

Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 sampai 11 Tahun di Desa Nunggi

Anhar¹, Ewan Irawan², Rusdin³

^{1,2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Taman Siswa Bima
E-mail: mubarakanhar@gmail.com

Article History: Received: 2022-07-18 || Revised: 2022-08-04 || Published: 2022-08-26

Sejarah Artikel : Diterima: 2022-07-18 || Direvisi: 2022-08-04 || Dipublikasi: 2022-08-26

Abstract

The purpose of this study was to determine whether there was an effect of the traditional game of fortification on the social behavior of children aged 8 to 11 years in the village of Nunggi. This research is a quantitative research. The research design is "One Group Pretest-posttest Design". The population in this study was 34 children in the village of Nunggi. The test used a social skills questionnaire. The purpose of this test is to determine the effect of the social behavior of children in the village of Nunggi. The data analysis technique used the t-test through the normality and homogeneity requirements test. The results of this study indicate that there is an effect of the traditional game of fortification on the social behavior of children aged 8 to 11 years in the village of Nunggi. This result is evidenced by the comparison of research results and data analysis concluded that the average value of children after the game in the form of fortification was applied was 28.25 when compared to the previous average value of 15.84. This shows that the posttest value is greater than the pretest ($28.25 > 15.84$). Based on data analysis to answer the proposed research hypothesis, the value of "t" calculated is 17.156 with a significant level of 2.035 with d.f = 33, it turns out that the number of rejection of the null hypothesis stated in the table of "t" values is 2.035. Thus, the null hypothesis is rejected and the hypothesis is rejected. the alternative which says "there is an effect of the traditional game of fortification on the social behavior of children aged 8 to 11 years" is accepted.

Keywords: *Castle Games, Child Social; Behavior.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun di desa nunggi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang dilakukan adalah "One Group Pretest-posttest Design". Populasi dalam penelitian ini 34 anak di desa nunggi. Test menggunakan angket keterampilan sosial. Tujuan test ini untuk mengetahui pengaruh perilaku sosial anak di desa nunggi. Teknik analisis data menggunakan uji t melalui uji persyaratan normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun di desa nunggi. Hasil ini dibuktikan dengan perbandingan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa nilai rata-rata anak setelah diterapkan permainan berupa permainan bentengan adalah 28,25 jika dibandingkan dengan sebelumnya nilai rata-rata 15,84. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih besar dari pada *pretest* ($28,25 > 15,84$). Berdasarkan analisis data untuk menjawab hipotesis penelitian yang diajukan diperoleh nilai "t" hitung sebesar 17,156 dengan taraf signifikansi 2,035 dengan d.f=33 ternyata angka penolakan hipotesis Nol yang dinyatakan dalam tabel nilai-nilai "t" besarnya adalah 2,035 dengan demikian maka hipotesis Nol ditolak dan hipotesis alternatif yang mengatakan "ada pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun" diterima.

Kata kunci: *Permainan Bentengan; Perilaku; Sosial Anak.*

I. PENDAHULUAN

Desa Nunggi masih dijumpai beberapa masalah yaitu anak masih sering memainkan game online, tidak mau bermain dan kurang bersosialisasi teman sebayanya, permasalahan lain yaitu anak menjadi ketagihan bermain game online dan menyebabkan anak menjadi malas bergerak, belajar, mengurung diri di rumah, dan diharapkan dengan memberikan permainan tradisional agar

anak mampu memahami tentang sikap sosial dan mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari, karena sikap sosial ini akan berguna hingga kelak, dengan diterapkan permainan tradisional anak usia dini akan memiliki sikap sosial yang baik, karena dalam permainan tradisional terdapat indikator sikap sosial, antara lain kerjasama, kejujuran, gotong royong, kebersamaan, dan kebugaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial pada anak usia 8 sampai dengan 11 tahun di Desa Nunggi, berikut disajikan beberapa teori yang mendukung kegiatan penelitian ini.

1. Permainan Tradisional

Menurut Andang Ismail (2009: 26), menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menangkalah, secara harfiah kata tradisional diartikan sebagai aksi atau tingkah laku alami akibat kebutuhan dari nenek moyang (Ajun Khamdani, 2010: 6). Jadi Permainan tradisional atau olahraga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut, Ajun Khamdani (2010: 95-97), menyatakan beberapa nilai dan manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional bagi perkembangan anak, diantaranya:

a. Nilai Demokrasi

Sebelum permainan dimulai para pelaku merundingkan terlebih dahulu mengenai aturan dan tata cara bermain dalam permainan. Berdasarkan hal tersebut para pelaku sebenarnya diajarkan untuk memiliki jiwa demokrasi.

b. Nilai Pendidikan

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media untuk memberikan pendidikan jasmani maupun rohani, misalnya menumbuhkan sifat sosial, disiplin, etika moral, kejujuran, kemandirian, ketangkasan, dan percaya diri. Permainan yang dilakukan secara beregu dapat memupuk kerjasama sehingga menghindarkan dari sikap egois.

c. Nilai Kepribadian

Pada permainan tradisional juga terdapat aspek tertentu yang dapat dikembangkan dalam pembentukan kepribadian. Aspek tersebut meliputi aspek jasmani (fisik), rohani (psikis), dan aspek sosial.

d. Nilai Keberanian

Pada permainan tradisional, mengandung nilai keberanian dimana setiap peserta dituntut untuk memiliki sikap berani, sikap ini dimaksudkan dalam berani mengambil keputusan dan memperhitungkan strategi tertentu sehingga dapat memenangkan permainan.

e. Nilai Kesehatan

Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak merupakan suatu kegiatan yang mengandung unsur berlari dan melompat sehingga menggerakkan otot tubuh.

f. Nilai Persatuan

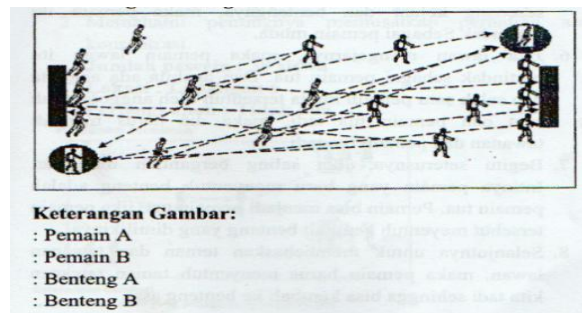
Bentengan dapat dikatakan sebagai sebuah permainan yang memerlukan kerja sama dalam mencapai kemenangan. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus memiliki rasa solidaritas kelompok yang tinggi, hal inilah yang menyebabkan rasa solidaritas harus ditumbuhkan dalam diri anak.

g. Nilai Moral

Melalui kegiatan bermain, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsanya. Selain itu, anak juga memahami pesan moral yang terkandung di dalam permainan tersebut.

2. Permainan Bentengan

Salah satu permainan yang disukai oleh para peserta didik adalah permainan bentengan. Permainan ini merupakan permainan yang menuntut stamina para pemain untuk mengalahkan benteng pertahanan lawan, mempertahankan benteng sendiri dan menyelamatkan anggota tim dari sandera lawan (Eius, 2016:58). Pada permainan bentengan siswa dipacu untuk bisa bergerak dengan cepat, lincah, mengatur strategi, agar bisa mempertahankan benteng dari serangan lawan, Slamet (2007: 39) menyatakan bahwa bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai 'benteng', Hal senada juga diungkapkan Ishaq (2015:42-48) tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata benteng, Lebih lanjut Hikmah (2016:68) Permainan bentengan merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak.



Gambar 1. Permainan Bentengan

Untuk mendapatkan gambaran permainan bentengan secara lebih mendetail, bagian ini akan membahas struktur permainan bentengan. Penjelasan dari bagian tersebut antara lain sebagai berikut. a) Pemain. Permainan bentengan membutuhkan setidaknya empat orang pemain atau lebih. Jumlah pemain ini akan dibagi menjadi dua kelompok besar. b) Tujuan. Tujuan utama permainan bentengan adalah menyentuh benteng kelompok lawan. c) Prosedur. Benteng lawan harus disentuh menggunakan anggota tubuh dan tidak diperbolehkan menggunakan alat tambahan. Pemain keluar dengan energi tertentu yang digunakan untuk menyentuh benteng lawan atau menyentuh pemain lawan yang lebih lemah energinya. d) Aturan. Setiap pemain yang keluar paling akhir dari benteng dianggap memiliki energi yang lebih besar dari pemain sebelumnya. Apabila seorang pemain tersentuh oleh pemain yang lebih kuat, pemain tersebut akan dijadikan tawanan. e) Sumber daya. Permainan ini hanya membutuhkan area berupa lapangan, taman bermain, atau halaman rumah. f) Konflik. Konflik yang dihasilkan oleh prosedur dan aturan adalah pemain harus menghindari pemain lawan untuk menyentuh benteng kelompok tersebut sembari terus kembali ke benteng untuk menjadi pemain dengan energi yang lebih kuat (Ukasyah, 2007:127).

3. Perilaku sosial

Pengertian perilaku sosial yakni suatu perilaku atau tindakan seseorang anak dalam berinteraksi di lingkungan sekolah, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak nampak, dari yang dirasakan sampai yang tidak dirasakan baik positif maupun negative, Novan Ardy Wiyani, 2014:132 Perilaku sosial merupakan hal yang penting untuk anak, anak mampu menerima sudut pandang orang lain, anak memiliki sikap empati atau kepekaan terhadap perasaan orang lain, anak mampu mendengarkan orang lain, anak memiliki kemampuan untuk memulai hubungan dengan orang lain, anak dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain, anak memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

II. METODE PENELITIAN

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data, ntuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian, Penelitian ini termasuk *experiment*, dengan sampel tidak terpisah, karena tidak dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi hasil eksperimen (Suharsimi Arikunto, 2002: 398). Metode eksperimen dengan sampel tidak terpisah maksudnya peneliti hanya memiliki satu kelompok (sampel) saja, yang diukur dua kali, pengukuran pertama dilakukan sebelum subjek diberi perlakuan (*pretest*), kemudian perlakuan (*treatment*), yang akhirnya ditutup dengan pengukuran kedua (*posttest*). Penelitian ini menggunakan *pre-eksperimantal designs* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 8 sampai 11 tahun di desa Nunggi dengan jumlah populasi 80 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia dini di desa Nunggi dengan jumlah 34 orang anak usia 8 sampai 11 tahun, adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini memberikan perlakuan permainan tradisional bentengan dan gobak sodor kepada anak usia dini di desa Nunggi antara lain Pree test (tes awal), Treatmean (perlakuan), Post test (tes akhir). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini ialah menggunakan uji-t (*paired t-test*). Keputusan menerima dan menolak hipotesis pada taraf signifikansi 5%, untuk menghitung data digunakan program SPSS 16.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan beserta dengan pembahasannya. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas, untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori.

a. Uji normalitas

Tabel 1. Uji normalitas menggunakan Shapiro wilk.Shapiro wilk

Shapiro Wilk		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.39592403
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.102
	Negative	-.095
Shapiro Wilk		.586
Asymp. Sig. (2-tailed)		.882
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan $0,882 > 0,05$, maka dapat disimpulkan penelitian ini dinyatakan normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.224	8	13	.097

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikan $0,097 > 0,05$, maka dapat disimpulkan penelitian ini dinyatakan Homogen.

c. Menguji Nilai t - Tes

Setelah mendapatkan nilai t-hitung $df (N-1) = 33$ Maka t hitung menunjukkan angka $17,156 >$ sedangkan pada t-tabel dengan angka $2,035$ atas dasar signifikan 5% berarti signifikan

d. Menarik Kesimpulan

Dilihat dari hasil perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa t-hitung sebesar $17,156 >$ t-tabel sebesar $2,035$ pada taraf signifikan, dengan kata lain hasil akhirnya sangat signifikan dalam dua taraf signifikan pengujian. Maka ada pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun di desa nunggi.

Analisis uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, sehingga hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun di desa nunggi setelah diberikan permainan bentengan. Pada saat *pretest* besarnya persentase rata-rata adalah sebesar 47% dan nilai rata-rata untuk data *posttest* adalah sebesar 83% . Hasil ini menunjukkan tingkat perilaku sosial dikatakan meningkat setelah diberikan pembelajaran permainan bentengan. Hal ini memberikan gambaran bahwa dengan memberikan permainan bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun dapat ditingkatkan.

Dengan anak di desa nunggi senang terhadap kegiatan permainan bentengan maka anak akan secara rutin dalam melakukannya sehingga akan dapat meningkatkan perilaku sosial anak. Tingkat perilaku sosial yang baik, sangat bermanfaat bagi anak. Anak dengan tingkat perilaku sosial yang baik tentunya akan memiliki aktivitas sosial yang baik pula sehingga akan selalu kreatif dalam bertindak dan beraktivitas di rumah maupun di sekolah. Karena perilaku sosial juga bermanfaat untuk meningkatkan perilaku sosial anak. Perilaku sosial anak akan mendorong anak untuk lebih sering berinteraksi dengan teman sebayanya dan menjadi lebih berkonsentrasi dalam mengerjakan segala sesuatu. Siswa dengan tingkat perilaku sosial yang baik akan memiliki semangat yang tinggi untuk bersosialisasi dan tidak malas. Berbeda dengan siswa yang memiliki tingkat perilaku sosial rendah, anak tersebut menjadi malas dan kurang bersemangat dalam bergaul sehingga bersosialisasi dengan lingkungannya rendah.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa nilai rata-rata anak usia 8 sampai 11 tahun di desa nunggi setelah diterapkan latihan berupa permainan bentengan adalah 83% jika dibandingkan sebelumnya dengan nilai rata-rata 47% . Hal tersebut

menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih besar dari pada *pretest* (83% > 47%). Hasil ini menunjukkan tingkat perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun didesa nunggi dikatakan meningkat setelah diberikan permainan bentengan, dan pada analisis data untuk menjawab hipotesis penelitian yang di ajukan, diperoleh nilai “t” hitung sebesar 17,156 dengan taraf signifikan 0,05 dengan d.f = 33 ternyata angka penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel nilai-nilai “t” besarnya adalah 2,035. Dengan demikian maka hipotesis nol **ditolak** dan hipotesis alternatif yang mengatakan “ ada pengaruh permainan bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun didesa nunggi” diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyarankan agar permainan tradisional perbentengan menjadi salah satu lomba yang diadakan secara terstruktur dan terkoorganisir dengan menejeman pengelolaan strandar nasional, agar menjadi bagian dalam lomba pecan olahraga secara nasional.

DAFTAR RUJUKAN

- A, I. (2006). *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. . Yogyakarta: Pilar Media.
- Djunaedi, S. (2007). *Permainan Tradisional Bentengan Sebagai Metode Permainan Untuk Pengembangan kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini*. Kediri: UNP Kediri.
- Ishaq, M. (Desember 2015). Latihan Olahraga Dalam Permainan Tradisional. *Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa SDIT AULADI PALEMBANG*, 41-48.
- Khamdani, A. (2010). *olah raga tradisional indonesia*. kalimantan barat: PT. marga borneo tarigas.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: KENCANA.
- Lestari, H. (2016). *Permainan Kecil Pendidikan Olahraga*. Palembang : Universitas PGRI.
- Sukirman, D. (2004). *Permainan Tradisional jawa sebuah upaya pelestarian Kebudayaan*. Yogyakarta: Kepel Press
- Ukasyah. (2007). *Indentifikasi Faktor-faktor Permainan Tradisional Bebenangan Sebagai Basis Perancangan game pemicu peningkatan sistem Motorik Anak*. Bandung: ITB Bandung