

Analisis Pengembangan Perilaku Sosial dalam Permainan Tradisional

Analysis of Social Behavior Development in Traditional Games

Hana Astria Nur, Amung Ma'mun & Mustika Fitri

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
nurhanaastria@gmail.com, amung@upi.edu, & mustikafitri@upi.edu

Naskah diterima tanggal 02/06/2019, direvisi akhir tanggal 24/06/2019, disetujui tanggal 31/07/2019

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari program permainan tradisional diintegrasikan *social behavior* terhadap pengembangan *social behavior*. Metode penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design with more than one experimental group* digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program permainan tradisional yang disusun secara terstruktur dengan proses integrasi *social behavior* memiliki hasil dan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan *social behavior*. Selanjutnya, guru pendidikan jasmani dapat menggunakan program yang sengaja disusun tersebut untuk pengembangan aspek afektif melalui berbagai aktivitas olahraga.

Kata kunci: Integrasi, Permainan Tradisional, Perilaku Sosial.

Abstract

The aim of the study is to examine the influence of traditional games program (integrating social behavior) to develop social behavior. Experimental method pretest-posttest control group design with more than one experimental group was used in this study. Result indicated that traditional games program with intentionally structured with integrating process there was a significantly influence to develop social behavior. Furthermore, PE teachers can use this intentionally structured program to develop affective aspect through sport activities.

Keywords: *Integrating, Social Behavior, Traditional Games.*

I. PENDAHULUAN

Perilaku sosial sebagai salah satu aspek dalam pendidikan karakter merupakan hal yang sering dibahas khususnya dalam dunia pendidikan. Dalam pengembangannya, perilaku sosial seringkali dikaitkan dengan peran olahraga yang menjadi salah satu faktor yang membentuk karakter seseorang. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Agans, Su, & Vest (2018) menyatakan bahwa olahraga dikalangan remaja merupakan kunci utama dalam konteks perkembangan karakter karena berbagai alasan, termasuk kelebihan yang secara otomatis telah ada dalam olahraga

yaitu dalam membangun hubungan sosial dengan teman sebaya dan potensinya untuk mendukung pengembangan karakter. Asumsi bahwa olahraga membangun karakter juga masih dipegang, setidaknya secara pribadi, oleh banyak orang (Kleiber & Roberts, 1981). Perilaku sosial merupakan salah satu unsur dari pengembangan karakter yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Berkaitan dengan hal tersebut, permainan olahraga juga dapat digunakan sebagai sarana perkembangan perilaku sosial remaja, karena dalam sebuah penelitian diungkapkan bahwa permainan

olahraga mempengaruhi dimensi perilaku sosial remaja dalam derajat yang berbeda dan tahapan usia yang berbeda dari perkembangan perilaku sosial remaja yang memiliki periode kritis. (Dan, Zhao, Suo, & Sun, 2011). Mengingat bahwa masa remaja adalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Sejalan dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa masa remaja adalah fase transisi ke arah di mana remaja berkembang menjadi individu dewasa yang mandiri, dimana selama fase tersebut berlangsung terdapat berbagai hambatan yang mempengaruhi perilaku sosial mereka. Pada usia remaja juga, mereka cenderung merasa depresi dan cemas dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada hubungan sosialnya. Mereka juga cenderung memiliki hubungan yang lebih intens dengan teman sebayanya dibandingkan dengan orangtua mereka, sehingga permasalahan yang terjadi juga lebih banyak dengan teman sebayanya (Buwalda, Geerdink, Vidal, & Koolhaas, 2011; Harrell, Mercer, & Derosier, 2009; Rubin & Rubin, 2015). Masa remaja juga dipenuhi dengan sifat ambiguitas dan ketidakpastian dalam dirinya di banyak bidang termasuk dalam olahraga, eksplorasi diri dan pengembangan identitas diri merupakan salahsatu aspek dan tujuan penting dalam periode transisi ini (Gray, Culpepper, & Welsh, 2012).

Sehingga pada masa remaja inilah mereka dituntut untuk memiliki perilaku sosial yang baik. Karena bagaimanapun kompetensi perilaku yang baik, khususnya perilaku sosial di masa muda menjadi sebuah dasar dari pengembangan manusia secara optimal yang berjalan seumur hidup dalam kehidupan bermasyarakat (Park & Peterson, 2006). Sehingga apabila perilaku yang buruk itu tetap dibiarkan, tentulah akan berdampak negatif. Seperti yang dijelaskan dalam sebuah penelitian bahwa tanpa adanya individu yang berperilaku baik, mereka tidak akan memiliki keinginan untuk melakukan apa yang menurut mereka benar dan seharusnya dilakukan (Park & Peterson, 2006). Pengembangan perilaku itu sendiri melibatkan pencapaian perasaan, pikiran, dan keterampilan

yang diperlukan untuk bertindak secara berkesinambungan dalam memperlakukan diri sendiri dan orang lain dengan cara yang baik dan saling menguntungkan (Lerner, 2017). Perilaku sosial dalam penelitian ini merupakan sikap, bahasa, dan tanggapan perilaku yang ditunjukkan seorang individu kepada individu lainnya dalam kegiatan berkomunikasi (Dan et al., 2011). Dalam penelitian tersebut diungkapkan bahwa perilaku sosial juga memainkan peran yang sangat penting sebagai bagian yang paling krusial dalam proses sosialisasi remaja, serta mampu memprediksi perilaku sosial individu berdasarkan tingkata usianya. (Dan et al., 2011). Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa perilaku sosial yang menyimpang sangatlah berdampak negatif baik itu bagi dirinya sendiri, bagi lingkungan sekolah, maupun bagi siswa lainnya. Perilaku itu sendiri terdiri dari kualitas yang relevan dengan upaya untuk berperilaku etis (berperilaku yang seharusnya) dalam hubungan seseorang dengan individu dan komunitas lainnya dimana pengembangan perilaku tersebut merupakan kunci utama dalam mempromosikan keberhasilan siswa (Seider, Novick, & Gomez, 2013). Sebuah karakter yang baik juga bukanlah perilaku yang dibawa sejak lahir, melainkan sebuah perilaku yang harus dipelajari, baik itu di lingkungan rumah maupun sekolah (Elias, 2009).

Perilaku sosial dalam penelitian ini berupaya untuk mengembangkan beberapa konponen yang mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh (K. W Merrel, 2002), diantaranya yaitu hubungan teman sebaya, manajemen diri dan perilaku akademik seorang siswa dalam kehidupannya baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan bermasyarakat. Pada hakikatnya, seorang remaja akan menghabiskan banyak waktunya di sekolah dengan guru dan teman sebaya. Teman sebaya membuat banyak pengalaman sekolah bagi remaja. Meskipun tidak jarang beberapa remaja memiliki perasaan dikucilkan di sekolah, atau merasa terisolasi, dan itu menjadi perhatian apabila perilaku negatif tersebut menjadi umum

atau dianggap sebagai perilaku yang wajar dan biasa saja. Karena tidak dapat dihindari bahwa dalam hubungan pertemanan khususnya teman sebaya pasti akan terlibat dalam perilaku saling mengejek atau perilaku antisosial lainnya, terutama di sekolah yang lebih besar dan dengan kemampuan pemantauan yang lebih sedikit. Manajemen diri dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan dan keterampilan yang secara efektif dapat mengarahkan kegiatan mereka sendiri menuju pencapaian tujuan, penetapan tujuan, pengambilan keputusan, evaluasi diri, intervensi diri dan pengembangan diri. Serta perilaku akademik disini seperti kegiatan menyelesaikan pekerjaan rumah (PR), bagaimana bersikap pada guru dan teman sebaya, juga berpartisipasi dalam kelas dan peraturan sekolah (Gray et al., 2012; Ncama, 2011; Snipes, 2017).

Dalam sebuah aktivitas olahraga terdapat berbagai macam jenis olahraga, termasuk permainan. Permainan, merupakan proses belajar paling efektif yang merupakan sarana nyata pendidikan dan memberikan pengetahuan yang diperoleh selama periode pra-sekolah dan tahun-tahun sekolah berikutnya dari satu generasi ke generasi lain dan mendukung perkembangan baik secara fisik, kognitif, bahasa dan aspek sosial-emosional (Gelisli & Yazici, 2015a). Namun dewasa ini, mereka tidak memiliki waktu yang cukup untuk bermain, baik dalam ruang bermain *indoor* dan ruang bermain *outdoor* termasuk juga untuk melakukan permainan tradisional terlebih mereka tidak tahu dan cenderung lupa mengenai bagaimana cara memainkan beberapa permainan tersebut (Rombot, 2017). Khususnya yang terjadi di Indonesia, anak-anak dan remaja mulai meninggalkan permainan tradisional karena empat alasan mayoritas. Pertama, pengetahuan atau informasi tentang permainan tradisional masih kurang. Kedua, beberapa tempat bermain membuat mereka tidak dapat bermain dengan bebas. Ketiga, sulit untuk membuat kelompok bermain di daerah perkotaan. Yang terakhir adalah adanya teknologi “*game*” yang berkembang pesat, khususnya pada sektor

game online (Setiawan & Haryanto, 2013). Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khulafa (2018) yang menyatakan bahwa dengan maraknya media sosial dan *game online* di Indonesia membawa dampak perubahan sosial yang menjadikan mereka generasi yang anti sosial. Sikap anti sosial tersebut jika dibiarkan terus menerus akan menyebabkan anak mengalami degradasi moral dan meningkatkan sikap tidak peduli terhadap lingkungan. Padahal berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan berpartisipasi dalam kegiatan seperti permainan tradisional, yang menggabungkan cara-cara tradisional dan nilai-nilai pribumi, dapat memberikan kesempatan unik untuk meningkatkan pengalaman olahraga remaja, dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional memiliki landasan sejarah dan budaya yang unik yang berbeda dari olahraga Eropa-Amerika Utara lainnya (misalnya, hoki, bola basket), yang biasanya menjadi fokus dalam penelitian olahraga. Permainan tradisional juga memiliki banyak permainan yang bersifat menyenangkan, mudah, murah, dan sederhana yang bisa dilakukan dengan gerakan dasar dalam olahraga. Begitu pula dengan Indonesia sebagai negara dengan beragam budaya dan kearifan lokal, yang memiliki banyak permainan tradisional yang perlu dilestarikan. Dengan berbagai manfaat baik dalam mendukung keterampilan motorik maupun kognitif sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai sportivitas dan karakter kerjasama (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018; Khulafa, 2018; Latiana, 2018).

Terdapat beberapa permainan tradisional yang berasal dari berbagai daerah, khususnya di daerah Jawa Barat. Pada penelitian ini, permainan tradisional yang akan digunakan yaitu permainan tradisional gobak dosor, engklek dan boy-boyan. Mengapa peneliti menggunakan permainan gobak sodor, karena menilik karakteristik yang dipunyai oleh permainan ini, mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Fitria (2018) menyatakan bahwa permainan gobak sodor membantu siswa meningkatkan

kecepatan dan kelincahan. Permainan gobak sodor juga memiliki beberapa nilai yang dapat diimplementasikan didalamnya, diantaranya yaitu kejujuran, tanggung jawab baik bagi diri sendiri maupun pada orang lain, gaya hidup sehat, disiplin, kerja keras, rasa senang, meningkatkan kemampuan dalam berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, mematuhi peraturan, menghormati dan menghargai tugas dan pencapaian yang di dapat orang lain, bersikap demokratis, peka dan peduli terhadap lingkungan sosial, bersikap nasionalis, serta menghargai perbedaan. Hal tersebut sangat berkaitan erat dengan beberapa komponen yang terdapat dalam perilaku sosial yang akan diteliti. Permainan berikutnya yang akan diteliti yaitu permainan engklek, permainan ini memiliki tiga aspek gerak yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor dan gerak manipulatif. Selain itu, permainan tradisional engklek juga melatih untuk memecahkan masalah yang mungkin muncul selama permainan. Maka dari itu, tidak hanya keterampilan motorik yang ditampilkan dalam permainan ini tetapi ada juga manfaat sosial dan kognitif yang mengarah pada keterampilan pemecahan masalah. Hal tersebut dapat muncul ketika anak-anak harus membuat keputusan untuk memilih opsi permainan kapan untuk dilempar, menentukan strategi untuk memenangkan permainan, dan mencoba untuk menyelesaikan masalah ketika ada konflik dengan teman-teman lain (Iswinarti, 2018; Latiana, 2018). Permainan selanjutnya yang akan diteliti yaitu permainan boy-boyan, seperti dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Khulafa (2018) bahwa permainan boy-boyan mampu melatih kerjasama kelompok, meningkatkan keterampilan motorik sekaligus meningkatkan interaksi dan kemampuan sosial. Selain itu, permainan tradisional boy-boyan juga berperan dalam aspek pengembangan sosial seperti inisiatif untuk bermain dan bergerak dengan teman sebaya, bagaimana cara untuk bergabung dalam permainan, mempertahankan peran dalam permainan, mengatasi konflik dalam permainan.

Secara khusus, penelitian mengenai

permainan tradisional menyoroti mengenai partisipan yang terdiri dari para remaja pribumi di Canada tentang bagaimana mereka terlibat dalam permainan tradisional (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018). Namun belum tentu dengan permainan tradisional yang terdapat di Indonesia, karena dalam sebuah penelitian yang telah dilakukan di Canada, Konya dan Spanyol mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat memainkan peran kunci dalam kaitannya dengan aspek emosional pendidikan jasmani. Permainan tradisional dapat meningkatkan pengalaman olahraga remaja pribumi dalam aspek kebanggaan budaya, interaksi dengan tetua, interaksi dengan alam, serta mengembangkan gerak dasar. Serta permainan tradisional juga berkontribusi pada bidang perkembangan motorik, linguistik, kognitif, *social-emotional* dan *self care* partisipan sampai batas tertentu. (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018; Gelisli & Yazici, 2015b; Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, & March, 2014).

Dengan peran unik yang dimiliki permainan tradisional, namun belum terdapat penelitian yang menganalisis dari segi perilaku sosial yang disandingkan dengan permainan tradisional khususnya pada usia remaja. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengkaji apakah permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial, serta ingin mengetahui perbedaan pengaruh antara kelompok yang secara sengaja diberikan perlakuan permainan tradisional dengan mengintegrasikan komponen-komponen perilaku sosial dengan kelompok yang tidak diberi intervensi perilaku sosial.

II. METODE PENELITIAN

Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel *purposive*, sampel yang semua anggotanya memiliki sifat atau karakteristik tertentu yaitu (1) siswa yang memiliki rentang usia antara 15-18 tahun, (2) kegiatan ekstrakurikuler olahraga dan non-olahraga paling aktif di sekolah, (3) siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA yang mengikuti ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Cimalaka. Pemilihan sampel disini juga dilandasi oleh penelitian yang menyatakan bahwa semua partisipan adalah remaja yang telah memainkan permainan tradisional sebelumnya melalui peluang yang disediakan baik oleh sekolah, rumah, atau komunitas mereka (Dubnewick et al., 2018).

Pada penelitian ini, peneliti

menerapkan 2 (dua) perlakuan pada 2 (dua) kelompok eksperimen dan aktivitas pada 1 (satu) kelompok kontrol. Seperti yang dijelaskan oleh (Christensen, Johnson, & Turner, 2015) bahwa *This design could be, and frequently is, expanded to include more than one experimental group*. Adapun gambaran dari *Pretest-Posttest Control Group Design With More Than One Experimental Group* dapat dilihat pada gambar berikut :

Tabel 1. Desain *pretest-posttest control group design with more than one experimental group*

	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Control group	O1	XC	O2
Experimental group 1	O1	XT1	O2
Experimental group 2	O1	X T2	O2

Sumber: Christensen, Johnson, & Turner (2015:304)

Pada tabel 1, kelompok eksperimen I menerima perlakuan aktivitas permainan olahraga tradisional diintegrasikan *social behavior*, kelompok eksperimen II menerima perlakuan aktivitas permainan olahraga tradisional, sedangkan kelompok kontrol diberikan aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis. Pengujian validitas instrumen dilakukan terlebih dahulu sebelum pengambilan data lapangan dilakukan menggunakan validasi bahasa. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian kuisisioner untuk *pre-test*. Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan program atau skenario yang telah disusun sebelumnya berbentuk program aktivitas permainan olahraga tradisional dan perilaku sosial. Setiap pertemuan dilakukan 2 kali per minggu dengan jenis permainan tradisional yang berbeda-beda, 45 menit per waktu, dan melanjutkan pelatihan selama 10 pertemuan. Setelah pemberian perlakuan berakhir, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan *post-test* dengan pemberian instrumen kuisisioner, sehingga total pertemuan yang dilakukan adalah 12 pertemuan. (Struyven, Dochy, & Janssens, 2010; Digelidis & Papapavlou, 2014).

Dalam mengukur perilaku sosial siswa, peneliti menggunakan alat ukur *School Social Behavioral Scales 2* (SSBS 2). SSBS-2

(*school social behavior scales 2nd Editions*) telah diuji validitasnya dengan partisipasi 2.280 siswa berdasarkan tingkatan usia, jenis kelamin, lingkungan sekolah, komunitas dan wilayah geografis, ras dan etnik, status sosial-ekonomi, serta status kependidikan (Merrel, 2002). Validitas struktur lima faktor untuk siswa diuji menggunakan Analisis Faktor Konfirmatori dengan rentang nilai 0,76-79 untuk skala A (kompetensi sosial) dan 0,86-0,89 untuk skala B (perilaku antisosial). Kemudian SSBS-2 (*school social behavior scales 2nd editions*) diuji kembali validitas bahasa melalui *teoritical validity* dan *face validity* oleh Balai Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia & *English Prestasi Learning Center* (2019) dengan nilai kesesuaian 0.90 menunjukkan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi (Kline, 2005).

SSBS-2 (*school social behavior scales 2nd Editions*) memiliki reliabilitas tinggi melalui uji *alpha cronbach's* dan *spearman-brown split half* dengan menghasilkan koefisien mulai dari 0,96 hingga 0,98 untuk skor total dari dua skala utama dan 0,91 hingga 0,97 untuk enam subskala di seluruh sampel normatif. Estimasi reliabilitas konsistensi internal ini dianggap tinggi besarnya mengingat sebagian besar kriteria yang digunakan

untuk mengevaluasi reliabilitas konsistensi internal skor total dan skor subskala skala penilaian perilaku (Bracken, Keith, & Walker, 1998; Floyd & Bose, 2003). SSBS-2 (*school social behavior scales 2nd Editions*) memiliki reliabilitas tinggi melalui uji alpha cronbach's dan spearman-brown split half dengan menghasilkan koefisien mulai dari 0,96 hingga 0,98 untuk skor total dari dua skala utama dan 0,91 hingga 0,97 untuk enam subskala di seluruh sampel normatif. Estimasi reliabilitas konsistensi internal ini dianggap tinggi besarnya mengingat sebagian besar kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi reliabilitas konsistensi internal skor total dan skor subskala skala penilaian perilaku (Bracken, Keith, & Walker, 1998; Floyd & Bose, 2003). Oleh karena itu, skala dan subskala SSBS-2 dapat digunakan untuk membantu dalam keputusan penting dan pemilihan perlakuan. Oleh karena itu, skala dan subskala SSBS-2 dapat digunakan untuk membantu dalam keputusan penting dan pemilihan perlakuan.

Dalam mengolah dan menganalisis data, peneliti menggunakan analisis data ANOVA, pengolahan data tersebut digunakan mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Pan (2010) dengan kriteria penerimaan $\alpha = 0,05$. Pengolahan data menggunakan ANOVA dilakukan karena data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memiliki variansi data yang homogen, yang sebelumnya sudah diolah menggunakan uji *kolmogorov-smirnof* untuk uji normalitas dan *levine test* untuk uji homogenitas data. Pengolahan data dalam penelitian ini dibantu dengan software SPSS v.23 for windows.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pada *pre-test* skala A (kompetensi sosial) kelompok eksperimen I permainan tradisional (gobak sodor, diintegrasikan *social behavior*) diperoleh nilai rata-rata ($\pi = 118,41$) dengan simpangan baku ($\sigma = 11,09$) dan mengalami peningkatan pada saat *post-test* dengan nilai rata-rata ($\pi = 137,71$) dengan rentang skor 19,3 dan nilai simpangan baku ($\sigma = 10,05$) dengan rentang skor 1,04. Pada

pre-test kelompok eksperimen II permainan tradisional (gobak sodor) diperoleh nilai rata-rata ($\pi = 124,82$) dengan simpangan baku ($\sigma = 7,59$) dan mengalami peningkatan pada saat *post-test* dengan nilai rata-rata ($\pi = 131,2$) dengan rentang skor 6,38 dan nilai simpangan baku ($\sigma = 10,49$) dengan rentang skor 2,9. Pada *pre-test* kelompok kontrol (aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis) diperoleh nilai rata-rata ($\pi = 132,50$) dengan simpangan baku ($\sigma = 9,74$) dan mengalami penurunan pada saat *post-test* dengan nilai rata-rata ($\pi = 124,56$) dengan rentang skor 12,32 dan nilai simpangan baku ($\sigma = 11,63$) dengan rentang skor 1,89.

Pada *pre-test* skala B (perilaku antisosial) kelompok eksperimen I permainan tradisional (gobak sodor, diintegrasikan *social behavior*) diperoleh nilai rata-rata ($\pi = 78,24$) dengan simpangan baku ($\sigma = 13,79$) dan mengalami penurunan pada saat *post-test* dengan nilai rata-rata ($\pi = 49,24$) dengan rentang skor 29 dan nilai simpangan baku ($\sigma = 10,72$) dengan rentang skor 3,07. Pada *pre-test* kelompok eksperimen II permainan tradisional (gobak sodor) diperoleh nilai rata-rata ($\pi = 73,24$) dengan simpangan baku ($\sigma = 15,82$) dan mengalami penurunan pada saat *post-test* dengan nilai rata-rata ($\pi = 54,06$) dengan rentang skor 19 dan nilai simpangan baku ($\sigma = 12,80$) dengan rentang skor 3,02. Pada *pre-test* kelompok kontrol (aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis) diperoleh nilai rata-rata ($\pi = 63,88$) dengan simpangan baku ($\sigma = 18,34$) dan mengalami penurunan pada saat *post-test* dengan nilai rata-rata ($\pi = 61,81$) dengan rentang skor 2,07 dan nilai simpangan baku ($\sigma = 19,93$) dengan rentang skor 1,59.

Pengujian ANOVA dilakukan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara tiga kelompok yang diteliti, hasilnya menunjukkan nilai sig. *social behavior* skala A adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan pengembangan *social behavior* melalui permainan tradisional pada skala kompetensi sosial. Serta nilai sig. *social behavior* skala B adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan pengembangan *social behavior* melalui

permainan tradisional pada skala perilaku antisosial. Setelah diketahui dari hasil data bahwa terdapat perbedaan pengembangan *social behavior* melalui permainan tradisional maka langkah selanjutnya yaitu melakukan

Uji LSD untuk mengetahui mana dari ketiga kelompok tersebut paling signifikan, perbedaan antara ketiga kelompok tersebut dapat dilihat pada hasil tabel *post hoc* dengan uji LSD berikut ini:

Tabel 2. Hasil uji LSD SSBS-2 skala A

(I) Pretest-Posttest SSBS-2	(J) Pretest-Posttest SSBS-2	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Eksperimen 1	Eksperimen 2	12,941*	2,939	,000	7,03	18,85
	Kontrol	27,232*	2,984	,000	21,23	33,24
Eksperimen 2	Eksperimen 1	-12,941*	2,939	,000	-18,85	-7,03
	Kontrol	14,290*	2,984	,000	8,29	20,29
Kontrol	Eksperimen 1	-27,232*	2,984	,000	-33,24	-21,23
	Eksperimen 2	-14,290*	2,984	,000	-20,29	-8,29

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Berdasarkan tabel 2, nilai sig. *social behavior* adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan skor

pengembangan *social behavior* melalui permainan tradisional.

Tabel 3. Hasil uji LSD SSBS-2 skala B

(I) SSBS-2 Skala B	(J) SSBS-2 Skala B	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Eksperimen 1	Eksperimen 2	-9,824*	4,130	,022	-18,13	-1,51
	Kontrol	-26,938*	4,194	,000	-35,38	-18,50
Eksperimen 2	Eksperimen 1	9,824*	4,130	,022	1,51	18,13
	Kontrol	-17,114*	4,194	,000	-25,55	-8,68
Kontrol	Eksperimen 1	26,938*	4,194	,000	18,50	35,38
	Eksperimen 2	17,114*	4,194	,000	8,68	25,55

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Berdasarkan tabel 3 nilai sig. *social behavior* adalah $0,000$ dan $0,022 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan skor pengembangan *social behavior* melalui permainan tradisional.

3.2 Pembahasan

Pada penelitian ini, terbagi ke dalam tiga kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen I yang diberi perlakuan permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan) diintegrasikan dengan *social behavior*, kelompok eksperimen II dengan perlakuan permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan), dan kelompok kontrol dengan aktivitas pembelajaran

ekstrakurikuler akademis. Hasil temuan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen I lebih unggul dalam mengembangkan *social behavior* siswa dibandingkan dengan kelompok eksperimen II dan kelompok kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan ANOVA dan t-hitung pada masing-masing kelompok. Dimana kelompok eksperimen I dan eksperimen II memiliki perbedaan yang signifikan dengan perbedaan sebesar 4,6. Kelompok eksperimen I dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan pulan dengan perbedaan sebesar 8,89. Kelompok eksperimen II dan kelompok kontrol juga memiliki perbedaan

yang signifikan dengan perbedaan sebesar 5,17. Berdasarkan data tersebut, dapat kita simpulkan bahwa meskipun perbedaan antara eksperimen I dan eksperimen II hanya sebesar 4,6 saja, namun perbedaan dengan kelompok kontrol lebih unggul eksperimen I permainan tradisional (integrasi *social behavior*) dengan perbedaan sebesar 8,89.

Terdapat tiga komponen *social behavior* yang diberikan dalam penelitian ini, sesuai dengan pendapat Gray et al., (2012) bahwa komponen *peer relations* merupakan konteks untuk mengembangkan keterampilan sosial. Siswa belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain dengan belajar bagaimana menjaga hubungan baik. Hubungan sebaya memungkinkan siswa terlibat dalam manajemen konflik, empati, dan membangun keterampilan sosial diberikan ketika pelaksanaan permainan gobak sodor. Ketika aktivitas tersebut berlangsung, peneliti memberikan intervensi mengenai apa saja yang terdapat dalam komponen *peer relations* dan diterapkan ketika permainan gobak sodor tersebut berlangsung. Intervensi berupa apa yang harus mereka lakukan dan perilaku seperti apa yang seharusnya muncul ketika permainan berlangsung. Seperti bagaimana diri mereka dapat berpartisipasi secara efektif dalam kelompok (misal dalam melakukan tugasnya masing-masing di dalam permainan baik sebagai tim jaga ataupun tim yang bermain), tidak pilih-pilih teman dalam kelompok, mudah membuka komunikasi dalam kelompok, dan bagaimana memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik dalam kelompok.

Ncama, (2011) komponen *self-management* mengacu pada efektivitas metode, keterampilan, dan strategi individu terhadap pencapaian dan penetapan tujuan, perencanaan, tugas, evaluasi dan pengembangan diri optimal diberikan pada permainan tradisional engklek, dimana ketika aktivitas tersebut berlangsung siswa diberi intervensi bagaimana dirinya dapat bekerjasama (misal dalam pembuatan arena permainan) karena bagaimanapun permainan engklek merupakan permainan yang individual meskipun dilakukan oleh jumlah

pemain yang banyak, bagaimana dirinya tetap tenang bahkan ketika permasalahan muncul (misal ketika jarak dia melakukan tolakan dan arena yang harus di pijak terlalu jauh), serta bagaimana diri mereka dapat mengikuti setiap peraturan permainan yang berbeda (misal pada jenis engklek gunung, engklek bintang, jawa, dsb), serta bagaimana sikap mereka ketika dikoreksi oleh guru ketika aktivitas tersebut berlangsung.

Snipes, (2017) komponen *academic behavior*, perilaku yang umumnya dikaitkan dengan menjadi “siswa yang baik,” termasuk kesiapan untuk belajar, secara teratur menghadiri kelas, memperhatikan dan berpartisipasi dalam kelas, dan mencurahkan waktu di luar sekolah untuk belajar dan menyelesaikan tugas tepat waktu diberikan pada permainan tradisional boy-boyan, dimana ketika aktivitas tersebut berlangsung siswa diberi intervensi mengenai bagaimana mereka mendengarkan dan melakukan arahan dari guru (misal tidak boleh melemparkan bola pada bagian tubuh mana saja), bagaimana cara mereka bertanya atau mengklarifikasi aturan yang diberikan (misal berapa jumlah bola yang digunakan), serta bagaimana cara mereka meminta bantuan baik pada teman maupun pada guru (misal satu orang siswa meminta dirinya di jaga agar tidak terkena lemparan bola ketika menyusun genteng yang sudah dikenai sebelumnya oleh mereka sebagai tim pelempar).

Harrell, Mercer, & Derosier, (2009) mengemukakan bahwa pengembangan *school social behavior* memberikan manfaat terkait pembelajaran sosial dan mendukung pengembangan individu terkait dengan fungsi sosial, emosional, dan kognitif selama masa remaja. Gresham et al., (2001) siswa dapat membangun dan memelihara hubungan *interpersonal* yang memuaskan, mendapatkan penerimaan teman, membangun dan memelihara persahabatan, dan mengakhiri hubungan interpersonal negatif. *School social behavior* dapat mendukung pengembangan kompetensi sosialnya dengan (1) belajar bagaimana berinteraksi dengan orang-orang dengan cara yang dapat ia terima dan tanggapi secara positif; (2) membantu mengajari dia

keterampilan sosial, dan; (3) membiarkan orang lain tahu bahwa mereka adalah teman individu dan yang mengembangkan banyak kualitas positif (Frederickson & Turner, 2003). Benson et al., (2006) pengembangan *school social behavior* memberikan manfaat berbagai keterampilan dan kemampuan, misalnya, membentuk ikatan emosional, mengembangkan kompetensi sosial, emosional, kognitif dan moral. Aspek-aspek ini akan memiliki nilai tinggi dalam perkembangan yang sehat dan pemberdayaan remaja untuk menghadapi masa depan.

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kendellen, Camiré, Bean, & Forneris, 2016) yang menemukan bahwa terdapat kebutuhan untuk mengembangkan program pelatihan untuk guru yang dapat diakses secara *online* dan gratis yang nantinya akan membantu dalam memahami bagaimana cara membuat program yang disengaja dalam suatu pembelajaran. Sehingga hasil penelitian ini dapat digunakan khususnya dalam pengembangan pedagogi olahraga dengan pemberian kontribusi untuk sebuah kurikulum kedepan nya bahwa sebuah program yang sengaja dibuat dan diberikan dapat mengembangkan *social behavior* siswa, khususnya pada penelitian ini yaitu menggunakan perlakuan permainan tradisional yang diintegrasikan dengan *social behavior*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bean & Forneris (2016) yang meneliti mengenai *intentionally structure* mengungkapkan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa program-program yang terstruktur secara sengaja mendapat skor lebih tinggi pada kualitas program dan hasil-hasil pengembangan remaja yang positif daripada program-program yang tidak terstruktur, dengan skor olahraga yang disengaja secara signifikan lebih tinggi daripada beberapa alat ukur kualitas program dan pengembangan remaja yang positif daripada program-program kepemimpinan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa

terdapat skor tinggi dan pengaruh yang signifikan dalam menerapkan permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan integrasi *social behavior*) terhadap pengembangan *social behavior* siswa pada kelompok eksperimen I. Hasil yang diperoleh pada kelompok eksperimen I juga lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen II dan kelompok kontrol dari segi pengembangan *social behavior* nya. Pada pelaksanaannya, terdapat tiga komponen *social behavior* dengan skala kompetensi sosial yang diteliti pada penelitian ini, yaitu komponen *peer relation*, *self-management* dan *academic behavior*. Komponen *peer relation* diterapkan atau diintegrasikan ketika permainan tradisional gobak sodor berlangsung, karena permainan gobak sodor memiliki karakteristik yang berhubungan dengan nilai-nilai dalam komponen *peer relation* sehingga memudahkan proses integrasi dan memberikan hasil pengembangan *social behavior* yang diperoleh secara maksimal. Komponen *self-management* diterapkan ketika permainan tradisional engklek berlangsung. Hal tersebut dilakukan karena karakteristik permainan engklek yang berhubungan dengan komponen *self-management*, sehingga memudahkan proses integrasi. Berlaku pula untuk komponen *academic behavior* yang diterapkan pada permainan tradisional boy-boyan, karena karakteristik dari permainan tradisional boy-boyan yang sedikitnya berhubungan dengan komponen *academic behavior* sehingga proses integrasi berlangsung secara maksimal. Pada kelompok eksperimen I, hasil tertinggi terdapat pada komponen *peer relation* dalam permainan tradisional gobak sodor. Hal tersebut terjadi dikarenakan aspek-aspek dalam komponen *peer relation* lebih banyak dibandingkan dengan komponen *self-management* dan *academic behavior*, terdapat 14 aspek dalam *peer relation* yang diintegrasikan melalui permainan tradisional gobak sodor. Sedangkan di komponen *self-management* hanya terdapat 10 aspek dan pada komponen *academic behavior* terdapat 8 aspek yang diintegrasikan. Selain terdapat peningkatan pada skala kompetensi sosial,

integrasi *social behavior* juga mengalami penurunan pada skala perilaku antisosial.

Hasil penelitian pada kelompok eksperimen II menunjukkan bahwa terdapat skor sedang dan pengaruh signifikan dalam menerapkan permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan) non integrasi terhadap pengembangan *social behavior* siswa. Berbeda dengan kelompok eksperimen I yang terdapat proses integrasi, pada kelompok ini proses integrasi tidak dilakukan. Siswa hanya mendapat perlakuan permainan tradisional (gobak sodor, engklek dan boy-boyan). Sehingga hasil yang didapat pada pengembangan *social behavior* tidak maksimal. Meskipun pengaruh dari permainan tradisional tetap signifikan terhadap pengembangan *social behavior*, namun skor yang diperoleh tidak terlalu tinggi. Meskipun begitu, skor pada kelompok eksperimen II tetap lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan aktivitas ekstrakurikuler akademik.

Pada kelompok kontrol, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat skor rendah dan pengaruh signifikan dalam menerapkan aktivitas pembelajaran ekstrakurikuler akademis terhadap

pengembangan *social behavior* siswa. Pada kelompok kontrol, meskipun hasil penelitian tetap memiliki pengaruh yang signifikan, namun cenderung memiliki skor yang rendah dan seringkali terjadi penurunan pada pengembangan *social behavior* khususnya pada skala kompetensi sosial. Selain itu, pada kelompok kontrol juga terjadi hal yang kurang baik, karena terdapat peningkatan pada skala perilaku antisosial yang seharusnya mengalami penurunan.

Kelompok dengan proses integrasi memiliki skor yang lebih tinggi dari dua kelompok lainnya karena dalam prosesnya terdapat program yang dibuat secara sengaja untuk mengembangkan *social behavior* khususnya di usia remaja. Program tersebut disusun sedemikian rupa agar setiap komponen dan setiap aspek dalam *social behavior* dapat tersampaikan dan dapat diterapkan oleh siswa baik dalam proses penelitian maupun dalam kehidupannya sehari-hari. Dari penelitian ini, dapat dipastikan bahwa program dengan proses integrasi memiliki hasil yang lebih maksimal dalam pengembangan *social behavior* siswa dibandingkan dengan program yang tanpa integrasi (nonintegrasi).

DAFTAR PUSTAKA

- Bean, C., & Forneris, T. (2016). Examining the Importance of Intentionally Structuring the Youth Sport Context to Facilitate Positive Youth Development, *3200*(June), 0–16. <https://doi.org/10.1080/10413200.2016.1164764>.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B., & Turner, L. A. (2015). *Research Methods, Design, and Analysis Twelfth Edition*. London: Pearson Education Limited.
- Dan, F., Zhao, L., Suo, C., & Sun, Q. (2011). An Experiment of Influence of Sports Games on 3–6 Years Old Young Children's Social Behaviors. *2011 2nd International Conference on Artificial Intelligence, Management Science and Electronic Commerce (AIMSEC)*, 5397–5400.
- Digelidis, N., & Papapavlou, A. (2014). Effects of Asynchronous Music on Students' Lesson Satisfaction and Motivation at the Situational Level, 326–341.
- Dubnewick, M., Hopper, T., Spence, J. C., & McHugh, T. L. F. (2018). "There's a Cultural Pride Through Our Games": Enhancing the Sport Experiences of Indigenous Youth in Canada Through Participation in Traditional Games. *Journal of Sport and Social Issues*, 1–20. <https://doi.org/10.1177/0193723518758456>.
- Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015a). A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *197*(February), 1859–1865. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>.
- Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015b). A Study into Traditional Child Games Played In Konya Region In Terms Of Development Fields of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *197*(February), 1859–1865. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>.
- Gray, S. L., Culpepper, C. L., & Welsh, D. P. (2012). Primary Changes in Adolescence, 22–29. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-375000-6.00003-3>.

- Harrell, A. W., Mercer, strerett H., & Derosier, M. E. (2009). Improving the Social-Behavioral Adjustment of Adolescents : The Effectiveness of a Social Skills Group Intervention. *J Child Fam Stud*, 378–387. <https://doi.org/10.1007/s10826-008-9241-y>.
- Kendellen, K., Camiré, M., Bean, C. N., & Forneris, T. (2016). Integrating life skills into Golf Canada â€™s youth programs : Insights into a successful research to practice partnership, *704*(September). <https://doi.org/10.1080/21520704.2016.1205699>.
- Khulafa, F. N. U. R. (2018). Boy-Boyan as Indonesian Traditional Game In Improving Social Skill Of Elementary School, (March), 86–89.
- Latiana, L. (2018). The Influence of Traditional Games on The Development of Children ’ s Basic Motor Skills, *169*(Icece 2017), 160–163.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457–467. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>.
- Lerner, R. M. (2017). Character development among youth : Linking lives in time and place. <https://doi.org/10.1177/0165025417711057>.
- Merrel, K. W. (2002). Test Review: School Social Behavior Scales, Second Edition. *Journal of Psychoeducational Assessment*, 25(1), 82–92. <https://doi.org/10.1177/0734282906291793>
- Ncama, B. P. (2011). Self , self-care and self-management concepts : implications for self-management education, (January).
- Pan, C.-Y. (2010). Effects of water exercise swimming program on aquatic skills and social behaviors in children with autism spectrum disorders. *Autism*, 14(1), 9–28. <https://doi.org/10.1177/1362361309339496>.
- Snipes, J. (2017). Growth mindset , performance avoidance , and academic behaviors in Clark County School District, (April).
- Struyven, K., Dochy, F., & Janssens, S. (2010). “ Teach as you preach ”: the effects of student - centred versus lecture -based teaching on student teachers’ approaches to teaching. *European Journal of Teacher Education*, 33(1), 43–64. <https://doi.org/10.1080/02619760903457818>.