

## PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *SOFTGAME* TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA

Ismail Hasan Muttaqien<sup>1</sup>, Nuryadi<sup>2</sup>, Yusup Hidayat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung  
Email: [ismail@upi.edu](mailto:ismail@upi.edu)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perilaku sosial antara kelompok siswa yang diterapkan permainan *softgame* dan kelompok siswa yang diberikan perlakuan konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain “*Pretest-Posttest Control group design*” dengan alat pengumpulan data berupa angket perilaku sosial. Subjek penelitian yaitu siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lembang yang mengikuti ekstrakurikuler Taekwondo yang terdiri dari 30 siswa terbagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok permainan *softgame* dan kelompok konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh dari penerapan permainan *softgame* terhadap peningkatan perilaku sosial siswa pada kelompok permainan *softgame*. Sedangkan pada kelompok konvensional tidak berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa. Maka, kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini bahwa penerapan permainan *softgame* berpengaruh terhadap peningkatan perilaku sosial siswa.

**Kata kunci:** permainan, permainan *softgame*, perilaku sosial

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the increase in social behavior between groups of students who were applied softgame and groups of students who were given conventional treatment. This research is an experimental study using the design of "Pretest-Posttest Control Group Design" with data collection tools in the form of a social behavior questionnaire. The research subjects were students at Lembang 1 Junior High School which took part in Taekwondo's extracurricular activities consisting of 30 students divided into two groups, namely the group of softgame and conventional groups. The results showed that there was an effect of the application of softgame games to increasing students' social behavior in the softgame game group. Whereas in conventional groups it has no effect on student social behavior. So, the conclusions obtained in this study that the application of softgame games affects the increase in student social behavior.*

**Keywords:** games, soft game, dan social behavior

## PENDAHULUAN

Ekstrakurikuler merupakan suatu wadah kegiatan dalam memenuhi kebutuhan siswa. Kegiatan ekstrakurikuler dapat dijadikan wadah untuk mengembangkan potensi siswa (Mudzakir & Mubarak, 2020). Selain itu, ekstrakurikuler juga dapat dijadikan wadah bagi pengembangan kepribadian siswa salah satunya yaitu perilaku

sosial. Siswa dapat memunculkan reaksi dan berinteraksi dengan individu lain serta siswa dapat mendukung secara bersama-sama dalam mencapai kesuksesan kegiatan ekstrakurikuler yang siswa tekuni.

Masih banyak siswa yang memunculkan perilaku sosial negatif. Bentuk sosial negatif yang dilakukan seperti membuat gaduh di kelas, mengganggu teman di kelas, berkelahi, mengancam dan berkata-kata kotor serta mencontek pekerjaan temannya (Riyani, 2012). Perilaku-perilaku tersebut akan mengakibatkan prestasi siswa kurang optimal. Berdasarkan pengamatan penulis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lembang, masih banyak ditemukan berbagai permasalahan terkait perilaku sosial. Pada kegiatan ekstrakurikuler siswa yang sedang berlangsung, dimana siswa satu sama lain saling acuh. Sebagian besar siswa berhubungan masing-masing dalam memenuhi keperluannya di ekstrakurikuler tersebut. Kemudian kurangnya kerjasama antar siswa juga dirasakan oleh penulis. Dalam membereskan peralatan latihan yang sudah digunakan siswa, hanya beberapa saja yang mempunyai inisiatif untuk merapikan peralatan yang sudah dipakai.

Perilaku ini tentunya harus mendapatkan perhatian karena jika dibiarkan akan berdampak buruk pada kepribadian siswa di masa mendatang. Selain itu, perilaku tersebut bertentangan dengan fungsi dari Taekwondo itu sendiri. Seperti yang disampaikan oleh Tirtawirya, (2005), bahwa etika hidup dalam masyarakat juga diajarkan dalam taekwondo. Taekwondo bukan hanya melatih keterampilan tendangan, tangkisan, pukulan, hindaran, dan lain-lain. Dari pernyataan tersebut, bahwa olahraga ini tidak hanya mengajarkan dalam hal psikomotorik saja, melainkan dari aspek lain juga yakni terutama aspek afektif.

Permainan dapat meningkatkan perilaku sosial siswa. Seperti penelitian yang dilakukan Susanti & Harningtyas, (2019), bahwa melalui permainan engklek, dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak tunagrahita ringan. Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, tapi dalam melakukannya bukan merupakan sebuah kesungguhan (Susanto, 2017). Bigo, Kohnstam, dan Palland (dalam Rois, 2011) mendefinisikan permainan seperti berikut,

Permainan adalah salah satu wahana untuk menggiring anak hidup secara bersama-sama atau bermasyarakat. Anak akan paham dan dapat menghargai dirinya dan temannya. Pada anak yang sedang melakukan aktivitas bermain akan tumbuh kebersamaan yang sangat bagus untuk pembentukan sosialnya. Selanjutnya Rusli Lutan (dalam Sutoyo, 2020), membatasi permainan seperti berikut, Bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan sadar, sukarela, tanpa paksaan serta tak sungguh dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Ditambahkan oleh Cowell dan Honzelt (dalam Khaidir, 2012) yang mengemukakan bahwa untuk menggiring anak kepada tujuan pendidikan, maka harus ada usaha meningkatkan keadaan jasmani, mental, sosial, dan moral anak yang optimal.

Permainan merupakan aktivitas jasmani yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang sifatnya tidak resmi, serta terdapat unsur kesenangan di dalamnya. Permainan merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sadar dimana di dalamnya juga dapat berisikan aspek-aspek tertentu seperti aspek sosial, moral, keberanian, dan kerjasama.

Permainan *softgame* berhubungan dengan *Outbond (Outward Bound)*. Kegiatan *Outbond* bertujuan untuk upaya dalam meningkatkan keterampilan untuk saling bekerja sama satu sama lain dalam menyelesaikan suatu tugas dan yang paling penting untuk membina karakter bangsa bagi siswa (Hakim & Kumala, 2016). *Outbond* merupakan suatu aktivitas jasmani yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang bernilai positif. *Outbond* juga di dalamnya terkandung aspek bermain. Pada saat bermain itulah dimasukkan pesan-pesan moral yang bertujuan untuk melihat diri sendiri berperilaku (Arini, 2018).

Permainan *softgame* termasuk ke dalam permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan bentuk alat atau sarana bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan di dalamnya (M. Fadillah, 2016). Permainan ini tidak perlu memiliki kemampuan tertentu bagi pelakunya. Permainan ini cenderung dapat dilakukan oleh siapa saja terutama siswa.

Manusia mempunyai berbagai peran, yaitu sebagai makhluk individu dan makhluk sosial (Wan Nova, 2015). Manusia satu sama lain akan saling membutuhkan, mempengaruhi, dan berhubungan satu sama lain. Dari hubungan ini, timbul perilaku sosial yang melekat dengan interaksi antar sesama manusia. Perilaku sosial akan ditampilkan pada saat berhubungan dengan sesama manusia dalam lingkungannya. Perilaku sosial adalah tingkah laku sosial yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial seperti sopan-santun, tatakrama, patuh terhadap aturan di sekolah, masyarakat, dan lingkungan keluarga (Yudhistiani, dalam Oktaviyanti, 2016). Perkembangan dan pertumbuhan juga mempengaruhi pada perilaku yang muncul pada diri setiap individu (Suharyat, 2009).

Dari pemaparan di atas, peneliti berasumsi bahwa dengan diterapkannya permainan *softgame* maka perilaku sosial siswa akan meningkat. Dengan dasar bahwa permainan ini di dalamnya terdapat nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat bagi siswa. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *softgame* pada pembelajaran ekstrakurikuler taekwondo terhadap perilaku sosial siswa.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak yang terdiri dari kelompok eksperimen (Permainan *softgame*) dan kelompok kontrol. Semua kelompok diberikan tes awal berupa angket/kuesioner untuk mengukur perilaku sosial awal siswa. Selanjutnya, untuk kelompok eksperimen diberikan perlakuan permainan *softgame*. Sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan seperti kegiatan biasanya (konvensional). Setelah itu, semua kelompok diberikan tes akhir untuk mengukur perilaku sosial setelah diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang tergabung dalam ekstrakurikuler Taekwondo di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lembang yang

berjumlah 30 siswa. Seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian sehingga disebut sampling jenuh. Instrument menggunakan angket perilaku sosial berdasarkan teori Helm dan Turner (2013), yang mengemukakan bahwa perilaku sosial terdiri dari lima dimensi yaitu -Disiplin; -kerja sama (*cooperating*); -menghargai orang lain; -Mampu berbagi; -dan membantu orang lain”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

**Tabel 1. Data *Pretest* dan *Posttest* kelompok *Softgame* dan Konvensional**

Kelompok	Perilaku Sosial		Gain Skor	N
	<i>Pretest</i> ( $\bar{x} \pm S$ )	<i>Posttest</i> ( $\bar{x} \pm S$ )		
<i>Softgame</i>	146,07 ± 10,10	155,73 ± 8,52	9,67	15
Konvensional	147,53 ± 12,14	148,87 ± 10,27	1,33	15

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui nilai rata-rata pretest kelompok *softgame* yaitu 146,07, standar deviasinya yaitu 10,10 dan rata-rata skor post test yaitu 155,73, standar deviasinya yaitu 8,52. Sehingga dapat diketahui gain skor kelompok *softgame* yaitu 9,67. Sedangkan untuk kelompok konvensional, nilai rata-rata pre test yaitu 147,53, standar deviasinya yaitu 12,14 dan rata-rata skor post test yaitu 148,87, standar deviasinya yaitu 10,27. Sehingga dapat diketahui gain skor kelompok konvensional yaitu 1,33.

### Uji Hipotesis pertama

**Tabel 2. Data Ringkas Uji Hipotesis *Paired Sample t test* kelompok *softgame***

Kelompok	Perilaku Sosial		Gain Skor	t hitung	P-value
	<i>Pre test</i> ( $\bar{x} \pm S$ )	<i>Post test</i>			

	$(\bar{x} \pm S)$		/Sig.		
<i>Softgame</i>	146,07 ± 10,10	155,73 ± 8,52	9,67	14,055	0,000

Dari data di atas, skor t hitung 14,055 > t tabel (df=14, alpha 0,05) adalah 2,144. Serta, skor signifikansinya 0,000 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan H1 diterima maka ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan *softgame* terhadap perilaku sosial siswa.

### Uji Hipotesis Kedua

**Tabel 3. Data Ringkas Uji Hipotesis Paired Sample t test kelompok konvensional**

Kelompok	Perilaku Sosial		Gain Skor	t hitung	P-value /Sig.
	Pretest (x ± S)	Posttest (x ± S)			
<b>Konvensional</b>	147,53 ± 12,14	148,87 ± 10,27	1,33	1,55	0,143

Dari data di atas, skor t hitung 1,55 > t tabel (df=14, alpha 0,05) adalah 2,144. Serta, skor signifikansinya 0,143 > 0,05 sehingga Ho diterima dan H1 ditolak maka tidak ada pengaruh yang signifikan dari perlakuan konvensional terhadap perilaku sosial siswa.

### Uji Hipotesis Ketiga

**Tabel 4. Data Ringkas uji independent sample t test**

Kel.	Beda	t hitung	p-value /sig.
Eksp. ( $\bar{x} \pm S$ )	Kontr. ( $\bar{x} \pm S$ )		

9,67 ± 2,66                      1,33 ± 3,33                      8,34                      7,567                      0,000

---

Berdasarkan data di atas, skor t hitung 7,567 > t tabel (df=14, alpha 0,05) adalah 2,045. Serta, skor signifikansinya 0,000 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan H1 diterima maka ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan *softgame* terhadap peningkatan perilaku sosial siswa dibandingkan dengan perlakuan yang diberikan kepada kelompok konvensional.

### PEMBAHASAN

Permainan *softgame* dimaknai sebagai suatu kegiatan aktivitas jasmani yang terkandung nilai pendidikan yang dapat meningkatkan perilaku sosial individu. Aktivitas ini merupakan wadah bagi individu dalam membentuk karakter yang positif. Perilaku-perilaku yang baik akan terbentuk dengan melakukan aktivitas ini. Individu akan saling menghargai satu sama lain, dan juga terbentuknya kebersamaan yang dapat mengantarkan siswa tumbuh keterampilan sosialnya. Perilaku-perilaku ini tidak hanya dimunculkan pada permainan berlangsung, tetapi juga pada saat siswa berada di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dengan melakukan permainan *softgame* yang difasilitasi dengan baik, siswa akan terbiasa untuk melakukan hal positif sesuai nilai yang terkandung dalam permainan itu sendiri. Dengan permainan ini, siswa mendapatkan pendidikan dalam pembentukan karakter siswa itu sendiri yang bermanfaat bagi kehidupan sebenarnya di lingkungan masyarakat nanti. Dalam permainan *softgame* terkandung nilai-nilai afektif yang mendukung perilaku sosial siswa seperti kerja sama, saling membantu, keberanian, gotong royong, dan lain-lain. Permainan hard games dan soft games berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap self esteem siswa (Aminudin, 2014). Dalam permainan ini juga disajikan permasalahan yang menuntut siswa secara bersama-sama memecahkan permasalahan tersebut. Dalam kegiatan ini siswa saling berkomunikasi satu sama lain untuk memecahkan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan oleh seorang diri. Sehingga dengan dilakukannya aktivitas ini secara terus

menerus akan membentuk kebiasaan sosial siswa yang dapat ditampilkan pada permainan berlangsung ataupun pada aktivitas sesungguhnya di lingkungan masyarakat.

Beda halnya dengan kelompok konvensional yang hanya melakukan aktivitas latihan seperti biasanya tanpa adanya selingan kegiatan permainan *softgame*. Dalam kelompok ini, aktivitas hanya berpusat pada keterampilan motorik saja, tidak ada aspek lain yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan karakter yang ia butuhkan di lingkungan masyarakat.

Permainan *softgame* yang disisipkan dalam pembelajaran merupakan upaya dalam meningkatkan tindakan-tindakan sosial siswa. Permainan ini perlu dikemas dengan baik dan diterapkan dengan nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya agar dapat meningkatkan aspek-aspek sosial.

Siswa sangat antusias dalam melakukan kegiatan permainan ini dengan satu sama lain secara bersama-sama mencapai tujuan yang diraih dalam permainan. Siswa saling bekerja sama memecahkan permasalahan yang terjadi pada saat melaksanakan permainan. Selain itu, aspek kepemimpinan, keberanian, inisiatif, sportifitas, dan aspek lainnya juga muncul pada saat siswa melakukan permainan *softgame*.

## **SIMPULAN**

Penerapan permainan *softgame* dalam pembelajaran ekstrakurikuler Taekwondo memberikan pengaruh terhadap peningkatan perilaku sosial siswa pada kelompok permainan *softgame*. Sedangkan pada kelompok konvensional tidak berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa. Penerapan Permainan *softgame* menghasilkan hasil positif terutama dalam meningkatkan perilaku sosial. Pengaruh permainan *softgame* yang didalamnya terkandung nilai-nilai sosial berpotensi menumbuh kembangkan perilaku sosial secara signifikan. Perilaku sosial ini sangat penting dikembangkan agar dapat berperilaku yang baik sejalan dengan aturan-aturan yang ditetapkan di lingkungan persekolahan maupun lingkungan masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin, A. (2014). Pengaruh Outdoor Education Melalui Hard Games dan Soft Games terhadap Self Esteem Siswa. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents.
- Arini. (2018). Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Outbound Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus. *Computers and Industrial Engineering*, 2(January), 6.
- Hakim, A., & Kumala, F. (2016). Pengembangan Karakter Melalui Kegiatan Outbound. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(2), 173–182.
- Khaidir, A. (2012). Pendidikan Karakter (Sebuah Refleksi Pendekatan dalam Ilmu Sains. Sukabina Press Padang, 53.
- M. Fadillah. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo.
- Mudzakir, D. O., & Mubarak, M. Z. (2020). Pengaruh Outdoor Education Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Dalam Ekstrakurikuler. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 15. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1337>
- Oktaviyanti, R. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Sosial Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa Sd. *Implementasi Nilai-Nilai Sosial Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa Sd*, 5(2), 77–84.
- Riyani, E. (2012). Studi kasus tentang anak yang memiliki perilaku sosial negatif di sekolah pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri I Sedayu Kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2008/2009. *Perpustakaan.Uns.Ac.Id*, 1–18.
- Rois, S. (2011). Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Straddle. *Digilib.Uns.Ac.Id*, 67.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap minat latihan dan kepemimpinan. *Academia*, 1, 1–19.
- Susanti, N., & Harningtyas, S. (2019). Efektifitas Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Konsentrasi Dan Ketrampilan Sosial Pada Anak Tunagrahita Ringan Di Sdlb Negeri Kedungkandang Kota Malang. *Bravo's STKIP PGRI Jombang Journals*, 6, 115–121. <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i3.1329>

- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99–104. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1287>
- Sutoyo. (2020). Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Metode Bermain Kelas V Sekolah Dasar Jiyu I Kecamatan Kutorejo. 1(2), 45–53.
- Tirtawirya, D. (2005). Perkembangan Dan Peranan Taekwondodalam Pembinaan Manusia Indonesia. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 1(2), 115607. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v1i2.6869>
- Wan Nova, L. (2015). Anak Sebagai Makhluk Sosial. *Anak Sebagai Makhluk Sosial*, 1(1), 14–23.