

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain merupakan salah satu bentuk dari aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan rasa kesenangan. Sebuah permainan itu sendiri biasanya dilakukan di saat seseorang memiliki waktu luang. Permainan sering kali dihubungkan dengan anak-anak. Hal tersebut dikarenakan aktivitas yang dilakukan oleh anak sebagian besarnya berbentuk permainan. Namun tidak menutup kemungkinan juga bahwa sebuah permainan dilakukan oleh orang-orang dewasa.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat unsur keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, dilakukan tanpa adanya paksaan dan bertujuan untuk mendapatkan kesenangan di waktu luang. Permainan itu sendiri cukup berpengaruh terhadap perkembangan jiwa anak, sehingga perlu adanya kesempatan dan sarana bagi anak untuk melakukan sebuah permainan (Ahmadi, 1991, pp. 69–70). Berdasarkan pengertian di atas, permainan merupakan sebuah hal yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan rasa senang dan dilakukan tanpa adanya paksaan.

Bermain dilakukan tanpa adanya paksaan atau secara sukarela (Latif, 2020). Hal tersebut menjelaskan bahwa seseorang yang bermain murni untuk mencari sebuah kesenangan saja. Bermain juga dapat dijadikan sarana bagi anak untuk bisa mengenali dirinya, melatih kemampuan indera dan motoriknya, serta membangun kehidupan sosial dengan sesama. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan

oleh Bete & Saidjuna (2022) yang menemukan fakta bahwa permainan bentengan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa kelas VI di SD GMT Kolhua telah meningkatkan perilaku peserta didik dalam hidup bersosial serta kerja sama peserta dalam menyelesaikan permainan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik.

Selain itu, dengan adanya kegiatan bermain juga dapat menumbuhkan kemampuan kreatif pada anak. Elizabeth Hurlock menjelaskan bahwa bermain dapat menumbuhkan rasa kreatif anak terutama saat menerima tantangan untuk bisa menyelesaikannya dengan cara-cara yang baru (Hurlock, 2000, pp. 10–11). Kemampuan kreatif sangat dibutuhkan di semua bidang kegiatan manusia, baik di dalam keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Oleh karena itu kreativitas penting untuk ditanamkan dan ditumbuhkan pada anak sejak usia dini. Tingkat kreativitas yang tinggi juga dapat membantu anak dengan mudah untuk menyelesaikan berbagai masalah yang muncul, karena mampu menciptakan ide-ide baru, memiliki daya imajinasi yang baik, juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kreativitas merupakan sebuah aktivitas kognitif untuk menghasilkan cara pandang baru dalam menghadapi situasi yang ada (Suryana, 2016).

Bakat kreatif sebenarnya dimiliki oleh setiap anak, namun perkembangannya sangat bergantung pada lingkungan dimana anak tersebut berada. Kreativitas dapat didorong, dipupuk, dan ditemukan kembali melalui praktik pedagogis. Berbagai kalangan telah melakukan berbagai upaya untuk merangsang kreativitas anak, seperti melalui mendengarkan musik atau menonton video, membaca buku, bercerita, dan berbagai permainan konstruktif yang dapat

membantu mengembangkan kreatif anak. Karena dari permainan itu sendiri, anak-anak bisa mengembangkan imajinasi, meningkatkan kesenangan dan kepuasan serta melatih cara anak dalam berperilaku dengan lingkungannya seperti kepercayaan diri, cara berinteraksi yang baik (sopan santun), penyaluran energi emosional, perkembangan moral serta kepribadian. Permainan dapat dibedakan menjadi permainan berkelompok dan permainan individual.

Permainan individual merupakan permainan yang dilakukan secara tunggal atau sendiri. Sementara permainan berkelompok biasanya dimainkan oleh lebih dari dua individu yang saling berinteraksi satu dengan yang lain. Konsep kelompok berarti memiliki ciri-ciri seperti dua orang atau lebih, adanya interaksi antar anggotanya, memiliki tujuan atau sasaran, memiliki struktur dan pola hubungan yang membentuk satu kesatuan. Berdasarkan pengertian di atas, permainan berkelompok dapat diartikan sebagai aktivitas yang menimbulkan rasa senang, dilakukan secara bersama-sama, dan dibutuhkan adanya kerja sama serta interaksi dari masing-masing individu.

Selain sebagai sarana olahraga bagi anak, permainan berkelompok juga memiliki berbagai manfaat lainnya. Permainan berkelompok dapat dijadikan sebagai salah satu sarana *refreshing* sehingga anak bisa merasakan kegembiraan. Permainan berkelompok juga bisa dijadikan sebagai salah satu sarana bagi anak untuk saling bekerja sama dengan orang di sekitarnya.

Permainan berkelompok juga sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan atau kreativitas anak tersebut. Selanjutnya, permainan berkelompok tentu juga bisa dijadikan sebuah pembelajaran bagi anak untuk menumbuhkan

perilaku sosial yang baik terhadap orang lain. Anak dilatih tentang cara berinteraksi dengan temannya, cara bertutur kata yang baik, cara anak mengatur emosinya, dan sikap berani mengemukakan pendapat yang dimilikinya.

Perilaku sosial dapat diartikan sebagai tingkah laku sosial yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial itu sendiri, seperti cara bertatakrama, memiliki nilai sopan santun, dan mematuhi aturan-aturan yang berlaku baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun di sekolah (Oktaviyanti et al., 2016). Penilaian terhadap siswa dalam bertatakrama, memiliki nilai sopan santun, dan mentaati peraturan dapat terlihat dari kebiasaan mereka sehari-hari. Berdasarkan pengertian di atas, perilaku sosial merupakan sebuah tindakan yang dilakukan seseorang dan berhubungan dengan nilai-nilai sosial. Perilaku sosial yang baik bisa ditanamkan sejak usia dini apabila ditanamkan secara terus-menerus.

Menurut Pierre Bourdieu dalam buku arena produksi kultural, sebuah kajian sosiologi budaya, kebiasaan atau *habbit* merupakan nilai sosial yang tercipta dari hasil sosialisasi nilai-nilai yang berlangsung dalam kurun waktu lama sehingga berubah menjadi sebuah cara berpikir dan pola perilaku yang menjadikan hal tersebut sebuah kebiasaan dalam diri manusia tersebut (Bourdieu, 2010). Sejalan dengan teori tersebut, pengaruh eksternalisasi yang dirasakan juga ikut ambil bagian dalam pembentukan perilaku sosial siswa, salah satunya dari sebuah permainan sederhana yang ada kita dapat melihat dan melatih siswa untuk bisa berperilaku sosial yang lebih baik dengan teman sekolahnya. Hal yang dapat dipelajari oleh siswa itu sendiri yakni nilai bertutur kata yang sopan, bekerja sama

dengan temannya, mengurangi rasa egois yang ada, dan mentaati peraturan dari permainan yang ada.

Sesuai dengan apa yang menjadi pemikiran dari Pierre Bourdieu tentang perilaku sosial anak yang dapat muncul dari faktor internal dan eksternal, perilaku sosial siswa di SDN Rawa Bunga 11 tidak hanya muncul dari dalam diri siswa saja, melainkan faktor dari luar (lingkungan sekolah) juga ikut berperan penting untuk mewujudkan perilaku sosial yang positif. Berdasarkan hasil observasi juga menyatakan bahwa masih kurangnya pemahaman siswa terkait dengan permainan berkelompok itu sendiri. Hal ini menggugah minat peneliti untuk membahasnya. Hal ini didukung dari wawancara dengan kepala sekolah SDN Rawa Bunga 11 yang menjelaskan bahwa minat siswa terhadap permainan berkelompok sangat kurang dikarenakan minat sosialisasi siswa terhadap teman sebaya masih rendah, hal ini khususnya terjadi pada siswa kelas 6. Bahkan penelitian yang dilakukan oleh (Meutia et.al., 2020) menemukan fakta bahwa sosialisasi siswa di SD Negeri Ujong Tanjung dengan lingkungan terganggu sehingga menyebabkan siswa tidak peduli dengan kehidupan sekitar. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Santi et.al., 2021) yang menemukan bahwa enam anak di sekolah dasar kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar padahal anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi sehingga dapat membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta bekerjasama dalam kelompok.

Penelitian tentang model permainan berkelompok sudah pernah dilakukan sebelumnya seperti penelitian (Nisa Shabiroh, 2021) tentang model permainan kelompok untuk anak usia 6-8 tahun. Dari hasil penelitian tersebut, dapat ditarik

kesimpulan bahwa model permainan berkelompok dapat menumbuhkan sikap kerja sama pada anak dengan sesama temannya. Penelitian ini belum memiliki fokus permasalahan yang membahas tentang perilaku sosial anak.

Penelitian (Achmad Febri & Sasminta Christina, 2017) tentang pengaruh permainan kecil berkelompok terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dari hasil penelitian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belum adanya sikap kerja sama yang dapat ditanamkan kepada siswa selama penelitian tersebut dilakukan. Hal itu dikarenakan, banyak siswa yang memiliki sikap pemalu dan individualis, waktu yang terbatas serta fasilitas lapangan yang kurang memadai selama penelitian dilakukan.

Penelitian dari (Ade Hilsa Suhania, 2021) tentang model permainan berkelompok dalam peningkatan gerak dasar lokomotor untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. Dari hasil penelitian tersebut, peneliti hanya mengambil peranan permainan berkelompok terhadap gerak lokomotor yang bisa di dapatkan oleh anak itu sendiri. Penelitian ini juga belum membahas fokus pembahasan tentang perilaku sosial anak.

Dari beberapa penelitian serupa, menurut saya model permainan berkelompok itu sendiri dapat membentuk perilaku sosial anak. Hal tersebut dikarenakan anak akan belajar berinteraksi dengan sesamanya. Anak dapat belajar bertutur kata yang sopan, dapat berinteraksi dengan baik dengan sesama temannya, bekerja sama, dan bisa belajar mematuhi peraturan yang ada. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang dilakukan secara mendalam tentang Pengembangan Model Permainan Berkelompok untuk Membentuk

Perilaku Sosial Anak pada Siswa Kelas 6 SD. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keterbaruan menyangkut substansi yang meliputi model permainan kelompok untuk melatih perilaku sosial anak.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Cara menerapkan nilai-nilai perilaku sosial positif kepada siswa SD kelas 6.
2. Manfaat model permainan berkelompok terhadap pembentukan perilaku sosial siswa SD kelas 6.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi dengan masalah yang difokuskan pada “Pengembangan Model Permainan Berkelompok untuk Membentuk Perilaku Sosial Anak pada Siswa Kelas 6 SD”.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah yaitu,

1. Bagaimana model permainan berkelompok dapat membentuk perilaku sosial anak SD kelas 6?
2. Apa manfaat dari model permainan berkelompok terhadap pembentukan perilaku sosial anak SD kelas 6?

### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat memberikan pengetahuan yang cukup signifikan sebagai pengetahuan di bidang olahraga rekreasi, khususnya untuk memahami Pengembangan Model Permainan Berkelompok untuk Membentuk Perilaku Sosial Anak pada Siswa Kelas 6 SD.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, dapat membantu untuk bisa memiliki lulusan siswa yang berperilaku sosial positif.
- b. Bagi Siswa, dapat membentuk perilaku sosial anak yang positif seperti cara bertatakrama yang baik, bertutur kata yang sopan, melakukan interaksi yang baik dengan temannya, belajar bekerja sama, dan mematuhi peraturan-peraturan yang ada di sekitarnya.
- c. Bagi peneliti berikutnya, dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk topik pembahasan serupa pada masa yang akan datang.

