

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak

Ema Zati Baroroh*¹
Ayu Faizah²
Desta Zahratul Awwaliyah³

^{1,2,3}Program Studi Psikologi Islam, FUAD, IAIN Pontianak, Indonesia

*e-mail: emazati@iainptk.ac.id¹, ayufaizah212@gmail.com², destazhrtulawwlyh@gmail.com³

(Naskah masuk : 10 Oktober 2022, Revisi : 01 Desember 2022, Publikasi : 31 Desember 2022)

Abstrak

Interaksi sosial pada anak sangat penting untuk dilatih agar dapat berkembang. Tantangan saat ini adalah kemajuan teknologi dimana dapat menghambat interaksi anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan interaksi anak setelah diberikan permainan tradisional. Selanjutnya mengetahui gambaran interaksi sosial yang terjadi pada anak jika diberikan permainan tradisional. Hipotesis dalam penelitian adalah adanya pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan memberikan perlakuan permainan tradisional. Pemilihan sampel pada kali ini menggunakan teknik random sampling. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi partisipan dengan setting alami. Secara umum berdasarkan pengamatan dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial terjadi pada kelompok subjek. Kesimpulan dari pengolahan data, subjek 1 didapati memiliki interaksi sosial yang lebih baik dibandingkan keseluruhan subjek. Hal ini dikarenakan terpenuhinya keseluruhan indikator perilaku. Selanjutnya disusul subjek 3 dan 4 dengan sama-sama memperoleh 7 indikator yang dapat diamati. Subjek 2 memiliki nilai terendah, dengan 4 indikator interaksi sosial yang dapat diamati. Pada artikel ini, juga akan membahas temuan dan keterbatasan.

Kata kunci: Interaksi Sosial, Permainan Tradisional.

Abstract

Social interaction in children is very important to develop. The current challenge is technological advances that can obstruct children's interactions. The purpose of this study were to determine differences in children's interactions after being given traditional games. Furthermore, knowing the description of social interaction when given traditional games. The hypothesis is that there is an influence of giving traditional games on children's social interactions. This research is an experimental research, by giving traditional game treatment. Selection of the sample at this time using random sampling technique. Data collection techniques in this study used participant observation in natural settings. In general, based on observations, it can be concluded that social interaction occurs in the subject group. The conclusion from data processing, subject 1 was found to have better social interactions than all subjects. This is due to the fulfillment of all behavioral indicators. Then send subjects 3 and 4 by obtaining 7 indicators that can be observed. Subject 2 has the lowest score, with 4 observable indicators of social interaction. In this article, we will also discuss its features and limitations.

Keywords: Social Interaction, Traditional Games.

1. PENDAHULUAN

Setiap rentang kehidupan tidak pernah terlepas dari pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Papalia & Feldman (2015) bahwa perkembangan yang terjadi pada manusia merupakan proses yang terjadi sepanjang rentang kehidupan, diistilahkan dengan *life-span development*. Proses pertumbuhan dan perkembangan individu dimulai ketika masa di dalam kandungan, kemudian lahir di dunia sampai dengan kematiannya yang terjadi secara teratur, sistematis, dan bersifat kontinyu. Jika kebanyakan para orang tua zaman dahulu merasa cukup dengan memiliki anak yang sehat. Namun perkembangan zaman dan penambahan informasi menuntut orang tua juga berfokus pada keseluruhan tahap perkembangan anak. Dengan demikian pertumbuhan dan perkembangan hendaknya menjadi selaras dari setiap komponen yang berlangsung seumur hidup. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Rahmat (2021) menuliskan bahwa perkembangan merupakan sebuah proses

kualitatif yang tidak hanya bertumpu pada mutu fungsi organ-organ jasmaniah saja. Dengan demikian bahwa perkembangan tidak bertumpu hanya pada perkembangan jasmani, namun juga perkembangan yang mengacu pada proses kualitatif. Elemen-elemen dalam pencapaian tugas pada perkembangan kualitatif meliputi psikososial, kognitif, bahasa, emosi, moral, spiritual, dan lain sebagainya. Penelitian kali ini memfokuskan pada tahap kanak-kanak akhir yang umumnya ditandai dengan anak sudah mulai bersekolah. Masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) diidentifikasi berumur 6 tahun hingga berumur 12 tahun (Pudjibudojo. et al, 2019).

Perkembangan anak akan berlangsung secara optimal jika idealnya anak tersebut dapat bertumbuh dan berkembang sesuai tugas perkembangan di usianya. Dalam artian tahap perkembangannya dapat terpenuhi, tidak terdapat hambatan atau keterlambatan dalam tahap perkembangan. Dengan demikian selaku orang tua yang memiliki kanak-kanak usia akhir menjadi pentingnya untuk juga memahami tugas perkembangannya. Kurniawati, Solehuddin, & Ilfiandra (2019) menuliskan bahwa tugas perkembangan kanak-kanak akhir dituntut untuk mulai menemukan jati dirinya sendiri, belajar memahami lingkungan sekitarnya, mengembangkan keterampilan fisik, belajar berinteraksi dengan teman sebayanya, belajar untuk mendapatkan peran sosial, mulai menguasai keterampilan intelektual dasar, bebas akan dirinya sendiri seperti bebas untuk mengekspresikan dirinya, dan belajar mengembangkan sikap yang baik terhadap lingkungan sosialnya. Mengacu pada pendapat diatas bahwa secara umum tugas perkembangan kanak-kanak akhir mengacu terkait perkembangan fisik, pengembangan keterampilan intelektual dasar, sikap perluasan relasi serta belajar terkait peran sosial. Selain itu menjadi penting juga terkait persiapan memasuki fase remaja.

Perkembangan anak juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, dan salah satu fokus pembahasan yang paling penting dalam perkembangan anak terletak pada perkembangan sosialnya. Anak akan membangun hubungan sosial dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Jahja (2011) perkembangan sosial adalah tahapan berkesinambungan terkait perubahan perilaku untuk menjadi makhluk sosial. Dari hal tersebut dapat dimaknai bahwa perkembangan sosial merupakan upaya yang terus menerus terjadi dimana individu melakukan usaha untuk mengembangkan kemampuan sosialnya. Perkembangan sosial pada masa akhir kanak-kanak menjadi semakin kompleks dan terstruktur. Hal ini dituliskan dengan pendapat Santrock (2002) bahwa saat kanak-kanak pertengahan dan akhir dunia sosio emosional menjadi anak semakin kompleks, dan hubungan relasi akan semakin terstruktur. Kompleksitas perkembangan sosial tidak hanya sekedar dapat berinteraksi, namun juga mengacu pada proses pencapaian kematangan hubungan sosial. Selain itu juga terkait penyesuaian diri dengan norma-norma yang berlaku pada lingkungan, baik dari tradisi maupun moral yang berlaku disekitar. Untuk anak usia masa akhir, perkembangan sosial yang dimiliki ditandai dengan meluasnya lingkungan sosial dirinya. Pada anak usia SD sendiri, perkembangan sosial yang dimiliki biasanya ditandai dengan adanya perluasan hubungan atau interaksi pada kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah (Dewi, Neviyarni & Irdamurni, 2020). Dengan demikian kanak-kanak akhir memiliki interaksi yang lebih meluas, tidak hanya berfokus interaksi pada anak dan orang tua. Namun juga sudah mengarah pada hubungan anak dengan teman sebayanya, guru di sekolah, dan orang dewasa lain. Interaksi sosial adalah interaksi yang memperlihatkan hubungan timbal balik informasi atau pengetahuan berupa take and give antar satu orang atau lebih (Maunah, 2016). Interaksi sosial dapat diartikan merupakan sebuah proses yang terjadi karena adanya hubungan timbal balik antara interaksi anak dan orang lain. Menurut Khadijah & Jf (2021) bahwa hal-hal yang berhubungan dengan interaksi dengan orang lain, misalnya interaksi pertemanan dengan sebaya, komunikasi kepada orang tua dan orang dewasa yang lain. Selain itu interaksi sosial juga mencakup proses interaksi dan berkomunikasi seorang anak dengan kelompok sosial yang berada disekitarnya.

Pada era modern mengembangkan interaksi sosial pada anak tidaklah mudah. Pada era ini perkembangan gawai sangatlah pesat. Hal ini sejalan dengan pendapat Manumpil, Ismanto, & Onibla (2015) bahwa gawai adalah barang canggih yang mampu menghadirkan berbagai jenis berita, media sosial, hobby, dan bahkan hingga hiburan. Dimana gawai di era modern ini

memiliki kemajuan yang luar biasa dengan berbagai bentuk, diantaranya *smartphone*, *tablet*, *computer*, hingga jam tangan pintar, dan sebagainya. Penggunaan teknologi memudahkan untuk mendapatkan apa yang anak butuhkan. Biasa dianalogikan dengan memegang ponsel pintar kita seolah dapat menggenggam dunia. Penggunaan gawai pada anak, di era pandemi COVID-19 ini dapat membantu pembelajaran jarak jauh (*daring*), dan mencari bahan pembelajaran. Namun sayangnya gawai juga digunakan anak untuk mengisi waktu luang dengan bermain *game* dalam bentuk *daring* maupun *luring*, membaca komik, menonton animasi atau serial kartun, dan lain sebagainya. Disisi ini jika menggunakan gawai berlebih-lebihan sebagai sarana hiburan akan dapat menimbulkan dampak yang kurang baik.

Sejalan dengan pendapat Yuswardi, et all (2022) bahwa teknologi di barat seperti pisau bermata dua, jika dimanfaatkan dengan baik maka ia akan membawa kebaikan, dan sebaliknya pula. Hal ini dimaksudkan teknologi dapat membawa hal yang baik dan hal yang kurang baik disaat yang bersamaan. Hal ini juga terjadi pada aspek perkembangan interaksi sosial anak. Jika dilihat dari sisi sosial, dalam kurun waktu beberapa dekade belakangan sudah mulai terlihat degradasi yang terjadi dalam hal perilaku dan juga interaksi pada anak. Teknologi seperti gawai rentan menyebabkan anak menjadi kurang terampil dalam berinteraksi. Hal ini dikarenakan jika sudah terikat dengan gawai anak apalagi pada taraf ketergantungan, diprediksikan anak menjadi lebih asik untuk menghabiskan waktu dengan gawai dibandingkan untuk bermain di luar bersama teman sebayanya.

Banyak studi ilmiah bahwa penggunaan gawai secara berlebihan dapat menyebabkan beberapa dampak buruk bagi perkembangan anak. Hal ini dijabarkan dari pendapat Yasser (2016) bahwa teknologi yang dikenalkan sejak dini dapat memiliki pengaruh buruk dalam kesehatan tubuh, relasi sosial dengan orang lain, isolasi sosial, dan gangguan mental. Hal ini dimaksudkan bahwa walaupun gawai memiliki banyak manfaat namun pengaruh buruk yang mungkin terjadi pada anak tidak dapat diabaikan. Pada dasarnya permainan tradisional dapat menjadi sarana mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak. Permainan tradisional adalah kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasarkan tradisi turun menurun (Susanti, Siswati, & Widodo, 2012). Pada dasarnya permainan tradisional merupakan tradisi turun temurun yang memainkan peran sentral sebagai sarana hiburan dan kesenangan bagi anak. Dimana anak dapat memainkan suatu permainan bersama dan membangun berbagai interaksi sosial melalui permainan tradisional. Jika dikaitkan dengan interaksi sosial, permainan tradisional sendiri cenderung dimainkan dengan berkelompok dan jikaalaupun perseorangan pun akan dilakukan secara bersama sama. Sejalan dengan apa yang Azhar, et.all (2022) bahwa permainan tradisional lebih sering dimainkan secara bersama-sama atau secara kolektif. Beberapa contoh permainan tradisional diantaranya petak umpet, galah hadang, lompat tali, congklak, domikado, dsb. Pada setiap permainan tradisional memiliki manfaat yang berbeda. Secara umum dapat melatih ketangkasan juga melatih kecepatan berpikir anak dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Selain itu dapat juga terbangun kerjasama di dalam kelompok, solidaritas antar pemain, dan beragam manfaat lain. Hal ini dikuatkan dengan pendapat terkait dampak positif permainan tradisional secara umum, yaitu permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak, mengoptimalkan sistem kognitif anak, mengasah kepekaan dan juga sebagai pembelajaran nilai nilai bagi anak (Achroni & Keen, 2012). Mengacu pada pendapat di atas bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat khususnya dalam peningkatan interaksi sosial. Jika dikaji lebih jauh permainan tradisional ini sendiri tentu diperlukan interaksi antar pemain. Permainan tradisional diprediksikan dapat dapat mengasah kemampuan interaksi sosial anak dengan teman sebayanya.

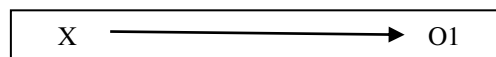
Berdasarkan berbagai uraian diatas peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terkait interaksi sosial anak. Dimana pada umumnya di era modern saat ini, anak menjadi lebih tertarik kepada teknologi *gawai*, dibanding bermain permainan tradisional. Permainan tradisional kemudian dipilih untuk melihat gambaran interaksi sosial pada anak. Penelitian ini melibatkan sekelompok anak yang tidak saling mengenal sebelumnya kemudian

diberi perlakuan dengan memainkan sejumlah permainan tradisional. Permainan yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 3 permainan 'domikado', 'tempel balon' dan 'galah hadang'. Batasan dalam penelitian ini adalah penelitian ini terkait penerapan 3 permainan di atas, kemudian melihat dampaknya pada interaksi sosial anak. Dimana hanya berfokus pada kajian eksperimen terkait permainan tradisional dan interaksi sosial. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah pertama, untuk mengetahui perbedaan interaksi anak setelah diberikan permainan tradisional. Kedua bertujuan untuk mengetahui gambaran interaksi sosial yang terjadi pada anak jika diberikan permainan tradisional. Selain itu hipotesis dalam penelitian kali ini adalah adanya pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak.

2. METODE

2.1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam riset unu adalah eksperimen. Jenis design yang dipilih dalam penelitian ini adalah Desain perlakuan tunggal (*one shot case study*). Menurut Latipun (2002) bahwa desain penelitian ini adalah desain paling sederhana dimana perlakuan diberikan kepada sekelompok subjek lalu dilakukan pengamatan. Pada penelitian ini, terdiri dari 4 orang yang bergabung dalam kelompok subjek, kemudian diberikan perlakuan berupa 3 permainan tradisional, dan pada tahap akhir peneliti melakukan observasi terhadap hasil perlakuan.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X : eksperimen yang diberikan

O1 : Pengamatan setelah perlakuan

2.2. Subjek Penelitian

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampel random. Menurut Arikunto (2006) bahwa pemberian nama teknik sampel random dimaksud bahwa peneliti memberi kesempatan yang sama kepada subjek untuk dapat dipilih menjadi sampel penelitian. Dengan demikian peneliti memberi kesempatan yang sama anak di sekitar lokasi penelitian yaitu Taman Auditorium UNTAN untuk dapat menjadi subjek penelitian. Kriteria subjek pada penelitian ini adalah anak berusia 6-12 tahun, laki-laki atau perempuan, bersedia menjadi subjek penelitian, menyatakan kesediaan mengikuti serangkaian prosedur permainan dan mendapat izin dari orang tua. Subjek penelitian ini berjumlah 4 orang anak yang ditemui secara acak pada saat eksperimen akan dimulai pada lokasi taman.

2.3. Pengoleksian Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif berupa observasi. Menurut Ni'matuzahroh, & Prasetyaningrum (2018) bahwa observasi adalah pengumpulan data yang dimulai dengan proses pengamatan, pencatatan secara sistematis, serta pemaknaan terkait perilaku dalam kondisi dan setting tertentu. Dengan kata lain observasi merupakan sebuah pendekatan yang melibatkan proses, tidak hanya sekedar melihat atau mengamati. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa *participant observation* dalam artian peneliti terlibat langsung dalam kelompok permainan subjek.

Data-data yang diperoleh saat melakukan pengamatan dicatat kedalam suatu catatan observasi. Kegiatan pencatatan ini agar peneliti dapat mendokumentasikan hasil pengamatan yang dilihat ke dalam format tertentu. Pada penelitian ini catatan observasi menggunakan *behavioral checklist* yang berisikan indikator perilaku yang kemungkinan muncul pada setiap

subjek. Pengamatan dilakukan 2 observer yang bertugas untuk mengamati interaksi sosial yang terbangun pada subjek. Berkaitan dengan posisi peneliti, disini peneliti berperan sebagai observer yang akan menggunakan alat pengumpul data. Alat pengumpul data yang dimaksud adalah *behavioral checklist*. Berikut lembar *behavioral checklist* yang digunakan:

Tabel 1. *Format Behavioral Checklist*

No	Aspek	Indikator Perilaku	S1	S2	S3	S4
1	Keterbukaan	a. Kesedian untuk mengungkapkan identitas diri.				
		b. Kesedian untuk mengungkapkan sikap, pikiran, perasaan, dan ekspresi.				
		c. Keluasan topik dan informasi yang disampaikan kepada orang lain				
2	Motivasi	a. Antusias dalam bermain				
		b. Terdorong untuk memenangkan permainan				
		c. Semangat dalam usaha untuk memenangkan permainan				
3	Kerja Sama	a. Kerja sama dalam menyelesaikan permainan				
		b. Bersedia menerima tanggung jawab				
		c. Menghargai pendapat teman satu kelompok				

2.4. Rancangan Intervensi

Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini sebanyak 1 kali. 3 buah permainan sosial diberikan dengan durasi 10 menit per permainan untuk melihat interaksi sosial anak. Permainan yang dilakukan secara bersama-sama dengan anak yang lain, baik bersifat personal, dan berkelompok. Permainan individual berupa permainan 'domikado', permainan berkelompok berupa permainan 'tempel balon' dan permainan 'galah hadang'. Berikut adalah rancangan intervensi yang tertuang pada tabel di bawah ini, yaitu:

Tabel 2. Rancangan Intervensi

Pertemuan	Nama Sesi	Uraian kegiatan	Waktu
1	Pembukaan	1. Mencari peserta secara spontan 2. Bertanya kesediaan 3. Membuka kegiatan	10 menit
	Permainan tradisional 'Domikado'	1. Menjelaskan instruksi bermain 2. Anak-anak dan pemandu bermain 'domikado' 3. Melakukan pengamatan terhadap kelompok subjek	10 menit
	Permainan tradisional 'tempel balon'	1. Menjelaskan instruksi bermain 2. Anak-anak dibagi kedalam kelompok beranggotakan 2 orang 3. Kemudian masing-masing kelompok bermain 'tempel balon' dan dilombakan siapa yang tercepat sampai kepada garis finish 4. Melakukan pengamatan terhadap kelompok subjek	10 menit
	Permainan tradisional 'Galah Hadang'	1. Menjelaskan instruksi bermain 2. Anak-anak dibagi kedalam kelompok 3. Kemudian anak bermain 'Galah hadang' secara berkelompok 4. Melakukan pengamatan terhadap kelompok subjek	10 menit
	Penutup	a. Menutup sesi perlakuan bersama anak-anak	5 menit

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

a. Deskriptif Kualitatif

Tahap awal peneliti mencari beberapa anak berada di sekitar lokasi yang telah memenuhi kriteria. Lokasi yang dipilih di Taman Auditorium Untan. Setelah keempat subjek berkumpul, peneliti kemudian menjelaskan satu persatu bagaimana cara bermain, sesuai dengan sesi permainannya.

Sebelum permainan "*domikado*", aspek keterbukaan dari anak-anak tersebut dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengenalkan diri masing-masing. Pertama, pada subjek 1 terlihat memiliki aspek keterbukaan yang baik karena bersedia mengenalkan dirinya dengan cukup percaya diri. Subjek 1 juga tidak malu untuk mengungkapkan sikap, perasaan, pikiran. Hal ini ditunjukkan dengan ekspresinya saat bermain, dan juga diperlihatkan ketika interaksinya dengan para observer ketika ditanya dia akan langsung menjawab dengan antusias dan senang. Subjek 1 juga cukup tanggap dalam memahami apa yang disampaikan oleh observer. Pada saat diminta untuk menyampaikan kembali informasi yang didapat kepada temannya, subjek 1 melakukannya dengan sangat baik. Ia mampu untuk menunjukkan perilaku yang bersemangat, percaya diri dan menyampaikan sesuai dengan informasi yang telah didapat.

Sementara pada subjek 2, terlihat kurang memiliki aspek keterbukaan yang baik. Hal ini ditunjukkan ketika di awal permainan dia cukup pemalu dalam berinteraksi, walau terlihat cukup aktif ketika bermain. Aktif yang dimaksud disini adalah aktif dalam bertindak atau bergerak, tidak dalam berkomunikasi. Subjek 2 juga terlihat kurang lancar dalam memperkenalkan dirinya. Hal yang observer amati, subjek 2 kurang baik dalam kecakapan berkomunikasi, tetapi di sisi lain dia cukup percaya diri untuk mengenalkan dirinya walaupun masih perlu bantuan. Saat bermain, subjek 2 kurang dapat mengekspresikan dirinya. Ia lebih banyak melamun, perhatiannya sering teralihkan dan terkadang bingung dengan arahan yang disampaikan oleh observer serta temannya. Subjek 2 dapat dikatakan kurang baik dalam menerima informasi yang diberikan.

Selanjutnya pada subjek 3, ia juga terlihat kurang baik dalam aspek keterbukaannya. Saat sesi pengenalan diri, subjek 3 cukup malu untuk mengenalkan dirinya, berbicara dengan nada yang sangat pelan, dan hanya berbicara jika ditanya oleh observer. Subjek 3 juga kurang dalam mengekspresikan sikap, dan pikirannya.

Pada subjek 4 sendiri kurang lebih memiliki karakteristik yang sama dengan subjek 3. Tetapi saat pengenalan diri, subjek 4 cukup percaya diri untuk berbicara, dan mengenalkan dirinya kepada teman yang lain. Subjek 4 juga terbilang cukup baik dalam mengekspresikan dirinya saat bermain, dan cukup baik dalam menyampaikan informasi kepada teman yang lain.

Ketika bermain permainan kedua yaitu permainan '*tempel balon*'. Dalam permainan ini, keempat subjek dibagi menjadi 2 regu, dalam 1 regu beranggotakan 2 orang pemain. Subjek 1 dipasangkan dengan subjek 2, dan subjek 3 dipasangkan dengan subjek 4. Saat permainan berlangsung, pada kedua regu terlihat sama-sama termotivasi atau terdorong untuk memenangkan permainan. Untuk regu pertama sendiri yang beranggotakan subjek 1 dan 2, sangat bersemangat untuk memainkan permainan ini. Kendalanya hanya pada subjek 2 dimana subjek 1 dibantu dengan observer harus pelan-pelan menjelaskan cara bermain permainan tempel balon ini karena subjek 2 kurang mampu menangkap instruksi dengan cepat.

Hal ini juga terjadi pada regu kedua, anak juga kurang dapat memahami secara cepat. Dengan demikian observer harus menjelaskan secara detail, perlahan, dan harus mempraktekkannya secara langsung agar subjek yang lain memahami sistem permainannya. Setelah kedua regu cukup memahami instruksi, permainan dimulai dan terlihat semangat tiap regu dalam memainkan permainannya. Anak cukup termotivasi karena observer mengatakan akan hadiah yang diberikan jika memenangkan permainan tersebut. Saat bermain juga tidak terlihat adanya kecurangan yang dilakukan, tiap regu bermain dengan senang dan adil.

Ketika bermain permainan terakhir yaitu permainan "*galah hadang*". Dalam permainan ini, subjek dibagi menjadi 2 regu. Regu pertama beranggotakan subjek 1 dan 3, dan regu kedua

beranggotakan subjek 2 dan 4. Pada regu pertama cukup baik dalam membangun kerjasama diantara anak. Keduanya bersedia menerima tanggung jawab dengan tugas yang diberikan dan sama-sama memainkan permainan dengan cukup kompak. Saat subjek 1 membagi tugas, subjek 3 dengan baik mengikuti arahan yang diberikan, tanpa adanya perdebatan ataupun konflik.

Tidak jauh berbeda dengan regu kedua, kedua subjek dengan baik memainkan permainan, hanya saja ada sisi sedikit kurang dalam hal komunikasinya. Regu kedua hanya mengikuti arahan dari observer, dan kurang aktif untuk membangun komunikasi di dalam kelompok. Kerjasama yang anak lakukan pun kurang, anak hanya berfokus mengerjakan tugasnya masing-masing.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada 4 subjek, berusia 6-12 tahun. Kesemua subjek ditemui secara spontan pada lokasi taman di sore hari. Keunikan dari kelompok subjek anak tidak saling mengenal dimana pembentukan interaksi sosial saat intervensi dilakukan. Berdasarkan tabel di atas maka secara umum berdasarkan pengamatan dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial terjadi pada kelompok subjek. Observasi dilakukan langsung disaat subjek mendapatkan perlakuan. Jika dilihat pada aspek keterbukaan maka indikator perilaku yang terjadi pada keseluruhan subjek adalah indikator 1, dengan perbedaan yang berbeda satu dengan yang lain (dapat dilihat pada uraian deskriptif kualitatif). Sementara untuk indikator 2, dan 3 hanya subjek 1 dan 4 yang memperlihatkan perilaku tersebut.

Tabel 3. Hasil *Behavioral Checklist*

No	Aspek	Indikator Perilaku	S1	S2	S3	S4
1	Keterbukaan	a. Kesedian untuk mengungkapkan identitas diri.	V	V	V	V
		b. Kesedian untuk mengungkapkan sikap, pikiran, perasaan, dan ekspresi.	V			V
		c. Keluasan topik dan informasi yang disampaikan kepada orang lain	V			V
2	Motivasi	a. Antusias dalam bermain	V	V	V	V
		b. Terdorong untuk memenangkan permainan	V	V	V	V
		c. Semangat dalam usaha untuk memenangkan permainan	V			V
3	Kerja Sama	a. Kerja sama dalam menyelesaikan permainan	V		V	
		b. Bersedia menerima tanggung jawab	V	V	V	V
		c. Menghargai pendapat teman satu kelompok	V		V	

Penjabaran dari aspek 2 motivasi terlihat subjek memenuhi indikator 1 dan 2. Sementara untuk indikator 3 hanya subjek 1 & 4. Selanjutnya penjabaran dari aspek kerja sama, kepada indikator 2, keseluruhan subjek memperlihatkan perilaku tersebut. Untuk indikator 1 dan 3, terlihat pada subjek 1 & 3. Berdasarkan tabel dan uraian di atas maka subjek 1 didapati memiliki interaksi sosial yang lebih baik dibandingkan keseluruhan subjek. Hal ini dikarenakan terpenuhinya keseluruhan indikator perilaku. Selanjutnya disusul subjek 3 dan 4 dengan sama-sama memperoleh 7 indikator yang dapat diamati. Subjek 2 memiliki nilai terendah, dengan 4 indikator interaksi sosial yang dapat diamati. Walaupun demikian terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, akan dibahas pada diskusi.

3.2. Diskusi

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah pertama, untuk mengetahui perbedaan interaksi anak setelah diberikan permainan tradisional. Hasil dari penelitian tersebut dapat

dilihat perbedaan interaksi sosial setelah diberi perlakuan pada setiap subjek. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari sebaran indikator perilaku interaksi sosial (Dapat dilihat dari tabel 3). Kedua bertujuan untuk mengetahui gambaran interaksi sosial yang terjadi pada anak jika diberikan permainan tradisional. Jika dilihat dari hasil penelitian, maka peneliti dapat mencapai tujuan tersebut, yaitu melihat bagaimana pola interaksi sosial dari masing-masing subjek setelah dilibatkan dalam 3 jenis permainan tradisional yang diberikan oleh peneliti. Diikuti dengan hasil observasi, didapatkan hasil bahwa diantara keempat subjek yang diteliti terlihat pola interaksi yang berbeda di setiap subjeknya. Dapat dilihat pada gambaran deskriptif kualitatif. Sejalan dengan itu hipotesis dalam penelitian ini juga diterima. Bahwa adanya pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak. Hal ini terbukti dengan adanya perubahan hasil pasca eksperimen yang ditunjukkan dengan uraian deskriptif kualitatif, dan tabel 4 behavioral ceklis.

Secara umum hasil penelitian ini cukup baik, dapat menggambarkan interaksi sosial yang terjadi pada kelompok anak yang baru ditemui melalui permainan tradisional. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperbaiki dipenelitian mendatang. Perbaikan pada sisi ini akan lebih meyakinkan hasil yang di peroleh. Pertama, pemilihan design eksperimen yang masuk tergolong pra eksperimen. Pra eksperimen merupakan design yang memiliki kualitas yang kurang meyakinkan dalam eksperimen. Hal ini dikarenakan eksperimen ini belum dikatakan eksperimen yang sebenarnya. Salah satu argumennya adalah tidak ada kontroling terhadap variabel pengganggu dalam penelitian. Dengan demikian peningkatan design eksperimen ke depannya menjadi sangat esensial. Kedua, eksperimen pada riset ini hanya melihat dampak dari subjek setelah diberikan perlakuan. Tidak bisa dikatakan bahwa eksperimen ini membuktikan pengaruh permainan tradisional dalam peningkatan interaksi sosial. Jika ingin mengetahui peningkatan interaksi sosial, maka perlu mengetahui kondisi awal pada kelompok subjek. Kemudian dilihat kondisi setelah intervensi. Oleh karena itu perbaikan yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan design eksperimen yang mengakomodir adanya pretest dan posttest. Hal yang lebih baiknya kedepannya, intervensi ini mengacu untuk subjek yang mengalami hambatan interaksi sosial. Hal ini juga dapat semakin melihat pengaruh perubahan terhadap peningkatan interaksi sosial anak yang memiliki hambatan dalam interaksi sosial. Segala keterbatasan dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya. Walau demikian penelitian ini juga memiliki temuan menarik.

Dalam melakukan kegiatan eksperimen ini, peneliti menemukan beberapa keunikan saat mengobservasi keempat subjek. Salah satu hal yang menarik mengenai proses interaksi sosial pada anak usia sekolah terhadap teman sebayanya yang belum dikenal. Dimana ketika seseorang membangun berinteraksi dengan orang baru maka terdapat berbagai tantangan yang akan dihadapi. Namun jika dilihat pada era sekarang dimana banyak dari anak-anak yang sudah cenderung lekat dengan gawai, anak-anak rentan mengalami hambatan dalam interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitar karena diberi gawai oleh orangtua anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Munisa (2020) bahwa dampak gawai terhadap kemampuan interaksi sosial anak memiliki dampak, khususnya pada kemampuan berkomunikasi anak karena anak akan menjadi lebih pasif dalam berkomunikasi dan lebih cenderung mengaktifkan fungsi visualnya sehingga anak menjadi kurang antusias untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian bahwa dampak digitalisasi cukup mempengaruhi perkembangan sosial anak, terutama pada kemampuan berinteraksi anak dalam berkomunikasi.

Sejalan dengan penelitian ini salah satu hal yang dapat menumbuhkan interaksi sosial dapat melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat, didalamnya mengandung nilai-nilai kebaikan, serta bermanfaat bagi tumbuh kembang anak-anak (Iswinati, 2017). Dengan demikian maka permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang umumnya dikembangkan melalui tradisi turun temurun berdasarkan kebudayaan setempat. Permainan tradisional juga memiliki aturan khas didalamnya, terkait juga prosedur bermainnya. Umumnya permainan tradisional dimainkan secara berkelompok, baik kelompok besar dan kecil. Selain mengandung nilai-nilai kebaikan, permainan tradisional juga mengandung nilai moral dan budaya, yang dimana hal

tersebut dapat membantu mengenalkan kebudayaan yang ada pada anak-anak serta sebagai sarana untuk mengenalkan nilai-nilai moral pada anak.

Permainan tradisional dapat juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak, khususnya pada kemampuan berinteraksi. Hal ini didukung dengan pendapat Kurniati (2016) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang dilatih dan diperoleh dari proses bermainnya. Selain itu permainan tradisional juga sangat bermanfaat dalam mengembangkan interaksi sosial anak. Dalam permainan tradisional terdapat berbagai interaksi sosial anak dalam proses interaksi dalam bermain dan menyelesaikan permainan. Proses bermain permainan tradisional, anak mampu mengembangkan proses interaksi sosial dengan saling berkomunikasi dan bekerja sama pada anak pemaian (Kurniati, 2016). Salah satu permainan yang dimainkan dalam kegiatan eksperimen ini adalah permainan gobak sodor atau yang biasa kerap juga dikenal dengan nama permainan galah hadang. Permainan ini juga membantu dalam meningkatkan interaksi sosial anak. Proses memainkan permainan galah hadang dapat membantu meningkatkan relasi sosial antar teman sebaya, karena dilakukan secara berkelompok (Pgsd Tim, 2017). Dengan demikian di era modern perlu kembali untuk menyemarakkan permainan tradisional dikalangan anak-anak. Permainan tradisional dapat menjadi alternatif dalam aktivitas anak, sehingga anak tidak terpaku dengan gawai yang dimiliki.

Pembahasan interaksi sosial dalam Islam juga memiliki konsep dan pemahaman yang sama dengan menjalin silaturahmi. Dimana terdapat proses saling mengenal satu sama lain dengan berbagai perbedaan yang ada di antara anak. Hal tersebut terdapat dalam Q.S Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi:

يَتَّيِّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: "Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa diantara kamu."

Pada tafsir ibnu katsir yang ditahqiq oleh Dr Abdullah (1994) menjelaskan bahwa bangsa bangsa, suku suku, dimaknakan terkait proses saling berinteraksi berupa saling mengenali kepada sesama umat manusia walau berasal dari latar belakang berbeda. Lalu Allah SWT memerintahkan individu tersebut untuk saling mengenal dengan bentuk kalimat Allah "lita'arofu". Namun dalam proses saling mengenal tersebut, disambung dengan firman Allah "sesungguhnya yang paling mulia diantara kalian adalah yang paling bertakwa". Hal tersebut bermakna hal yang membedakan derajat disisi Allah bukan terkait keturunan, atau hal lain, melainkan keimanan dan ketakwaan. Dalam ayat ini menerangkan bahwa manusia diperintahkan oleh Allah untuk saling mengenal dan berinteraksi satu sama lain tanpa memandang dan membedakan-bedakan. Dengan demikian dalam berinteraksi, bahwa dalam ajaran Islam untuk bersikap terbuka dan tidak mendiskriminasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengambilan data dan analisa berbagai temuan maka hipotesis penelitian ini diterima. Hipotesis yang diterima tersebut bahwa adanya pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak. Data diperoleh dari pengamatan terhadap kelompok subjek selama melakukan permainan tradisional. Pengamatan dilakukan oleh 2 orang. Hasil observasi yang ditemukan terdapat gambaran interaksi sosial pada kelompok subjek. Hasil dapat diperoleh berupa uraian deskriptif kualitatif, dan tabel behavioral ceklis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (1994). Lubaabut tafsir min ibni katsir, jilid 7. Bogor: Pustaka Imam Syafi'i
- Achroni, & Keen. (2012). Mengoptimalkan tumbuh kembang anak Melalui Permainan Tradisional. Jogjakarta: Javalitera
- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (edisi revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar, S., et al. (2022). *Praktik dan teori PJOK di sekolah dasar*. Sukabumi: Jejak
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Jahja, Y. (2011). Psikologi Perkembangan. Kencana.
- Iswinati. (2017). Permainan tradisional : Prosedur dan analisis manfaat psikologis. Malang : UMM
- Khadijah & Jf, N. Z. (2021). Perkembangan sosial anak usia dini: Teori dan strategi. Medan: Merdeka Kreasi
- Kurniawati, E. (2016). Permainan tradisional dan peranannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Jakarta : Prenadamedia Group
- Kurniawati, N. A., Solehuddin, S., & Ilfiandra, I. (2019). Tugas perkembangan pada anak akhir. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(02), 83-90.
- Latipun. 2002. Psikologi Eksperimen. Malang: UMM Press
- Manumpil, B., Ismanto, A.Y., & Onibla, F (2015). Hubungan penggunaan gawai dengan tingkat prestasi siswa di SMA negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3 (2), 1-6
- Maunah, B. (2016). Interaksi sosial anak di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kediri : Janggala Pustaka Utama
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2015). Menyelami perkembangan manusia: Experience human development (edisi 12, buku 1). Jakarta: Salemba Humanika
- Pudjibudojo, J.K. et al. (2019). Bunga rampai psikologi perkembangan: Memahami dinamika perkembangan anak. Sidoarjo : Zifatama Jawara
- Rahmat, P. S. (2021). Perkembangan peserta didik. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanti, F., Siswati, S., & Widodo, P.B. (2012). Pengaruh permainan tradisional terhadap kompetensi interpersonal dengan teman sebaya pada siswa sd (studi eksperimental pada siswa kelas 3 sdn spondol wetan 04-09 dan sd spondol wetan 05-08). *Jurnal Psikologi*, 8 (2), 145-155.
- Yasser, A. (2016). Negative effects of technology on children of today. Research Proposal. Diunduh: [\[PDF\] Negative Effects of Technology on Children of Today \(researchgate.net\)](https://www.researchgate.net/publication/311111111)
- Yuswardi, et al. (2022). Pengantar teknologi informasi. Padang : PT Global Eksekutif Teknologi
- Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114.
- Kurniati, E. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Kencana.
- Tim Pgsd A. (2017). Jejak-jejak permainan tradisional indonesia untuk pembelajaran kesenian di sd/mi. Malang : UMM Press