Vol.9 No.2 September 2022
e-ISSN: 2807-2227
p-ISSN: 2355-4355

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Rusdiana Yusuf, Lusiana
Universitas Pendidikan Mandalika, Universitas Wahid Hasyim
rusdiyusuf0604@gmail.com

Received: Juli 2022; Accepted: Agustus 2022; Published: September 2022
Ed: September 2022; 9(2): 68-74

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Gondang tahun 2022. Tujuan penelitian yang ingin di capai berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan adalah untuk Mengetahui seberapa efektif Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SDN 1 Gondang Tahun 2022. Rancangan Penelitian yang di gunakan adalah penelitian eksperimen "One-Group Pretest-posttest Desaign".Yang menjadi variable bebas adalah permainan tradisional dan yang menjadi variable terikatnya adalah keterampilan sosial. Dan instrument penelitian menggunakan angket sikap sosial untuk mempermudah pemahaman peneliti, sehingga berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah di dapat, bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut yaitu dari 20 sampel ditarik ke dalam rumus dan dihasilkan peningkatan sebesar (7,316>1.729), artinya uji nilai t menunjukan t -hitung lebih besar dari t-tabel dengan demikian nilai t yang diperoleh dalam penelitian ini signifikan (berpengaruh). Jadi kesimpulannya ada Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SDN 1 Gondang Tahun 2022.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Gobak Sodor, Keterampilan Sosial.

Abstract

This research is backgrounded by the lack of social skills possessed by extracurricular students at SDN 1 Gondang in 2022. The research objectives to be achieved based on the formulation of the problems that have been set are as follows: To find out the influence of gobak Sodor traditional games on improving the social skills of extracurricular students of SDN 1 Gondang in 2022. The research design used is an experimental research "One-Group Pretest-posttest Desaign". The free variable is the traditional game and the bound variable is social skills. And the research instrument uses a social attitude questionnaire to facilitate the understanding of researchers, so that based on the results of the research and data analysis that has been obtained, the following conclusions can be drawn, namely from 20 samples drawn into the formula and an increase of (7,316>1,729) is obtained, meaning that the t-value test shows t-count greater than the t-table thus the t-value obtained in this study is significant (influential). So in conclusion, there is the Influence of Gobak Sodor Traditional Games on Improving the Social Skills of Extracurricular Students of SDN 1 Gondang in 2022.

***Keywords*: *Traditional Games, Gobak Sodor, Social Skills*.**

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematik dan metodik dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan jasmani individu baik secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam satu kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003:1).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah. Mata pelajaran ini mengembangkan tiga domain pembelajaran yangmeliputi: afektif, kognitif dan psikomotorpada anak yang pelaksanaannya dapat bersifat teoritis maupun aktifitaspraktis. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuanpendidikan melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani yang diajarkan meliputi atletik, senam, renang (aquatik), olahraga permainan (sepakbola, bolavoli, basket, dll) dan aktivitas pengembangan (out bound).

Secara umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani kegiatan atau aktifitas yang dilakukan banyak dilaksanakan diluar ruangan atau outdoor. Pada umumnya dalam pendidikan jasmani siswa lebih menyukai atau tertarik pada olahraga atau aktivitas jasmani yang bersifat pemainan yang dilakukan secara berkelompok. Salah satu permainan yang dilakukan secara berkelompok yang banyak disukai oleh anak-anak adalah permainan gobak sodor. Permainan gobak sodor yang merupakan permainan tradisional ini sampai sekarang masih banyak disukai anak-anak selain olahraga permainan seperti sepak bola, kasti, bola voli, dan lain sebagainya. Aktifitas jasmani itu sendiri tidak hanya dituangkan melalui mata pelajaran pendidikan jasmani saja, tetapi dapat dituangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler seperti yang tercantum pada Undang – Undang Dasar Republik Indonesia No. 20 pasal 3 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berisi mengenai fungsinya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal itu tentu menuntut sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang memiliki fungsi mewadahi peserta didik untuk mengembangkan minat, bakat, dan potensi siswa secara maksimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah ialah dengan melakukan pembinaan siswa.

Pembinaan siswa dapat dikatakan penting karena siswa diberikan pengarahan untuk mampu memunculkan dan mengembangkan segala potensi serta kemampuan dengan menyalurkannya secara tepat dan memiliki kegunaan yang berarti seperti kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berjalan dengan baik apabila sekolah sebagai pendidikan formal dapat mewadahi kegiatan ini dengan terstruktur dan sistematis. Hal tersebut dilaksanakan oleh seluruh pendukung sekolah seperti kepala sekolah, guru, pegawai sekolah, siswa, orang tua, masyarakat dan lain sebagainya. Dalam hal ini guru guru merupakan salah satu pendukung keberhasilan dalam penyelenggaraan pendidikan. Guru merupakan pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikn formal yakni sekolah (Supriyadi, 2011: 11).

Guru pembina ekstrakurikuler adalah guru atau petugas khusus yang ditunjuk oleh kepala sekolah untuk membina kegiatan ekstrakurikuler yang berfungsi sebagai pemberi pengarahan dan pembinaan kepada siswa agar kegiatan ekstraturikuler tersebut berjalan dengan tidak menggangu ataupun merugikan aktivitas akademis (B. Suryosubroto, 2002:289). Dapat disimpulan bahwa guru pembina ektrakurikuler adalah seorang guru yang secara sadar memiliki tanggung jawab akan keberlangsungan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dengan cara memberikan dukungan semaksimal mungkin agar kegiatan tersebut dapat berlangsung beriringan dan tidak mengganggu kegiatan akademis. Pembina ekstrakurikuler juga memiliki tugas, peranan dan tanggung jawab yang diembannya sebagai penanggung jawab dalam pembinaan salah satu kegiatan siswa disekolah.

SDN 1 Gondang sendiri merupakan salah satu sekolah yang menjalankan kegiatan pembinaan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Menurut keterangan Kepala SDN 1 Gondang, “Sebelumnya jadwal yang diterapkan guru pembina cukup rutin setiap minggunya sesuai tuntunan manajemen sekolah untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan upaya yang maksimal. Akan tetapi beberapa tahun terahir di SDN 1 Gondang sedikit terhambat karena beberapa kendala,

seperti karena bencana alam gempa bumi 2018 yang memaksa sekolah untuk menyesuaikan diri dengan cepat, dan corona virus 2019 yang harus mengubah sistem pendidikan menjadi lebih sulit untuk peserta didik dan guru karena lebih banyak menerapkan pembelajaran dengan cara virtual. Yang paling disoroti adalah pengaruh gadget dizaman sekarang yang sangat cepat memberikan dampak buruk bagi peserta didik karena sulit bagi orang tua untuk mengontrol penggunaannya".

Pengaruh gadget atau smart phone yang dapat kita lihat secara langsung saat ini adalah anak – anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan ancaman cyberbullying. Oleh karena itu karakter peserta didik harus mendapatkan lebih banyak perhatian dari orang tua dan guru karena akan mempengaruhi keterampilan sosial peserta didik kedepannya. Keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, mimilih dan mengelola informasi, mampu mempelajari hal - hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari – hari, mampu memiliki keterampilan komunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, mengharai, dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akdemik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat global (Sjamsuddin dan Maryani, 2008:6).

Keterampilan sosial merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu guna menghadapi perbedaan dalam lingkungan sosial dan sebagai modal dasar untuk berinteraksi dengan lingkungan. Keterampilan sosial mencakup beberapa prilaku diantaranya empati, saling berbagai, bekerja sama serta tolong menolong antar sesama. Keterampilan sosial merupakan bukan kemampuan yang dibawa sejak lahir melainkan dapat diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua, belajar dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat (Ramdani dalam Hilmiati, 2009: 9). Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain, mampu mempertahankan hubungan sosial tersebut dan mampu menangani konflik – konflik interpersonal secara efektif (Indra Dermawan, 2008:29) Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat yang sama dapat menguntungkan individu, atau bersifat saling menguntungkan (Combs dan Slaby dalam Dowd dan O'Kane 1991: 25).

Mengingat pentingnya keterampilan sosial diatas, perlu dilakukan tindakan oleh guru pembina ekstrakurikuler khususnya di SDN 1 Gondang. Sebagai guru pembina harus dapat memberikan bentuk pembinaan yang memberikan dampak langsung kepada peserta didik, selain itu harus memberikan model pembinaan yang menyenangkan sebagai daya tarik tersendiri sesuai dengan prinsip kegiatan ekstrakurikuler yaitu menyenangkan. Salah satu kegiatan menyenangkan yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah permainan tradisional gobak sodor.

Dalam permainan gobak sodor, siswa dibagi menjadi dua regu, yaitu regu jaga dan regu penyerang. Pada regu jaga siswa harus mampu menjaga pertahanan agar regu penyerang tidak dapat melewati pintu yang dijaga oleh setiap pemain regu jaga. Sedangkan padaregu penyerang harus mampu melewati setiap pintu yang dijaga oleh regujaga. Maka dari itu permainan ini cukup kompleks dan memerlukan strategiyang jitu agar dapat melewati setiap pintu yang dijaga ketat oleh regu jaga. Permainan ini cukup sederhana, karena dalam permainan ini tidak memerlukan alat yang mahal, cukup di halaman sekolah yang diberi garis sebagai tanda itu batas dan pintu yang harus di lewati pemain. Dengan sederhananya permainan ini guru juga berharap agar siswa juga dapat melakukan permainan ini di rumah.

Permainan olahraga tradisional gobak sodor sesuai dengan teori, tujuan pembelajaran, karakteristik permainan, karakteristik anak, memiliki nilai-nilai yang terkandung dan melekat dalam permainan tradisional itu sendiri. Sehingga pada saat permainan ini dilakukan dapat

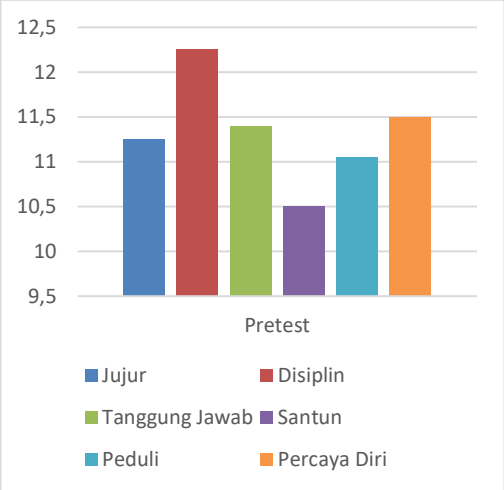
memberikan wadah untuk belajar bagi peserta didik. Hal ini yang melandasi peneliti untuk menggali lebih dalam tentang kebermanfaatan dan mengukur pengaruh penggunaan permainan tradisional khususnya gobak sodor terhadap peningkatan keterampilan sosial anak di SDN 1 Gondang melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Berdasarkan pendapat diatas, penelitian ini bertujuan untuk membentuk perilaku sosial siswa dimana hal ini dapat diturunkan melalui proses belajar. Proses belajar dapat dituangkan melalui banyak hal, tidak hanya tentang guru atau orang tua yang memberikan nasihat, melainkan dengan cara bermain dengan teman sebaya. Permainan yang dimaksudkan perlu dipertimbangkan, karena tidak semua kegiatan bermain dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan keterampilan sosial anak. Adapun permainan yang dituangkan dalam penelitian ini merupakan permainan tradisional gobak sodor, permainan tradisional gobak sodor sendiri memiliki banyak keuntungan seperti mengandung nilai sejarah yang bisa memberikan wawasan baru bagi siswa dan banyak lagi.

METODE

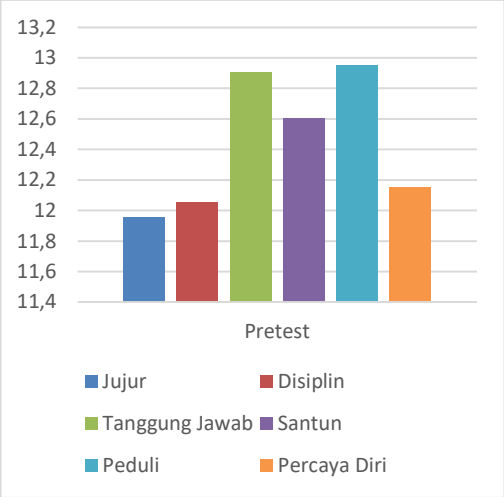
Rancangan atau perencanaan diperlukan sebelum kita melakukan atau membuat sesuatu agar hasilnya sesuai dengan keinginan dan harapan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian Pre-Experimental Designs (non design). Populasi dalam penelitian ini adalah 20 orang sedangkan sampel 20 siswa juga dengan menggunakan metode populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji-t dengan menggunakan spss 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Grafik 1. Rata – rata nilai pretest pada enam aspek sikap social

Pada grafik diatas dapat kita lihat sikap santun menjadi nilai rata-rata terendah dengan nilai 10,5 sedangkan nilai aspek sikap sosial yang lain seperti jujur dengan nilai 11,25, sikap tanggung jawab dengan nilai 11,4, sikap peduli dengan nilai 11,05, sikap percaya diri dengan nilai 11,5, dan sikap disiplin dengan nilai tertinggi yaitu 12,25.



Grafik 2.Rata – rata nilai *posttest* pada enam aspek sikap sosial

Dapat kita lihat kelima aspek penilaian mendapatkan nilai yang meningkat kecuali pada aspek sikap disiplin yang menurun sebanyak 0,2 dari nilai rata-rata 12,25 menjadi 12,05. Penurunan angka ini masih dikatakan kecil namun perlu menjadi perhatian pada proses selanjutnya. Dari hasil pretest dan posttest yang ada, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS Statistics 21.

Tabel 1. *One sample statistics*

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	20	67.4500	12.90644	2.88597
Posttest	20	73.8500	11.64960	2.60493

Tabel 2. *One sample test*

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
Pretest	23.372	19	.000	67.45000	61.4096	73.4904
Posttest	28.350	19	.000	73.85000	68.3978	79.3022

One sample t-test pada permainan gobak sodor diperoleh nilai signifikan (p) sebesar (0,000) dengan taraf signifikansi (0,05) sehingga p<0,05. Yang berarti bahwa hipotesis diterima yakni terjadinya peningkatan keterampilan sosial siswa ekstrakurikulerk SDN 1 Gondang dikarenakab pengaruh dari proses penelitian menggunakan permainan gobak sodor.

Pada setiap aspek keterampilan sosial yang diamati mengalami peningkatan positif saat melaksanakan kegiatan permainan tradisional gobak sodor. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan permainan tradisional gobak sodor pada setiap aspek sikapsosial siswa yang diamati. Ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gobag sodor mengandung nilai- nilai,

seperti kegembiraan, sportivitas, kejujuran, kerjasama, kekompakan, perjuangan hidup, kesehatan, sosial skill, spiritualisme, kelincahan, pengaturan strategi dan kepemimpinan (Monica, Wiwin dan Purwati, 2007). Pada penelitian yang lain penulis menemukan sebuah penelitian yang membuktian jika permainan tradisional berdampak besar bagi perkembangan anak. Iswinarti (2005) mengenai permainan tradisional yaitu adanya hubungan erat antara perkembangan emosi, intelektual, sosial, dan kepribadian anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan disimpulkan bahwa permainan tradisional gobak sodor memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan sosial siswa ekstrakurikuler di SDN 1 Gondang. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui permainan tradisional gobak sodor, anak mampu mengembangkan aspek sikap sosial yang meliputi, kejujuran, disiplin, rasa tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, membina hubungan dengan kelompok dan mengatasi konflik dalam bermain.

SARAN

Bagi Guru/Pembina, penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran sosial perlu ditingkatkan, selain permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang baik bagi perkembangan dan pertumbuhan kemampuan sosial anak, permainan tradisional juga dapat menjadi inovasi pembelajaran bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar. Bagi sekolah, perlu untuk mengkaji lebih dalam mengenai pemanfaatan permainan tradisional sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk pembelajaran di sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, agar dapat memaparkan secara rinci mengenai penampakan keterampilan sosial yang terjadi pada anak dan ikut berpartisipasi langsung dengan subyek penelitian sehingga memperoleh data yang lebih rinci terhadap kemampuan anak yang akan diamati. Penelitian selanjutnya, jangan hanya terfokus pada permainan tradisional gobak sodor saja, dapat menggunakan jenis permainan tradisional yang lain, kemudian aspek yang diteliti tidak hanya terbatas pada aspek keterampilan sosial anak saja.

DAFTAR PUSTAKA

Adiyanti, M.G. 1999. Skala Keterampilan Sosial. Laporan Penelitian. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada

Cartledge, G. & Milburn, J. F., 1995, Teaching Sosial Skill To Children And Youth, Allyn and Bacon, Boston.

Dowd, Tom dan O'kane, Susane. 1991. Effective Skills For Child-Care Workers. A Training Manual From Boys Town. New York Press

Hanurawan Fattah. Psikologi Sosial Suatu Pengantar (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010)

Hilmiati. (2009). Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui Pembelajaran Puisi Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Muhammadiyah Kolombo Yogyakarta. Tesis PPs UNY.

Ismail, A. (2006). Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif). Yogyakarta: Pilar Media.

Iswinarti. (2016). Traditional game "gembatan" and social competence of school age children. Psychology & Humanity. 851–858

Lalu Hulfian. Statistika Penelitian untuk Pendidikan Jasmani & Olahraga (Lombok: Garuda Ilmu, 2015)

Latipun. 2010. Psikologi Eksperimen. Malang : UMM Press

Momon Sudarma. Sosiologi Komunikasi (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2014)

Rubin, K. H., Bukowski, W., & Parker, J.G. 2006. Peer Interactins, Relationship & Groups, Dalam Handbook Of Child Psychology vol. 3 : Social, Emotional And Personality Development (5th ed, hal 617-700). New York: John Wiley and Sons

Sjamsuddin dan Maryani E. 2008. "Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial." Makasar: Makalah pada Seminar Nasional.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA.

Sukirman. D. (2004). Permainan Tradisional Jawa sebuah upaya pelestarian Kebudayaan. Yogyakarta: Kepel Press.

Supriyadi.(2011) Strategi Belajar Mengajar, Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.

Suryosubroto. (2002) B. Proses belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta.

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Dharma Bakti, 2003

W.J.S Poewadarmintra. Kamus Umum Bahasa Indonesia. (Jakarta: Balai Pustaka,1980).