

Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun

Dwi Listyaningrum

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Email: dwilistyaningrum04@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian posttest only control design. Populasi penelitiannya siswa kelas III berjumlah 52 orang, kelas III A sebanyak 26 siswa yang diberi perlakuan dengan bermain permainan tradisional gobak sodor, sedangkan kelas III B sebanyak 26 siswa dengan tidak diberi perlakuan permainan tradisional gobak sodor atau sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner (angket) dan teknik analisisnya menggunakan analisis regresi linier satu prediktor yang bersifat untuk memprediksi angket yang digunakan signifikan terhadap sikap sosial siswa. Hasil analisis data dan menguji hipotesis menunjukkan Uji-T diperoleh $t_{(hitung)} = 2,87$ dengan taraf signifikan 0,05 dan dk = 24 diperoleh $t_{tabel} = 1,711$. Karena $t_{(hitung)} > t_{tabel} = 2,87 > 1,711$, maka H_0 ditolak H_1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sikap sosial siswa dengan memanfaatkan permainan tradisional gobak sodor lebih baik dari pada sikap sosial siswa yang tidak memanfaatkan permainan tradisional.

Kata kunci: permainan tradisional; Gobak Sodor; sikap sosial; siswa SD

The Effect of Using Traditional Game “Gobak Sodor” on Social Attitudes of the Third Grade Students, SDN 01 Manguharjo, Madiun

Abstract

This study aims at finding out the effect of using traditional game “gobak sodor” on social attitudes of the third grade students, SDN 01 Manguharjo, Madiun. The study used experimental research, with the post-test only control design. The population was 52 people of the third grade students. There were 26 students of class III A treated by using traditional game “gobak sodor”. Meanwhile, there were 26 students of class III B not treated by using the game “gobak sodor” or they were considered as a control class. The data were collected by using a questionnaire and then, analysed by using linear regression of one predictor function, to predict whether the questionnaire is significant on the students’ social attitudes or not. Based on the data analysis of using T-test manually, it shows that $t_{(count)}$ is 2.87 at the level of significance .05 and degree of freedom (dk) is 24. The result is t_{table} is 1.711. When $t_{(count)} > t_{table} = 2.87 > 1.711$ ($t_{(count)}$ is higher than t_{table}), H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be, therefore concluded that the students’ social attitudes is better appeared during using the traditional game “gobak sodor” than those of not using the traditional game.

Keywords: traditional game; gobak sodor; social attitudes; elementary students



Pendahuluan

Negara Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman suku, ras, agama dan tradisi yang kompleks. Hal ini dapat tercermin pada kondisi sosial budaya serta tata letak daerah masyarakat Indonesia yang bermacam-macam dan luas. (Kusumohamidjojo, 2000:45). Keberagaman yang terjadi pada masyarakat yang ada di Indonesia memiliki dampak bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Satu sisi keberagaman yang ada pada kondisi masyarakat di Indonesia membawa pengaruh positif bagi kekayaan bangsa Indonesia. Di sisi lain, pengaruh negative yang ada pada keberagaman yang terjadi adalah kesempatan untuk merusak bangsa Indonesia diatas kepentingan pribadi dengan menyinggung tradisi, ras, agama dan budaya yang ada. Nasikun mengungkapkan bahwa sebuah kemajemukan masyarakat yang ada di Indonesia dapat dikategorikan menjadi dua ciri yaitu horizontal dan vertical (Nasikun, 2007:33). Pada ciri horizontal dibuktikan dengan adanya kesatuan-kesatuan sosial berdasarkan pada perbedaan multicultural bangsa dilihat dari suku, agama adat dari masing-masing daerah. Pada kondisi vertikal dibuktikan dengan adanya stratifikasi sosial antara top dan bottom antara borjuis dan proletar dan antara kaum patron dan kaum klien.

Perubahan zaman merupakan salah satu hal yang tidak bisa kita hindari, salah satu hasil dari perubahan zaman adalah kemajuan. Kemajuan teknologi membuat perkembangan sosial anak menjadi berkurang, anak yang lebih senang di rumah menyendiri dengan memandangi televisi, laptop ataupun smartphone. Sehingga kodrat anak sebagai makhluk sosial menjadi terganggu karena kurangnya bersosialisasi dengan masyarakat ataupun teman sebaya. Pada kemajuan teknologi ini, pengaruh media terhadap anak semakin besar, teknologi semakin canggih, dan intensitasnya semakin tinggi. Padahal, para orang tua tidak mempunyai cukup waktu untuk terus mengawasi, memperhatikan dan mendampingi anaknya setiap waktu. Wiyani (2013:61) mengatakan “dalam seminggu anak menonton televisi sekitar 170 jam. Mereka belajar untuk duduk di rumah dan menonton, bukannya bermain di luar dan berolah raga”. Hal tersebut menjauhkan anak-anak dari pelajaran-pelajaran hidup juga sikap sosial yang hanya mereka temukan di lingkungan masyarakat. Ahmadi (2017:149) mendefinisikan bahwa “sikap sosial sebagai kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata dan berulang-ulang terhadap objek sosial”.

Sikap sosial anak di pengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya keluarga, masyarakat, dan sekolah. Sarwono (2009:84) mengatakan “seorang anak tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga serta sikapnya terbentuk dalam interaksinya bersama orang-orang disekitarnya. Sikap dibentuk melalui proses belajar sosial, yaitu proses dimana individu memperoleh informasi, tingkah laku, atau sikap baru dari orang lain”. Di sekolah guru mempunyai peranan penting dalam mengembangkan sikap sosial siswa, yaitu mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan yang ingin di capai. Termasuk pengembangan sikap sosial, mengembangkan kemampuan serta pembentukan watak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Seperti yang di jabarkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pembentukan sikap sosial anak di dapat dari sekolah yang dipengaruhi oleh proses belajar yang ditempuhnya. Dalam lingkungan sekolah siswa dapat bersosialisasi dengan guru juga teman-teman satu sekolah. Wiyani (2013:146) mengatakan bahwa, dalam psikologi perkembangan usia peserta didik di SD berada pada dalam periode late childhood (akhir masa kanak-kanak). Mereka kira-kira berada dalam rentan usia antara enam/tujuh tahun setelah tiba saatnya anak menjadi matang secara biologis sekitar usia tiga belas tahun. Periode ini ditandai dengan kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Pada saat memasuki usia sekolah mereka akan dihadapkan pada suasana yang baru yang menuntut mereka untuk menyesuaikan diri. Memasuki usia sekolah adalah sesuatu yang sangat penting bagi anak karena mereka mulai memasuki masa bersosialisasi dengan masyarakat namun dalam lingkup yang kecil sehingga anak-anak dapat

mengakibatkan perubahan sikap, nilai, dan perilaku. Lingkungan masyarakat adalah tempat individu berinteraksi dengan individu yang lain. Keadaan lingkungan masyarakat akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial seseorang.

Pengembangan sikap sosial dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Sifat anak yang suka akan bermain serta permainan tradisional yang mempunyai nilai-nilai positif untuk pengembangan sikap sosial siswa, sehingga permainan tradisional cocok dimasukkan kedalam pembelajaran untuk mengembalikan sikap sosial siswa yang mulai luntur akibat kemajuan teknologi dan tujuan pendidikan bisa tercapai dengan baik. Untuk mencapai tujuan guru harus berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Di dunia pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar permainan tradisional masuk kedalam materi pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 permainan tradisional dijadikan salah satu tema untuk kelas 3, yaitu pada tema 5 “Olah Raga dan Permainan Tradisional”. Memasukkan bermacam-macam permainan tradisional kedalam pembelajaran, salah satunya yaitu permainan tradisional gobak sodor.

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun baik secara lisan, tulisan atau tindakan, dan menggunakan alat sederhana dalam memainkannya dengan tujuan hiburan atau menyenangkan hati dan mengandung nilai-nilai positif di dalamnya. Banyak jenis-jenis permainan tradisional yang dilakukan bersama-sama bahkan hampir semua permainan tradisional mengajarkan arti kebersamaan dilihat dari cara bermainnya. Dirgantara (2012:13) mengatakan “Bahkan dalam bentuk permainan sederhana pun membutuhkan orang lain untuk memainkannya. Jika dilakukan sendirian, permainan menjadi tidak menyenangkan. Dengan demikian, muncullah interaksi antar manusia”. Selain itu, permainan tradisional mengajarkan arti tanggung jawab dan sportivitas, bahwa sebelum bermain aturan telah disepakati bersama dan harus rela hati dan sportif jika mengalami kekalahan. Tanggung jawab akan aturan yang telah dibuat bersama baik itu aturan umum yang sudah ada atau aturan khusus yang telah disepakati bersama. Dengan tanggung jawab itulah anak akan menghindari diri dari kecurangan saat bermain, bahwa menang kalah dalam sebuah permainan tergantung usaha yang telah dilakukan. Dirgantara (2012: 13) mengatakan “Interaksi yang terbangun dalam permainan tradisional tidak hanya dalam taraf kebersamaan fisik (sosio fisik) tetapi juga afektif (sosio afektif) dan psikis (sosio psikis)”.

Permainan tradisional gobak sodor adalah permainan yang dilakukan secara beregu dengan cara menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati setiap garis. Dari pengertian permainan tradisional sudah bisa didefinisi bahwa permainan tradisional gobak sodor mengandung unsur sikap sosial didalamnya. Hasanah dan Hardiyanti (2016:71) mengatakan bahwa permainan gobak sodor mengajarkan untuk menjadi anak yang jujur. Kadang ada saja anak yang tidak mengaku kalau dia sudah berhasil disentuh oleh temannya, demikian juga pada anak yang jaga, terkadang berbohong bahwa telah menyentuh anak yang main. Pendapat lainpun dikemukakan oleh Mulyani (2013:59) “pelajaran yang diambil dari permainan gobak sodor adalah belajar kerjasama yang kompak antara penjaga satu dengan penjaga yang lain. Jangan pernah putus asa bila satu pintu tertutup masih banyak pintu yang lainnya”.

Dalam Kurikulum 2013 dinyatakan permainan tradisional gobak sodor masuk dalam materi. Permainan gobak sodor memiliki manfaat yang penting untuk perkembangan anak baik perkembangan kognitif, afektif, atau psikomotor anak. Hasanah dan Hardiyanti (2016:71) mengatakan “ketika anak bermain gobak sodor secara tidak langsung anak belajar mengatur strategi untuk mengecoh lawan. Selain itu, anak juga dapat memperhitungkan dan memprediksi apa yang akan terjadi atas strategi yang telah dibuat”. Turangan dan Reza (2016:83) berpendapat “nilai-nilai karakter dalam permainan gobak sodor seperti melatih kejujuran, meningkatkan kepatuhan, melatih kerjasama, bertanggung jawab, kerja keras, mengembangkan kemampuan berpikir, kritis, dan inovatif serta melatih ketangkasan”.

Berdasarkan latar belakang diatas adalah kemajuan teknologi membuat perubahan dalam proses bermain anak. Permainan tradisional yang mengajarkan banyak sikap sosial serta nilai-nilai positif sudah mulai luntur bahkan tidak dikenali oleh anak, anak lebih suka bermain game yang menggunakan teknologi digital sehingga anak kurang bersosialisasi menyebabkan sikap sosial anak didalam masyarakat pun berkurang. Sehingga timbul pertanyaan berkaitan dengan bagaimana agar permainan gobak sodor dapat berpengaruh terhadap perubahan sikap sosial siswa untuk menjadi lebih baik ? untuk menjawab pertanyaan tersebut maka perlu diteliti.

Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah True Experimental Design Dengan menggunakan jenis penelitian Posttest Only Control Design ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibentuk secara random, sehingga keduanya dapat dianggap setara. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan. Kedua kelompok di beri pengukuran yang sama dengan menggunakan tes. Dalam penelitian ini, pengaruh perlakuan dianalisis dengan uji regresi, pakai statistik t-tes.

Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas III SDN 01 Manguharjo yang keseluruhannya adalah 52 siswa yaitu kelas A berjumlah 26 siswa, dan kelas B berjumlah 26 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. Teknik sampling yang digunakan teknik pengambilan sampel secara total. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional gobak sodor sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah sikap sosial siswa. Sedangkan pengumpulan datanya menggunakan angket dengan menggunakan skala Guttman, yaitu skala pengukuran yang dilakukan untuk mendapat jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik regresi linier satu prediktor yang bersifat untuk memprediksi angket yang digunakan signifikan terhadap sikap sosial siswa.

Hasil dan Pembasan

Hasil perhitungan menunjukkan data kemampuan sikap sosial siswa kelompok eksperimen dengan skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 89 dan terendah 60 dengan angka rata-rata sebesar 79,26. Sedangkan hasil perhitungan data kemampuan sikap sosial siswa kelompok kontrol dengan skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 82 dan terendah 57 dengan angka rata-rata 71,88.

Dari data tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa yang dibelajarkan dengan memanfaatkan permainan tradisional gobak sodor dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Sebelum dilaksanakan pengujian hipotesis dengan uji-t, terlebih dahulu harus melakukan uji regresi linier: satu-prediktor.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier: satu-prediktor diperoleh

$r_{\text{tabel}} = 0,496$ dengan taraf signifikan 1% sehingga diperoleh $r_{\text{hitung}} = 0,99$. Dari hasil uji korelasi permainan tradisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa menunjukkan $r_{xy} = 0,99$ setelah dikonsultasikan dengan r_{tabel} untuk mengetahui signifikan dan tidak signifikan, maka harga $r_{\text{hitung}} = 0,99 > r_{\text{tabel}} = 0,496$. Untuk N sebanyak 26 dengan taraf signifikan 1%. Jadi $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ ($0,99 > 0,496$). Jadi permainan tradisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa signifikan.

Dari hasil analisis t-test, diperoleh diketahui $t_{\text{tabel}} = 1,706$ dengan taraf signifikan 5% dan dk 24 maka diperoleh $t_{\text{hitung}} = 2,87$. Dari hasil analisis diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$; $2,87 > 1,706$, maka H_0 yang menyatakan Pemanfaatan permainan gobak sodor tidak berpengaruh terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun tahun pelajaran 2017/2018 ditolak, dan berarti H_1 diterima yang menyatakan bahwa Pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor berpengaruh terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun tahun pelajaran 2017/2018. Dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dalam pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo.

Berdasarkan uraian di atas teori yang dijelaskan terbukti benar bahwa permainan tradisional gobak sodor memiliki nilai-nilai luhur dan nilai-nilai tersebut diajarkan dalam setiap permainan tradisional. Menurut Hasanah dan Hardiyanti (2016:71) melalui permainan gobak sodor

mengajarkan untuk menjadi anak yang jujur. Mulyani (2013: 59) berpendapat pelajaran yang diambil dari permainan gobak sodor adalah belajar kerjasama yang kompak antara penjaga yang satu dengan penjaga yang lain. Jangan pernah putus asa bila satu pintu tertutup masih ada pintu yang lain. Hal ini membuktikan bahwa setiap gerakan yang ada pada permainan tradisional mempunyai makna sikap sosial yang baik untuk diajarkan kepada siswa. Jadi pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor berpengaruh terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun.

Pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor bertujuan agar siswa berinteraksi langsung dengan temannya, dan juga tidak menjadi pemilih dalam berkelompok. Dalam permainan tradisional gobak sodor siswa diajarkan tentang arti kerjasama dalam berkelompok, dari permainan inilah peneliti mencoba untuk tidak membeda-bedakan kelompok sehingga apa yang telah mereka mainkan dilapangan dapat mereka bawa juga dikelas. Antar siswa menjadi lebih akrab dan sikap sosial siswa menjadi lebih baik. Terbukti dengan sebaran angket yang telah dikerjakan siswa, yang penilaian bukan hanya dari siswa sendiri akan tetapi juga dari teman sebaya dan juga guru, dalam hal ini penilaian menjadi lebih relevan.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor berpengaruh terhadap sikap sosial siswa kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun tahun pelajaran 2017/2018. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan sikap siswa yang diukur melalui angket dilihat dari perbedaan kelas eksperimen yang diberi perlakuan pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor dengan nilai tertinggi 89 dan terendah 60, sedangkan kelas kontrol dengan yang tidak diberi perlakuan pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor dengan nilai tertinggi 82 dan terendah 58. Dengan hasil hipotesis menggunakan T-test yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$; $2,87 > 1,711$ maka terbukti bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran sikap sosial siswa di kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2009). Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirgantara, Y. (2012). Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia Kumpulan Apresiasi dan Tanggapan. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Gerungan, (2010). Psikologi Sosial. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hasanah, N., dan Hardiyanti, P. (2016). Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 untuk SD. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyani, S. (2013). 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Lengersari Publishing.
- Sarwono, S.W., dan Eko, A.M. (2009). Psikologi Sosial. Jakarta: Salemba Humanika.
- Turangan, L. W., & Reza, F. (2014). Seni Budaya dan Warisan Indonesia Olahraga & Permainan. Jakarta: PT Aku Bisa.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wiyani, N.A. (2013). Membumikan Pendidikan Karakter di SD. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.