

Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelompok B TK se-gugus IV Kecamatan Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014

Novita Ambaryani¹, Ngadino Yustinus², Yudianto Sujana¹

¹ Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

² Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email : novitaambaryani@gmail.com, ngadino@lpp.uns.ac.id, yudianto.sujana@gmail.com

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak kelompok B TK se-gugus IV Kecamatan Banjarsari Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan pretest-posttest control group design. Berdasarkan hasil analisis terhadap uji t menunjukkan, $t_{hit} > t_{tabel}$ ($3,017 > 1,687$) dengan ($p \text{ value}=0,005$) sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan adanya efektivitas permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak kelompok B.

Kata kunci: keterampilan sosial, permainan tradisional.

***ABSTRACT** The objective of this research is to find out the effect of traditional games to the children of group B's social skill in the kindergarten construction region IV Banjarsari Surakarta academic year 2013/2014. The research method used is true experimental research with pretest-posttest control group design. The result of hypotheses test showed that $t_{hit} > t_{tabel}$ ($3,017 > 1,687$) with ($p \text{ value}=0,005$), so H_0 is rejected. It showed that there was an effectiveness to the children of group B's social skill.*

Key Word: social skill, traditional games.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini mempengaruhi pola hidup masyarakat yang berubah dari kehidupan tradisional menuju kehidupan yang modern. Dalam hal ini termasuk dunia anak-anak yang juga mengalami perubahan. Anak-anak pada masa kini lebih banyak yang tertarik pada jenis permainan elektronik. Misalnya *video game*, *game online*, komputer, dll. Namun permainan elektronik tersebut memiliki dampak negatif terhadap keterampilan sosial anak. Permainan elektronik dapat mempengaruhi perilaku agresif seperti bertengkar dan bermusuhan (Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2004: 9).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di beberapa TK di gugus IV kecamatan Banjarsari Surakarta menunjukkan bahwa keterampilan sosial pada anak kelompok B masih rendah. Selain itu penggunaan metode untuk mengembangkannya masih belum bervariasi. Metode yang lebih sering digunakan adalah metode bercerita dan ceramah. Penggunaan permainan masih jarang digunakan terutama permainan tradisional. Padahal permainan tradisional memiliki manfaat untuk mengembangkan keterampilan sosial pada anak, namun pada kenyataannya belum pernah digunakan di TK.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diadakan penelitian tentang efektivitas permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di TK se-gugus IV kecamatan Banjarsari Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: apakah permainan tradisional efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial pada anak kelompok B di TK se-gugus IV Kecamatan Banjarsari, Surakarta tahun ajaran 2013/2014?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional terhadap keterampilan sosial pada anak kelompok B di TK se-gugus IV Kecamatan Banjarsari, Surakarta.

KAJIAN PUSTAKA

Keterampilan sosial penting dipelajari pada masa kanak-kanak akhir karena pada waktu mulai sekolah kesadaran sosial dalam diri anak berkembang pesat menjadi pribadi yang sosial (Hurlock, 1997: 266). Keterampilan sosial menurut Seriati dan Hayati adalah keterampilan atau strategi yang digunakan untuk memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial, yang diperoleh melalui proses belajar dan bertujuan untuk mendapatkan hadiah atau penguat dalam hubungan interpersonal yang dilakukan (2010: 4). Keterampilan sosial penting untuk dikembangkan pada anak sejak dini. Karena keterampilan sosial memainkan peran yang penting dalam membentuk kesejahteraan dan berkaitan dengan harga diri seorang individu dalam masyarakat (Channon, Collins, Swain, Young dan Fitzpatrick, 2011: 1425). Terdapat 4 jenis aspek keterampilan sosial yang perlu diajarkan pada anak TK yaitu 1) Membina hubungan dengan orang dewasa, 2) Membina hubungan dengan anak lain, 3) Membina hubungan dengan kelompok dan 4) Membina diri sebagai individu (Moeslichatoen, 2004: 21-23).

Permainan tradisional sering disebut juga sebagai permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang di masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional menurut Sujarno, dkk adalah permainan yang diwariskan secara turun-menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (2013: 2). Lebih lanjut Sujarno, dkk juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak, misalnya nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan-keseimbangan-kegesitan (keterampilan motorik), kreativitas dan kemampuan menjalin kerjasama dengan orang lain (2013: 165).

Permainan tradisional terbagi menjadi beberapa jenis. Sebagaimana yang disampaikan oleh Siagawati, dkk (mengutip simpulan Dharmamulyo, 1992) bahwa secara umum permainan tradisional dikelompokkan menjadi lima macam, yaitu: 1) permainan yang menirukan suatu perbuatan, 2) permainan yang menggunakan kekuatan atau kecakapan, 3) permainan yang melatih panca indra, 4) permainan dengan latihan bahasa yang berupa percakapan dan 5) permainan dengan gerak dan lagu wirama (2007: 87-88).

Efektivitas dalam penelitian ini dapat dilihat dengan adanya keberhasilan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial kelompok eksperimen. Keberhasilan tersebut dapat diukur melalui penilaian. Penilaian yang digunakan yaitu dengan menggunakan observasi. Masnipal mengungkapkan bahwa observasi adalah cara untuk memperoleh informasi tentang anak melalui pengamatan secara langsung terhadap tingkah laku dan aktivitas anak pada saat kapanpun dan dimanapun (2013: 284).

Seriati & Hayati (2010) dalam penelitiannya yang berjudul Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini menemukan bahwa terdapat 60 macam bentuk permainan tradisional yang dapat dimainkan anak usia TK. Permainan tradisional tersebut dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan sosial. Melalui permainan tersebut anak belajar bersosialisasi dengan teman, belajar kekompakan, belajar mengendalikan diri atau emosi, belajar bertanggung jawab, belajar tertib terhadap peraturan serta belajar menghargai orang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK se-gugus IV Kecamatan Banjarsari Surakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2013/2014 selama 6 (enam) bulan mulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2014. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *true experimental* atau eksperimen yang betul-betul. Sedangkan bentuk penelitiannya adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK se-gugus IV Kecamatan Banjarsari Surakarta. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 (dua) kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Sampel penelitian yang diambil sebanyak 39 anak dari 2 (dua) TK, yaitu 20 anak sebagai kelompok eksperimen dari TK Eka Puri Mandiri dan 19 anak sebagai kelompok kontrol dari TK Kemala Bhayangkari 55. Selain itu sebanyak 17 anak dari TK Islam Bakti 17 digunakan sebagai kelompok uji coba instrumen.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi. Uji validitas instrumen observasi menggunakan uji validitas konstruk. Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (*professional judgment*). Dari uji validitas yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil bahwa 11 (sebelas) butir observasi pada uji coba instrumen dinyatakan oleh valid oleh ketiga validator yang ditunjuk yaitu dosen ahli Bimbingan dan Konseling dan dua orang guru TK kelompok B.

Reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan uji statistik kappa. Kriteria nilai kappa menurut Kaplan & Saccuzzo (mengutip simpulan Fleiss, 1981) yaitu apabila nilai kappa lebih dari 0,75 berarti “baik”, antara 0,40 dan 0,75 berarti “cukup baik” dan kurang dari 0,40 berarti “buruk” (2012: 119). Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 16 for windows*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi

No	Item	Nilai kappa	Signifikansi	Hasil
1	Item 1	0,767	0,000	Baik
2	Item 2	0,683	0,000	Cukup baik
3	Item 3	0,671	0,000	Cukup baik
4	Item 4	0,609	0,001	Cukup baik
5	Item 5	0,730	0,000	Cukup baik
6	Item 6	0,788	0,000	Baik
7	Item 7	0,733	0,000	Cukup baik
8	Item 8	0,609	0,001	Cukup baik
9	Item 9	0,696	0,000	Cukup baik
10	Item 10	0,830	0,000	Baik
11	Item 11	0,696	0,000	Cukup baik

Analisis dalam penelitian ini menggunakan program *SPSS 16 for windows*. Untuk menguji normalitas data menggunakan uji *one-sample kolmogorov smirnov*, sedangkan untuk menguji homogenitas data menggunakan *levene statistic*. Uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji *independent samples t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen, maka langkah selanjutnya adalah pengumpulan data nilai siswa hasil postes. Penjelasan hasil nilai postes pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3 berikut.

Tabel 2. Distribusi Nilai Postes Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

No	Data nilai	F	Persentase (%)
1	19-21	2	10,0
2	22-24	3	15,0
3	25-27	3	15,0
4	28-30	7	35,0
5	31-33	5	25,0
Total		20	100,0

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa nilai terendah yang dicapai anak adalah 19 dan nilai tertinggi adalah 33. Nilai postes TK Eka Puri Mandiri adalah sebagai berikut: antara nilai 19-21 sebanyak 2 anak, antara 22-24 sebanyak 3 anak, antara 25-27 sebanyak 3 anak, antara 28-30 sebanyak 7 anak dan antara 31-33 sebanyak 5 anak.

Tabel 3. Distribusi Nilai Postes Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

No	Data nilai	F	Persentase (%)
1	16-18	1	5,3
2	19-21	4	21,1
3	22-24	5	26,3
4	25-27	6	31,6
5	28-30	2	10,5
6	31-33	1	5,3
Total		19	100,0

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa nilai terendah yang dicapai anak adalah 18 dan nilai tertinggi adalah 33. Nilai postes Kemala Bhayangkari 55 adalah sebagai berikut: antara nilai 16-18 sebanyak 1 anak, antara 19-21 sebanyak 4 anak, antara 22-24 sebanyak 5 anak, antara 25-27 sebanyak 6 anak, antara 28-30 sebanyak 2 anak dan antara 31-33 sebanyak 1 anak.

Setelah data dikumpulkan, kemudian dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat ini menggunakan bantuan program *SPSS 16 for windows*. Dalam uji normalitas ini digunakan uji *one-sample kolmogorov smirnov*. Adapun hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Nilai <i>kolmogorov smirnov</i>	Keterangan
Kontrol	0,965	Distribusi Normal
Eksperimen	0,403	Distribusi Normal

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk kelompok kontrol dan eksperimen mempunyai nilai $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *levene* pada *SPSS 16 for windows*. Adapun hasil uji homogenitas ini dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Nilai <i>levene</i>	Keterangan
Kontrol dan Eksperimen	0,356	Data Homogen

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat nilai *levene* $> 0,05$ atau $0,356 > 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data keterampilan sosial pada anak memiliki varian yang sama.

Setelah melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, maka dapat dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini menggunakan uji *independent sample t-test* dengan program *SPSS 16 for windows*. Adapun hasil uji t untuk sampel independen dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample t-test*

Kelompok	t hitung	t tabel	Signifikansi	Keterangan
Kontrol dan Eksperimen	3,017	1,687	0,005	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa nilai t hitung $> t$ tabel ($3,017 > 1,687$), sedangkan signifikansi $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional terhadap keterampilan sosial maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample t-test*

Kelompok	<i>Mean Pretest</i>	<i>Mean Posttest</i>	t hitung	t tabel	Signifikansi	Keterangan
Eksperimen	21,60	27,95	-7,287	-1,729	0,000	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selain itu -t hitung $< -t$ tabel ($-7,287 < -1,729$) dan signifikansi kurang dari 0,05 (0,000) sehingga H_0 ditolak. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial pada kelompok

eksperimen antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial antara anak yang diberikan perlakuan permainan tradisional dengan anak yang tidak diberikan perlakuan. Penerapan permainan tradisional terbukti lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak.

Pengaruh tersebut dikarenakan permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif terutama terhadap keterampilan sosial anak. Permainan tradisional yang diterapkan dalam penelitian ini terdapat empat jenis yaitu *cublak-cublak suweng*, *ambah-ambah lemah*, *kucing-kucingan* dan *bakiak*. Dari keempat jenis permainan tersebut, secara keseluruhan memberikan dampak positif pada keterampilan sosial anak. Permainan *cublak-cublak suweng* mengajarkan anak untuk berperilaku jujur, taat aturan dan kerja keras. Pada permainan *ambah-ambah lemah* anak belajar untuk kerja keras, taat aturan, mau mengalah dan bersosialisasi dengan temannya. Pada permainan *kucing-kucingan* anak belajar untuk kerja sama, berkomunikasi dengan baik, taat aturan, tidak memaksakan kehendak dan kerja keras. Sedangkan pada permainan *bakiak* anak belajar untuk menjalin komunikasi yang baik dalam kelompok, kerja sama, kerja keras dan sabar untuk menunggu gilirannya bermain.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Seriaty dan Hayati (2010) yang menyatakan bahwa melalui permainan tradisional anak belajar bersosialisasi dengan teman, belajar kekompakan, belajar mengendalikan diri atau emosi, belajar bertanggung jawab, belajar tertib terhadap peraturan serta belajar menghargai orang lain.

PENUTUP

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan tradisional dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelompok control. Selain itu terdapat perbedaan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dari pada rata-rata sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian terdapat efektivitas permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial pada anak kelompok B TK se-gugus IV Kecamatan Banjarsari Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

DAFTAR PUSTAKA

- Channon, S., Collins, R., Swain, E., Young, M.B. & Fitzpatrick, S., (2011). The Use of Skilled Strategies in Social Interactions by Group High and Low in Self-Reported Social Skill. *J Autism Dev Disord.* 42 (2012), 1425-1434. Diperoleh 16 Januari 2014, dari <http://www.springer.com>
- Gentile, D.A., Lynch, P.J., Linder, J.R. & Walsh, D.A. (2003). The effect of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *Journal of Adolescence.* 27 (2004), 5-22. Diperoleh 26 Juli 2013, dari www.elsevier.com.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Gramedia.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.

- Seriati, N.N. & Hayati, N. (2010). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan. FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siagawati, M., Prastiti, W.D. & Purwati. (2007). Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*. 9 (1), 83-95. Diperoleh 25 Juli 2013, dari <http://www.academia.edu>
- Sujarno, Galba, S., Larasati, T.A. & Isyanti. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta.