

**TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR  
SETELAH MENERIMA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL DI SD NEGERI NGRANCAH BANTUL  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

*E-JOURNAL*

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:  
Tri Haryadi  
NIM. 15604227020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

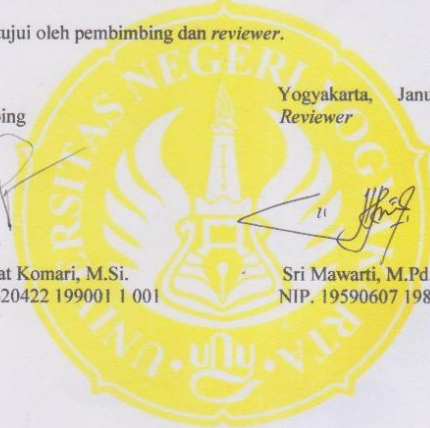
Jurnal yang berjudul "Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019" yang disusun oleh Tri Haryadi, NIM. 15604227020 ini telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

Pembimbing

Drs. Amat Komari, M.Si.  
NIP. 19620422 199001 1 001

Yogyakarta, Januari 2019  
*Reviewer*

Sri Mawarti, M.Pd.  
NIP. 19590607 198703 2 001



## **TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR SETELAH MENERIMA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI NGRANCAH BANTUL TAHUN AJARAN 2018/2019**

*LEVEL OF SOCIAL SKILLS OF BASIC SCHOOL STUDENTS AFTER RECEIVING TRADITIONAL GAME LEARNING IN NGRANCAH BANTUL STATE ELEMENTARY SCHOOL, ACADEMIC YEAR 2018/2019*

Oleh : Tri Haryadi, pgsd, fik uny  
Haryadi@yahoo.co.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 di SD Negeri Ngrancah Kabupaten Bantul yang berjumlah 20 anak, terdiri atas 12 siswa laki laki dan 8 siswa perempuan, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 70% (14 siswa), dan “tinggi” sebesar 10% (2 siswa).

Kata kunci: tingkat keterampilan sosial, siswa sekolah dasar, permainan tradisional

### **Abstract**

*This study aims to find out how high the level of social skills of elementary school students after receiving traditional game learning at Ngrancah Bantul Public Elementary School in the 2018/2019 school year. This type of research is a descriptive study. The method used is a survey with data collection techniques using observation sheets. The population in this study were grade 1 students at Ngrancah Public Elementary School, Bantul Regency, totaling 20 children, consisting of 12 male students and 8 female students, who were taken using total sampling technique. Data analysis used descriptive analysis as outlined in percentage form. The results showed that the level of social skills of elementary school students after receiving traditional game learning in SD Negeri Ngrancah Bantul in the 2018/2019 school year was in the "low" category of 20% (4 students), "moderate" by 70% (14 students), and "high" by 10% (2 students).*

*Keywords: level of social skills, elementary school students, traditional games*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi. Tujuan Penjasorkes yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang

bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif (Depdiknas, 2006: 194).

Melalui PJOK, diharapkan dalam waktu jangka pendek siswa dapat memiliki kebugaran jasmani, kesenangan melakukan aktivitas fisik dari olahraga yang sesuai dengan tahapannya, dan memperoleh nilai-nilai pendidikan yang diperlukan bagi anak itu untuk bekal kehidupan sekarang maupun dimasa yang akan datang. Namun, fakta di lapangan masih menunjukkan bahwa

Penjasorkes memiliki setumpuk permasalahan, terutama terkait dengan kualitas proses pembelajaran. Hidayat (2004: 21) menjelaskan masalah pendidikan masih menekankan pada pengembangan dimensi psikomotorik, sementara dimensi kognitif dan afektif terabaikan.

Indonesia memiliki budaya yang melimpah, salah satunya adalah permainan tradisional. Arlina (2008: 10) menyatakan bahwa permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Ardiwinata, Suherman, & Dinata (2006: 1) menambahkan bahwa olahraga tradisional merupakan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa "olahraga" dan sekaligus juga "tradisional" baik dalam arti memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Namun permainan-permainan tradisional kini mulai menghadapi masa suram karena tersisih keberadaannya oleh permainan-permainan modern, khususnya di kota-kota besar. Untuk anak-anak sekarang ini, banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia.

Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi, maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkerjasama dalam kelompok. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas

pendidikan jasmani yang mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal sebelum mengadakan penelitian, siswa sekolah dasar di SD Negeri ngrancah khususnya kelas 1 permainan tradisional belum banyak berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa, hal ini didasari dari berbagai sikap siswa pada kesehariannya. Siswa kelas satu khususnya lebih senang duduk-duduk dari pada melakukan kegiatan pembelajaran permainan tradisional hal itu disebabkan karena siswa belum mengetahui manfaat yang sebenarnya dari bermain dengan permainan tradisional.

Aktivitas bermain pada umumnya dapat dijadikan salah satu kegiatan yang meningkatkan keterampilan sosial pada anak sekolah dasar. Kegiatan bermain dapat dibedakan klafisifikasikan menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permaian modern (Ismail, 2006: 105). Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakkan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksi yang sudah menggunakan teknologi canggih dan bersifat masinal atau menggunakan mesin (Ismail, 2006: 110). Saat ini permainan tradisional tergeser dengan permainan yang bersifat modern. Metode bermain pada anak

mengalami kemajuan yang pesat, berbagai pilihan permainan semakin banyak yang bersifat elektronik, ditambah lagi dengan hadirnya permainan modern seperti *video game*, *gadget*, dan *play station*. Dengan adanya permainan modern seperti *video game*, anak banyak bermain secara individual, sehingga sering membuat anak tidak peduli pada lingkungan, akibatnya aspek sosial anak kurang berkembang bahkan tidak berkembang. Untuk itu perlu mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak sekolah dasar dengan memasukkan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah.

Hasil penelitian yang dilakukan Iswinarti (2012) yang menyebutkan bahwa gambaran tentang kandungan nilai-nilai pembelajaran kompetensi sosial pada permainan tradisional gambatan yaitu mencakup: (1) dalam komponen *problem solving* anak belajar mengatur strategi, mengambil keputusan dan sesolusi konflik; (2) dalam komponen pengendalian diri anak belajar mengikuti aturan, membedakan perilaku benar dan salah, serta mengekspresikan perasaan dengan tindakan yang tepat; (3) dalam komponen kerjasama, anak belajar berinteraksi positif dengan anak lain, berbagi gagasan/material, dan bekerja dengan anak lain dalam kelompok; (4) dalam komponen empati, anak belajar memahami perasaan, pandangan, dan kondisi anak lain, serta turut merasakan apa yang dialami oleh anak lain.

Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Ismail, (2006: 106) menyatakan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain: (1) melatih sikap mandiri; (2) berani mengambil keputusan; (3) penuh tanggung jawab; (4) jujur; (5) sikap

dikontrol oleh lawan; (6) kerjasama; (7) saling membantu dan saling menjaga; (8) membela kepentingan kelompok; (9) berjiwa demokrasi; (10) patuh terhadap peraturan; (11) penuh perhitungan; (12) ketepatan berpikir dan bertindak; (13) tidak cengeng; (14) berani; (15) bertindak sopan; dan (16) bertindak luwes.

Pada hasil pengamatan awal di SD Negeri Ngrancah peneliti melihat masih sangat minim pembelajaran PJOK menggunakan permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Pembelajaran permainan tradisional alokasi waktunya hanya 1 x 35 menit dan hanya 1 kali dalam 1 minggu. Sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri Ngrancah juga masih terbatas, misalnya tempat yang digunakan untuk pembelajaran menggunakan halaman sekolah dan kadang meminjam lapangan sepakbola ataupun lapangan bolavoli di desa setempat. Metode bermain yang digunakan saat ini masih menggunakan metode konvensional. Untuk itu, peneliti tertarik bukan hanya pada pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pengembangan sosial anak sekolah dasar saja melainkan ikut serta dalam melestarikan kebudayaan bangsa yang unik dan khas agar tidak hilang karena kemajuan zaman.

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Arikunto (2006: 139), menyatakan

bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi.

**Waktu dan Tempat Penelitian**

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri Ngrancah Kabupaten Bantul, yang beralamat di Desa Ngrancah, Sriharjo, Imogiri Kabupaten Bantul. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

**Target/Subjek Penelitian**

Arikunto (2006: 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 di SD Negeri Ngrancah Kabupaten Bantul yang berjumlah 20 anak, terdiri atas 12 siswa laki laki dan 8 siswa perempuan, karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga teknik sampel adalah *total sampling*.”

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Arikunto (2006: 116), menyatakan observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan yang kemudian dicatat subjektif mungkin. Lembar observasi berisikan pernyataan-pernyataan yang merupakan objek dari pengamatan dan telah disediakan kolom *check list* sehingga peneliti tinggal membubuhkan tanda *check* (✓) pada kolom tersebut. Penskoran digunakan dengan

menggunakan skala Guttman dengan dua alternatif jawaban yaitu, Ya dan Tidak.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul yaitu keterampilan berkomunikasi, penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok, mengatasi konflik saat bermain, perilaku berhubungan dengan diri sendiri yang berjumlah 34 butir.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan teknik observasi non partisipan. Pertama peneliti mencari data siswa kelas I di SD Negeri Ngrancah Bantul. Peneliti mengamati kegiatan secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK materi permainan tradisional. Peneliti menilai keterampilan sosial siswa melalui lembar observasi dengan memberikan tanda *checklist* sesuai dengan pengamatan di lapangan.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi

N = Jumlah

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi* pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 2. Norma Penilaian**

Interval	Kategori
$M + SD \leq X$	Tinggi
$M - SD \leq X < M + SD$	Sedang
$X < M - SD$	Rendah

(Sumber: Santoso, 2014: 46)

Keterangan:

*M* : nilai rata-rata (*mean*)

*X* : skor

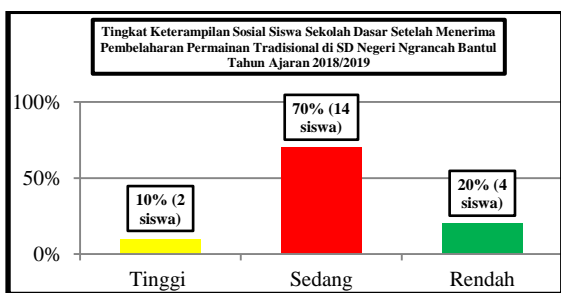
*SD* : *standar deviasi*

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Deskriptif statistik tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 didapat skor terendah (*minimum*) 34,00, skor tertinggi (*maksimum*) 11,00, rerata (*mean*) 26,60, nilai tengah (*median*) 29,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 31,00, *standar deviasi* (SD) 7,02.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019**

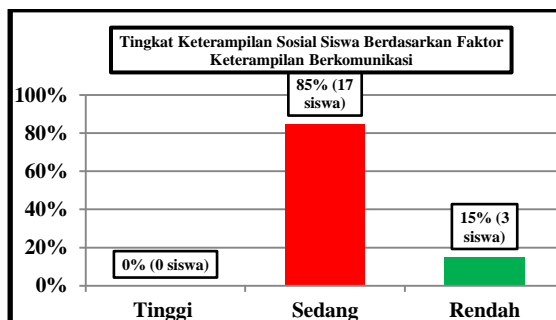
Berdasarkan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 70% (14 siswa), dan “tinggi” sebesar 10% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 26,60, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah

Bantul tahun ajaran 2018/2019 dalam kategori “sedang”.

**1. Faktor Keterampilan Berkomunikasi**

Deskriptif statistik tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 10,00, rerata (*mean*) 7,40, nilai tengah (*median*) 8,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 10,00, *standar deviasi* (SD) 2,99.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



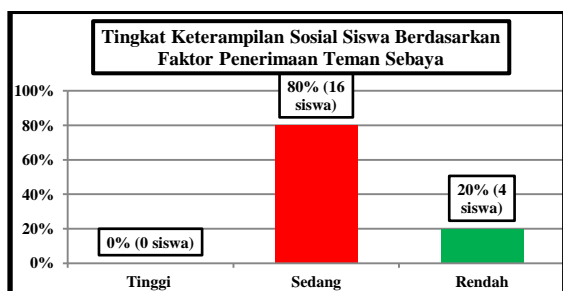
**Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Keterampilan Berkomunikasi**

Berdasarkan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi berada pada kategori “rendah” sebesar 15% (3 siswa), “sedang” sebesar 85% (17 siswa), dan “tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

## 2. Faktor Penerimaan Teman Sebaya

Deskriptif statistik tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya didapat skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 10,00, rerata (*mean*) 10,00, nilai tengah (*median*) 10,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 10,00, *standar deviasi* (SD) 2,44.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Penerimaan Teman Sebaya**

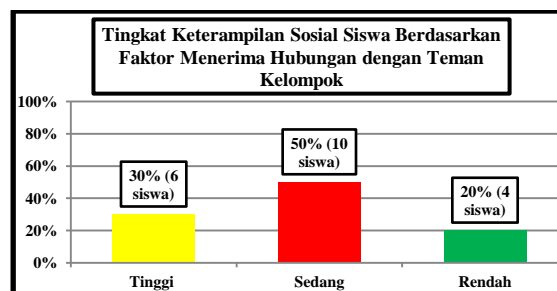
Berdasarkan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 80% (16 siswa), dan “tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

## 3. Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok

Deskriptif statistik tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD

Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok didapat skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 7,00, rerata (*mean*) 5,65, nilai tengah (*median*) 6,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 6,00, *standar deviasi* (SD) 1,31.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok**

Berdasarkan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 50% (10 siswa), dan “tinggi” sebesar 30% (6 siswa).

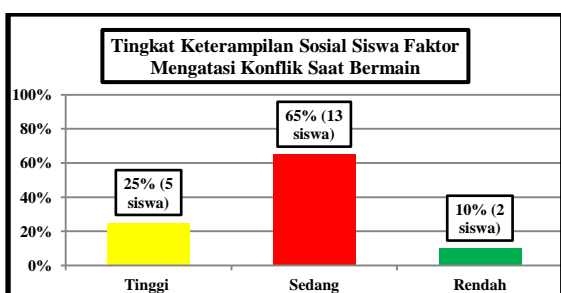
## 4. Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain

Deskriptif statistik tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran



2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 3,35, nilai tengah (*median*) 3,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00, *standar deviasi* (SD) 1,42.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain**

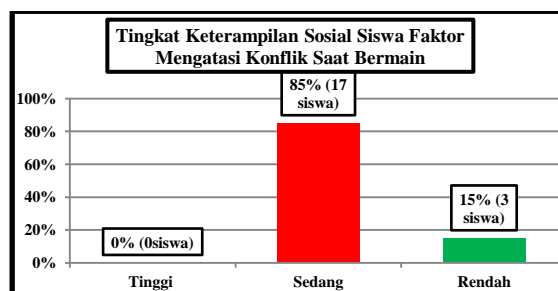
Berdasarkan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain berada pada kategori “rendah” sebesar 10% (2 siswa), “sedang” sebesar 65% (13 siswa), dan “tinggi” sebesar 25% (5 siswa).

**5. Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri**

Deskriptif statistik tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri didapat skor terendah (*minimum*) 34,00, skor tertinggi

(*maksimum*) 11,00, rerata (*mean*) 26,60, nilai tengah (*median*) 29,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 31,00, *standar deviasi* (SD) 7,02.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri**

Berdasarkan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri berada pada kategori “rendah” sebesar 7,63% (10 siswa), “sedang” sebesar 41,98% (55 siswa), dan “tinggi” sebesar 25,19% (33 siswa).

**Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019, berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi, penerimaan teman sebaya, membina hubungan

dengan kelompok, mengatasi konflik saat bermain, perilaku berhubungan dengan diri sendiri. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 pada kategori cukup. Secara rinci, keterampilan sosial paling tinggi pada kategori cukup sebesar 70% atau ada 14 siswa, keterampilan sosial rendah sebesar 20% atau 4 siswa, dan keterampilan sosial tinggi sebesar 10% atau 2 siswa.

Kondisi siswa memiliki perbedaan satu sama lain, baik fisik maupun psikologis. Alasan kondisi fisik mampu memengaruhi keterampilan sosial ialah karena menurut Kartono (Saripah & Mulyani, 2015: 161), keterampilan (*skill*) merupakan suatu kemampuan bertingkat tinggi yang memungkinkan seseorang melakukan satu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar disertai ketepatan. Artinya, satu keterampilan mengandung unsur motorik, dan untuk dapat melakukan satu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar disertai ketepatan (keterampilan) dibutuhkan kondisi fisik yang memadai. Cattell, *et al.* (dalam Yusuf & Nurihsan, 2008: 21) menambahkan, kemampuan belajar dan penyesuaian diri individu dibatasi oleh sifat-sifat inheren pada organisme individu sendiri, contohnya kapasitas fisik (perawakan, energi, kekuatan, dan kemenarikannya), serta kapasitas intelektual (cerdas, normal, atau terbelakang).

Sekolah Dasar (SD) sebagai salah satu lembaga penyelenggara pendidikan mempunyai tugas berat yaitu membentuk karakter dengan menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik sejak usia dini. Salah satu nilai yang harus diinternalisasikan adalah nilai kepedulian sosial. Hal ini dikarenakan kenyataan yang terjadi di

lapangan menunjukkan nilai kepedulian sosial yang mulai memudar, semisal perkelahian antar siswa, kurangnya kepedulian untuk membantu teman yang kurang pandai dalam mempelajari mata pelajaran, kurangnya interaksi dan pemberian sapa antar sesama siswa dan guru, dan lain sebagainya menggambarkan bahwa pendidikan nilai kepedulian sosial merupakan salah satu tugas berat yang harus segera dilaksanakan oleh Sekolah Dasar.

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. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya. Permainan tradisional dapat memberikan alternatif yang berbeda dalam kehidupan anak. Ariani (dalam Marzoan, 2017: 65) menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi (Bishop & Curtis, 2001). Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan tradisional menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan Iswinarti (2012) yang menyebutkan bahwa gambaran tentang kandungan nilai-nilai pembelajaran kompetensi sosial pada permainan tradisional gambatan yaitu mencakup: (1) dalam

komponen problem solving anak belajar mengatur strategi, mengambil keputusan dan sesolusi konflik; (2) dalam komponen pengendalian diri anak belajar mengikuti aturan, membedakan perilaku benar dan salah, serta mengekspresikan perasaan dengan tindakan yang tepat; (3) dalam komponen kerjasama, anak belajar berinteraksi positif dengan anak lain, berbagi gagasan/material, dan bekerja dengan anak lain dalam kelompok; (4) dalam komponen empati, anak belajar memahami perasaan, pandangan, dan kondisi anak lain, serta turut merasakan apa yang dialami oleh anak lain.

Penelitian tentang kontribusi permainan tradisional terhadap kompetensi sosial siswa telah dilakukan oleh beberapa peneliti, misalnya yang dilakukan oleh Perdani (2013) yang menemukan bahwa keterampilan sosial anak melalui metode bermain permainan tradisional kelas B meningkatkan. Hasil akhir dari keseluruhan analisis data adalah peningkatan persentase = 78,61% yang menunjukkan dari *pretest* rata-rata kelas adalah 42,55 sampai dengan 54,13 pada hasil *posttest*. Keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berkomunikasi, menyesuaikan diri, dan keterampilan untuk menjalin hubungan baik dengan orang lain. Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial dalam cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan dalam waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain. Lebih lanjut kemudian membagi keterampilan sosial dalam empat kategori, yakni: (1) *environmental behavior*; (2) *interpersonal behavior*; (3) *self-related behavior*; dan (4) *task-related behavior* (Saripah & Mulyani, 2015: 153).

Aktivitas jasmani dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kompetensi

interpersonal. Hal ini diperkuat oleh berbagai penelitian, diantaranya dilakukan oleh Cowell (Nopembri, 2006: 28) yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang sedang antara beberapa variabel sosial dengan partisipasi dalam aktivitas jasmani. Sedangkan Layman yang dikutip Martens menemukan dalil-dalil berikut ini; (1) partisipasi dalam olahraga meningkatkan kebugaran jasmani, kebugaran jasmani berhubungan dengan kesehatan emosi yang baik dan kurangnya kebugaran dengan kesehatan emosi yang minim, (2) memperoleh keterampilan motorik melalui olahraga menyumbang terhadap pertemuan kebutuhan dasar keselamatan dan penghargaan pada anak, (3) pengawasan yang dimainkan orang tua berpotensi untuk meningkatkan kesehatan emosi dan mencegah kegagalan. (4) ketika bermain, rekreasi, dan aktivitas olahraga dirancang dengan kebutuhan individu dalam pikiran, hal itu mungkin maknanya lebih bernilai dari mengembangkan kesehatan emosi diantara para pasien yang sakit secara emosi, (5) bermain dan olahraga memberikan jalan keluar untuk mengekspresikan emosi dan mengekspresikan emosi di bagian luar pada aktivitas yang disetujui berguna untuk pengembangan dan pemeliharaan kesehatan emosi, (6) olahraga kompetitif, jika pantas digunakan, mungkin meningkatkan kesehatan emosi dan memperoleh sifat kepribadian yang didambakan.

Hasil penelitian tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019, berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi, penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok, mengatasi konflik saat bermain, perilaku berhubungan dengan diri sendiri dijelaskan sebagai berikut:

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi dalam kategori “sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 85% atau 17 siswa dan berikutnya pada kategori rendah sebesar 15% atau ada 3 siswa. Keterampilan sosial berdasarkan aspek berkomunikasi yaitu Anak mampu berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan guru, mampu berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan teman, mampu menyampaikan pendapatnya, anak tidak memotong pembicaraan teman atau mengganggu ketika teman bercerita, anak mampu menggunakan bahasa yang baik ketika memberikan tanggapan temannya.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya dalam kategori “sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 80% atau 16 siswa dan berikutnya pada kategori rendah sebesar 20% atau ada 4 siswa. Perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya (*peer acceptance*), misalnya memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok dalam kategori “sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 50% atau 10 siswa, berikutnya pada kategori tinggi sebesar 30% atau ada 6 siswa,

dan pada kategori rendah sebesar 20% atau 4 siswa. Keterampilan menerima hubungan dengan teman kelompok adalah salah satu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik. Kemampuan anak dalam berkomunikasi dapat dilihat dalam beberapa bentuk, antara lain menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap kawan bicara.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain dalam kategori “sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 65% atau 13 siswa, berikutnya pada kategori tinggi sebesar 25% atau ada 5 siswa, dan pada kategori rendah sebesar 10% atau 2 siswa. Keterampilan sosial berdasarkan aspek mengatasi konflik saat bermain yaitu anak mampu mendiskusikan bersama dalam membuat perencanaan permainan, anak mampu membuat peraturan dan kesepakatan dalam bermain, anak mampu memberikan ide ketika ide ketika orang lain membutuhkan solusi, seperti ketika temannya kesulitan bermain, anak mau menolong teman yang kesusahan saat kegiatan bermain.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri dalam kategori “sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 85% atau 17 siswa, berikutnya pada kategori tinggi sebesar 15% atau ada 3 siswa. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stres, memahami perasaan orang lain, mengontrol emosi. Dengan kemampuan

ini anak dapat memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada situasi sosial tertentu.

Guru merupakan agen sekolah, harus sungguh-sungguh bertindak sebagai sebuah model penting dan penguat untuk pengembangan memperluas jangkauan keterampilan, pengetahuan, dan karakter. Pendidikan jasmani merupakan suatu kesatuan dalam sekolah yang fungsi sosialisasi utamanya adalah menyebarkan keterampilan dan pengetahuan mengenai kebugaran jasmani dan gerak (Nopembri, 2006: 27). Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional perlu adanya perhatian dan pemahaman yang baik bagi guru untuk dapat melihat dan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta penguatan berdasarkan kebutuhan dan karakter siswa. Cara yang ditempuh adalah dengan memberikan contoh nyata pada anak sesuai dengan lingkungannya. Beberapa hal yang biasa disampaikan guru kepada siswa, seperti: anak yang sholeh adalah anak yang memiliki perilaku yang baik, sopan, mau berteman baik, mau berbicara dengan bahasa dan intonasi yang baik, atau menerapkan peraturan yang disepakati bersama berikut dengan sanksi yang harus dijalankan bila terjadi pelanggaran. Guru melibatkan anak yang kurang suka bermain dalam kelompok dengan memberikan tugas-tugas ringan atau mengajak siswa tersebut ke dalam diskusi-diskusi ringan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah

Bantul tahun ajaran 2018/2019 berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 70% (14 siswa), dan “tinggi” sebesar 10% (2 siswa).

### **Saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

#### 1. Bagi SD Negeri Ngrancah Bantul

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai bahan pertimbangan penggunaan permainan tradisional sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak sekolah dasar kelas 1 di SD Negeri Ngrancah Bantul.

#### 2. Bagi Guru SD Negeri Ngrancah Bantul

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan proses pembelajaran yang efektif menggunakan berbagai metode dan pendekatan yang mampu meningkatkan kemampuan sosial pada anak sekolah dasar kelas 1 di SD Negeri Ngrancah Bantul.

#### 3. Bagi siswa SD Negeri Ngrancah Bantul

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengasah keterampilan sosial siswa SD Negeri Ngrancah Bantul, sehingga anak dapat lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sosial baik di sekolah, keluarga, atau lingkungan tempat tinggal.

#### 4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai metode alternatif dan pendekatan yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar, terutama yang terkait dengan mengasah keterampilan sosial peserta didik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ardiwinata A.A, Suherman, & Dinata, M. (2006). *Kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional*. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arlina. (2008). *Pengertian dan sejarah kebudayaan*. Tangerang: Cerdas Jaya.
- Bishop, J. C., & Curtis, M. (2001). *Play today in the primary school playground: Life, learning, and creativity*. Buchingham: Open University Press.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas no 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Hidayat. (2004). *Ilmu pengantar pendidikan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ismail, A. (2006). *Education game (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iswinarti. (2012). *Nilai-nilai pembelajaran kompetensi sosial pada permainan tradisional untuk anak usia sekolah*. Presentasi paper dalam National Conference Fakultas Psikologi Ubaya : Surabaya.
- Marzoan, H. (2017). Permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Journal An-nafs*: Vol. 2 No. 1.
- Nopembri, S. (2006). Mengembangkan kompetensi sosial dan interpersonal anak dalam Pendidikan jasmanI. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, Nomor 3.
- Perdani, P.A. (2013). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 7, Edisi 2.
- Santoso, N. (2014). Tingkat keterampilan *passing-stoping* dalam permainan sepakbola pada mahasiswa PJKR B Angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 2.
- Saripah, I & Mulyani, L. (2015). Profil keterampilan sosial siswasekolah dasar berdasarkan latarbelakang pendidikan prasekolah (TK dan non TK). *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 2(2) 2015, 152-166.
- Yusuf, S. & Nurihsan, A.J. (2008). *Teori kepribadian*. Bandung: Remaja Rosadakarya.