

**PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL TERHADAP KOMPETENSI  
INTERPERSONAL DENGAN TEMAN SEBAYA PADA SISWA SD  
(Studi Eksperimental pada Siswa Kelas 3 SDN Sron dol Wetan 04-09  
dan SDN Sron dol Wetan 05-08 )**

**Fitria Susanti, Siswati, Prasetyo Budi Widodo**

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro  
Jl. Prof Sudharto. SH, Kampus Tembalang, Semarang, 50275

[fitriasusanti87@gmail.com](mailto:fitriasusanti87@gmail.com) ; [wt\\_psi@yahoo.com](mailto:wt_psi@yahoo.com) ; [prasetyobudiwidodo@undip.ac.id](mailto:prasetyobudiwidodo@undip.ac.id)

**Abstract**

Child's world is a world of play. Through play, children can have greater opportunities to enhance social development, emotional development, and better able to develop interpersonal relationships because the child has the opportunity to interact with their peers. The pattern of play that involves interaction with colleagues can be found in traditional games. When playing traditional games, children are invited to gather and get to know their peers. This research was conducted to determine the effect of traditional game of interpersonal competence with peers in elementary school children.

The population of this research is a third-grade students SDN Sron dol Wetan 04-09 and SDN Sron dol Wetan 05-08 with a sample size of 28 students. The sampling technique was using purposive sampling. Data collected by Interpersonal Competence Scale with Peer's ( $\alpha = 0.805$ ). The treatment given to the experimental group in the form of traditional games for six consecutive times with a duration of 75 minutes.

Based on data analysis with statistical nonparametric methods Mann-Whitney U test showed that there is interpersonal competence differences between children who participated in traditional games with children who do not follow traditional game activities. This is shown by the significant level of 0.924 ( $p > 0.05$ ) before treatment and the significance level of 0.000 ( $p > 0.05$ ) after administration of treatment in the experimental group.

Based on the analysis of research and is supported by previous studies, it can be concluded that the activities of Traditional Games influence of interpersonal competence with peers in elementary school children.

Keywords : traditional games, interpersonal competence with peers, elementary school children

**PENDAHULUAN**

Pada saat memasuki usia enam hingga 11 tahun, anak berada pada masa kanak-kanak pertengahan (Santrock, 2002, h.23). Periode tersebut ditandai dengan masuknya anak ke sekolah dasar, sehingga sering juga disebut dengan masa sekolah dasar. Salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh anak

pada masa sekolah adalah belajar bergaul dengan kelompok teman sebaya (Havigurst dalam Munandar, 1992, h.7). Pada masa ini, teman sebaya memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan anak (Mönks dkk, 2006, h.183).

Menurut Santrock (2002, h.268) teman sebaya (*peers*) ialah anak-anak yang tingkat

usia dan kematangannya kurang lebih sama. Interaksi dengan teman sebaya penting bagi perkembangan sosial anak selama masa kanak-kanak pertengahan (Steinberg & Belsky, 1991, h.391). Saat berinteraksi dengan teman sebaya, anak belajar cara mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara efektif kepada orang lain. Oleh karena itu anak memerlukan ketrampilan yang dapat mendukungnya dalam berhubungan dengan teman sebaya. Ketrampilan untuk menjalin hubungan dengan teman sebaya biasa disebut dengan kompetensi interpersonal. Menurut Buhrmester dkk. (Dayakisni & Hudaniah, 2005, h. 145) kompetensi interpersonal adalah suatu kemampuan untuk menjalin dan mempertahankan hubungan dalam jangka waktu lama. Kompetensi interpersonal seseorang ditunjukkan dengan terciptanya interaksi sosial dan komunikasi yang efektif sehingga terjalin hubungan antar pribadi yang memuaskan. Ada lima komponen dalam kompetensi interpersonal, yaitu kemampuan berinisiatif, kemampuan bersikap asertif, kemampuan membuka diri, kemampuan memberikan dukungan emosional, dan kemampuan mengatasi konflik. William dan Solano (Baron & Byrne, 1991, h.281) mengatakan bahwa individu dengan kompetensi interpersonal rendah, kurang mampu untuk memulai hubungan interpersonal dan meskipun sudah memiliki hubungan interpersonal tapi individu tidak mampu mengembangkan hubungan tersebut menjadi hubungan yang akrab dan menyenangkan.

Howe (2010, h.131) menyebutkan bahwa anak yang memiliki kompetensi sosial cenderung memiliki teman yang banyak dan populer di dalam kelompok sosialnya. Penelitian Mpofu, Thomas dan Chan (2004) terhadap siswa kelas tujuh di Zimbabwe membuktikan bahwa individu yang memiliki

kompetensi interpersonal dan akademik dinilai sebagai individu yang lebih kooperatif, bertanggung jawab, secara sosial lebih diterima oleh teman sebaya dan guru, dan ramah dibandingkan dengan teman sebaya yang kurang berkompeten. Penelitian Wentzel (1991) terhadap siswa kelas enam dan tujuh di Amerika yang mengungkapkan bahwa siswa yang dinilai secara sosial sangat berkompeten cenderung untuk menjadi *high-achiever*, sementara siswa yang tidak dinilai berkompeten secara sosial sering beresiko mengalami kegagalan akademik.

Anak dengan kompetensi interpersonal yang kurang cenderung memiliki karakteristik kepribadian yang dapat mempersulit dirinya dalam menjalin hubungan dengan anak lain. Rubin (Elliot & Dweck, 2005, h.285) menyatakan bahwa anak yang ditolak teman sebayanya cenderung memiliki sifat tidak ingin mengalah, kurang yakin pada dirinya, kurang ramah, lebih agresif, suka mengganggu, dan menarik diri dibanding anak dengan status rata-rata. Dari hasil pengisian kuesioner di SDN Sron dol Wetan 04-09 dan SDN Sron dol Wetan 05-08 terlihat bahwa di setiap kelas selalu ada anak-anak yang diabaikan dan dihindari oleh teman-teman sebayanya. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa anak-anak yang dihindari biasanya memiliki perilaku yang agresif dan mengganggu di kelas, sementara anak-anak yang diabaikan memang dinilai tidak memiliki kepribadian yang menonjol dan memiliki hubungan yang kurang mendalam dengan teman sebayanya. Anak yang dihindari maupun diabaikan biasanya memiliki prestasi akademik yang rata-rata hingga kurang di kelas. Di lain pihak, anak yang disukai oleh teman sebayanya selain dianggap memiliki keunggulan secara akademik juga dinilai memiliki sifat yang baik dan bersahabat oleh

teman-teman sebayanya. Anak-anak yang disukai oleh teman sebayanya di kelas juga biasanya disukai oleh guru, karena dianggap memiliki sifat kepemimpinan yang cukup baik dibandingkan dengan teman-teman sebayanya yang lain.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kompetensi interpersonal yaitu partisipasi sosial. Kompetensi interpersonal anak dapat ditingkatkan dengan mendorong anak untuk berpartisipasi dalam lingkungan sosialnya. Partisipasi menurut Chaplin (2001, h.354) diartikan sebagai proses untuk ikut mengambil bagian dalam suatu kegiatan. Partisipasi sosial dapat diartikan sebagai suatu proses untuk terlibat dalam suatu kegiatan sosial. Santrock (2003, h.231) menjelaskan bahwa partisipasi sosial anak dalam suatu kelompok sosial akan memenuhi kebutuhan atas hubungan dekat dan kebersamaan. Keterlibatan seorang anak dalam suatu kelompok sosial formal maupun informal akan membantu anak melatih kemampuan dalam menjalin hubungan yang hangat. Partisipasi sosial secara informal pada anak dapat dilakukan dengan melibatkan anak dalam kegiatan bermain bersama teman sebayanya.

Menurut Hurlock (1978, h.325) pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman

sepermainannya.

Permainan tradisional dapat memberikan alternatif yang berbeda dalam kehidupan anak. Dharmamulya (Ariani, 1998, h.2) menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan anak tradisional tersebut menggambarkan bahwa permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak, oleh sebab itu keberadaan permainan tradisional hendaknya tetap dilestarikan (Ariani, 1998, h.3).

Permainan yang menekankan nilai gotong-royong dan kerja sama dapat ditemukan dalam permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, seperti gobag sodor dan *jeg-jegan*. Saat memainkan permainan gobag sodor, anggota kelompok dituntut untuk dapat bekerja sama, saling membantu dan saling mengenal tugas dan kewajibannya masing-masing agar tercapai kemenangan (Dharmamulya, 2008, h.86). Berdasarkan penelitian Wahyuni (2009) permainan tradisional gobag sodor terbukti dapat meningkatkan kualitas penyesuaian sosial anak sekolah dasar negeri Cakraningkratan Surakarta.

Berdasarkan penelitian Ferdiansyah (2009) terungkap bahwa dalam permainan tradisional *betengan (jeg-jegan)* terdapat 12 dari 20 *softskill* yang ada di dunia kerja, diantaranya kemampuan komunikasi, kejujuran dan integritas, kerjasama, ketrampilan

interpersonal, etika, motivasi dan inisiatif, kemampuan daya analitik, berorientasi pada detail, kepemimpinan, kepercayaan diri, kreativitas serta kemampuan beradaptasi. Permainan tradisional *betengan* memiliki sifat simple, aplikatif, dan memiliki efek yang besar sehingga sangat baik jika dilatih sejak usia anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terbukti bahwa permainan *betengan* membantu perkembangan softskill anak sekolah dasar di Surabaya.

Berdasar uraian di atas, dapat diketahui bahwa banyak manfaat yang dapat diambil dari permainan tradisional oleh karenanya peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh permainan tradisional terhadap kompetensi interpersonal anak sekolah dasar.

### **Kompetensi Interpersonal**

Kompetensi interpersonal adalah suatu kemampuan untuk menjalin dan mempertahankan hubungan dalam jangka waktu lama. Ada lima aspek kompetensi interpersonal yaitu kemampuan berinisiatif (*Initiative*), kemampuan untuk membuka diri (*Self Disclosure*), kemampuan bersikap asertif (*Negative Assertion*), kemampuan untuk memberikan dukungan emosional (*Emotional Support*), kemampuan untuk mengatasi konflik (*Conflict Management*). Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hubungan interpersonal dengan teman sebaya antara lain keluarga, kognisi sosial, jenis kelamin, partisipasi sosial, budaya.

### **Permainan Tradisional**

Permainan tradisional didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun.

### **Hipotesis**

Peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada perbedaan kompetensi interpersonal dengan teman sebaya yang signifikan pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.
2. Ada perbedaan kompetensi interpersonal dengan teman sebaya yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah diberi perlakuan.

### **METODE**

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan karakteristik subjek sebagai berikut: anak sekolah dasar yang berusia tujuh hingga sembilan tahun, memiliki kompetensi interpersonal dalam kategori sedang hingga rendah berdasarkan pembagian lima kategorisasi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode *self-report*, sedangkan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah skala psikologi. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*, yaitu desain eksperimen yang membagi subjek kedalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes dilakukan sebelum (*pre-test*) dan setelah pemberian perlakuan (*post-test*) kepada kedua kelompok subjek. Tes yang diberikan pada *pre-test* dan *posttest* merupakan tes yang sama (Seniati, 2005, h103; Latipun, 2002, h.76).

Penelitian ini dilakukan pada 28 siswa kelas III SD yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum subjek pada kelompok eksperimen diberi perlakuan, kedua kelompok subjek diberi *pretest* awal berupa skala

kompetensi interpersonal dengan teman sebaya. Kelompok eksperimen adalah kelompok subjek yang mendapatkan perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional sebanyak enam kali pertemuan.

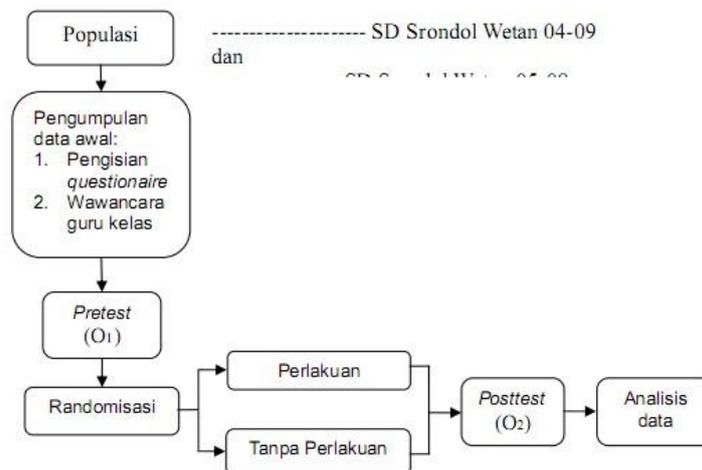
Metode yang digunakan adalah ceramah dan praktek. Adapun materi kegiatan permainan tradisional yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Materi Kegiatan Permainan Tradisional**

Sesi	Kegiatan	Waktu
1.	a. Pemberian materi permainan <i>gobag sodor</i> dan aturan permainannya.	10 menit
	b. Praktek permainan <i>gobag sodor</i> .	30 menit
	c. Evaluasi permainan <i>gobag sodor</i> .	5 menit
2.	a. Pemberian materi permainan <i>jeg-jegan</i> dan aturan permainannya.	10 menit
	b. Praktek permainan <i>jeg-jegan</i> .	30 menit
	c. Evaluasi permainan <i>jeg-jegan</i> .	5 menit

Kelompok kontrol adalah kelompok subjek yang tidak mendapatkan kegiatan permainan tradisional. Pada hari terakhir pemberian

perlakuan, subjek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *post-test* yang sama seperti *pre-test*.



**Gambar 1 Prosedur Penelitian**

Uji statistik nonparametrik yang digunakan untuk menguji hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah uji *Wilcoxon* untuk dua sampel berhubungan. Sedangkan uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis kedua adalah uji *Mann-Withney U Test* untuk dua sampel berpasangan. Analisa data dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17.0 for Windows. Perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa Kegiatan Permainan Tradisional mempengaruhi Kompetensi Interpersonal dengan Teman sebaya pada Anak Sekolah Dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data menggunakan teknik statistik nonparametrik dengan uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya perbedaan perubahan skor kompetensi interpersonal pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan nilai signifikansi yang kurang dari taraf nyata ( $p = 0,001 < 0,05$ ). Skor *pre-test* antara kelompok eksperimen dan kontrol yang diuji menggunakan teknik *Mann-Withney U Test* menunjukkan bahwa perbedaan skor tidak signifikan ( $p = 0,924 > 0,05$ ). Hasil ini membuktikan bahwa kompetensi interpersonal subjek baik kelompok eksperimen maupun kontrol relatif sama sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan diberikan, terdapat perbedaan yang signifikan pada skor *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Subjek yang mendapat perlakuan memiliki kompetensi interpersonal yang lebih tinggi dibandingkan subjek yang tidak mendapatkan perlakuan. Kompetensi interpersonal yang lebih tinggi ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor *post-test* pada kelompok eksperimen.

Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima, yaitu ada perbedaan kompetensi interpersonal subjek kelompok eksperimen sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan permainan tradisional. Berdasar hasil analisis juga

terbukti bahwa perbedaan kompetensi interpersonal tidak ditemukan pada subjek kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan kompetensi interpersonal subjek kelompok eksperimen bukan disebabkan oleh faktor lain.

Kompetensi interpersonal seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang sangat menentukan kompetensi interpersonal seseorang adalah partisipasi sosial. Partisipasi sosial diartikan sebagai suatu proses untuk terlibat dalam suatu kegiatan sosial. Santrock (2003, h.231) menjelaskan bahwa partisipasi sosial anak dalam suatu kelompok sosial akan memenuhi kebutuhan atas hubungan dekat dan kebersamaan. Keterlibatan seorang anak dalam suatu kelompok sosial formal maupun informal akan membantu anak melatih kemampuan dalam menjalin hubungan yang hangat. Partisipasi sosial secara informal pada anak dapat dilakukan dengan melibatkan anak dalam kegiatan bermain bersama teman sebayanya.

Turner dan Helms (Tedjasaputra, 2005, h.33) mengungkapkan bahwa kegiatan bermain memberi kesempatan pada anak untuk bergaul dengan anak lain dan belajar mengenal berbagai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Ditambahkan oleh Santrock (2002, h.272-273) bahwa permainan meningkatkan kemungkinan anak-anak akan berbicara dan berinteraksi satu sama lain. Kramer dan Gottman (1992, h.682) mengungkapkan bahwa individu yang memiliki kesempatan untuk berinteraksi akrab dengan teman sejawat memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosialnya, perkembangan emosi, dan lebih mampu membina hubungan interpersonal.

Menurut Hurlock (1978, h.325) pola permainan yang dapat memotivasi perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

Permainan tradisional merupakan permainan yang berakar pada budaya yang berkembang dalam suatu lingkungan. Oleh karena itu, permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur. Dharmamulya (Ariani, 1998, h.2) menyebutkan bahwa permainan anak tradisional mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan dalam diri anak. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu dan sebagainya yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Dari berbagai nilai di atas, rasa berteman dan rasa saling membantu merupakan nilai-nilai yang berkaitan dengan kompetensi interpersonal. Hubungan pertemanan yang akrab tidak akan dapat tercipta bila individu tidak memiliki kompetensi interpersonal yang baik, sama halnya dengan rasa saling membantu. Pada saat individu membantu orang lain, individu menunjukkan kemampuan inisiatif dan dukungan emosional yang dimilikinya.

Nilai gotong-royong yang terkandung dalam permainan tradisional mengajarkan anak untuk tolong-menolong Agar tercapai kemenangan (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997, h.105). Nilai gotong-

royong tersebut mengasah kemampuan dukungan emosional anak, karena dalam gotong-royong anak harus mampu berempati dan melakukan usaha untuk membantu temannya yang mengalami kesulitan.

Nilai kepemimpinan (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997, h.102) yang terkandung dalam permainan dapat mengasah kemampuan mengatasi konflik yang dimiliki anak, karena seorang pemimpin harus mampu berpikir bijak dalam mengatasi masalah baik yang terdapat di dalam kelompok maupun di luar kelompok. Seorang pemimpin harus mampu memberikan dukungan kepada anggotanya agar setiap anggota mengeluarkan kemampuannya secara maksimal dalam mencapai kemenangan kelompok. Pemimpin juga harus bisa bersikap asertif dan tegas dalam memimpin anggotanya. Seorang pemimpin yang baik juga harus memiliki inisiatif dalam mengeluarkan pendapat dan ide-ide yang dapat membantu kelompok mencapai kemenangan.

Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah *jeg-jegan (betengan)* dan *gobag sodor*. Kedua permainan ini dipilih karena memiliki beberapa kesamaan yaitu merupakan permainan kelompok yang membutuhkan kerjasama, mengandung unsur kompetisi dan memiliki aturan, adanya pemilihan pemimpin kelompok oleh anggota dan merupakan permainan strategi. Menurut Suhendi (2003, h.55) permainan yang memiliki unsur kompetisi dan aturan yang berlaku merupakan ciri permainan tradisional yang bermutu. Permainan kompetisi dapat merangsang anak untuk berani dan cepat memutuskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam permainan. Kompetisi juga merangsang anak untuk berkerjasama dengan anak lain untuk dapat mencapai tujuan permainan yaitu memenangkan permainan. Penyusunan strategi permainan dapat digunakan untuk mempraktekkan kemampuan mengatasi konflik internal di dalam

kelompok.

Ketrampilan inisiatif dapat terlihat pada saat anak-anak membuat kesepakatan bersama sebelum permainan dimulai dan kemudian ditaati secara bersama pula hingga permainan itu selesai (Ariani, 1998, h. 150). Diskusi untuk membuat kesepakatan juga dapat melatih anak untuk mampu mengungkapkan diri (*self disclosure*) seperti mengungkapkan ide dan pendapatnya di depan teman-temannya. Howes (McDevitt & Ormrod, 2009, h.532) menambahkan dalam proses bermain, anak mengembangkan ketrampilan dalam bersikap asertif, negosiasi dan mengatasi konflik.

Dalam permainan gobag sodor apabila satu anggota kelompok mati berarti semua kelompok mati karena tidak ada sistem menggantikan. Oleh karena itu masing-masing anggota kelompok harus saling membantu, saling mengenal tugas dan kewajibannya, dapat bekerja sama dan harus saling menjaga kekompakan. Dalam permainan kelompok baik gobag sodor maupun jeg-jegan selain anak harus mampu membuka diri dan berinisiatif, anak juga harus dapat mengatasi konflik dalam kelompok, bersikap asertif dan memberikan dukungan emosional terhadap teman sekelompoknya. Misalnya saat terjadi konflik dalam kelompok, tiap anggota dituntut untuk mampu mendengarkan pendapat teman lain agar dapat memecahkan konflik. Dukungan emosional dari masing-masing anggota kelompok dapat meningkatkan kerja sama dan kekompakan dalam kelompok. Sikap asertif akan nampak saat salah satu anggota meminta bantuan dari anggota kelompok lain dan dukungan emosional nampak saat ada anggota lain yang membantu anggota yang mengalami kesulitan dalam permainan.

Dalam permainan tradisional *jeg-jegan* atau yang biasa dikenal dengan *betengan* sangat nampak unsur kompetisi dan kerja sama kelompok di dalamnya (Dharmamulya, 2008,

h. 183). Selain itu terdapat 12 dari 20 *softskill* yang terdapat dalam permainan *betengan*, yaitu kemampuan komunikasi, kejujuran dan integritas, kerjasama, ketrampilan interpersonal, etika, motivasi dan inisiatif, kemampuan daya analitik, berorientasi pada detail, kepemimpinan, kepercayaan diri, kreativitas serta kemampuan beradaptasi. Inisiatif merupakan salah satu aspek dalam kompetensi interpersonal.

Uraian di atas menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi interpersonal anak dapat dilakukan melalui permainan tradisional dan telah dibuktikan melalui data dan analisis dalam penelitian ini. Permainan tradisional sendiri selain sarat akan nilai juga pada hakekatnya melatih anak untuk mengembangkan ketrampilan sosial terutama dengan teman sepermainannya. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rini (2003) yang membuktikan bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi kematangan sosial pada anak sekolah dasar. Penelitian tersebut dilakukan di SDN Ngesrep 01 sebagai kelompok eksperimen dan SDN 01 Rogojembangan sebagai kelompok kontrol. Penelitian eksperimen yang menggunakan permainan gobag sodor juga pernah dilakukan oleh Wahyuni (2008) di SDN Cakraningratan Surakarta. Hasil analisis membuktikan bahwa permainan gobag sodor efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak. Hal ini disebabkan karena melalui permainan gobag sodor anak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman sekelompoknya dan meningkatkan sosialisasi anak.

Beberapa penelitian menemukan bahwa terdapat perbedaan dalam kemampuan menjalin relasi interpersonal karena perbedaan jenis kelamin individu. Maccoby (Santrock, 2003, h.230) menjelaskan bahwa anak perempuan cenderung lebih berorientasi pada hubungan antar pribadi sedangkan anak

laki-laki lebih maskulin dan kompetitif.

Analisis tambahan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi interpersonal anak perempuan lebih tinggi dibandingkan dengan anak laki-laki walau tidak ada perbedaan yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil uji *Mann-Whitney U* untuk data pretest didapatkan nilai  $p = 0,962$  dan data posttest  $p = 0,459$  ( $p < 0,05$ ).

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan tradisional memiliki pengaruh dalam meningkatkan kompetensi interpersonal anak sekolah dasar.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran-saran yang dapat dikemukakan adalah:

#### 1) Bagi Guru

Guru diharapkan dapat mengajarkan kepada para murid tentang permainan tradisional. Selain dapat melestarikan kebudayaan bangsa juga dapat dijadikan sebagai sarana yang mendukung perkembangan sosial anak

dengan teman sebayanya. Pemberian materi permainan tradisional dapat dilakukan dengan menyisipkan ke dalam mata pelajaran yang berkaitan seperti olah raga atau pendidikan bahasa daerah.

#### 2) Bagi Orang Tua

Orang tua hendaknya mendukung anak dalam bermain secara bijaksana karena bermain merupakan dunia anak. Selain mengawasi, orang tua perlu mengajak anak untuk memainkan permainan-permainan yang mengandung unsur edukatif. Permainan edukatif dapat ditemui dalam permainan permainan tradisional, seperti permainan betengan dan gobag sodor yang dapat melatih ketrampilan motorik dan ketrampilan sosial anak.

#### 3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang berminat terhadap penelitian sejenis, dapat mengembangkan penelitian menggunakan variasi permainan tradisional lain yang masih belum tergali manfaatnya. Penelitian ini juga dapat ditindak lanjuti sebagai upaya pelestarian permainan tradisional yang merupakan warisan budaya bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, C. 1998. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Baron & Byrne. 1991. *Social Psychology: Understanding Human Interaction 6th edition*. Boston, Massachusetts : Allyn and Bacon Inc.
- Chaplin, J. P. 2001. *Kamus Lengkap Psikologi*. Penerjemah : Dr. Kartini Kartono. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dayakisni, T. & Hudaniah. 2005. *Psikologi Sosial (Buku 1, edisi Revisi)*. Malang : UMM Press.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi*. Jambi: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharmamulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Elliot, A. & Dweck. 2005. *Handbook of Competence and Motivation*. New York City, New York: The Guilford
- Rini, D. Y. 2003. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kematangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Ringkasan Skripsi (tidak diterbitkan)*: Universitas Diponegoro.
- Santrock, J. W. 2002. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Press.
- Howe, C. 2010. *Peer Groups and Children's Development*. West Sussex, United Kingdom: A John Wiley & Sons, Ltd.
- Latipun. 2006. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- McDevitt, T. & J. E. Ormrod. 2009. *Child Development and Education 4th edition*. London, England: Pearson Education International.
- Mönks, Knoers & Haditono. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mpofu, Elias, Thomas & Chan. 2004. Social Competence in Zimbabwean Multicultural Schools: Effects of Ethnic and Gender Differences. *International Journal of Psychology*. 39, 3, 169
- \_\_\_\_\_ . 2003. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Steinberg, L. & Belsky, J. 1991. *Infancy, Childhood and Adolescence: Development in Context*. Richardson, Texas: McGraw-Hill Publishing Inc.
- Tedjasaputra, M. 2005. *Bermain, Mainan dan*

*Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Wahyuni, I. S. 2009. Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningrat Surakarta. *Ringkasan Skripsi (tidak diterbitkan)*: UMS.

Wentzel. 1991. Relations between Social Competence and Academic Achievement in Early Adolescence. *Child Development*. 62, 3 .1066-1078.