Pengaruh Permainan Tradisional Kelompok Terhadap Penyesuaian Sosial Anak

Effects of Traditional Group Games Towards Children's Social Adjustment

Muhammad Erwan Syah

Program Studi Psikologi, Universitas Jenderal Achmad Yani, Indonesia

Diterima : 25 April 2020; Disetujui : 27 April 2020; Dipublish : 02 Juni 2020

*Corresponding author; E-mail : muhammaderwansyah@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kelompok terhadap penyesuaian sosial pada anak kelas satu sekolah dasar. Asumsinya bahwa penyesuaian sosial anak akan meningkat setelah diberikan permainan tradisional kelompok, sehingga penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan design pretest posttest control group design. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian berupa behaviour checklist, yaitu alat observasi yang berupa daftar yang berisi nomor nomor subjek dan perilaku-perilaku yang diharapkan muncul sebagai analisa untuk mengetahui berbagai perilaku yang muncul selama penelitian. Penggunaan alat ukur pada waktu sebelum dan sesudah pemberian permainan tradisional kelompok. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7-25 Mei 2018. Subjek penelitian sebanyak 15 orang siswa kelas satu SDN Bantul yang dipilih secara random, yaitu 6 siswa untuk kelompok eksperimen dan 9 siswa sebagai kelompok kontrol. Usia anak dalam rentang 7-8,5 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $p=0,04$ ($p<0,05$). Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol berdasarkan gain score, yaitu perubahan atau selisih skor posttest dan pretest. Penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh pemberian permainan tradisional kelompok terhadap penyesuaian sosial pada anak. Anak yang diberikan permainan tradisional kelompok skor penyesuaian sosial lebih tinggi daripada anak yang tidak diberikan permainan tradisional kelompok.

Kata Kunci: Anak Usia Sekolah Dasar; Penyesuaian Sosial; Permainan Tradisional Kelompok.

Abstract

This study aims to determine the effect of traditional group games on social adjustment in first grade elementary school children. The assumption is that the social adjustment of children will increase after being given a traditional group game, so this study uses an experimental method with a pretest posttest control group design. Measuring instrument used in the research is a behavior checklist, which is an observation tool in the form of a list containing subject numbers and behaviors that are expected to appear as an analysis to find out various behaviors that arise during the study. Use of measuring instruments before and after giving traditional group games. This research was conducted on 7-25 May 2018. The research subjects were 15 first grade students of Bantul Elementary School, randomly selected, namely 6 students for the experimental group and 9 students as the control group. Age of children in the range 7-8.5 years. The results showed that $p = 0.04$ ($p < 0.05$). This means that there is a significant difference between the experimental group and the control group based on the gain score, which is the change or difference in posttest and pretest scores. This research proves that there is an effect of giving traditional group play to social adjustment in children. Children who are given a traditional game group score adjust socially higher than a child who is not given a traditional game group.

Keywords: Elementary School Age Children; Social Adjustment; Traditional Group Games.

How to Cite : Syah, M.E., (2020), Pengaruh Permainan Tradisional Kelompok Terhadap Penyesuaian Sosial Anak, *Jurnal Diversita*, 6(1); 103-113.

PENDAHULUAN

Manusia akan selalu tumbuh dan berkembang seiring berjalannya waktu, sehingga pasti mengalami suatu perubahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Desmita (2005), yang menyebutkan bahwa perkembangan mengandung suatu perubahan. Perubahan-perubahan itu bertujuan agar individu mampu menyesuaikan diri pada lingkungan. Individu yang berhasil menyesuaikan diri dengan baik secara pribadi dan sosial akan mempunyai kesempatan untuk mengungkapkan minat dan keinginankeinginannya dengan cara-cara yang memuaskan.

Perubahan dalam kehidupan manusia dapat dilihat pada masing-masing tahap perkembangan dan setiap tahap terdapat tugas perkembangan yang harus dilalui oleh setiap individu. Tugas perkembangan menurut Havighurst (Monks, dkk., 2002) yaitu tugas yang harus dilakukan individu dalam masa hidup tertentu sesuai dengan norma masyarakat dan norma kebudayaan. Salah satu aspek dalam tahap perkembangan manusia adalah aspek sosial.

Yusuf (2009) mengemukakan perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial atau dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi suatu kesatuan, saling berkomunikasi, dan bekerja sama. Jadi, semakin bertambahnya usia seseorang, semakin besar pula tuntutan sosial yang harus dipenuhi.

Penyesuaian sosial menurut Fatimah (2006) terjadi dalam lingkup hubungan sosial di tempat individu itu hidup dan berinteraksi dengan orang lain. Hubungan-hubungan sosial tersebut mencakup hubungan dengan anggota keluarga, masyarakat, sekolah, teman sebaya, atau anggota masyarakat luas secara umum. Hurlock (1999) mengemukakan ketika masa awal sekolah, kebanyakan anak mengalami ketidakseimbangan dalam menghadapi tuntutan dan harapan yang baru, seperti anak masih sulit untuk bekerjasama dengan teman-teman baru maupun guru.

Hal ini terjadi karena anak mengalami gangguan emosional, seakan-akan anak masih belum sanggup untuk memenuhi semua tuntutan dan harapan, ketika anak baru masuk kelas satu sekolah dasar. Padahal menurut Rochmah (2005), pada masa ini anak dituntut untuk mampu bergaul, bekerjasama, membina hubungan baik dengan teman sebaya, saling menolong, dan membentuk kepribadian sosial, yakni belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan dan situasi yang baru serta teman-teman sebayanya.

Kurangnya minat anak untuk menyukai kegiatan bersama orang lain maupun anak yang hanya mau melakukan kegiatan bersama dengan kelompoknya saja juga semakin menunjukkan semakin rendahnya penyesuaian sosial anak saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara (Mei, 2018) dengan orang tua siswa di salah satu sekolah dasar di Bantul. Saat ini anak duduk di kelas satu sekolah dasar, selama sekolah anak tidak mau

mengerjakan tugas dari guru, tetapi anak menuntut kepada guru agar diberikan nilai tertinggi di kelas meskipun tidak mengumpulkan tugas. Anak senang bermain saat guru sedang menjelaskan pelajaran di kelas.

Selain itu, anak lebih senang menyendiri, tidak mau bergabung maupun bermain dengan anak lain. Kasus lain mengenai rendahnya penyesuaian sosial anak didapatkan dari laporan dari orang tua siswa kelas enam yang berusia sebelas tahun yang diterima oleh Perwita (2011), berdasarkan pengakuan dari orang tua, perilaku anak tidak mau bergaul dengan orang lain termasuk dengan teman sebaya dan kerap menyendiri. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial pada masing-masing anak.

Schneiders (1964) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah kondisi fisik dan determinannya, perkembangan dan kematangan, faktor psikologis dan budaya, serta kondisi lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga atau rumah, sekolah dan masyarakat. Adapun faktor kondisi lingkungan di sekolah menjadi fokus perhatian dalam penelitian yang mempengaruhi penyesuaian sosial anak.

Kondisi lingkungan yang dimaksud adalah keberadaan seorang anak bersama-sama dengan teman sebaya di lingkungan sekolah, yang dilakukan dalam bentuk kegiatan bermain. Waktu yang digunakan untuk bermain masih sangat luas dibandingkan setelah anak memasuki sekolah dasar. Anak semakin banyak

dituntut untuk memenuhi prestasi akademik, sehingga waktu yang diberikan untuk berhubungan dengan teman sebaya melalui kegiatan bermain semakin dipersempit.

Tedjasaputra (2001) menegaskan bahwa dengan bermain, anak akan memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul, dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu, anak akan belajar menempatkan diri yang pada dasarnya sebagai makhluk sosial. Anak juga dapat mempelajari arti penting nilai keberhasilan pribadi dalam kelompok. Apabila hal ini dapat dilakukan, kemungkinan anak akan berhasil melakukan penyesuaian sosialnya dengan baik.

Bermain sangat mempengaruhi penyesuaian sosial pada anak (Hurlock, 1999), hal ini telah dibuktikan dalam penelitian Anggraeni (2008) Salah satu bentuk pelatihan yang diberikan kepada anak dalam penelitian Anggraeni adalah berupa permainan kelompok. Hal ini telah memberikan kontribusi dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak.

Ada beberapa jenis permainan yang seharusnya masih bisa dimainkan anak sekolah dasar tanpa mengurangi tanggung jawab anak untuk memenuhi tuntutan sekolah, karena pada dasarnya tujuan dari permainan sebagai hiburan bagi anak dan dicapai hanya saat permainan berlangsung.

Parten (Tedjasaputra, 2001) meninjau permainan anak dari sudut tingkah laku sosial menemukan enam kategori permainan anak, yaitu *unoccupied play*, *solitary play*, *onlooker play*, *parallel play*, *assosiative play*, dan

cooperative play. Secara umum, permainan dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Biasanya permainan yang dimainkan secara kelompok akan melibatkan interaksi sosial anak dengan teman-teman sebaya, permainan jenis ini menurut Bergin (Santrock, 2002) disebut sebagai permainan sosial.

Banyak permainan yang dapat dimainkan dengan melibatkan banyak orang, misalnya permainan tradisional, meskipun permainan ini sudah jarang ditemui dan dimainkan oleh anak-anak. Sarwendah (2009) telah membuktikan dalam penelitiannya. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain play station jenis *action* dengan perilaku *bullying*.

Hal yang sangat ditakutkan apabila anak meniru adegan yang banyak melibatkan kekerasan seperti dalam permainan, misalnya anak bertindak melakukan kekerasan ketika berbaur dengan orang lain, sehingga hubungan dengan orang lain menjadi tidak baik dan dapat mempengaruhi penyesuaian sosial ke depannya. Setiap permainan memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing, tidak menutup kemungkinan permainan tradisional memiliki banyak kelebihan untuk melengkapi kekurangan yang tidak dimiliki pada permainan modern.

Permainan tradisional khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat beberapa macam, baik yang dapat dilakukan hanya dua orang sampai yang harus dimainkan secara berkelompok atau antar tim. Permainan tradisional yang dimainkan

secara kelompok, menurut Arikunto, dkk. (2006) seperti, balapan midah gendera, gamparan, genukan, kasti, dan obrog. Sugiyo, dkk. (2007) menambahkan macam-macam permainan tradisional kelompok lainnya, yaitu benthik, blarak-blarak sempal, gobag sodor, dan jeg-jegan.

Berdasarkan uraian fenomena di atas, peneliti sangat tertarik mengenai permainan tradisional kelompok khususnya empat macam permainan yaitu, gamparan, genukan, benthik, dan jeg-jegan karena selain sudah tidak dikenali oleh anak-anak pada masa kini, juga tidak banyak mengandung unsur kekuatan fisik dan berisiko. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kelompok terhadap penyesuaian sosial anak.

Penyesuaian sosial menurut Schneiders (1964) adalah suatu kemampuan individu untuk bereaksi secara sehat dan efektif terhadap hubungan, situasi, dan kenyataan sosial yang ada sehingga dapat mencapai kehidupan sosial yang menyenangkan dan memuaskan. Penyesuaian sosial meliputi penyesuaian di rumah atau keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Permainan tradisional kelompok diartikan sebagai suatu jenis permainan yang merupakan warisan turun temurun, yang dimainkan oleh sekumpulan orang dengan tujuan semata-mata hanya memperoleh kesenangan ketika bermain (Syah, 2002). Macam-macam permainan tradisional kelompok di Daerah Istimewa Yogyakarta menurut Arikunto, dkk. (2006) sebagai berikut (a) Balapan

mindah gendera (Berlomba memindahkan bendera); (b) Gamparan; (c) Genukan. Sugiyo, dkk. (2007) menambahkan jenis-jenis permainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta yang dimainkan secara berkelompok atau antar tim, antara lain meliputi (a) Benthik; (b) Jeg-jegan.

Manfaat permainan bagi anak menurut Zulkifli (2003) adalah (a) Sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat; (b) Mampu mengenal kekuatan sendiri; (c) Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya; (d) Berlatih menempa perasaan; (e) Memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas satu Sekolah Dasar Negeri Bantul yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang berada dalam tingkat kategori di bawah rata-rata berdasarkan hasil perolehan skor pada *behaviour checklist* ketika *pretest*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dengan metode behavior checklist. *Behavior checklist* adalah alat observasi yang berupa daftar yang berisi nomor subjek dan perilaku perilaku yang diharapkan muncul.

Checklist dimaksudkan untuk mensistematisasi catatan observasi. *Behavior checklist* ini digunakan sebagai analisa untuk mengetahui berbagai perilaku yang muncul selama penelitian. Indikator-indikator tersebut merupakan indikator pada setiap aspek penyesuaian sosial. *Behaviour checklist* ini digunakan sebagai alat untuk

mengukur penyesuaian sosial anak dalam penelitian ini.

Semua aktivitas siswa yang dilihat berkaitan dengan kegiatan siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas selama anak mulai memasuki sekolah sampai meninggalkan sekolah. Aturan pemberian skor adalah setiap perilaku yang muncul diberi skor satu, sedangkan setiap perilaku yang tidak muncul diberi skor nol.

Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*). Komponen yang digunakan untuk menyusun penentuan aitem-aitem dalam pedoman observasi berupa *behaviour checklist* dengan *professional judgment*.

Reliabilitas pedoman observasi berupa *behaviour checklist*. Dalam penelitian ini digunakan dengan reliabilitas antar pengamat (*inter rater reliability*) reliabilitas diuji dengan mengecek *agreement* (persetujuan) dari frekuensi atau jumlah skor yang diberikan oleh dua rater.

Penelitian yang digunakan adalah metode *true experimental*, yaitu desain eksperimen untuk mempelajari mekanisme sebab akibat, karena hampir semua sumber-sumber invaliditas dapat terkontrol dengan baik. Pemilihan rancangan penelitian ini menggunakan desain eksperimen ulang (*pretest-posttest control group design*). *Pretest-posttest control group design* adalah desain eksperimen yang dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi sebelum dan setelah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Latipun, 2006).

Prosedur penelitian antara lain; (a) Pemilihan subjek penelitian, dilakukan dengan memilih subjek berdasarkan hasil penilaian rater sebelum pemberian perlakuan dengan menggunakan *behaviour checklist* sebagai *pretest*. Setelah pengisian checklist, maka akan diperoleh hasil penyesuaian sosial anak, kemudian dipilih anak yang memiliki tingkat penyesuaian sosial di bawah rata-rata untuk diikutsertakan dalam penelitian.

Kemudian, (b) Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dua kelompok subjek dibentuk secara random. Masing-masing subjek diundi satu per satu untuk menentukan siapa yang masuk ke dalam kelompok eksperimen maupun kontrol; (c) Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen berupa permainan tradisional kelompok, antara lain, guncungan, gampanan, bentik, dan jajan di luar kelas. Kelompok eksperimen dibagi menjadi dua kelompok dalam setiap permainan.

Masing masing permainan dilakukan pada hari yang berbeda dan anggota kelompok pada setiap permainan diubah. Sementara, kelompok kontrol diberikan perlakuan lain di dalam kelas, seperti menggambar, mewarnai gambar, menganyam, dan menempel *puzzle* sebagai *placebo*. Masing-masing kegiatan dilakukan pada hari yang berbeda. *Placebo* diberikan ketika kelompok eksperimen sedang diberi perlakuan.

Selanjutnya, Setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen,

checklist sebagai *posttest* penyesuaian sosial diberikan kepada rater untuk memberikan penilaian terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil skor penyesuaian sosial antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sesudah pemberian perlakuan berupa permainan tradisional kelompok.

Alat dan perlengkapan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (a) Pedoman observasi. Observasi merupakan metode pengumpulan data penelitian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap subjek. Setiap perlakuan yang dimunculkan untuk subjek penelitian dicatat secara terperinci untuk selanjutnya dianalisa dengan data lain.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode pencatatan *behaviour checklist*, yaitu mencatat secara sistematis perilaku-perilaku yang dimunculkan oleh subjek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan; (b) Handycam. Semua aktivitas anak direkam dengan menggunakan *handycam*, mulai dari anak memasuki kelas hingga pulang sekolah. Perekaman dilakukan saat *tryout*, *pretest*, dan *posttest*; (c) Kamera. Kamera digunakan untuk mengambil gambar selama masa perlakuan sebagai bukti penelitian.

Selanjutnya, (d) Atribut. Atribut yang digunakan dalam penelitian adalah berupa topi warna warni yang bertuliskan nomor absen masing-masing siswa dan diberi gambar agar terlihat menarik. Selain itu juga diberi atribut berupa nama yang ditempelkan

di dada sebelah kiri; (e) Lembar ekspresi. Lembar ekspresi adalah berupa gambar yang terdiri dari tiga ekspresi yaitu, senang, kecewa, dan sedih. Lembar ini diisi oleh kelompok eksperimen setelah melakukan permainan.

Anak diminta untuk mengungkapkan perasaannya setelah selesai bermain dengan memberi checklist pada salah satu gambar ekspresi; (f) Peralatan dan perlengkapan dalam permainan tradisional kelompok.

Metode yang digunakan dalam analisis adalah statistik nonparametrik karena jumlah subjek sedikit (<30) dan teknik analisis statistik untuk menguji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U* terhadap gain score. *Gain score* merupakan perubahan skor atau selisih antara skor *posttest* dan *pretest* (Azwar, 2009). Alasan menggunakan teknik ini adalah untuk menguji dan mengetahui perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan.

Selanjutnya dilakukan analisis komparatif dua sampel berpasangan menggunakan *Wilcoxon*. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan komputer program SPSS (*Statistical Product & Service Solution*) 16.0 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian bertempat di SDN Bantul Yogyakarta. Subjek penelitian sebanyak 15 orang siswa kelas satu SDN Bantul yang dipilih secara *random*, yaitu 6 siswa untuk kelompok eksperimen dan 9 siswa sebagai kelompok kontrol. Usia anak dalam rentang 7-8,5 tahun. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga

minggu pada hari Senin-Jumat, 7-25 Mei 2018. Perlakuan yang diberikan terdiri dari empat macam permainan, yaitu genukan, gamparan, benthik, dan jeg-jegan.

Pelaksanaan tiap sesinya kurang lebih 30 menit, peneliti diberi waktu dari sekolah setelah selesai jam istirahat. Urutan dalam pemberian perlakuan, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dilaksanakan sesuai dengan modul penelitian yang telah disusun oleh peneliti. Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan oleh peneliti di luar kelas, yaitu di area kosong di dekat ruang guru.

Permainan tidak diberikan di lapangan sekolah karena letaknya dapat memungkinkan kelompok kontrol melihat perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen, yang nantinya akan mengganggu hasil penelitian. Pada sesi I, III, V, dan VI semua anak hadir yaitu sebanyak 8 anak. Sesi II ada satu anak yang tidak mengikuti perlakuan karena sakit dan sesi IV ada satu anak yang berhalangan hadir. Dua anak yang tidak mengikuti perlakuan sejumlah enam sesi dinyatakan gugur sebagai subjek penelitian.

Selama pemberian perlakuan (sesi I-VI) pada kelompok eksperimen, kelompok kontrol diberikan tugas di dalam kelas seperti menggambar, mewarnai gambar, menempel *puzzle* dari kertas, dan menganyam. Pemberian tugas pada kelompok kontrol dibantu oleh guru kelas satu.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

metode statistik non parametrik. Analisis data menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product & Service Solution*) 16.0 for windows. Uji hipotesis menggunakan analisis non parametrik dan teknik analisis statistik untuk menguji hipotesis berupa *Mann-Whitney U*, yaitu uji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel independen terhadap *gain score*.

Berdasarkan hasil analisis didapat taraf signifikansi sebesar $p=0,04$ ($p<0,05$), hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan *gain score* yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen lebih tinggi kenaikan skor penyesuaian sosial dibandingkan dengan kelompok kontrol setelah pemberian perlakuan permainan tradisional kelompok, jadi pemberian permainan tradisional kelompok memberikan pengaruh terhadap penyesuaian sosial anak.

Berdasarkan hasil analisis utama yang menyebutkan pemberian permainan tradisional berpengaruh terhadap penyesuaian sosial anak, selanjutnya dianalisis lagi untuk mengetahui perbedaan perubahan penyesuaian sosial pada masing-masing kelompok dengan uji *Wilcoxon*. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh $p=0,027$ ($p<0,05$) yang berarti hasilnya signifikan, sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh $p=0,188$ ($p>0,05$) sehingga hasilnya dikatakan tidak signifikan.

Hal ini berarti bahwa adanya peningkatan skor penyesuaian sosial yang signifikan pada kelompok

eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada peningkatan penyesuaian sosial. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa pemberian permainan tradisional kelompok berpengaruh terhadap penyesuaian sosial anak.

Taraf signifikansi yang didapat berdasarkan hasil *gain score* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, menghasilkan $p=0,04$ ($p<0,05$), hal ini berarti adanya perbedaan peningkatan skor penyesuaian sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang signifikan sehingga hipotesis diterima. Hasil penelitian membuktikan bahwa anak yang diberikan permainan tradisional kelompok, skor penyesuaian sosial lebih tinggi daripada anak yang tidak diberikan permainan tradisional kelompok.

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukan bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh $p=0,027$ ($p<0,05$). Hal ini berarti perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen berupa permainan tradisional kelompok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian sosial anak, sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh $p=0,188$ ($p>0,05$) yang artinya tidak ada peningkatan skor penyesuaian sosial pada kelompok kontrol.

Kedua hasil analisis dengan membandingkan hasil skor sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok ini juga digunakan untuk memperkuat hasil pengujian hipotesis utama. Adanya bukti hasil analisis di atas, maka pemberian permainan tradisional kelompok berpengaruh

terhadap penyesuaian sosial pada anak. Hasil ini juga dapat membuktikan pendapat Hurlock (1999) yang telah menyebutkan bahwa bermain sangat penting untuk anak dan memberikan banyak sumbangan bagi penyesuaian sosial karena anak akan memperoleh pengalaman belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pemberian permainan tradisional untuk dimainkan dengan teman sebaya yaitu teman dalam satu kelas, karena menurut Havighurst (Rochmah, 2005) pada masa-masa anak usia sekolah dasar salah satu tugas perkembangannya adalah belajar menyesuaikan diri dan bergaul dengan teman sebaya. Oleh karena itu, hubungan dengan teman sebaya ini diharapkan mampu mendorong anak untuk melakukan penyesuaian sosial.

Peneliti memberikan empat jenis permainan tradisional kelompok dalam enam sesi pertemuan meliputi, genukan, gamparan, benthik, dan jeg-jegan. Permainan gamparan dan benthik masing-masing dilakukan dalam dua kali pertemuan, dengan pertimbangan kedua permainan tersebut memiliki beberapa tahap dalam permainan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk bermain. Pemberian permainan genukan, dan jeg-jegan masing-masing hanya diberikan satu kali pertemuan karena permainan tersebut lebih sederhana dibandingkan dengan kedua permainan lainnya.

Pemberian permainan tradisional kelompok kepada kelompok eksperimen dibagi menjadi dua kelompok atau tim. Setiap sesi ketua dan anggota setiap kelompok berubah-

ubah, sehingga saat demikian semua anak harus mencoba mengenal karakter anak-anak yang berbeda, mau bekerjasama dengan siapa pun, mentaati aturan kelompoknya.

Adanya kesepakatan di dalam kelompok membuat anak belajar untuk menjadi bagian dari kelompok dengan mengikuti aturan yang sudah disepakati. Selama permainan, anak memiliki peran di dalam kelompok, baik sebagai pemimpin maupun anggota. Setiap permainan terdiri dari dua kelompok yang masing-masing kelompok dipimpin oleh satu anak yang bertugas untuk mengatur para anggotanya dan membuat strategi dalam permainan agar kelompoknya dapat memenangkan permainan.

Misalnya dalam permainan genukan, di dalam permainan ini pemimpin harus berhati-hati dalam mengambil keputusan sesuai hasil diskusi dengan teman satu kelompok ketika hendak menentukan anggotanya yang akan maju dan diduga bukan nama anak yang disebutkan kepada modim oleh kelompok lawan, jika hal ini terjadi anggota kelompoknya akan berkurang menjadi milik kelompok lawan.

Permainan jeg-jegan merupakan permainan semacam strategi untuk menguasai wilayah lawan atau musuh. Permainan ini dilakukan dengan adanya aksi saling kejar mengejar, menangkap anggota kelompok lain agar menjadi tawanan kelompoknya, dan penyelamatan anggota kelompok yang menjadi tawanan lawan, selain itu juga ada aksi merebut wilayah lawan ketika wilayah tersebut tidak ditempati atau dalam keadaan kosong.pun demikian,

apabila penempatan urutan anggota dalam permainan salah, maka anggotanya akan tertangkap dan menjadi milik anggota lawan, anggota tersebut harus mencoba menempatkan dirinya sesuai dengan aturan yang ada.

Proses dalam permainan gampanan, para pemain dalam masing masing kelompok akan mencoba melakukan kegiatan dengan kelompok masing-masing dengan kompak sesuai posisi tugasnya. Kelompok yang sedang bertindak sebagai pemain maka mereka akan saling bekerjasama melemparkan batu sasarannya, apabila salah satu dari anggota yang tidak berhasil maka teman satu anggotanya dapat membantu.

Permainan benthik yang diberikan kepada kelompok eksperimen juga dapat melatih anak untuk melakukan penyesuaian sosial dengan teman sebaya, sama halnya dengan permainan tradisional kelompok lainnya yang diberikan peneliti, di dalam permainan ini anak juga mengikuti aturan, baik aturan baku dalam permainan maupun aturan yang dibuat oleh kelompoknya.

Pemimpin dalam masing-masing kelompok akan membuat kesepakatan, menentukan penempatan posisi anggota selama permainan, sehingga masing-masing anak harus mengikuti aturan-aturan tersebut. Setiap selesai bermain pada masing-masing sesi, anak diminta untuk mengisi lembar ekspresi dan menceritakan perasaannya setelah bermain, hal ini bertujuan untuk mengetahui perasaan yang dialami oleh anak setelah diberikan perlakuan.

Hasil dari pengisian lembar ekspresi dan diskusi dengan semua

anak yang diberi perlakuan permainan tradisional kelompok, anak merasa senang dan selalu ingin menambah waktu untuk bermain.

Menurut Hurlock (1999), penyesuaian sosial pada anak harus dikembangkan sejak awal masuk sekolah, karena anak yang berhasil dalam penyesuaian sosial di kelas satu sekolah dasar ada kemungkinan anak akan lebih mudah untuk melakukan penyesuaian sosial yang lebih luas lagi di tahap-tahap selanjutnya. Oleh karena itu, orang tua maupun guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kontak sosial agar berhasil dalam penyesuaian sosial, seperti memberi waktu anak untuk bermain.

Orang tua maupun guru juga perlu mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya karena selain meningkatkan keberhasilan anak dalam melakukan penyesuaian sosial, juga dapat menanamkan nilai budaya lokal melalui proses bermain.

Keterbatasan dan kelemahan yang kemungkinan mempengaruhi hasil penelitian adalah pengambilan data, baik saat pretest maupun posttest yang hanya dilakukan masing-masing dua kali dengan durasi waktu kurang lebih empat jam yaitu selama anak di lingkungan sekolah. Terbatasnya waktu untuk mengamati perilaku anak selama penelitian, kurang dapat memastikan apakah perilaku yang dimunculkan oleh anak saat itu merupakan cerminan sikap dari dirinya yang sebenarnya atau tidak.

Oleh karena itu, untuk melihat perilaku anak yang konsisten

dibutuhkan waktu yang cukup lama, jauh melebihi waktu yang digunakan oleh peneliti. Selain hal itu keterbatasan dan kelemahan lainnya yaitu, durasi waktu posttest hari kedua kurang lebih hanya dua jam, sehingga kurang mendapatkan data untuk mengamati perilaku anak. Pada *posttest* hari kedua juga tidak adanya pemberian tugas kelompok dan penilaian masing-masing kelompok oleh guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian permainan tradisional kelompok terhadap penyesuaian sosial anak, yang berarti ada perbedaan kenaikan skor penyesuaian sosial yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah pemberian perlakuan berupa permainan tradisional kelompok.

Anak yang memainkan permainan tradisional kelompok mempunyai skor penyesuaian sosial yang lebih tinggi daripada anak yang tidak memainkan permainan tradisional kelompok dilihat dari perolehan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional kelompok memberikan pengaruh terhadap penyesuaian sosial pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. dkk. 2008. Pengaruh Pelatihan Keterampilan Sosial Menggunakan Metode Stop Think Do Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar. *Manasa*. 2: 87-105.

Arikunto, S., Sumarmo, Sujarwo, dan Kusumawati, A.A. 2006. Permainan Tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jilid 1 (Revisi). Yogyakarta:

Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Azwar, S. 2009. Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Desmita. 2005. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Fatimah, N. 2006. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Pusaka Setia.

Hurlock, E.B. 1999. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi V. Penerjemah: Istiwidianti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.

Latipun. 2006. Psikologi Eksperimen. Edisi Kedua. Malang: UMM Press.

Monks, F.J., Knoers, A.M.P., dan Haditono, S.R. 2002. Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Perwita, C.S. 2011. Saat Anak Tidak Mau Bergaul. <http://harianjoglosemar.com/berita/saat-anak-kurang-pandai-bergaul-39803.html>. 1 Juli 2012.

Rochmah, E.Y. 2005. Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Teras.

Santrock, J. W. 2002. Life Span Development. Perkembangan Masa Hidup. Edisi Kelima. Jilid 1. Penerjemah: Chusairi dan Damanik. Jakarta: Erlangga.

Sarwendah, H. N. 2009. Hubungan antara Intensitas Bermain Play Station Jenis Permainan Action dengan Perilaku Bullying pada Siswa SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Skripsi. (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan.

Schneiders, A. A. 1964. Personal Adjustment and Mental Health. New York: Holt Rineheart & Winston.

Syah, M. 2002. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Tedjasaputra, M. S. 2001. Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo.

Yusuf, S. 2009. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Zulkifli. 2003. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.