepaskan segala perasaan atau emosi yang berada pada dirinya melalui cara yang positif, bisa lebih aktif lagi dalam berinteraksi dan komunikasi baik dengan teman sekelas, kakak-kakak kelas, dan guru-gurunya, dan dapat meningkatkan pola pikir anak dalam bersosialisasi dengan orang lain. Serta memberikan pelajaran bagaimana cara untuk berperilaku dan mengendalikan perilaku mereka di masyarakat.

**D. Hipotesis penelitian**

Berdasarkan deskripsi konseptual, penelitian yang relevan, dan kajian teoretik tersebut diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “diduga terdapat pengaruh permainan kelompok terhadap perilaku sosial pada siswa MAN 1 Kota Bekasi.”