

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL BENTENG-BENTENGAN
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA
SEKOLAH DASAR DI SDN X KOTA BUKITTINGGI

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Skripsi Program Studi Psikologi Jurusan Bimbingan dan
Konseling sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Psikologi*



Oleh

Sucia Kartiana

1202802

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
JURUSAN BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Bukittinggi, Desember 2016

Yang menyatakan,

Sucia Kartiana

PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL BENTENG-BENTENGAN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SDN X KOTA BUKITTINGGI

Nama : Sucia Kartiana
NIM : 1202802
Program Studi : Psikologi
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, Desember 2016

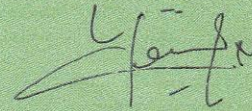
Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Mardianto. S.Ag, M.Si.
NIP. 197703242006041001

Pembimbing II,



Yuninda Tria Ningsih, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP. 198706212015042004


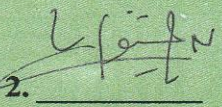
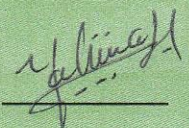
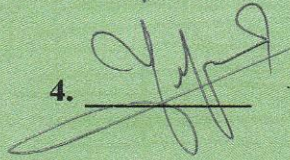
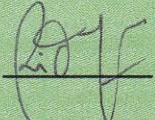
PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Psikologi Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Judul : Efektivitas Permainan Tradisional Benteng-Bentengan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN X Kota Bukittinggi
Nama : Sucia Kartiana
NIM : 1202802
Program Studi : Psikologi
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, Desember 2016

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|--|--|
| 1. Ketua | : Mardianto, S.Ag., M.Si | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Yuninda Tria Ningsih, S.Psi., M.Psi., Psikolog | 2.  |
| 3. Anggota | : Yolivia Irna Aviani, S.Psi., M.Psi., Psikolog | 3.  |
| 4. Anggota | : Yosi Molina, S.Psi., M.Psi., Psikolog | 4.  |
| 5. Anggota | : Rida Yanna Primanita, S.Psi., M.Psi., Psikolog | 5.  |

Halaman Persembahan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh...

Maha Besar Allah SWT yang telah senantiasa selama 24 jam berturut turut memberi rezeki nya kepada ku, baik berupa materil dan non materil yang tak terhitung jumlahnya...

Awal sekali tak lepas terus berucap syukur dan terimakasih untuk tuhan ku yang maha pemurah, yang mempunyai segudang rahasia dan hikmah di balik kejadian-kejadian yang dialami oleh diri ini.

Alhamdulillah akhirnya karya yang begitu mengharukan kisah perjalannya ini terbit juga, ada air mata dan gelak tawa yang mengiringi perjalanan karya ini. Karya ini tak lain dan tak bukan aku mngartikannya sebagai media atau wadah untuk diri ini berproses menjadi manusia yang lebih baik dan bijak lagi, aku senang sangat senang tapi senang ku ini disamping karena karya ini telah terbit, aku senang karena tersadar bahwa proses dalam menyelesaikan karya ini telah membentuk ku sedikit demi sedikit yang awalnya tidak tahu akhirnya menjadi tahu, yang awalnya tidak dekat akhirnya menjadi dekat.

Alhamdulillah keinginan hati awalnya ingin menyelesaikan studi di Psikologi ini dengan kurun waktu 4 tahun, tapi tuhan tau yang terbaik untuk ku dan akhirnya tuhan benar-benar mengizinkan menyelesaikan semuanya dengan kurun waktu 4,5 tahun..hmmm yah tidak apa-apa bergeser sedikit dari waktu yang di harapkan..hehehe

Alhamdulillah 4,5 tahun berada di Psikologi UNP banyak kenangan disini, kalau diceritakan mungkin udah terbit satu novel nih..hehe

Alhamdulillah semua ini ku persembahkan untuk kedua orang tua ku, Apak Drs. Muhammad dan Amak Ibu Zainur Aini yang setiap hari memberi support kepada ku, yang setiap harinya menanyakan bagaimana kabar ku di tanah rantau ini.. Amak dan Apak senyum mereka kebahagiaan nomor satu bagi ku..

Apak Amak maafkan selama ini diri ku acap kali mengeluh, membantah, dongkol dan keras kepala, Amak Apak terima kasih atas kepercayaan yang engkau berikan kepada ku, aku bangga mempunyai orang tua seperti kalian, karya ini dan kelulusan ini adalah hal yang paling kecil yang baru bisa aku persembahkan untuk kalian Mak Pak, Inshaallah uci berjanji kedepannya akan lebih dari ini Mak Pak seperti kata kalian “ PENDIDIKAN NOMOR SATU NAK” dan aku paham akan arti pendidikan yang kalian maksud bukan

hanya sekedar formalitas saja tapi bukti nyata yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Semoga karya kecil ini dapat membuat setengah lingkaran indah di wajah kalian ^^

Alhamdulillah, terimakasih juga untuk dosen pembimbing ku yang sangat super sabar dalam mengajar dan menujukkan ketidak tahuan ku beberapa hal menyangkut penelitian ku ini, yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing ku dengan baik hingga akhirnya aku bisa menerbitkankarya ini dengan resmi.^^

Alhamdulillah , terimakasih juga untuk support kakak ku Uwo Ariangga MZ yang ketika menelfon selalu menanyakan bagaimana keadaan kesehatan ku, yang selalu memberi pelajaran-pelajaran yang sangat baik untuk ku, dan sekaligus menjadi contoh terbaik untuk ku dalam bersikap. Terimakasih juga kepada Idut ku Hilda Yatun Nisa` adik perempuan ku satu-satu nya yang selalu mensupport dan bersikap dewasa, banyak hal yang kupelajari dari diri mu dik, terutama kedewasaan mu dalam menyikapi problem hidup, untuk adik ku Habibi Zikri, Terima kasih dik sudah mensupport lewat do`a-do`a mu dik, untuk Bungsu ku Gufron Abdul Aziz terima kasih yong udah membuat ayuk tertawa di saat-saat genting saat mengerjakan skripsi ini ^^, dan untuk Future Husband Febry Elbi Saputra terimakasih bang sudah mensupport ayuk, banyak mendengarkan keluhan-keluhan ayuk dan juga banyak memberi solusi atas masalah ayuk terutama menyangkut hal skripsi dan perkuliahan ayuk, terimakasih juga sudah bersedia menegur kesalahan-kesalahan ayuk dan meluruskan pemikiran dan tindakan ayuk yang salah, dan terima kasih juga untuk Ibu Eli Zahni, yang sudah menyelipkan nama ku di antara do`a-do`a nya ^^ . Semoga Rabb selalu menjaga dan memberikan yang terbaik untuk kalian.

Alhamdulillah , Untuk sahabat ku My KF, Enong yang sering manyasak an Cia untuk menyelesaikan skripsi ini, untuk RTA alias mamem yang selalu bersedia mendengarkan curhatan Cia dimanapun dan apapun keadaanya, untuk tata yang sering membodoh-bodohi cia yang polos ini.haha, untuk nyunyun yang sering menanyakan tiap pulang bimbingan “baa Nyekk”, untuk Uchay yang juga sering menemani kesana kemari guna kelancaran penelitian, untuk buk bankker Ciaw, terimakasih udah support cia dan menunjukkan cia alat-alat make up :D, dan untuk my roommate Rana Nabilla, yang udah bersedia mendengarkan curhatan cia, dan juga makasih yah bil udah ajarin make up2an hehe, untuk Nabilla Noor Ghasani, teman ku yang masa bodo tentang apa yang orang bilang terhadapnya, teman pertama yang ku jumpai saat pertama masuk di Psikologi dan terkhusus untuk bang Pram yang sudah bersedia diganggu hanya untuk menyelesaikan hitung-hitungan hasil penelitian..hehe

Alhamdulillah, Untuk Teman-teman ku Psikologi 2012 yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih banyak sudah memberi warna dalam hidup ku, untuk Hima Ku terima kasih sudah memberi kesempatan kepada ku untuk berkarya, dan mengahntarkan aku hingga bisa melihat pulau-pulau lainnya. Terima kasih juga untuk ILMPI ku sudah memberi ruang untukku mengenal teman-teman Psikologi bahkan dari jurusan lainnya se Indonesia ^^.

*Akhirnya Alhamdulillah S.Psi..... **Sucia Kartiana, S.Psi** dan InsyaAllah dengan tambahan lagi dibelakangnya, Aminn Ya Rabb.*

Dengan lika-liku perjuangan yang sangat WAWWW, tak hentinya bersyukur-bersyukur-dan bersyukur, terima kasih Rabb, Terima Kasih Amak Apak, Terima Kasih Semua nya..

Salam Senyum_Syukur_Bahagia 2016

“Maka di setiap kesulitan Pasti akan ada kemudahan.....” (Al-Insyirah : 5)

Kos Segi tiga Bukittinggi, Desember 2016 ^^

ABSTRAK

Judul : **Efektivitas Permainan Tradisional *Benteng-Bentengan* Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar**
Nama : Sucia Kartiana
Pembimbing : 1. Mardianto, S.Ag., M.Si
2. Yuninda Tria Ningsih, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Penelitian ini berawal dari hasil observasi di lingkungan bermain anak usia sekolah dasar di Birugo Puhun dan juga di beberapa tempat les privat di daerah Belakang Balok Bukittinggi. Peneliti menemukan fenomena kurangnya keterampilan sosial anak tersebut yang ditandai dengan kurangnya interaktif antara satu dengan yang lainnya. Hal ini mendorong peneliti mencari upaya yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak usia Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *pretest-posttest one group desain*. Subjek penelitian sebanyak 14 orang anak usia Sekolah Dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *Behavior Checklist* dengan 8 aspek, 14 indikator dan 30 item perilaku. Data yang diperoleh dari daftar *Behavior Checklist* tersebut dianalisis dengan metode uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan benteng-bentengan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia Sekolah Dasar. keterampilan sosial siswa Sekolah Dasar. Hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* di dapatkan nilai $Z = -4,509$ dan nilai $p = .000$, dimana apabila $P \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional benteng-bentengan terhadap keterampilan sosial anak usia Sekolah Dasar. Sehingga disarankan bagi Sekolah Dasar, ataupun dalam lingkungan sosial yang notabennya adalah lingkungan bermain anak yang diawasi oleh orang dewasa agar menjadikan permainan benteng-bentengan sebagai program untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia Sekolah Dasar.

Kata kunci: Permainan *Benteng-bentengan* , keterampilan sosial, anak usia sekolah dasar

ABSTRACT

Judul : **Effectiveness of Traditional Games *Benteng-Bentengan* The Social Skills Improvement Elementary School Age Children**
Nama : Sucia Kartiana
Pembimbing : 1. Mardianto, S.Ag., M.Si
2. Yuninda Tria Ningsih, S.Psi., M.Psi., Psikolog

This study originated from the observation in a neighborhood primary school age children play in Birugo Puhun and private lessons are also some places in the area Belakang Balok Bukittinggi. Researchers discovered the phenomenon of the lack of social skills of children characterized by a lack of interactive with each other. This prompted the researchers to find ways to develop the social skills of primary school age children. This type of research is experimental design with one group pretest-posttest design. Subject of the study as many as 14 children elementary school age. The data collection is done by using the behavior checklist with 8 aspects, the 14 indicators and 30 items of behavior. Data obtained from the list behavior checklist were analyzed by the method of Wilcoxon Signed Ranks Test.

This study proves that the game benteng-bentengan effective in improving children's social skills of elementary school age. Social skills elementary school students. Statistical test results Wilcoxon Signed Ranks Test in getting the value of $Z = -4.509$, and the value of $p = .000$, which if $P \leq 0.05$, it can be concluded that there is significant influence from the traditional game benteng-bentengan the social skills of children elementary school age. So it is recommended for elementary school, or in a social environment that is child's play environment that is supervised by an adult in order to make the game benteng-bentengan as a program to improve the social skills of primary school age children.

Keywords: Game *Benteng-bentengan*, Social Skills, Children Of Primary School Age

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional Benteng-Bentengan dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana S-1 Psikologi pada Program Studi Psikologi Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyelesaian skripsi ini peneliti menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang sangat bermanfaat, untuk itu dengan rendah hati peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan dorongan, bimbingan, kekuatan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terwujud. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Mardianto, S.Ag M.Si selaku ketua Program Studi Psikologi, dan seluruh Dosen Program Studi Psikologi Jurusan Bimbingan Konseling yang

mungkin tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah mendidik, memberikan perhatian kepada penulis selama mengikuti jenjang perkuliahan.

3. Bapak Mardianto, S.Ag., M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, memberikan saran serta dukungan, dan memacu peneliti untuk cepat dan terus cepat dalam penyusunan proposal sampai penyusunan skripsi.
4. Ibu Yuninda Tria Ningsih, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing II yang telah sepenuh hati, sabar dan ikhlas membimbing, memberikan saran, bantuan serta dukungan sehingga peneliti lebih bersemangat dan pantang menyerah dalam menyusun skripsi ini.
5. Ibu Duryati, S.Psi., MA selaku dosen PA (Pembimbing Akademik) yang telah membimbing perkuliahan peneliti dan menyelesaikan permasalahan yang peneliti alami selama menjalani perkuliahan.
6. Ibu Yolivia Irna Aviani, S.Psi., M.Psi., Psikolog, Ibu Rida Yanna Primanita, S.Psi., M.Psi., Psikolog, Ibu Yosi Molina, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen Penguji yang bisa untuk meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya hingga skripsi penulis bisa mencapai kesempurnaannya.
7. Bapak dan Ibu karyawan/i Program Studi Psikologi Universitas Negeri Padang yang telah banyak memberikan pengarahan, membantu penulis dalam hal surat-menyerah dan segala macam bentuk informasi tentang akademik.

8. Apak, Amak, Uwo, Idut, Abib, Gufron, Abang atas cinta kasih yang tak ternilai harganya, dukungan yang sangat besar baik moril maupun materil serta do'a yang selalu menyertai penulis. semua keluarga besarku walaupun berada dalam jarak ruang tetapi selalu memberikan do'a dan dukungan kepada peneliti.
9. Kepala Sekolah, guru kelas III, guru Olahraga, dan siswa/i SDN X Kota X yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini. .
10. Rekan-rekanku angkatan '012 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan doa, dukungan dan masukan yang sangat berguna untuk skripsi ini.
11. Pada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan.

Semoga segala amal, kebaikan dan pertolongan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata peneliti mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan dan berguna untuk pengembangan ilmu di kemudian hari. AMIIN.

Bukittinggi, Desember 2016

Sucia Kartiana

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Batasan Masalah..... | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 8 |
| F. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Keterampilan Sosial | 10 |
| 1. Pengertian Keterampilan Sosial | 10 |
| 2. Aspek-aspek Keterampilan Sosial | 11 |
| 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial..... | 13 |
| B. Permainan Tradisional Benteng-bentengan..... | 15 |
| 1. Pengertian Permainan Benteng-bentengan | 15 |

| | |
|--|----|
| 2. Cara Memainkan Permainan Benteng-bentengan..... | 16 |
| C. Efektifitas Permainan Benteng-bentengan terhadap peningkatan Keterampilan Sosial Anak | 18 |
| D. Kerangka Konseptual | 20 |
| E. Hipotesis Penelitian | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian..... | 21 |
| B. Desain Penelitian | 22 |
| C. Variabel Penelitian | 22 |
| D. Definisi Operasional..... | 23 |
| E. Populasi dan Sampel | 24 |
| F. Rancangan Penelitian..... | 25 |
| G. Teknik Pengumpulan Data | 25 |
| H. Validitas dan Reliabilitas | 28 |
| I. Prosedur Pelaksanaan Penelitian | 29 |
| J. Teknik Analisis Data | 32 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 33 |
| 1. Gambaran Subjek Penelitian..... | 33 |
| 2. Mempersiapkan Instrumen Penelitian..... | 34 |
| 3. Norma Pengkategorian | 37 |

| | |
|--|----|
| 4. Perbandingan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> | 39 |
| B. Analisis Data | 57 |
| 1. Pengujian Hipotesis..... | 57 |
| C. Pembahasan | 58 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 65 |
| B. Saran | 65 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Populasi dan sampel | 24 |
| 2. Blue print <i>behavior checklist</i> keterampilan sosial anak usia sekolah dasar..... | 27 |
| 3. Daftar subjek..... | 33 |
| 4. Skor penilaian | 37 |
| 5. Norma pengkategorian hasil pengukuran keterampilan sosial siswa SD.. | 38 |
| 6. Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> | 39 |
| 7. Norma kategorisasi aspek kerja sama | 41 |
| 8. Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> aspek kerja sama | 42 |
| 9. Norma kategorisasi aspek persaingan yang baik | 43 |
| 10. Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> aspek persaingan yang baik | 44 |
| 11. Norma kategorisasi aspek kemurahan hati | 45 |
| 12. Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> aspek kemurahan hati | 46 |
| 13. Norma kategorisasi aspek hasrat penerimaan sosial | 47 |
| 14. Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> aspek hasrat penerimaan sosial | 48 |
| 15. Norma kategorisasi aspek simpati | 49 |
| 16. Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> aspek simpati | 50 |
| 17. Norma kategorisasi aspek empati | 51 |
| 18. Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> aspek empati | 52 |

| | |
|---|----|
| 19. Norma kategorisasi aspek ramah | 53 |
| 20. Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> aspek ramah | 54 |
| 21. Norma kategorisasi aspek sikap tidak mementingkan diri sendiri..... | 55 |
| 22. Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> aspek sikap tidak mementingkan diri sendiri | 56 |
| 23. Pengujian Hipotesis | 57 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Contoh Permainan Benteng-bentengan..... | 16 |
| 2. Kerangka Konseptual | 20 |
| 3. Desain Penelitian | 22 |
| 4. Diagram Perbandingan <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> | 40 |
| 5. Diagram Perbandingan <i>pre test</i> dan <i>post test</i> aspek kerjasama..... | 42 |
| 6. Diagram Perbandingan <i>pre test</i> dan <i>post test</i> aspek persaingan yang baik.. | 44 |
| 7. Diagram Perbandingan <i>pre test</i> dan <i>post test</i> aspek kemurahan hati..... | 46 |
| 8. Diagram Perbandingan <i>pre test</i> dan <i>post test</i> aspek hasrat penerimaan sosial | 48 |
| 9. Diagram Perbandingan <i>pre test</i> dan <i>post test</i> aspek simpati..... | 50 |
| 10. Diagram Perbandingan <i>pre test</i> dan <i>post test</i> aspek empati..... | 52 |
| 11. Diagram Perbandingan <i>pre test</i> dan <i>post test</i> aspek ramah..... | 54 |
| 12. Diagram Perbandingan <i>pre test</i> dan <i>post test</i> aspek tidak mementingkan diri sendiri | 56 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| 1. <i>Blue Print Rating Scale</i> Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar..... | 72 |
| 2. Daftar <i>checklist</i> Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar..... | 73 |
| 3. Hasil <i>uji coba</i> Excel..... | 75 |
| 4. Hasil <i>Pre test</i> | 77 |
| 5. Hasil rata-rata <i>Pre- test</i> | 80 |
| 6. Hasil <i>Post test</i> | 81 |
| 7. Hasil rata-rata <i>Post-test</i> | 84 |
| 8. Perbandingan <i>Pre test</i> dan <i>Post tes</i> , <i>Gain Score</i> dan Kategorisasi..... | 85 |
| 9. Hasil Penghitungan <i>SPSS</i> | 86 |
| 10. Reliabilitas dan Validitas..... | 88 |
| 11. Dokumentasi Penelitian..... | 92 |
| 12. Modul Penelitian..... | 94 |
| 13. Surat Izin Penelitian..... | 113 |
| 14. Surat Keterangan selesai Penelitian..... | 114 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Negara berkembang seperti Indonesia juga merasakan manfaat perkembangan teknologi tersebut. Bahkan Menurut data yang dihimpun oleh *Internet World Stats* pada 30 Juni 2012 mendapati fakta bahwa pengguna teknologi internet di Indonesia merupakan terbesar ke-4 di Asia sekaligus terbanyak ke-8 dari seluruh negara di dunia (Hendra, 2014)

Pengguna alat-alat teknologi di Indonesia tidak hanya banyak jumlahnya. Namun, pengguna internet di Indonesia juga berasal dari berbagai kalangan dan umur. Di Indonesia lebih dari 60% pengakses internet berumur dibawah 25 tahun. Berdasarkan survey yang dilakukan *Badan Statistik Indonesia* Tahun 2012 pengakses internet paling muda adalah anak-anak pada rentang usia 6 sampai dengan 12 tahun.

Badan Pusat Statistik (BPS) juga mengungkapkan tingginya partisipasi anak umur 6-12 tahun dalam menyumbang jumlah pengakses internet di Indonesia selain karena kemudahan mendapatkan fasilitas berbasis teknologi melalui berbagai perangkat dari orang tua (telepon genggam, PC, *notebook*, atau *tablet*) dikarenakan juga daya tarik dari *game online* dan media sosial yang kian

menjamur melalui warung-warung penyedia jasa internet atau yang lebih di kenal dengan warnet.

Pengaruh perkembangan teknologi informasi pada anak dapat dianalogikan seperti sebuah pisau bermata dua. Disatu sisi perkembangan teknologi informasi dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif bagi anak untuk pengembangan diri secara kognitif. Namun, disisi lain perkembangan ini juga dapat memberi pengaruh negatif terhadap perkembangan fisik, psikis dan sosial pada anak. Menurut Riwayadi, Purwo (2010) Selain membawa banyak potensi manfaat, kehadiran TI juga dapat membawa masalah. Khususnya Internet, penyebaran informasi yang tidak mungkin terkendalikan telah membuka akses terhadap informasi yang tidak bermanfaat dan merusak moral.

Usia 6-12 tahun merupakan termasuk kedalam tahap atau fase perkembangan anak usia akhir. Pada fase ini anak mempunyai tugas perkembangan tersendiri diantaranya adalah: pertama belajar memperoleh keterampilan fisik atau motorik, kedua belajar mengembangkan sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis, ketiga belajar bergaul dengan teman sebaya, keempat belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya, kelima mengembangkan tingkah laku moral serta menerima nilai lingkungan, keenam belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, ketujuh belajar mengembangkan konsep sehari-hari (Yusuf, 2004).

Hurlock (1980) juga mengatakan bahwa masa anak usia akhir ini adalah masa usia berkelompok, dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman sebaya sebagai anggota kelompok yang di dalamnya terdapat interaksi antara satu individu dengan individu lainnya. Yudiningrum (2011) mengatakan bahwa interaksi yang berlebihan antara anak-anak dengan teknologi informasi akan mengakibatkan aktivitas gerak anak berkurang karena konsep dari teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan membatasi aktivitas fisiknya.

Selain itu, terlalu banyak menghabiskan waktu dengan dunia *virtual* akan membuat anak kehilangan waktu berinteraksi sosial di dunia nyata. Hal ini menyebabkan tugas-tugas perkembangan anak tidak terjalankan dengan baik. Sehingga akan memberi dampak terhadap dunia perkembangan sosial anak pada tahap selanjutnya (Yudiningrum, 2011).

Pada kehidupan sehari-hari kita tidak pernah terlepas dari interaksi sosial tersebut, dari interaksi yang dilakukan ini nantinya akan memunculkan sebuah keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri (Gunarti, dkk. 2008). Nasution (2010) juga menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah cara anak melakukan interaksi, baik dalam bertingkah laku maupun berkomunikasi dengan orang lain.

Berbagai cara untuk mengembangkan keterampilan sosial pada anak usia akhir ini, salah satunya adalah dengan proses bermain karena pada usia akhir anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya. Lever (1978) mengatakan bahwa selama bermain anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial sehingga memungkinkannya untuk menikmati keanggotaan kelompok dalam masyarakat anak-anak (kelompok teman sebaya).

Menurut Pitaloka (2013), saat ini penggunaan teknologi membuat aktivitas bermain pada anak lebih banyak menggunakan sistem *online*. Sehingga nilai-nilai sosial dalam proses bermain di dunia nyata semakin tergerus. Akibatnya, anak-anak akan mengalami sikap asosial, individualis, perkembangan sosial anak terganggu dan bahkan bisa menyebabkan pengucilan sosial.

Hasil observasi di Sekolah Dasar X di Kota Bukittinggi pada tanggal 25 Februari 2016 menunjukkan maraknya peredaran alat teknologi pada anak mengakibatkan adanya pergeseran nilai-nilai bermain. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan salah seorang guru dari Sekolah Dasar X yang menyatakan bahwa hampir 70% anak-anak Sekolah Dasar rentang kelas 1-6 sudah memiliki *gadget* atau *smartphone*. Hal ini menyebabkan anak-anak lebih memilih untuk berkomunikasi dengan *gadget* dengan segala kemudahan yang ditawarkan ketimbang berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Selain itu, penulis juga melakukan observasi di lapangan yaitu pada sebuah tempat belajar kelompok diluar jam sekolah di salah satu rumah guru sekolah tersebut pada 25 Februari 2016 pukul 15.00 Wib. Pada observasi tersebut, penulis menemukan interaksi sosial anak pada saat itu sangat terbatas karena ada pengalihan lain yaitu memainkan *gadget, Handphone* dan menonton televisi sebelum proses belajar dimulai. Dampak dari teknologi ini juga dirasakan oleh para guru. Salah satu guru berinisial A mengatakan kemudahan yang dihadirkan teknologi membuat anak-anak tidak mau lagi melakukan hal-hal yang menguras tenaga seperti bermain dengan permainan tradisional yang biasanya sering dimainkan oleh anak-anak pada saat pulang sekolah maupun pada jam sekolah.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di sekolah tersebut, penulis menyimpulkan perlu adanya sebuah strategi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar sambil menanamkan nilai-nilai sosial yang nantinya akan mengarahkan anak kepada pembentukan keterampilan sosial. Strategi yang bisa diterapkan adalah mengenalkan kembali kepada siswa tersebut permainan-permainan tradisional yang menarik dan memiliki nilai-nilai keterampilan sosial didalamnya. Strategi ini sangat mungkin untuk dijalankan karena sesuai dengan karakter anak usia Sekolah Dasar yaitu usia bermain (Soetjiningsih, 2012).

Penulis mengambil salah satu permainan tradisional yang akhir-akhir ini sudah jarang dimainkan oleh masyarakat terutama anak-anak. Permainan

tradisional tersebut adalah permainan benteng-bentengan. Permainan ini bersifat kelompok yang dimainkan oleh 2 kelompok dan setiap kelompoknya mempunyai benteng masing-masing yang setiap anggota kelompoknya berjumlah 5-10 orang.

Tujuan dari permainan benteng-bentengan ini adalah melihat bagaimana anak-anak berkompetisi dengan sportif, memecahkan masalah, dan menyusun strategi sehingga dapat mencapai tujuan awal dari permainan yaitu merebut benteng lawan. Banyak terdapat nilai-nilai yang menunjang pembentukan keterampilan sosial dalam permainan ini salah satunya adalah adanya interaksi sosial antar satu individu dengan individu lainnya, persaingan yang baik, nilai-nilai kerja sama, serta strategi anggota kelompok dalam mencapai tujuannya (Fad, 2014).

Darminiasih, dkk (2014) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa permainan tradisional sangat efektif untuk meningkatkan kontrol diri dari anak-anak, karena didalamnya terdapat interaksi dan kesepekatan antara pemain. Handayani (2013) juga menyatakan bahwa penerapan permainan tradisional meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. Hasil Penelitian oleh Khasanah, dkk (2011) menyatakan bahwa permainan tradisional sangat banyak pengaruh dan manfaatnya untuk pembentukan karakter juga sosial dari anak-anak yang dimana didalamnya terdapat nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “*Efektifitas Permainan Tradisional Benteng-Bentengan Terhadap peningkatan Keterampilan Sosial Anak usia Sekolah Dasar di Bukittinggi*”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah di jelaskan, maka identifikasi masalah yang di dapati adalah :

1. Kurangnya keterampilan sosial anak-anak terutama pada anak sekolah dasar yang ditandai dengan kurangnya interaksi antara satu anak dengan anak lainnya dalam kehidupan sehari-hari baik pada waktu belajar formal dan non formal.
2. Meningkatnya penggunaan alat teknologi seperti *gadget*, *Handphone*, *warnet (game online)*, serta pengaruh dari tontonan televisi yang memberi dampak negatif terhadap perkembangan anak.
3. Kurangnya wadah permainan yang dapat menunjang peningkatan Keterampilan sosial Anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memfokuskan penelitian ini pada efektivitas permainan tradisional benteng-bentengan terhadap peningkatan keterampilan sosial Anak usia Sekolah Dasar di Bukittinggi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan tradisional Benteng-bentengan efektif terhadap peningkatan keterampilan sosial Anak usia Sekolah Dasar di Bukittinggi

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan tradisional Benteng-bentengan efektif terhadap peningkatan keterampilan sosial Anak usia Sekolah Dasar di Bukittinggi

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Mendapatkan pengetahuan mengenai peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional benteng-bentengan sehingga menambah pengetahuan terutama pada bidang psikologi sosial dan psikologi perkembangan (anak).

b. Manfaat Praktis

1. Bagi anak, dapat meningkatkan sosialisasi dan interaksi langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya sehingga dapat membentuk dan meningkatkan keterampilan sosial anak itu sendiri melalui permainan tradisional benteng-bentengan.

2. Bagi Guru, memberikan alternatif permainan tradisional benteng-bentengan yang mempunyai manfaat dalam meningkatkan keterampilan sosial anak.
3. Untuk Budayawan, penelitian ini bisa menunjang untuk terus menumbuhkan dan mengembangkan kearifan lokal seperti permainan tradisional benteng-bentengan dalam mengembangkan keterampilan sosial masyarakat terutama pada anak-anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Keterampilan Sosial

1. Pengertian Keterampilan Sosial

Menurut Combs dan Slaby (Cartledge & Milburn 1995) keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat yang bersamaan dapat menguntungkan individu atau bersifat saling menguntungkan. Keterampilan sosial merupakan suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri (Gunarti, dkk. 2008).

Keterampilan sosial merupakan bagian penting dari kemampuan hidup manusia. Tanpa memiliki keterampilan sosial, manusia tidak dapat berinteraksi dengan orang lain yang ada di lingkungannya karena keterampilan sosial dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Bellack dan Hersen (1977) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial mempunyai makna kemampuan individu dalam mengungkapkan perasaan positif maupun negatif dalam hubungannya dengan orang lain tanpa kehilangan penguatan sosial dan dan dalam berbagai ragam hubungan dengan orang lain yang mencakup respon verbal dan non verbal. Morgan (Cartledge & Milburn, 1992) mendefinisikan keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk mencapai tujuan yang

dimiliki seseorang melalui hubungan dengan orang lain. Hurlock (1978) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar mengenai cara-cara mengatasi dan melakukan hubungan sosial dengan baik.

Berdasarkan penjelasan diatas keterampilan sosial adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan berinteraksi antara satu individu dengan individu lainnya seperti perilaku yang berorientasi pada tugas yaitu bisa bekerja sama dengan kelompok, bersaing dengan baik, bermurah hati, mempunyai hasrat penerimaan sosial, simpati, empati, sikap ramah, dan sikap tidak mementingkan diri sendiri yang di dapatkan dari proses belajar dalam hubungan sosial sehari-hari (Cartledge & Milburn, 1992)

2. Aspek-Aspek dalam Keterampilan Sosial

Menurut Hurlock (1978) ada 8 dari 11 aspek utama dalam keterampilan sosial. Pengembangan sejak dini dari delapan aspek tersebut akan mampu membentuk siswa yang terampil dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya maupun dengan orang lain. Delapan aspek penting tersebut adalah sebagai berikut.

a. Kerjasama.

Kerjasama adalah dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.

b. Persaingan yang baik.

Persaingan yang baik adalah bentuk keinginan untuk mendapatkan tujuan dengan cara-cara yang baik (tidak curang) dan menerima kekalahan dengan lapang dada (sportif).

c. Kemurahan hati.

Kemurahan hati adalah sikap suka memberi yang ditunjukkan kepada orang lain berupa bantuan materi maupun immaterial (tenaga, ide dan solusi permasalahan).

d. Hasrat akan penerimaan sosial.

Hasrat akan penerimaan sosial adalah sikap atau tingkah laku sosial terhadap individu lain agar diterima masyarakat.

e. Simpati.

Simpati adalah suatu proses dimana seseorang merasa tertarik terhadap pihak lain, sehingga mampu merasakan apa yang dialami, dilakukan dan diderita orang lain.

f. Empati.

Empati adalah kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpati dan mencoba menyelesaikan masalah, dan mengambil perspektif orang lain.

g. Sikap ramah.

Sikap ramah adalah sikap baik hati dan menarik budi bahasanya, manis tutur kata dan sikapnya, suka bergaul dan menyenangkan dalam pergaulan.

h. Sikap tidak mementingkan diri sendiri.

Sikap tidak mementingkan diri sendiri adalah sikap tidak mementingkan kepentingan diri sendiri, kesenangan diri sendiri serta memikirkan kepentingan orang lain.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi

Perkembangan sosial anak didasari oleh kualitas hubungan anak dengan keluarga, kualitas bermain anak bersama teman sebayanya serta lingkungan luar. Beberapa faktor yang memengaruhi keterampilan sosial anak adalah :

- 1) Keluarga, keluarga mempunyai fungsi yang menonjol sebagai pemelihara dan sebagai wadah sosialisasi bagi anaknya. Apabila pola asuh orang tua terhadap anaknya baik maka keterampilan sosial anaknya kelak juga akan baik. Pola asuh yang baik adalah pola asuh otoritatif dimana orang tua melakukan kontrol kepada anak tetapi tidak terlalu ketat (Santrock, 2007).

- 2) Peran orang tua, Santrock (2007) mengungkapkan bahwa orang tua memiliki peranan besar pada anak dalam keterampilan sosialnya ini dikarenakan pembentukan sosial anak dimulai dari pola asuh orang tua.
- 3) Teman sebaya, teman sebaya juga memiliki pengaruh yang besar terhadap keterampilan sosial siswa karena selama di sekolah sebagian besar waktunya dihabiskan bersama teman.
- 4) Pengaruh dari luar rumah, pengalaman sosial awal di luar rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak (Hurlock, 1978).
- 5) Kematangan anak, yaitu dimana anak menjalankan aktifitas sehari-hari berdasarkan tugas perkembangannya masing-masing Agung Hartono (2006)
- 6) Status sosial, yang meliputi ekonomi keluarga dan tingkat pendidikan.
- 7) Kemampuan mengendalikan emosi dan intelegensi Agung Hartono (2006)

Kesimpulan dari beberapa faktor diatas adalah faktor keluarga merupakan pembentuk keterampilan sosial awal bagi anak, apabila keluarga mendidik anak dengan pola asuh yang baik. Faktor teman sebaya dan lingkungan juga memberikan andil yang sangat besar bagi kehidupan sosial anak di kehidupannya.

B. Permainan Tradisional Benteng-bentengan

1. Pengertian Permainan Bentengan

Hall (dalam Ahmadi, 2005) menyatakan bahwa permainan tradisional yang dimainkan anak adalah warisan dari kebiasaan nenek moyang yang bersifat turun-temurun, dengan demikian kegiatan bermain itu merupakan pengulangan kembali dari apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang zaman dahulu.

Permainan tradisional ini umumnya dimainkan di tempat terbuka oleh lebih dari dua orang sampai puluhan orang. Sehingga bukan hanya menyenangkan, mendidik dan melatih kreativitas tetapi juga dapat menumbuhkan kedekatan dan kebersamaan. Selain itu, permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, keberanian, kegesitan, keterampilan, dan lain sebagainya (Khasanah, 2011).

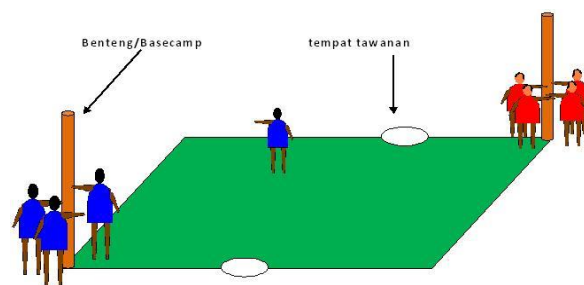
Soemitro mengatakan dalam (Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981) permainan benteng ini tidak mempunyai bangunan seperti benteng nyata yang kita temui, tidak mempunyai persenjataan dan lain sebagainya yang merupakan kelengkapan dari pengertian benteng prajurit.

Benteng dalam permainan ini adalah merupakan *home base* yang hanya diberi satu tanda bisa dengan penanda batu, tiang atau pohon. Benteng ini juga merupakan pertahanan terakhir yang harus dipertahankan agar dapat memenangkan pertandingan ini. Menurut Soemitro dalam (Depertemen

Pendidikan Kebudayaan, 1981) permainan benteng-bentengan ini dimainkan oleh 2 kelompok atau regu, yang dimana jumlah masing-masing kelompok haruslah sama. Biasanya jumlah dalam permainan ini 5-10 orang per kelompok.

Kesimpulannya permainan tradisional benteng-bentengan adalah sebuah permainan tradisional yang di mainkan oleh 5-10 orang anak, yang terbagi dalam 2 kelompok dengan tujuan utama merebut benteng lawan dengan cara berlari dan menginjakkan atau menyentuh benteng lawan, didalam permainan ini terdapat nilai-nilai sosial salah satunya adalah interaksi antara satu individu dengan lainnya, kerja sama, sportifitas, strategi, dan juga kepemimpinan.

2. Cara Bermain Benteng-bentengan



Gambar. 1
Contoh permainan Bentengan

Menurut Soemitro (Depertemen Pendidikan Kebudayaan, 1981) Permainan bentengan ini tidak memerlukan perlengkapan atau peralatan khusus di setiap kelompoknya, peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah sebuah tanda yang bisa berupa tiang, batu, atau sejenisnya untuk menandai benteng masing-masing. Permainan bentengan ini bisa dimainkan di lapangan terbuka, halaman rumah, dan halaman sekolah.

Waktu dan lamanya permainan tidak dibatasi, hanya saja faktor-faktor yang bisa membatasi dan mengakhiri permainan adalah adanya kesepakatan antara kelompok dan menganggap permainan tersebut sudah selesai. Permainan bentengan ini mengutamakan tujuan yaitu merebut benteng lawan dan juga memperbanyak tawanan kelompok lawan. Berikut tahap-tahap sebelum permainan dimulai :

- a. Setelah 2 kelompok A dan B sudah seimbang jumlah anggotanya, langkah berikutnya adalah menentukan titik atau tempat untuk diberi tanda sebagai benteng masing-masing kelompok. Kemudian pimpinan regu melakukan undian pada satu utusan masing-masing kelompok untuk menentukan siapa yang akan duluan memancing kelompok lain dengan jalan melepaskan diri dari bentengnya agar dikejar oleh lawan.
- b. Setiap anggota kelompok berhak untuk menjadi pengejar, juga sebagai orang yang dikejar.
- c. Anggota kelompok yang tertangkap lawan, mereka akan menjadi tawanan kelompok lawan, dengan cara disentuh. Semua tawanan akan berkumpul di benteng lawan dan akan bebas kembali bila ada teman regunya yang belum tertangkap dapat menyentuhnya. Setelah bebas ia harus kembali dahulu ke bentengnya, sebelum ia dapat berlaku sebagai pengejar.
- d. Pemimpin kelompok akan mengatur tugas tugas kepada anggotanya. Ketika pemimpin kelompok ini tertangkap lawan, maka anggota kelompok akan

mempertahankan bentengnya sekuat tenaga, agar bentengnya selamat dari pembakaran lawan.

- e. Benteng suatu kelompok dianggap terbakar, apabila salah seorang dari kelompok lawan dapat menginjakkan kakinya di atas benteng regu, dan biasanya di iringi dengan kalimat *beteng cup*. Apabila salah satu kelompok terbakar bentengnya maka kelompok itu dinyatakan kalah.

C. Efektivitas Permainan Benteng-bentengan terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak

Memasuki masa pertengahan dan akhir, interaksi anak dengan orang tua mengalami penurunan dan anak lebih banyak berinteraksi dengan teman sebayanya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Barker & Wright (dalam Santrock, 2002) anak usia 7-11 tahun menghabiskan 40% waktu siangnya untuk berinteraksi dengan teman sebaya lebih banyak dari kanak-kanak awal yang hanya 10-20%. Kegiatan yang umum dilakukan adalah bermain-main, jalan-jalan, dan bersosialisasi.

Terkait beberapa tugas perkembangan anak dan juga dihubungkan dengan beberapa aspek yang terdapat dalam pembentukan keterampilan sosial pada anak, permainan tradisional bentengan memiliki beberapa nilai diantaranya yaitu: ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas, kerja sama, strategi dan wawasan, sportifitas (Fad, 2014). Soemitro juga mengungkapkan dalam (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981) tujuan dari permainan ini ialah kecepatan,

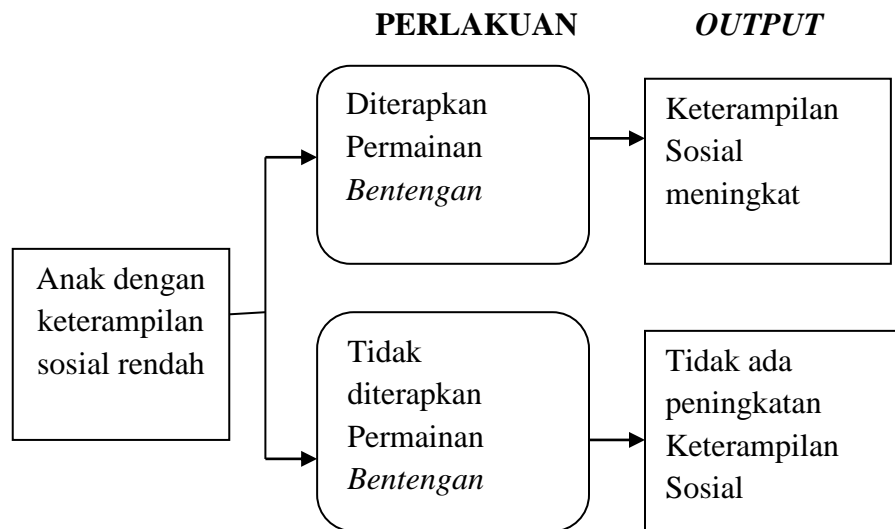
kelincahan, memupuk kerjasama yang baik, dan juga memberikan tanggapan atau respon dengan cepat dan tepat.

Jika dilihat dari beberapa nilai yang terdapat dalam permainan benteng-bentengan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan kejah benteng ada hubungannya dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Hal ini dapat dilihat dari kunci utama dalam memenangkan permainan yaitu dengan bekerja sama. Permainan benteng-bentengan ini mengharuskan setiap anggota kelompok berkomunikasi saling membantu satu sama lainnya. Selain itu, permainan benteng-bentengan juga dapat menumbuhkan keterampilan sosial lainnya, karena kebiasaan-kebiasaan didapati dalam permainan akan menjadi pengalaman dan juga menambah wawasan bagi tumbuh kembang anak (Cartledge & Milburn 1995).

Sejalan dengan hal itu Isniwati (2010) juga mengungkapkan bahwa adanya permainan tradisional dapat membentuk keterampilan sosial anak dengan baik. Fitria, dkk (2009) juga menyimpulkan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa subjek yang mendapat perlakuan permainan tradisional akan memiliki kompetensi intrepersonal yang lebih tinggi dibandingkan subjek yang tidak mendapatkan perlakuan permainan tradisional.

D. Kerangka Konseptual

Gambar dibawah menjelaskan bahwa jika seorang Anak di berikan permainan Benteng-bentengan maka akan ada efek pada peningkatan Keterampilan Sosial



Gambar. 2
Kerangka Konseptual

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah permainan benteng-bentengan efektif terhadap peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Bukittinggi.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis mengenai efektifitas penerapan permainan tradisional *Benteng-bentengan* terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar dapat disimpulkan yaitu:

1. Penerapan permainan tradisional benteng-bentengan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar di SDN X Bukittinggi.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* yang dimana hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan skor pada *gain score pre-test* dan *post-test*.
3. Adanya peningkatan subjek pada kategorisasi di setiap aspek, yang rata-rata kategorisasinya dari rendah dan sedang menjadi sedang dan tinggi.
4. Dalam penelitian ini terdapat beberapa kelemahan yang menyebabkan hasil dari penelitian ini sendiri belum bisa dikatakan tepat dan valid, kelemahannya disini adalah kurang tepatnya alat ukur yang digunakan, dan juga waktu yang kurang terkontrol dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi anak, disarankan untuk lebih banyak bermain dan menjalin interaksi dengan teman sebaya di luar rumah.

2. Bagi orang tua, disarankan untuk kedepannya agar lebih memperhatikan perkembangan sosial anak dan menganjurkan anak-anak untuk berkumpul serta bermain dengan teman sebaya dilingkungan dengan pantauan orang tua itu sendiri.
3. Bagi Guru, disarankan disarankan untuk menerapkan berbagai jenis permainan tradisional, hal ini agar bisa menunjang pembentukan interaksi sosial anak dengan baik sehingga nantinya keterampilan sosial anak akan terbentuk pula.
4. Bagi peneliti lainnya, untuk pengembangan ilmu psikologi dalam bidang sosial jika ingin meneliti dengan media permainan tradisional disarankan untuk memilih permainan tradisional lainnya yang lebih mengandung unsur-unsur nilai sosial yang terlihat jelas efeknya dalam kehidupan sehari-hari dan juga menggunakan alat ukur yang sesuai dengan tujuan penelitian itu sendiri.
5. Bagi budayawan, disarankan untuk tetap menumbuh dan menjaga kearifan lokal permainan tradisional dalam mengembangkan interaksi dan keterampilan masyarakat terutama untuk generasi penerus .

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Hartono dan Sunarto. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Ahmadi, Drs. H. Abu dan Drs, Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. PT. RinekaCipta: Jakarta.
- Azwar, S. 2004. *Reliabilitas dan Validitas*. Jogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Badan Pusat Statistik. (2012). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2012*. Badan Pusat Statistik.
- Bellack, A.S. & Hersen, M., (1977). *Behavior modification : An Introductory textbook*. Baltimoc : Williams & Wilkins
- Cartledge, G. & Milburn, J.F (1995). *Teaching Social Skills to Children*. New York : Pergamon press
- Cartledge, G. & Milburn, J.F (1995). *Teaching Social Skills to Children & Youth : Innovative approaches*.Massachussets : Allyn and Bacon
- Darminasih, AA.et all.2014. *Penggunaan metode permainan tradisional dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak kelompok B Tk sebana sari*, 1(4),6.
- Desvy, Yanti. (2005). *Keterampilan Sosial pada Anak Menengah Akhir yang Mengalami Gangguan Perilaku*. USU Repasitory.
- Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan., (1981). *Lampiran hasil lokakarya program olah raga bagi seluruh anggauta masyarakat*. : Jakarta.
- Fad, A. 2014. *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*. Jakarta: penebar swadaya group.
- Fitria, Siswati, & Prasetyo. (2009). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD*". *Jurnal Penelitian dan Evaluasi*.
- Gunarti, et al. (2008). *Metode Pengembangan perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.