



EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL JAWA DALAM MENINGKATKAN PENYESUAIAN SOSIAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KECAMATAN SURUH

Aulia Rifki Nourovita Putri[✉]

Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2013

Disetujui September 2013

Dipublikasikan

November 2013

Keywords: traditional javanesse game, social adjustment

Abstrak

Anak memiliki kemampuan penyesuaian sosial yang baik apabila pola asuh yang diberikan orang tua baik. Namun orang tua sering beranggapan bahwa penyesuaian sosial anaknya tidak begitu penting untuk diperhatikan. Salah satu metode untuk mengoptimalkan penyesuaian sosial anak dengan menggunakan metode bermain. Permainan yang cukup tepat yaitu dengan permainan tradisional Jawa. Dengan permainan ini anak dapat berinteraksi dengan temannya. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial pada anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan bentuk pretest-posttest control design. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak usia 4-5 tahun. Hal ini ditunjukkan dari uji perbedaan dari post test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh thitung 5.056 dengan nilai t tabel 2.779. Terdapat keterbatasan dalam penelitian ini antara lain terbatasnya waktu penelitian yang berhubungan dengan ijin penelitian karena sekolah mempunyai program pembelajaran tersendiri dan beberapa subjek penelitian pada kelas eksperimen tidak mengikuti treatment atau perlakuan sehingga hasil penelitian kurang maksimal.

Abstract

Children's social adjustment ability depends of parenting pattern. Although many parents consider social adjustment is unnecessary ability to be concerned. one of the methods to optimalize children's social adjustment is by playing. One of appropriate games to play is traditional Javanese game. The game enables children to interact with his friend. The aim of this research is to investigate whether the traditional Javanese game is able to improve children's social adjustment in the age 4-5 years old. The method used in this study are experimental research which employed pretest and posttest control design. From the research it can be concluded that traditional Javanese is effective to improve children's social adjustment on the age 4 to 5 years old. The result can be inferred from the t test of the controlled and experiment group which is 5.056 with ttabel of 2.779. There are minus point in this study caused by lack of time in conducting the research related to permission to do it because the appointed school has its own programme in learning and some subjects of the study at the experiment class did not join the treatment so that the result of this study is not completely maximum.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung A3 Lantai 1 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: journal@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Terdapat perbedaan baik antar individu maupun antar kelompok sosial di dalam kehidupan. Perbedaan tersebut menuntut individu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Individu sebagai makhluk sosial dituntut untuk memiliki kemampuan penyesuaian sosial yang baik. Oleh sebab itu kemampuan penyesuaian sosial sebaiknya diajarkan sejak dini. Penyesuaian sosial merupakan salah satu aspek penyesuaian diri. Anak akan memiliki kemampuan penyesuaian sosial yang baik apabila pola asuh yang diberikan orang tua baik pula, Nasution (dalam kompas).

2010). Namun kebanyakan orang tua sering beranggapan bahwa penyesuaian sosial anaknya tidaklah begitu penting untuk diperhatikan dalam kehidupannya. Alasan mengapa penyesuaian sosial anak perlu dikembangkan adalah pada dasarnya setiap anak akan memerlukan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial. namun dalam kenyataannya masih banyak anak yang tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain. Salah satu metode untuk mengoptimalkan penyesuaian sosial anak salah satunya dengan menggunakan metode bermain. Salah satu permainan yang dirasa cukup tepat adalah dengan menggunakan permainan tradisional jawa. karena dalam permainan tradisional jawa. anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya. Dengan bermain dan berinteraksi dengan temannya maka anak akan belajar untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Adapun masalah dalam penelitian ini yaitu apakah permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial pada anak usia 4-5 tahun di Kecamatan Suruh?. Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial.

KAJIAN TEORI

Permainan Tradisional Jawa

Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang dari dulu ada. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk budaya yang patut dilestarikan. Wardani (2009:42) mengungkapkan permainan tradisional dapat dikatakan sebagai produk lokal yang tersebar, terutama di masyarakat lokal. Sebenarnya permainan tradisional di Indonesia begitu banyak, inovatif, kreatif dan variatif. Menurut Dharmamulya (2008: 35), jenis-jenis permainan tradisional ditampilkan sesuai dengan katogerisasi menurut permainannya. yaitu: Bermain dan Bernyanyi dan atau Dialog, Bermain dan Olah Pikir. Bermain dengan Adu Ketangkasan. Permainan tradisional Jawa yang diberikan untuk meningkatkan penyesuaian sosial anak yaitu Bethet Thing-Thong. Jamuran. Cublak-Cublak Suweng Gobak Sodor.

Penyesuaian Sosial

Penyesuaian sosial merupakan salah satu aspek penyesuaian diri yang harus dimiliki oleh seseorang. Penyesuaian sosial sangat penting ditanamkan sejak dini sehingga dalam pertumbuhan kedepannya penyesuaian sosial anak akan matang. Menurut Schneiders (1964: 460) penyesuaian sosial menandakan kemampuan atau kapasitas yang dimiliki individu untuk bereaksi secara efektif dan wajar pada realitas sosial, situasi, dan relasi sosial.

Hakikat Anak Usia 4-5Tahun

Usia 4-5 tahun merupakan usia taman kanak-kanak. Usia 4-5 mempunyai karakteristik-karakteristik yang berbeda dalam setiap perkembangannya. Yusuf (2009:162) mengemukakan bahwa Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *pretest-posttest control design* (Sugiyono. 2010: 112). Sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang sama atau homogen yang membedakan dari kelompok subjek lain. Adapun karakteristik populasi dalam penelitian ini yaitu anak yang bersekolah di PAUD Islam di Kecamatan Suruh yang berjumlah 13. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Dengan pengambilan sampel secara acak diperoleh PAUD Karya Bakti dan PAUD Nurul Islam

yang dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL PENELITIAN

Uji Normalitas nilai awal pada kelompok Kontrol

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorof (uji K- S satu sampel) diperoleh nilai Asymp. Sig(2-tailed) = 0.830 > taraf signifikan 0.05, maka dapat disimpulkan H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel

Tabel 1. Uji Normalitas elompok KontrolOne-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pre Test (Kontrol)	Post Test (Kontrol)
N	14	14
Normal Parameters a,b	Mean	302857
	Std. Deviation	261441
Most Extreme Absolute		.189
Differences	Positive	.189
	Negative	-.120
Kolmogorov -Smirnov Z		706
Asymp. Sig. (2-tailed)		702
	.830	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Normalitas nilai awal pada kelompok Eksperimen.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorof (uji

K- S satu sampel) diperoleh nilai Asymp. Sig(2-tailed) = 0.161 > taraf signifikan 0.05 .maka dapat disimpulkan H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Pre Test (Kontrol)	Post Test (Kontrol)
		14	14
N		25.0714	45.2857
Normal Parameters a,b	Mean		
St d. Dev iation		7.59012	10.78766
MostExtreme	Absolute	.300	.178
Differences	Positive	.300	.139
Negativ e		-.212	-.178
Kolmogorov -Smirnov Z		1.122	.667
Asy mp. Sig. (2-tailed)		.161	.765

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated f rom data.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas mempunyai varians yang sama atau tidak. Untuk menganalisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *chi-square test* dengan

bantuan program SPSS 16. Kolom yang dilihat pada *printout* ialah kolom *Sig*. Jika nilai pada kolom *Sig* > 0.05 berarti H_0 diterima.

H_0 : varians homogen ($\sigma_{12} = \sigma^2$)

H_a : varians tidak homogen ($\sigma_{12} \neq \sigma^2$)

Tabel 3. Tabel Uji Homogenitas Test Statistics

	Pretest_Kontrol	Pretest_Eksperimen
Chi-Square	4.286a	4.000b
Df	7	8
Asymp. Sig.	.746	.857

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *Asymp. Sig* kontrol 0.746 dan eksperimen 0.857 yang berarti lebih besar dari 0.05 artinya H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen mempunyai varians yang sama.

SATISTIK DISKRIPTIF

Pada penelitian diketahui bahwa anak sejumlah 42.86% memasuki tahap awal dalam penyesuaian sosialnya. Begitu pula 42.86% memasuki tahap belum berkembang. Adapun dalam tahap muncul sebesar 7.14%. Begitu pula 7.14% memasuki tahap konsisten dalam penyesuaian sosialnya. Hasil secara detail dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Persentase Nilai Pre Test Penyesuaian Sosial Pada Kelompok Kontrol

No	Interval	Σ	%	Keterangan
1	34-36	1	7.14%	Konsisten
2	30-33	1	7.14%	Muncul
3	26-29	6	42.86%	Tahap awal
4	22-25	6	42.86	Belum berkembang
		14	100 %	

Pada penelitian dapat diketahui bahwa anak sejumlah 35.72% memasuki tahap awal dalam penyesuaian sosialnya. Selanjutnya 28.57% memasuki tahap muncul. Begitu juga

tahap belum berkembang sebesar 28.57%. Kemudian 7.14% memasuki tahap konsisten dalam penyesuaian sosialnya. Hasil secara detail dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Persentase Nilai Post Test Penyesuaian Sosial Pada Kelompok Kontrol

No	Interval	Σ	%	Keterangan
1	35-37	1	7.14%	Konsisten
2	32-34	4	28.57%	Muncul
3	29-31	5	35.72%	Tahap awal
4	26-28	4	28.57%	Belum berkembang
		14	100 %	

Pada penelitian dapat diketahui bahwa anak sejumlah 64.28% memasuki tahap belum berkembang dalam penyesuaian sosialnya.

Selanjutnya 14.29% memasuki tahap awal dan muncul dan 7.14% memasuki tahap konsisten. Hasil secara detail dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Persentase Nilai Pre Test Penyesuaian Sosial Pada Kelompok Eksperimen

No	Interval	Σ	%	Keterangan
1	40-46	1	7. 14%	Konsisten
2	33-39	2	14.29%	Muncul
3	26-32	2	14.29%	Tahap awal
4	19-25	9	64.28%	Belum berkembang
		14	100 %	

Pada penelitian dapat diketahui bahwa anak sejumlah 42.86% memasuki tahap konsisten dalam penyesuaian sosialnya. Selanjutnya 35.71% memasuki tahap muncul.

Adapun dalam tahap muncul sebesar 35.71%. Begitu pula 7.14% memasuki tahap belum berkembang dalam penyesuaian sosialnya. Hasil detail dapat dilihat pada tabel 7 dibawah ini.

Tabel 7. Persentase Nilai Post Test Penyesuaian Sosial Pada Kelompok Eksperimen

No	Interval	Σ	%	Keterangan
1	49-58	6	42.86%	Konsisten
2	39-48	5	35.71%	Muncul
3	29-38	2	14.29%	Tahap awal
4	19-28	1	7.14%	Belum berkembang
		14	100 %	

Uji Hipotesis Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil pengamatan serta analisis pada kelompok kontrol. tidak terjadi perubahan secara signifikan antara pre test dan post test. Di sini dikarenakan guru memberikan

pembelajaran secara klasikal serta permainan-permainan yang diberikan lebih bersifat individual.

Berdasarkan hasil pretest dan posttes didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Tabel Uji Hipotesis Kelompok Kontrol Paired Samples Test

	Mean	Std.Deviation	t	df	Sig.(2-tailed)
Pair					
Pre Test					
(Kontrol) -	-3.50000	2.50384	-5.230	13	.000
1					
Post Test					
(Kontrol)					

Rata-rata antara pretest dan posttest disini terlihat meningkat walaupun tidak meningkat secara signifikan. Di sini terlihat bahwa rata-rata pretest 26.79 sedangkan rata-rata posttest 30.29.

Selain itu dihasilkan thitung -5.230. Berdasarkan nilai sig (2- tailed) memiliki nilai (0.000).

Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen

Berdasarkan hasil prê test dan post test yang diberikan. didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen

	Paired Differences			df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	t		
PairPreTest					
(Eksperimen) 1					
PostTest					
(Eksperimen)	-20.21429	9.00580	-8.398	13	.000

Rata-rata antara pretest dan posttest disini terlihat sangat signifikan. Rata-rata pretest 25.07 sedangkan rata-rata posttest 44.21. Berdasarkan rata-rata yang terlihat sangat

Hasil Post Test Kelompok Kontrol dan Eksperimen

signifikan disini dapat disimpulkan bahwa penyesuaian sosial anak meningkat.

Selain itu dihasilkan thitung -7.933 Berdasarkan nilai sig (2-tailed) memiliki nilai(0.000).

Berdasarkan hasil post test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 10. Uji Hipotesis Post Test Kelompok Kontrol dan Eksperimen Independent Samples Test

t-test for Equality of Means					
	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean	Std. Error
				Difference	Difference
Posttest	-5.056	26	.000	-15.00000	2.96659
Equalvariances assumed					
Equalvariances not assumed	-5.056	14.522	.000	-15.00000	2.96659

Berdasarkan hasil rata-rata kelompok kontrol 30.28 sedangkan rata-rata kelompok eksperimen 45.28. Dengan signifikan $0.001 < 0.05$ yang berarti tidak homogen sehingga t-test menggunakan nilai Equal variances not assumed dengan nilai thitung 5.056 dengan nilai ttabel 2.779 maka dapat simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial pada anak usia 4-5 tahun.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian kelompok kontrol dan eksperimen beserta tabel di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelompok yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional Jawa atau kelompok kontrol terhadap penyesuaian sosial sebesar 30.2857 lebih kecil dibanding dengan rata-rata kelompok yang diberi perlakuan

permainan tradisional Jawa terhadap penyesuaian sosial sebesar 45.2857. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial pada anak usia 4-5 tahun.

Hasil pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak. Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan tradisional Jawa, anak dimungkinkan lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebaya serta guru yang memberikan arahan sehingga anak lebih cepat akrab dan dapat berkerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu juga anak-anak lebih menyukai kegiatan yang berbentuk permainan sehingga anak dalam mengikuti kegiatan yang berbentuk permainan tradisional Jawa merasa senang, tidak jemu dan tidak bosan.

Seperti teori yang dikemukakan oleh Schneiders (1964) terdapat aspek-aspek penyesuaian sosial di lingkungan sekolah meliputi aspek yang pertama yaitu menjalin hubungan baik dengan teman sekelas. Dalam hal ini sesuai dengan kegiatan pada permainan tradisional Jawa yaitu pada saat bermain anak dapat berkerjasama dengan temannya, dapat menerima kekalahan maupun kemenangan serta dapat berbagi dalam menjalankan permainan. Aspek yang kedua yaitu menjalin hungan baik dengan guru. Dalam hal ini pada saat permainan berlangsung, guru akan menjelaskan dan mengarahkan jalannya permainan. Pada saat guru menjelaskan anak akan mendengarkan serta memperhatikan dan bertanya dengan baik kepada guru. Aspek yang ketiga yaitu dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan. Di dalam permainan tradisional jawa yang dilakukan dalam penelitian ini umumnya bermain secara berkelompok, permainan yang ada menarik. Aspek yang keempat yaitu mau menerima peraturan-peraturan. Dalam hal ini permainan yang terdapat dalam penelitian ini mempunyai aturan-aturan sehingga anak akan belajar untuk menaati aturan dalam permainan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Pellegrini (2004) menyatakan bahwa permainan menjadi faktor perkembangan yang penting untuk anak. Permainan pada taman kanak-kanak sampai sekolah dasar membuat penyesuaian di sekolah dan penyesuaian sosial menjadi meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Karya Bakti Kecamatan Suruh. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu permainan tradisional Jawa

efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan uji perbedaan dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial pada anak usia 4-5 tahun.

SARAN

Berdasarkan hasil simpulan penelitian. maka penulis mengajukan saran yaitu : Guru lebih kreatif dalam memberikan permainan-permainan yang bersifat kelompok untuk meningkatkan penyesuaian sosial pada anak khususnya usia 4-5 tahun. Untuk sekolah, permainan tradisional Jawa merupakan permainan yang tidak membutuhkan biaya serta peralatan yang mahal. Bagi peneliti, lebih banyak lagi permainan tradisional Jawa yang diberikan pada anak sehingga anak akan lebih mengenal dan menyukai permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2009). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Blatchford, dkk. (2002). *Playground Games: Their Social Context in Elementary/Junior School*. London. Jurnal Penelitian.
- Cahyono. (2010). *Permainan Tradisional*. <http://permata-nusantara.blogspot.com>. At 7 May 2012.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Ghozali, I. (2009). *Applikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hayati, S. (2008). Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Kesepian Pada Anak.

- May 2012.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Nasution. (2010). *Memahami Perkembangan Keterampilan Sosial Anak*. <http://edukasi.kompasiana.com/2010/01/29/memahami-perkembangan-keterampilan-sosial-anak/>. At 14 May 2012.
- Pellegrini, dkk. (2004). *A Short-Term Longitudinal Study Of Children's Playgriund Games in Primary School*. London. Jurnal Penelitian
- Sari, R. dkk. (2007). *Menyusun Proposal Dan Menyusun Instrumen \Beserta Uji Coba Validitas Dan Reabilitas*. Universitas Negeri Semarang.
- Schneiders, A. (1964). *Personal adjustment and mental health*. New York: Holt, Rineheart & Winston.
- Seriati, N, dkk. (2010). *Permainan tradisional jawa gerak dan lagu untuk menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel%20Permainan%20Tradisional.pdf>. At 15 May 2012.
- Siagawati, dkk. (2009). *Peranan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Pengembangan Aspek Motorik Dan Kognitif Anak*. http://repository.upi.edu/operator/upload/0707383_chapter4.pdf. At 17
- Siswadi. (2012). *Perlakuan Tepat Emosi Anak Berkembang Optimal*. <http://www.kompas.com/read/xml/2008/08/22/05173783/perlakuan.tepat.emosi.anak.berkembang.optimal>. At 15 May 2012.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfa Beta.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfa Beta. Sudjana, N. (2010). *Tuntutan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wardani, D. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Bandung: Edukasia.
- Tedjasaputa, M. S. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia. Tim Pengembangan MKDK IKIP. (1990). *Psikologi Perkembangan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Wijayanti, V. (2008). www.lontar.ui.ac.id/file?file=digital/127088_RB02V202n_Analisis.pdf. Jakarta : Universitas Indonesia. At 25 June 2012
- Yusuf, S. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.