

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN SOSIO-EMOSIONAL

Rudi Haryadi¹⁾, Abdul Rachman Syam Tuasikal²⁾, Gigih Siantoro³⁾

¹Universitas Negeri Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

³Universitas Negeri Surabaya

e-mail: rudi.20038@mhs.unesa.ac.id¹, rachmantuasikal@unesa.ac.id²,
gigihiantoro@unesa.ac.id³

Abstrak

Perkembangan sosio-emosional pada anak sejak dini menjadi hal yang sangat penting. Sebab anak-anak memiliki kecenderungan ingin menang sendiri dan belum mampu bersosialisasi dengan baik. Oleh sebab itu aspek sosio-emosional perlu diarahkan dengan benar sejak dini. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dan berapa besar permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran PJOK terhadap sosio-emosional siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *one group pre-test post-test design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa dari kelas IV SDN X. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan instrumen penelitian yang menggunakan skala pengukuran yaitu *skala likert*. Hasil yang didapatkan yaitu meningkatkannya nilai rata-rata dari pretest sebesar 72.64 ke posttest dengan nilai 86.94. Kesimpulan yang dihasilkan yaitu penerapan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran dapat meningkatkan sosio-emosional siswa sebesar 14,31.

Kata Kunci : Permainan Bentengan, PJOK, Sosio-emosional.

Abstract

Socio-emotional development in children from an early age is very important. Because children have a tendency to want to win alone and have not been able to socialize properly. Therefore, the socio-emotional aspect needs to be directed correctly from an early age. The purpose of this study was to determine the influence and how much the traditional game of fortification in PJOK learning has on students' socio-emotionality. This type of research is quasi-experimental research with a quantitative approach with a one group pre-test post-test design. The sample in this study was 30 students from class IV SDN X. The data collection method in this study was a research instrument that used a measurement scale, namely the Likert scale. The results obtained were an increase in the average value from the pretest of 72.64 to the posttest with a value of 86.94. The resulting conclusion is that the application of traditional games of fortress in learning can improve students' socio-emotional level of 14.31.

Keywords: Games Bentengan, PJOK, Socio- emotional.

PENDAHULUAN

Kemampuan sosio-emosional perlu dimiliki oleh setiap individu untuk menunjang keberhasilannya (Sujadi, 2019). Anak yang memiliki sosio emosional yang baik maka akan lebih mudah memahami lingkungan secara objektif. Dengan adanya interaksi sosial yang baru, maka anak akan belajar banyak hal baru di lingkungan barunya dan juga mengembangkan kondisi fisik dan sosio-emosional yang ada di dalam dirinya (Eva, et.all, 2021; Jannah, 2017). Sebaliknya jika individu tidak bisa mengontrol atau mengendalikan diri ketika berinteraksi dan menjalin hubungan interpersonal dan intrapersonal akan terjadi berbagai permasalahan terhadap individu tersebut dan juga orang lain. Keberhasilan seorang guru dalam membangun hubungan interpersonal dan mengembangkan iklim sosio-emosional adalah dasar dalam menunjang proses belajar siswa (Silaswati, 2022).

Individu yang memiliki kemampuan sosio-emosional yang baik akan melibatkan respon-respon mental dan perbuatan dalam upaya memenuhi kebutuhan-kebutuhan, mengatasi ketegangan, frustrasi, dan konflik secara sukses (Fakhriyani, 2019), serta menghasilkan hubungan yang harmonis antara kebutuhan dirinya dengan norma atau tuntutan lingkungan di mana dia hidup (Ramdhani, 2020). Ia juga mampu mereaksi kebutuhan serta tuntutan yang ada dalam lingkungan secara matang, sehat, efisien (Hariadi, Irfan, & Ahlufahmi, 2020), sehingga dapat memecahkan konflik-konflik mental (Fakhriyani, 2019), kesulitan-kesulitan pribadi dan sosialnya tanpa mengembangkan tingkah laku simptomatik (Rima, 2021), sehingga

akan menciptakan hubungan interpersonal dan suasana yang menyenangkan yang berkontribusi kepada perkembangan kepribadian yang sehat (Ginting, 2019).

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosio-emosional diantaranya pola asuh orang tua, kehangatan, gaya pendidikan, keintiman dan lain sebagainya (Fakhriyani, 2019). Selain itu dalam meningkatkan sosio-emosional tentunya harus memahami indikator apa saja yang ada didalamnya diantaranya (1) bersemangat (2) rasa ingin tahu (3) kemandirian, (4) ketekunan, (5) kesetiakawanan, dan (6) sportivitas. Menurut Prasetio & Praramdana (2020) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional meliputi nilai: (1) demokrasi; yang mana cara memilih dan menentukan jenis permainan harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati, (2) pendidikan; baik untuk pendidikan dalam aspek kejasmanian atau kerohanian, (3) kepribadian; merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya, (4) keberanian; yang mana berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu sehingga dapat memenangkan permainan, (5) kesehatan; terlihat dari kelincahannya dalam gerak, (6) persatuan; anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi, dan (7) moral; yang mana memahami pesan-pesan moral.

Setiap permainan tradisional memiliki karakteristiknya yang berbeda. Setiap karakteristik tentunya terdapat kendalanya masing-masing (Sugito, & Alsabah, 2019). Kendala yang sering terjadi pada pembelajaran permainan tradisional adalah guru masih belum dapat memaksimalkan dalam perancangan permainan atau melakukan modifikasi permainan tradisional menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan aman. Hal tersebut dimaksudkan agar tidak menyebabkan siswa menjadi cepat bosan.

Permainan bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan (Mulyana, Y., & Lengkana, 2019) langkah-langkah dalam permainan bentengan menurut Mulyani, (2016) adalah sebagai berikut: (1) Permainan bentengan terdiri atas dua kelompok masing-masing terdiri dari 4 sampai 6 pemain atau menyesuaikan jumlah anak yang ada. (2) Permainan bentengan dilakukan dengan menjaga benteng yang berupa tonggak tiang kayu, atau dapat menggunakan pohon hidup untuk dijadikan sebagai benteng; (3) Wakil pada setiap kelompok lari meninggalkan benteng masing-masing dan berusaha untuk menyentuh benteng lawan; (4) Anggota kelompok yang tersisa, bertahan di benteng masing-masing dan menjaga bentengnya masing-masing untuk mempertahankan benteng agar tidak tersentuh/terpegang oleh kelompok lawan. (5) Pemain yang keluar dari batas wilayahnya dianggap menyerbu dahulu. Pemain ini jika dikejar oleh lawan mainnya dan tersentuh tangannya atau badannya maka dianggap tertangkap kemudian dijadikan tawanan; (6) Pemain yang

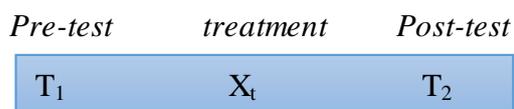
jadi tawanan dapat bebas kembali bermain lagi dengan cara diselamatkan oleh teman sekelompoknya, dengan cara menyentuh tangannya atau bagian tubuhnya; (7) Kelompok pemain mendapatkan nilai apabila dapat menyentuh benteng lawan. Permainan berakhir berdasarkan kesepakatan para pemain. Manfaat yang didapat melalui permainan bentengan ini menurut Abidah, Rukayah, & Dewi, (2019) yaitu mengasah kemampuan anak untuk mengambil suatu keputusan, melatih kemampuan kerjasama tim, melatih kegotong royongan dan saling menolong, melatih kemampuan motorik anak, dan sebagai hiburan yang menyehatkan.

Bermain dengan menggunakan media atau berbagai jenis permainan semuanya memiliki peran yang penting dalam perkembangan sosio-emosional siswa (Iswinarti, 2017). Pendapat lain menyatakan bahwa *play therapy* merupakan sebuah terapi bermain yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosio emosional siswa (Sujadi, 2019). Berangkat dari penelitian tersebut maka diharapkan dengan penerapan permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan sosio-emosional siswa kelas II SDN Tanjungsari

BAHAN DAN METODE/METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *one group pre-test post-test design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa dari kelas IV SDN Tanjungsari. Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian *pre-test* eksperimental dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada rancangan penelitian

ini menggunakan rancangan penelitian *one group pre-test post-test design* (Suryabrata, 2015).



Gambar 1. Rancangan Penelitian *one group pre-test post-test design*

Keterangan:

T_1 : *Pre-test* (pengukuran sosio emosional siswa sebelum diberi perlakuan permainan bentengan)

T_2 : *Post-test* (pengukuran sosio emosional siswa sesudah diberikan perlakuan permainan bentengan)

X_t : Perlakuan permainan tradisional Bentengan.

Variabel ini diukur dengan menggunakan skala sosio-emosional yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan *treatment* yaitu dengan permainan tradisional bentengan. *Treatment* yang dilakukan yaitu dengan menerapkan permainan tradisional bentengan sebanyak 2 kali. Setelah *treatment* selesai kemudian diukur variabel terikat dengan menggunakan instrumen yang sama (T_2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil dari penelitian ini menyajikan data yang diperoleh dari *pre-test* permainan tradisional bentengan yang dilakukan di SDN X pada kelas II mendapat rata-rata skor 72,64 sedangkan hasil *post-test* mendapat rata-rata skor 86,94. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dapat diamati pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test*

pengaruh permainan bentengan terhadap peningkatan sosio-emosional

No. Absen Siswa	Hasil <i>Pre-test</i>	Hasil <i>Post-test</i>
1	75,00	83,33
2	70,83	83,33
3	66,67	87,50
4	79,17	95,83
5	70,83	83,33
6	87,50	91,67
7	70,83	83,33
8	70,83	87,50
9	79,17	91,67
10	79,17	83,33
11	66,67	83,33
12	79,17	87,50
13	75,00	91,67
14	66,67	70,83
15	70,83	87,50
16	75,00	91,67
17	70,83	83,33
18	66,67	87,50
19	75,00	95,83
20	70,83	95,83
21	70,83	83,33
22	70,83	83,33
23	79,17	91,67
24	66,67	87,50
25	70,83	87,50
26	75,00	83,33
27	70,83	83,33
28	70,83	83,33
29	70,83	91,67
30	66,67	87,50

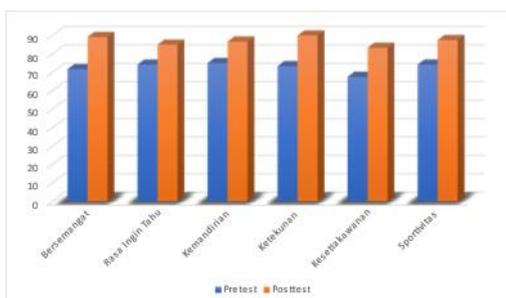
Berdasarkan tabel di atas, diketahui perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test* dari penerapan permainan tradisional bentengan. Setelah diketahui nilai *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Hasil dari uji *Paired Sample T-test* dapat diamati pada tabel sebagai berikut.

Gambar Hasil Uji *Paired Sample T-test*

Paired Samples Test									
Pair 1	PRE-TEST-POST-TEST	Mean	Std. Deviation	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
		-14,30467	5,43700	,99266	-16,33488	-12,27446	-14,411	29	,000

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, atau Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sosio emosional siswa SD dari penerapan permainan tradisional bentengan. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sosio emosional siswa SD setelah diberikan permainan tradisional bentengan.

Hasil dari permainan bentengan ternyata mampu memberikan peningkatan sosio-emosional dilihat dari hasil yang telah diperoleh pada diagram dibawah ini.



Pada indikator bersemangat, hasil *pre-test* mendapat 71,67 dan *post-test* mendapat skor 89,16. Indikator rasa ingin tahu mendapat hasil *pre-test* sebesar 74,14, sedangkan hasil *post-test* mendapat hasil 85. Indikator kemandirian mendapat hasil *pre-test* 75 dan *post-test* mendapat hasil 86,66. Indikator ketekunan mendapat hasil *post-test* sebesar 73,33 dan hasil *post-test* mendapat hasil 90. Indikator kesetiakawanan mendapat hasil *pre-test* sebesar 67,5, dan hasil *post-test* sebesar 83,33. Sedangkan untuk indikator sportivitas mendapat hasil *pre-test* sebesar 74,14, dan hasil *post-*

test sebesar 87,5.

PEMBAHASAN

Keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang atau warga masyarakat dalam mengadakan hubungan dengan orang lain dan kemampuan memecahkan masalah (Hardiansyah, 2020), sehingga dapat beradaptasi secara harmonis dengan masyarakat di sekitarnya (Zamiaty, Suarman, & Riadi, 2023). Sedangkan kecerdasan emosional (*Emotional Quotient*) didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali perasaannya sendiri dan orang lain, kemampuan untuk beradaptasi pada situasi dan kondisi yang berbeda (Alpian & Mulyani, 2020) dan kemampuan untuk mengendalikan atau menguasai emosi sendiri atau orang lain pada situasi dan kondisi tertentu serta mampu mengendalikan reaksi serta perilakunya.

Keterampilan sosio-emosional sangat dibutuhkan oleh setiap individu tanpa memandang usia dan jenis kelamin. Dengan adanya kemampuan sosio-emosional yang baik maka individu tersebut dapat memenuhi kebutuhan hidupnya, bersosialisasi dengan baik tanpa berprasangka, menjadi pribadi mandiri yang mampu mengendalikan diri, sehingga bermuara pada tercapainya kehidupan yang efektif dan selaras.

Adanya perbedaan sosio-emosional siswa pada *pre-test* inilah yang kemudian diberikan perlakuan berupa permainan yang bertujuan untuk melihat perbedaan peningkatan sosio-emosional siswa setelah diberikan permainan bentengan.

Dilihat dari pengamatan pada saat *pre-test* siswa melakukan tes yang diperintahkan oleh guru PJOK dan

pada saat guru menjelaskan tentang pelaksanaan tes, sebagian besar siswa memperhatikan dengan seksama dan beberapa yang lainnya ketika menunggu giliran bermain betengan memberikan motivasi berupa sorak-sorak kepada siswa lainnya yang sedang bermain betengan.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta melihat dari latar belakang masalah dan juga tujuan masalah maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sosio-emosional siswa SDN Tanjungsari setelah diberikan permainan tradisional bentengan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan sosio-emosional siswa. Hal tersebut didasarkan pada analisis statistik dan hasil hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* diketahui bahwa ada pengaruh signifikan permainan tradisional bentengan dalam meningkatkan sosio-emosional siswa kelas II SDN X. Hasil dari pengaruh tersebut meningkat sebesar 14,31.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104–112.
- Alpian, Y., & Mulyani, R. (2020). Hubungan Keterampilan Sosial Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), 40–47.
- Eva, N., Listina, A. K., Azri, A. N., Claresta, A., Nanditya, A. D., & Dyatika, N. (2021). Perkembangan Sosio Emosional yang Tidak Tepat Akibat Pola Asuh pada Anak Usia Dini. (Vol. 1, No. 1, pp. 29-42). *In Seminar Nasional Psikologi UM*, 1(1), 29–42.
- Fakhriyani, D. V. (2019a). Kesehatan Mental. *Duta Media Publishing*, 124.
- Fakhriyani, D. V. (2019b). *Kesehatan Mental (Vol. 124)*. Duta Media Publishing.
- Ginting, P. J. P. (2019). Penyesuaian Diri Dalam Organisasi. *MPU PROCURATIO*, 1((2 Oktober)), 219-225.
- Hardiansyah, F. (2020). Program bimbingan pribadi sosial untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik homeschooling. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 2(1), 129–146.
- Hariadi, A., Irfan, A. Z., & Ahlufahmi, D. (2020). Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Penyesuaian Diri Siswa. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1).
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional: Prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jannah, R. (2017). Upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran pendidikan agama Islam. *Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 47–58.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik*

- permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor dan Bentengan sebagai Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Ramdhani, S. (2020). *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Penyesuaian Diri Pada Mahasiswa Perantau Tahun Pertama Di Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta*. (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Rima, H. (2021). *Hubungan Antara Kematangan Emosi dengan Penyesuaian Diri pada Mahasiswa Perantau*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Silaswati, D. (2022). Mempersiapkan Kelas yang Kondusif dalam Upaya Optimalisasi Fokus Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(6).
- Sugito, S., & Alsabah, M. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Parawisata. *Repository.Unpkediri.Ac.Id*, 2(1), 1–6.
- Sujadi, E. (2019). Penerapan Play Therapy dengan Menggunakan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(1), 14–24.
- Suryabrata, S. (2015). *Metodologi Penelitian*. Raja Grafindo Persada.
- Zamiati, R., Suarman, S., & Riadi, R. M. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX di SMP Negeri 5 Dayun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3362–3369(5), 1.