

Penerapan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Mengembangkan Perilaku Sosial Emosional Anak

Ahmad Fachrurrazi¹⁾ Made Ayu Anggreni²⁾ Feni Putri Aslifah³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
ahmadfachrurrazi@unipasby.ac.id

Abstract

This study is motivated by the state of the school environment that is lacking in the development of emotional social behavior through traditional games. Children's opportunities to play together in the yard are lacking so that emotional social behavior is not well developed. Developing children's emotional social behavior can be done through playing traditional games one of them game cublak-cublak suweng. This type of research uses Pre-Experimental Design. The design used is One-Group Pretest-Posttest Design, with the subjects taken are 15 children. Data analysis applied in this research is different test technique of pre-test and post-test (t-test) from observation of children activity to know the development of emotional social behavior through traditional game cublak-cublak suweng. The result of data analysis shows the value of $t_{hitung} 21,24$ and $t_{tabel} 1,76$ at $\alpha 0,05$ and $2,62$ at $\alpha 0,01$. Then $t_{hitung} > t_{tabel}$ so that H_0 is rejected and H_1 accepted.

Keywords: *The traditional games of cublak-cublak suweng, the development of emotional social behavior.*

A. PENDAHULUAN

Anak pada masa usia dini mereka ingin mengetahui keadaan lingkungan, bagaimana mereka dapat menjadi bagian dari lingkungannya. Salah satu cara yang sering dilakukan anak untuk memenuhi kebutuhan jelajah dapat dilakukan dengan cara sering bertanya tentang banyak hal. Masa anak usia dini merupakan salah satu periode yang sangat penting, pada masa ini anak senang melakukan berbagai aktivitas seperti memerhatikan lingkungan sekitar. Mereka akan banyak belajar dari lingkungan untuk membangun perilaku sosial yang baik terhadap masyarakat.

Santrock (dalam Fadlillah, 2014:26) menyatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.

Pengenalan anak atas jenis-jenis alat bermain semakin beragam. Mereka juga semakin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan dan kerjasama tim. Adanya kerja sama tim dapat membantu meningkatkan keterampilan

sosial emosional pada anak usia dini. Menurut Danandjaja (dalam Achroni, 2012:45), permainan tradisional adalah salah bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun menurun, serta banyak mempunyai variasi.

Salah satu permainan tradisional yang dapat membangun kerja sama tim dan sikap sosial adalah permainan tradisional cublak-cublak suweng. Menurut pendapat tim *playplus* Indonesia (2016:80), sejarah permainan cublak-cublak suweng ini terkait dengan penciptaan lagu cublak-cublak suweng, dipercaya berasal dari walisongo, tokoh penyebar agama Islam di Pulau Jawa. Lagu cublak-cublak suweng adalah ciptaan Sunan Giri.

Bermain secara bebas akan membantu anak untuk bereksplorasi, memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek. Menurut Wiyani, Barnawi (2012:93) istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan

mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengetahuan, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.

Perkembangan perilaku sosial emosional sangat diperlukan sejak anak usia dini, sebab mereka hidup dalam lingkungan masyarakat di mana setiap orang akan saling membutuhkan antara satu dengan yang lain. Dengan membiasakan anak bersosialisasi, akan memudahkan anak hidup dan berinteraksi dengan orang lain di suatu saat nanti ketika mereka menginjak dewasa dan hidup dalam masyarakat.

Perkembangan perilaku sosial dapat diartikan sebagai bentuk perubahan fisik maupun psikis yang dialami oleh setiap individu untuk menuju tingkat yang lebih baik dalam kemampuan berperilaku sosial. Sedangkan perilaku emosional merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif eksperimen, menurut Sugiyono (2015:107) metode eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest Design* sebagai desain penelitian yang dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena disebut variabel penelitian, Sugiyono (2015:148). Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kinerja. Pengamatan terhadap perilaku sosial emosional anak dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan perilaku anak. Adapun kriterianya adalah memberi tanda *checklist* pada angka 4 jika berkembang sangat baik, tanda *checklist* pada angka 3 jika berkembang sesuai harapan, tanda *checklist* pada angka 2 mulai berkembang, dan memberi tanda *checklist* pada angka 1 jika belum berkembang. Arikunto (2010:205) mengatakan adanya manfaat dari kisi-kisi instrumen,

salah satunya adalah adanya kisi-kisi maka peneliti akan mendapatkan kemudahan dalam menyusun instrumen dan dapat berfungsi sebagai peta perjalanan dari aspek yang akan dikumpulkan datanya, darimana data itu diambil dan dengan apa data itu diambil.

Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2015:194) mengemukakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu melalui interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data observasi dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*, dari segi instrumentasi yang digunakan observasi dibedakan menjadi observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur.

Observasi yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu observasi terstruktur, menurut Sugiyono (2015:205) observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi terstruktur dengan menggunakan pedoman observasi kinerja. Pedoman observasi berisi sebuah daftar perilaku yang timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, peneliti akan memberikan tanda *checklist* pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang dibuat. Dari hasil observasi yang dilakukan maka diperoleh data mengenai perilaku sosial emosional anak pada saat melakukan permainan tradisional cublak-cublak suweng.

Sampel yang diteliti pada penelitian ini adalah sampel jenuh (Sugiyono, 2015: 124) yaitu seluruh peserta didik kelompok B TK Kosgoro Surabaya sebanyak 15 peserta didik.

C. HASIL PENELITIAN

Penulis akan menguraikan data serta hasil penelitian mengembangkan perilaku sosial emosional pada anak dengan permainan tradisional cublak-cublak suweng. Pengumpulan data dan penyajian data dipaparkan dalam bentuk tabel yang selanjutnya dilakukan mencari hasil uji beda antara *Pre-Test* dan *Post-Test* kemudian melakukan uji hipotesis, dan mencari hasil uji signifikansi T-Test (T hitung) yang

di lakukan pada anak usia dini dengan jumlah 15 anak. Adapun hasil uji beda *Pre-Test* dan *Post-Test* disajikan dalam tabel 1 berikut. Tabel 1 Data Uji Beda *Pretest* dan *Post-test*

Subyek	Pre-Test	Post-Test	Gain
1	2,46	2,88	0,42
2	2,08	2,63	0,54
3	2,42	3,00	0,58
4	2,25	2,83	0,58
5	2,38	3,08	0,71
6	2,54	3,00	0,46
7	2,71	3,17	0,46
8	1,75	2,17	0,42
9	2,25	2,88	0,63
10	2,46	2,96	0,50
11	2,42	2,88	0,46
12	2,17	2,54	0,38
13	2,46	2,92	0,46
14	2,58	3,13	0,54
15	2,08	2,71	0,63
N = 15	35	42,75	7,75

Dari tabel di atas dapat dihitung $Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{7,75}{15} = 0,52$

Untuk memperoleh indeks t_{hitung} dilakukan perhitungan T-test (t_{hitung}) seperti pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Persiapan T-test (t_{hitung})

Subyek	D	$X_{d(d-Md)}$	X^2_d
1	0,42	-0,1	0,01
2	0,54	0,025	0,00
3	0,58	0,066667	0,00
4	0,58	0,066667	0,00
5	0,71	0,191667	0,04
6	0,46	-0,05833	0,00
7	0,46	-0,05833	0,00
8	0,42	-0,1	0,01
9	0,63	0,108333	0,01
10	0,50	-0,01667	0,00
11	0,46	-0,05833	0,00
12	0,38	-0,14167	0,02
13	0,46	-0,05833	0,00
14	0,54	0,025	0,00

Subyek	D	$X_{d(d-Md)}$	X^2_d
15	0,63	0,108333	0,01
$\sum d =$	7,75	0	$\sum X^2_d = 0,12$

Langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil penelitian kuantitatif eksperimen yang menggunakan desain *Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest Design* dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2_d}{N(N-1)}}}$$

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 dapat dilakukan perhitungan untuk memperoleh nilai indeks t_{hitung} sebagai berikut.

$$t = \frac{0,52}{\sqrt{\frac{0,12}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{0,52}{\sqrt{\frac{0,12}{210}}}$$

$$t = \frac{0,52}{0,02}$$

$$t = 21,24$$

sehingga dapat diketahui indeks $t_{hitung}=21,24$

Atas dasar perhitungan tersebut dapat diringkas hasil analisis uji t seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Hip	Sig	Thit	Ttab	H ₀	H ₁
ada pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap perkembangan perilaku sosial emosional Pada Anak Kelompok B TK Kosgoro Surabaya.	5%	21,24	1,76	Ditolak	Diterima
	Db=N-1 =15-1 = 14				
	1%				
	Db=N-1 =15-1 = 14		2,62		

Berdasarkan tabel 3 hasil uji hipotesis di atas dapat dikatakan bahwa permainan cublak-cublak suweng dapat berpengaruh terhadap perkembangan perilaku sosial emosional untuk anak kelompok B. Pengaruh

tersebut sangat signifikan baik pada taraf kepercayaan 95% maupun 99%.

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada pengaruh dalam mengembangkan perilaku sosial emosional anak dengan permainan tradisional cublak-cublak suweng. Selama perlakuan yang diberikan menunjukkan bahwa anak mengalami perubahan pada perkembangan perilaku sosial emosional, *treatment* pertama hanya 2 anak yang mengetahui permainan tradisional tersebut dan hanya 4 anak yang terlihat perubahannya dalam perilaku sosial emosional. *Treatment* selalu dilakukan setiap minggu dan pada *treatment* terakhir perubahan perilaku sosial emosional anak sudah lebih terlihat dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 15. Perbandingan T_{hitung} 21,24 dan T_{tabel} 1,76 pada taraf kepercayaan 95% maupun 2,62 pada taraf kepercayaan 99% membuktikan bahwa ada pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap perkembangan perilaku sosial emosional anak.

Peningkatan kemampuan yang terjadi pada anak dalam penelitian ini dikarenakan adanya; (1) Ketertarikan anak pada permainan tradisional cublak-cublak suweng yang diberikan apalagi permainan tersebut belum pernah dilakukan sebelumnya, (2) Ketertarikan anak dengan cara bermain, hal ini ditunjukkan dengan antusiasnya anak saat diajak ke halaman untuk bermain permainan cublak-cublak suweng, (3) Pembelajaran yang berbeda melalui penyampaiannya dengan yang biasanya dilakukan dikelas secara klasikal dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena dilakukan secara bersama sambil bernyanyi.

Hasil ini sesuai juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Darminiasih, Marhaeni, Sutarna dalam e-jurnal pendidikan (2014:1-10) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sosial emosional anak setelah dilaksanakan kegiatan melalui penggunaan metode bermain permainan tradisional pada anak kelompok B TK Sabana Sari Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar Tahun Ajaran 2013/2014. Hal ini disebabkan karena melalui kegiatan melalui penggunaan metode bermain permainan tradisional anak dapat melatih sosial emosional dengan cara menunjukkan sikap kooperatif saat bermain, mentaati peraturan dalam permainan dan mengendalikan

perasaan pada saat bermain permainan tradisional. Melalui penggunaan metode bermain permainan tradisional anak dapat mengembangkan sosial emosionalnya, seperti mau mengikuti permainan dengan tuntas, bersikap sportif didalam bermain, mengikuti aturan dalam permainan, berhenti bermain pada waktunya, sabar menunggu giliran, mengendalikan emosi dengan cara yang wajar, dapat dibujuk jika menangis tidak cengeng saat mengikuti kegiatan pembelajaran, senang bila mendapat kan sesuatu. Hasil analisis nilai rata-rata sosial emosional anak dari sebelum tindakan yaitu 41.0 dengan katagori kurang, sedangkan akhir siklus I yaitu 58.89 dengan katagori cukup, dan akhir siklus II yaitu 80.18 dengan katagori sangat baik. Selanjutnya mulai dari awal tindakan sosial emosional anak mencapai ketuntasan 15% meningkat akhir siklus II mencapai 100%, semua anak tuntas sesuai indikator keberhasilan yang diharapkan dengan nilai minimal 65 dengan katagori sangat baik dan tuntas.

Hasil yang sesuai juga ditunjukkan oleh Hapidini, Yenina dalam jurnal pendidikan usia dini (2016:201-211) bahwa pengembangan model permainan tradisional menjadi permainan tradisional edukatif secara efektif dapat meningkatkan karakter positif pada anak usia dini. Melalui pengalaman interaksional ini, anak usia dini saling mempelajari berbagai pengetahuan, nilai, sikap dan perilaku. Permainan tradisional memberikan gambaran sebagai pengalaman bermain yang bersifat *kontinum* (terus menerus) dan membuat anak larut atau hanyut serta asyik (*immersion*). Permainan tradisional dapat membangun perilaku yang terpolo dan terbentuk menjadi suatu karakter. Permainan tradisional edukatif terbukti secara efektif dapat membantu meningkatkan pemerolehan karakter anak usia dini. Permainan tradisional edukatif dapat membantu anak menguasai berbagai karakter positif yang dikembangkan dalam setiap permainan.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional cublak-cublak suweng berpengaruh terhadap perkembangan perilaku sosial emosional pada anak.

2. Saran

- a) Guru diharapkan dapat mengembangkan perilaku yang dapat menciptakan desain pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga dapat meningkatkan.
- b) Orang tua diharapkan memberikan motivasi kepada anak dengan mengajarkan bersosialisasi dan mengendalikan emosi dengan cara bermain agar anak belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- c) Para peneliti selanjutnya diharapkan untuk mampu melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan teknik penelitian yang lebih variatif mengenai perkembangan perilaku sosial emosional anak melalui permainan tradisional.

F. REFERENSI

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*.Jogjakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darminiasih, Marhaeni, dkk. 2014. “Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sebana Sari” dalam e-jurnal pendidikan Vol.4.
- Fadlillah, Muhammad. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: Kencana.
- Hapidini, Yenina. 2016. “Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini: dalam jurnal pendidikan usia dini” Vol.10,Eds.2
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tim *Playplus* Indonesia. 2016. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*.Jakarta: Erlangga.
- Wiyani, Ardi Novan, Barnawi. 2012. *Format PAUD*.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

