
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELAS IV SD 091526

Nelly Rut, Rumiris Lumban Gaol, Antonius Remigius Abi, Patri Janson Silaban

Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Indonesia

nellyrutnainggolan@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of traditional games on children's social skills in class of fourth of state elementary school children 091526 marjanji academic year 2019/2020. This research uses descriptive analytic method. Population on this research all of student at grade of fourth of state elementary school children 091526 marjanji, totaling 46 students. The sampling usig simple random sampling, which get the sample is class IV-A, totaling 24 students. to know the hypothesis in this research, writer using simple linear regression test and t test. Based on result of distributed questionnaire for 24 sample, writer obtained the significant level is $0.000 \leq 0.05$ so H_0 was rejected and H_a was accepted, it is mean that there is significant influence between traditional game and children social skills. The result of determination coefficient R square is 0.794 children, it show that 79.4% traditional games was effected by children social skill, while the remainder is the effect of another variable. And can also be seen from the t test result where $t_{count} \geq t_{table}$ is $9.207 \geq 2.073$ so it state that H_a was accepted. It show that there are significant positive influence between the using of traditional games on children's social skills in class of fourth of state elementary school children 091526 marjanji academic year 2019/2020.

Key Words: Effect, Traditional Games, Children's Social Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak dikelas IV SD 091526 Marjanji Tahun Pembelajaran 2019/2020. Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik. Populasi penelitian ini seluruh kelas IV SD 091526 Marjanji yang berjumlah 46 siswa. Pengambilan Sampel dengan menggunakan *simple random sampling* dan diperoleh sampel adalah kelas IV-A yang berjumlah 24 siswa. Untuk mengetahui hipotesis dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji t. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan pada 24 sampel, diperoleh taraf signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional dengan keterampilan sosial anak. Hasil koefisien determinasi R square sebesar 0,794, hal ini menunjukkan bahwa 79,4% permainan tradisional dipengaruhi oleh keterampilan sosial anak, sedangkan sisanya merupakan pengaruh variabel lain. Dapat juga dilihat dari hasil pengujian uji-t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,207 > 2,073$ sehingga menyatakan bahwa H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak di kelas IV SD 091526 Marjanji tahun pembelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Pengaruh, Permainan Tradisional, Keterampilan Sosial

Submitted Oct 31, 2020 | Revised Nov 26, 2020 | Accepted Nov 30, 2020

Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa melepaskan diri dari pengaruh manusia lain. Menurut Aristoteles manusia adalah *zoon politicon* artinya bahwa manusia itu sebagai makhluk, pada dasarnya selalu ingin bergaul dalam masyarakat karena sifatnya yang ingin bergaul satu sama lain (Utami & Silalahi, 2013). Manusia sebagai individu (per seorangan) mempunyai kehidupan jiwa yang menyendiri, namun manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat dipisahkan dari masyarakat. Sebagai individu, manusia tidak dapat mencapai segala sesuatu yang diinginkan dengan mudah tanpa bantuan orang lain.

Hampir setiap saat, manusia saling berhubungan atau berinteraksi, baik antar individu, individu dengan kelompok, atau antar kelompok. Manusia berinteraksi karena saling membutuhkan, pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial dan makhluk individu. Dalam dirinya terdapat hasrat untuk

berkomunikasi, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. dari sudut pandang sosiologi hubungan-hubungan itu disebut interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan timbal balik antarindividu, antar kelompok manusia, maupun antar orang dengan kelompok manusia. bentuk interaksi sosial adalah akomodasi, kerjasama, persaingan, dan pertikaian (Herimanto (2010).

Di era sekarang, sudah banyak orang yang sudah memasuki era globalisasi, bahkan hampir semua masyarakat sudah berada di era globalisasi ini mengikuti perkembangan zaman. pola hidup masyarakat yang berubah dari kehidupan tradisional menuju kehidupan modern. teknologi yang berkembang pesat itu dapat mempengaruhi kebudayaan Indonesia yang semakin lama semakin pudar. Menurut Achroni (2012) kehidupan modern yang makin kompetitif membuat orang berlomba-lomba untuk memiliki keunggulan, baik dalam bidang akademis maupun keterampilan khusus, kondisi ini berlaku pada anak-anak. Anak-anak sekarang begitu akrab dengan teknologi mereka begitu dekat dengan *telepon seluler, BB, Play station, game online, atau internet*. teknologi komunikasi lain yang juga di akrab anak-anak sekarang adalah internet. Sebagaimana bentuk teknologi komunikasi lain seperti permainan *modern* yaitu *game online*.

Menurut Mulyani (2016), permainan modern lebih menjadikan anak cenderung bersifat individualistik, karena ia bermain seorang diri. hal ini tentunya berbeda jika anak bermain permainan tradisional, mereka bisa bertemu dengan teman sebaya, bekerjasama, mengembangkan kreativitas, membuat strategi, dan sebagainya. oleh karena itu, permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, mengembangkan kreativitas, dan lain-lainnya.

Permainan *modern* seperti *game online* memiliki dampak negatif terutama terhadap keterampilan sosial anak. misalnya anak yang sudah terbiasa bermain permainan *game online* akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. karena dalam permainan tersebut anak akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. karena dalam permainan *elektronik* tersebut bersifat *individualistik* dan tidak memerlukan adanya interaksi dengan orang lain. sehingga yang terjadi adalah rendahnya keterampilan sosial yang dimilikinya. Menurut Murtafi'an (2018:307), permainan tradisional juga tak kalah menarik dari permainan modern untuk dimainkan. mulai dari keseruan, keunikan hingga kesenangan dan kegembiraan sang anak saat memainkannya. permainan tradisional juga sangat bermanfaat untuk perkembangan anak, selain membantu mengembangkan kecerdasan intelektual, permainan tradisional juga bisa menjadi media belajar dalam mengembangkan kecerdasan emosi dan kreativitas, meningkatkan kemampuan bersosialisasi serta melatih kemampuan motorik anak. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional anak memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan sosial anak, serta membentuk karakter yang baik pada anak. Menurut Ahmad (Kurniati, 2016:9), menyebutkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti beberapa siswa kelas 4 di SD 091526 Marjanji menunjukkan adanya keterampilan sosial yang rendah pada siswa. Peneliti menemukan beberapa fakta antara lain siswa sering merasa sulit berinteraksi dengan temannya, siswa sering berkelahi dengan temannya, siswa juga tidak mau bersabar menunggu giliran bermain, serta terkadang siswa cenderung suka memilih teman, siswa juga tidak bisa kompak dengan temannya dalam bermain. Selain itu siswa masih bersifat egois tidak mau menaati aturan dalam bermain.

Kegiatan pengembangan keterampilan sosial melalui permainan masih jarang digunakan. Selain itu bentuk permainan yang digunakan belum pernah mengembangkan permainan tradisional. Hal ini terbukti ketika peneliti mencoba mengenalkan permainan tradisional pada kelas 4 di SD 091526

Marjanji yaitu permainan boy-boyan (pecah piring), ular naga, bentengan (jaga tiang), sebagian siswa tidak mengetahui cara bermain permainan tersebut.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, setiap warga negara termasuk peserta didik di tuntut untuk mempunyai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bukan hanya sebagai warga negara, tetapi juga sebagai warga dunia, sehingga kehidupan peserta didik dapat lebih fungsional dan lebih bermakna. beberapa keterampilan yang perlu dilakukan pada era globalisasi pengembangan keterampilan sosial pada siswa dapat dilakukan melalui permainan. melalui permainan anak dapat berbagi perasaan, kegembiraan atau kesedihan sesaat bermain dan melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. sejumlah keterampilan yang dituntut untuk dimiliki sebagai warga negara pada era globalisasi ternyata membawa pengaruh terhadap dunia pendidikan. sekolah dituntut untuk dapat mempersiapkan peserta didik sehingga dapat ikut aktif pada era globalisasi, semakin maju dan kompleksnya dunia pendidikan khususnya sekolah dasar (SD), telah menciptakan paradigma bahwa keberhasilan anak ditentukan secara akademis yang diukur melalui kecerdasan kognitif berdasarkan angka rapor maupun hasil test saat ujian. nyatanya dalam kehidupan sehari-hari anak juga perlu mengembangkan kecerdasan afektif dan psikomotorik, guna mengimbangi kemampuan anak dalam memahami suatu teori dan praktik. salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan afektif dan psikomotorik anak tanpa meninggalkan kemampuan kognitif yaitu melalui kegiatan bermain atau bisa diwujudkan dalam bentuk permainan tradisional, melalui permainan tradisional juga dapat mengembangkan keterampilan sosialnya.

Permainan tradisional merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial pada anak. selain untuk melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia. Menurut Danandjaja (Achroni, 2012: 45), menyatakan permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan di warisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Beberapa penelitian juga menunjukkan permainan tradisional berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak. Penelitian Perdani (2013) mengungkap fakta mengenai Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK. Setiawan (2016) dalam penelitiannya berhasil melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. Penelitian Handayani (2017) berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa SD dengan permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS. Adapun Kasim (2017) meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan mengembangkan panduan permainan tradisional bugis-makassar. Dari beberapa penelitian yang relevan tersebut jelaslah bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Metode Penelitian

Dalam penelitian, setiap penelitian terlebih dahulu harus menentukan metode/ jenis penelitian yang digunakan. Metode ataupun jenis penelitian sangat berperan penting, karena sebagai kegiatan yang dilakukan dalam upaya menentukan dan membuktikan sesuatu sepenuhnya tergantung kepada metode yang digunakan oleh peneliti. (Dimiyati, 2013:102) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Dalam hal ini penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode deskriptif analitik dan penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data bersifat kuantitatif/statistika dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.”

Metode di dalam penelitian ini sangat penting, karena akan menjadi bahan bukti untuk peneliti, adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik dan penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh anatara dua

variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*) dan dengan tujuan menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah non tes.

Dalam penelitian kuantitatif, kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah, valid, reliabel, dan obyektif. Menurut Arikunto (2014), uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Untuk menguji validitas instrumen permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Populasi penelitian ini seluruh kelas IV SD 091526 Marjanji yang berjumlah 46 siswa. Pengambilan Sampel dengan menggunakan *simple random sampling* dan diperoleh sampel adalah kelas IV-A yang berjumlah 24 siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak di SD 091526 Marjanji. Untuk memperoleh data penelitian, instrumen yang digunakan yaitu angket permainan tradisional dan keterampilan sosial siswa.

Angket permainan tradisional berisi pertanyaan sebanyak 30. Adapun skor yang digunakan dalam kuesioner tersebut adalah 1 sampai 4, sehingga variabel permainan tradisional memiliki rentang skor dari 35 sampai 200. Rekapitulasi hasil angket yang diperoleh dari responden pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket Permainan Tradisional

No	Uraian	Nilai
1	Jumlah Skor	2074
2	Skor terbesar	100
3	Skor terkecil	50
4	Rata-Rata skor	86.41
5	Mean ideal	75
6	Standar deviasi ideal	8,3

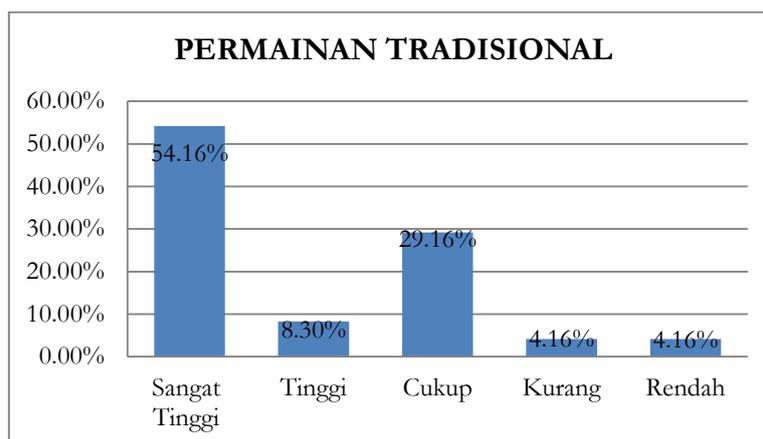
Berdasarkan tabel rekapitulasi variabel permainan tradisional di atas maka diperoleh skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 50. mean ideal (Mi) adalah 75, standar deviasi ideal (Sdi) adalah 8,3.

Adapun distribusi frekuensi kategori tentang variabel permainan tradisional dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Frekuensi Kategori Angket Permainan Tradisional

No	Skor	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1	87,45 – 99,9	13	54,16 %	Sangat Tinggi
2	79,15 – 87,45	2	8,3 %	Tinggi
3	70,85 – 79,15	7	29,16 %	Cukup
4	62,55 – 70,85	1	4,16 %	Kurang
5	50,1 – 62,55	1	4,16 %	Rendah

Berdasarkan tabel 2, kategori permainan tradisional sangat tinggi adalah 54,16%, kategori permainan tradisional tinggi adalah 8,3%, kategori permainan tradisional cukup adalah 29,16%, kategori permainan tradisional kurang adalah 4,16%. Serta yang mempunyai presentase rendah pada frekuensi kategori permainan tradisional adalah 4,16%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Permainan Tradisional

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dikelas IV SD 091526 Marjanji dalam kategori sangat tinggi.

Variabel kedua dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial anak diukur dengan menggunakan angket. Rekapitulasi hasil perhitungan angket dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket Keterampilan Sosial kelas IV

No	Uraian	Nilai
1	Jumlah Skor	2108
2	Skor terbesar	100
3	Skor terkecil	53
4	Rata-Rata skor	87.83
5	Mean ideal	76,5
6	Standar deviasi ideal	7,83

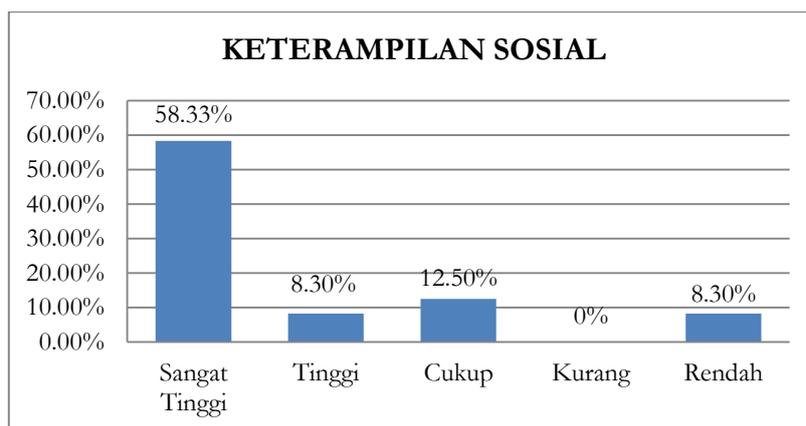
Berdasarkan tabel rekapitulasi variabel keterampilan sosial di atas maka diperoleh skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 53. mean ideal (Mi) adalah 76,5, standar deviasi ideal (Sdi) adalah 7,83.

Adapun distribusi frekuensi kategori tentang variabel keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Frekuensi Angket Keterampilan Sosial

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
88,24 – 99,99	14	58,33 %	Sangat Tinggi
80,41 – 88,24	2	8,3 %	Tinggi
72,58 – 80,41	7	12,5%	Cukup
64,75 – 72,58	0	0 %	Kurang
53,01– 64,75	2	8,3 %	Rendah

Berdasarkan tabel frekuensi kategori keterampilan sosial bahwa kategori sangat tinggi adalah 58,33%, kategori tinggi adalah 8,3%, kategori cukup adalah 12,5%, kategori kurang adalah 0%, kategori rendah adalah 8,3%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Keterampilan Sosial

Berdasarkan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial di SD 091526 Marjanji dalam kategori Sangat Tinggi.

Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak di SD 091526 Marjanji dilakukan perhitungan statistika inferensial dengan menggunakan uji linearitas, Uji Regresi Linear Sederhana, dan Uji Hipotesis. Data yang dihitung sebelumnya telah dinyatakan berdistribusi normal melalui pengujian uji normalitas.

Dari hasil uji linearitas diketahui nilai signifikan antara penggunaan permainan tradisional dengan keterampilan sosial anak diperoleh dari nilai *Deviation from Linearity* pada dua variabel tersebut sebesar $0,578 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan hubungan yang linear antara variabel permainan tradisional dengan variabel keterampilan sosial.

Adapun berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diketahui $F_{hitung} = 84,770$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel permainan tradisional (x) terhadap keterampilan sosial anak (y). Besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar $0,891$ dan koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,794$ yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (permainan tradisional) terhadap variabel terikat (keterampilan sosial) adalah sebesar $79,4\%$.

Langkah analisis terakhir untuk melihat signifikan tidak pengaruh variabel x terhadap variabel y dengan menggunakan uji hipotesis. Dari hasil uji hipotesis penelitian (uji-t) menunjukkan variabel permainan tradisional mempengaruhi keterampilan sosial anak dikelas IV SD 091526 Marjanji Tahun pembelajaran 2019/2020. Hal tersebut terbukti dari nilai $t_{hitung} 9,207 > t_{tabel} 2,073$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak dikelas IV SD 091526 Marjanji.

Dari hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa permainan tradisional dengan keterampilan sosial memiliki pengaruh dimana semakin tinggi permainan tradisional semakin tinggi juga keterampilan sosial anak yang diperoleh dan sebaliknya semakin rendah permainan tradisional semakin rendah juga keterampilan sosial anak yang diperoleh.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab ini peneliti menguraikan simpulan, implikasi, keterbatasan penelitian dan saran yang disusun berdasarkan seluruh kegiatan penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak dikelas IV SD 091526 Marjanji Tahun Ajaran 2019/2020 sebagai berikut :

1. Dari hasil analisis data permainan tradisional di kelas IV SD 091526 Marjanji berada pada kategori sangat tinggi dimana jumlah responden 24 siswa dengan persentasi $54,16\%$.

2. Dari hasil analisis data keterampilan sosial di kelas IV SD 091526 Marjanji berada pada kategori sangat tinggi dimana jumlah responden 24 siswa dengan persentasi 58,33%.
3. Hasil penelitian menunjukkan variabel permainan tradisional mempengaruhi keterampilan sosial anak dikelas IV SD091526 Marjani Tahun pembelajaran 2019/2020. Hal tersebut terbukti dari nilai $t_{hitung} 9,207 > t_{tabel} 2,073$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak dikelas IV SD 091526 Marjanji.

Daftar Pustaka

- Achroni, K. (2019). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javlitera.
- Arikunto, S. (2014). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handayani, P. (2017). Upaya peningkatan keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(01), 39-46.
- Herimanto. (2010). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Kasim, S. N. O. (2017). Pengembangan panduan permainan tradisional bugis-makassar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 45-52.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyani, N. (2016). *Super Ayyik Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Diva Press.
- Murtafi'atun. (2018). *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: C- Klik Media.
- Perdani, P. A. (2013). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 234-250.
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1-8.
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, F. N. H., & Silalahi, B. Y. (2013). Hubungan antara identitas sosial dan konformitas pada anggota komunitas virtual kaskus regional Depok. *Prosiding PESAT*, 5.