

PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER ANAK DAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS

Sendi Fauzi Giwangsa

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr Setiabudi No. 229, Bandung

E-mail: *sendifauzigiwangsa@gmail.com*

Abstract: *Influence of the Method of Traditional Games against Improved Characters Children and Social Skills in the Learning IPS.* This study departing from the problems that arise because of the many cases brought about by digital games, such as student brawls, violence, and criminal cases. It shows that the character and social skills of children have not built up well. The purpose of this study is to determine the difference in improved of character and social skills of children using methods of traditional games with using conventional methods. The study method used is quantitative method with a quasi-experimental design. Based on the results, it can be concluded that there are significant differences in improvement of character and social skills of children who use the methods of traditional games with children using conventional methods. Improved character and social skills class experiments using traditional games better than using conventional methods. This is because the traditional methods of game can affect the child's character and social skills.

Abstrak: *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Karakter Anak dan Keterampilan Sosial pada Pembelajaran IPS.* Penelitian ini beranjak dari masalah yang timbul karena banyaknya kasus yang ditimbulkan oleh games digital, seperti tawuran pelajar, kekerasan, dan kasus kriminal. Hal itu menunjukkan bahwa karakter dan keterampilan sosial anak belum terbina dengan baik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan peningkatan karakter anak dan keterampilan sosial yang menggunakan metode permainan tradisional dengan yang menggunakan metode konvensional. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan karakter dan keterampilan sosial anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan anak yang menggunakan metode konvensional. Peningkatan karakter dan keterampilan sosial kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini karena metode permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap karakter dan keterampilan sosial anak.

Kata kunci : *permainan tradisional, karakter, keterampilan sosial*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi dan informasi begitu pesat. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi di bidang ilmu pengetahuan saja dimana banyaknya diciptakan alat-alat canggih yang dipergunakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Namun perkembangan teknologi pun mulai memasuki dunia permainan anak-anak seperti *Play Station*, *Game Online*, *Game Handphone*, *Remote Control* dan permainan digital lainnya. Permainan-permainan seperti itu terkesan sebagai permainan yang modern karena membutuhkan peralatan yang canggih dengan menggunakan teknologi yang mutakhir. Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, namun juga dalam cara memainkannya. Permainan digital memerlukan peralatan seperti *game konsol Play Station*, *game online* yang membutuhkan media komputer dan jaringan internet, permainan dalam *handphone* dan alat-alat permainan yang ada di pusat keramaian seperti *mall*. Hal ini bertolak belakang dengan permainan tradisional yang terkadang tidak membutuhkan peralatan, dan walaupun membutuhkan peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah ditemukan anak-anak saat bermain di lapangan seperti batu, ranting kayu, atau pun benda lainnya. Semakin maju dan serba berbasis teknologi kehidupan manusia, maka semakin banyak diabaikan aktivitas yang bersifat “manual” (permainan tradisional) dan berganti menjadi “otomatik” (Games Modern) (Ernawulan & Muabiar A, 2013: 3).

Permainan-permainan modern tersebut umumnya dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, seperti di rumah, di *mall* maupun di warung internet (warnet) sehingga bisa membuat anak betah memainkan permainan tersebut selama berjam-jam. Berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan diluar ruangan seperti di lapangan atau di halaman. Hal tersebut kadang membuat anak bermain dalam terik matahari. Saat bermain permainan tradisional anak-anak bergerak aktif seperti berlari-lari, melompat, atau melempar sehingga terkadang bajunya basah karena keringat. Hal ini berbeda ketika anak memainkan permainan modern, anak cenderung pasif dan hanya main menggunakan tangannya dan melihat pada layar komputer maupun layar *handphone*.

Permainan tradisional terkesan sebagai permainan yang kampung dan ketinggalan zaman, dibandingkan dengan permainan digital yang dengan peralatan canggihnya yang lebih terkesan lebih mewah dibandingkan permainan tradisional. Kesan tersebut memuat anak-anak saat ini lebih memilih untuk bermain permainan digital. Hal ini juga terkadang didukung oleh faktor orang tua yang mempunyai penghasilan yang cukup, yang menyediakan permainan digital seperti *Play Station* (PS) maupun *Handphone* (HP) yang canggih yang terdapat permainan di dalamnya, selain itu orang tua juga kadang memberikan uang jajan berlebih kepada anak, yang terkadang digunakan anak untuk pergi ke warnet untuk bermain *game online*.

Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, pemainan digital berdampak buruk pada anak. di berbagai media cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak. Anak yang bermain permainan digital seperti *game online* maupun PS tanpa adanya kontrol, khususnya orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya anak menjadi lupa akan waktu, akibatnya sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain

game online atau pun bermain PS. Dalam waktu satu jam siapa saja yang mengoperasikan *electronic game* seperti *Play Station* (PS) dengan tayangan-tayangan kekerasan, akan benar-benar merasa kebal dan secara emosional sudah tidak merasakan kasihan lagi selain puas dan senang menyaksikan adegan-adegan kekerasan sekalipun itu hanya parodi (Supardan, 2005: 2).

Dampak – dampak negatif yang ditimbulkan tersebut apabila dibiarkan maka akan menjadi karakter bagi anak-anak tersebut. Lebih jauh hal ini akan merusak bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Lickona (1992) yang menyatakan terdapat sepuluh tanda perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu :

1. Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja
2. Ketidakjujuran yang membudaya
3. Semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru dan figur pimpinan
4. Pengaruh peer-group terhadap tindakan kekerasan
5. Meningkatnya kecurigaan dan kebencian
6. Penggunaan bahasa yang memburuk
7. Penurunan etos kerja
8. Menurunnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara
9. Semakin tingginya perilaku merusak diri dan lingkungan
10. Semakin kaburnya pedoman moral dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa

Di balik banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan oleh games digital yang memiliki kesan modern ini, sebenarnya bangsa Indonesia memiliki permainan tradisional anak yang kaya akan nilai-nilai yang berdasarkan beberapa hasil penelitian bahwa permainan tradisional ini dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang menyenangkan bagi anak. Permainan tradisional selain menyenangkan untuk anak, di dalamnya juga terdapat nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Ariani, (1998:2) 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, 1998:3).

Akhir-akhir ini isu mengenai karakter siswa menjadi sorotan banyak pihak. Banyaknya kasus tawuran pelajar yang menyebabkan banyaknya korban luka maupun yang memakan korban jiwa santer diberitakan diberbagai media cetak maupun elektronik. Hal ini menandakan bahwa karakter para pelajar kita masih belum terbina dengan baik. Kasus-kasus tersebut menunjukkan bahwa karakter dan keterampilan sosial siswa kurang mendapatkan perhatian dari guru. Salah satu penyebab kurangnya karakter dan keterampilan sosial anak adalah metode pembelajaran yang kurang memiliki variasi, sehingga pembelajaran membuat anak bosan dan jenuh sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan pengembangan

karakter dan keterampilan sosial siswa agar lebih optimal yaitu dengan menggunakan metode permainan tradisional.

Usia anak SD merupakan usia dimana anak senang untuk bermain. Seperti yang dijelaskan di atas bahwasanya dalam permainan tradisional didalamnya berisi nilai-nilai yang baik untuk siswa. Hal ini seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Selain itu berdasarkan laporan penelitian dari Nur (2013) mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap karakter menyimpulkan bahwa permainan tradisional berdampak baik dalam pembentukan karakter anak sebagai generasi penerus bangsa Indonesia. Hal ini menegaskan bahwa dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai kearifan lokal yang positif bagi siswa. selain itu permainan tradisional sangat menyenangkan bagi anak.

Banyaknya kasus seperti di atas, menunjukkan bahwa pendidikan karakter dan keterampilan siswa kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran, yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan. Maka tidak dapat disangsikan lagi bahwa penanaman nilai-nilai karakter dan pengembangan keterampilan sosial harus dilaksanakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian mengenai permainan tradisional dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Terhadap pengembangan Karakter Anak dan Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran IPS”.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui perbedaan peningkatan karakter anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan metode konvensional dalam pembelajaran IPS. (2) Untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan sosial anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan metode konvensional dalam pembelajaran IPS.

METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi. Pemilihan desain kuasi eksperimen ini dikarenakan sulit untuk mendapatkan populasi dan sampel secara acak. *Quasi-experimental design* “Digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian” (Sugiyono, 2010:77). Sedangkan Menurut Cresswell (2010:242) dalam rancangan kuasi eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diseleksi tanpa prosedur penempatan acak. Pada dua kelompok tersebut sama-sama dilakukan *pre test* dan *post test*. Hanya kelompok eksperimen saja yang diberi perlakuan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2010:79) kelompok ini mirip dengan desain kelompok kontrol pretes-postes, namun kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasirhuni yang terletak di Dusun Pasirhuni Desa Pasirnanjung yang berada di wilayah Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang. Populasi penelitian ini adalah 128 siswa kelas III di SDN Pasirhuni. Sedangkan sampel

penelitian difokuskan kepada 41 siswa kelas III B di SDN Pasirhuni sebagai kelompok eksperimen dan 43 siswa kelas III A di SDN Pasirhuni sebagai kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar pedoman observasi kentuk karakter dan keterampilan social. Guna mengetahui kualitas alat tes yang telah di persiapkan, maka alat tes tersebut dilakukan uji coba terlebih dahulu pada siswa. Alat tes yang baik dan berkualitas dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain adalah validitas dan reliabilitas.

Data yang dihasilkan dari penelitian ini berupa data kuantitatif, data tersebut berasal dari data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan menggunakan bantuan *software* komputer yaitu SPSS versi 17 dengan pendekatan statistik antara lain yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji beda, dan uji *gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian berikut ini dipaparkan berdasarkan analitis data dan temuan-temuan di lapangan setelah perlakuan pada kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan metode permainan tradisional dengan kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran dengan metode konvensional di SD Negeri Pasirhuni Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang.

1. Perbedaan Karakter Anak yang Menggunakan Metode Permainan Tradisional dengan Metode Konvensional

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbedaan peningkatan karakter dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional terdapat peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat pada rata-rata pretes karakter pada kelas eksperimen sebesar 27,78, dan setelah diberikan perlakuan menggunakan metode permainan tradisional yaitu permainan congkak, galah asin dan gatrik rata-rata postes karakter pada kelas eksperimen menjadi 33,08. Sedangkan rata-rata pretes karakter pada kelas kontrol sebesar 28,05 dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 31,07.

Berdasarkan uji *gain* bahwa peningkatan karakter pada kelas eksperimen mendapat nilai *gain* sebesar 0,34, yang termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol mendapat nilai *gain* sebesar 0,20 yang termasuk dalam kategori rendah. Selain itu Berdasarkan uji perbedaan rerata, dimana diperoleh t_{hitung} sebesar 4,054 dengan signifikansi 0,000. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($4,054 \geq 1,664$) dan signifikansi $< 0,05$, sehingga hipotesis H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan nilai-nilai karakter antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan karakter pada kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional lebih baik dibandingkan dengan karakter kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Selain itu berdasarkan hasil uji hipotesis secara statistik, hipotesis yang diajukan yaitu “terdapat perbedaan yang signifikan karakter anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan metode konvensional dalam pembelajaran IPS” diterima. Sehingga dapat dikatakan peningkatan karakter pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Perbedaan peningkatan pada kedua kelas terjadi karena permainan tradisional menurut Sukirman (2004) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial. Sehingga dengan permainan tradisional anak dapat bergaul, bermain, dan berinteraksi dengan teman lainnya yang secara tidak langsung memberikan pengaruh terhadap anak termasuk dalam sifat atau karakter anak tersebut. Selain itu menurut Susanti, Siswati dan Widodo (2012) menyatakan terdapat nilai-nilai yang luhur dalam permainan tradisional, sehingga permainan tradisional memberikan banyak manfaat yang positif bagi anak-anak. Selain itu dengan memainkan permainan tradisional, maka anak akan mempertahankan eksistensi dan identitasnya ditengah lingkungannya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Fromm (1995) bahwasanya identitas yang dimiliki oleh anak melalui berbagai potensi yang dimiliki oleh anak harus ditanamkan dalam diri anak sehingga anak tidak akan kehilangan identitasnya dalam pergaulan selanjutnya. Sehingga dengan permainan tradisional anak akan menjadikan identitas dirinya semakin kuat karena permainan tradisional sendiri merupakan identitas bagi masyarakat Indonesia yang sudah ada sejak zaman dahulu. Sehingga dengan anak memainkan permainan tradisional selain anak dapat mengembangkan karakter yang ada dalam dirinya juga dapat menjaga budaya bangsa Indonesia yang sekarang ini mulai ditinggalkan oleh generasi muda sekarang ini.

Tujuan pendidikan karakter pada dasarnya adalah mendorong lahirnya generasi terbaik. Tumbuh dan berkembangnya karakter yang baik akan mendorong anak tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar serta memiliki tujuan hidup. Tujuan pendidikan karakter menurut Kemendiknas Balitbang Puskur (2010) yaitu sebagai berikut

- a. Mengembangkan potensi peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa melalui aspek pedagogis
- b. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku terpuji sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religious;
- c. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa;
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan
- e. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

Pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya ada pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengalaman nyata dalam kehidupan peserta didik. Dengan menggunakan metode permainan tradisional siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Permainan tradisional pun memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Cahyono (2011) bahwa sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional dapat membentuk kakarakter positif pada anak, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan moral seperti kebersamaan, kejujuran, tanggungjawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan untuk berprestasi dan taat

terhadap peraturan. Diharapkan dengan anak sering memainkan permainan tradisional maka nilai-nilai luhur yang terdapat didalamnya dapat berakar dalam diri siswa karena melalui permainan tradisional anak dapat berhubungan, berinteraksi dengan siswa lainnya yang dapat memperkuat karakter anak.

Peningkatan nilai karakter setiap individu bukan kemampuan bawaan tetapi kemampuan yang harus dikembangkan. Oleh karena itu permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, namun dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan karakter anak. Dengan menggunakan metode permainan tradisional dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan pengembangan karakter anak yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur (2013) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat membangun karakter anak.

2. Perbedaan Keterampilan Sosial Anak yang Menggunakan Metode Permainan Tradisional dengan Metode Konvensional

Selain berpengaruh terhadap peningkatan karakter anak, permainan tradisional pun berpengaruh juga terhadap keterampilan sosial. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata pretes keterampilan sosial pada kelas eksperimen sebesar 27,37, meningkat menjadi 33,51 pada postes setelah diberikan perlakuan metode permainan tradisional. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata pretes keterampilan sosial sebesar 28,05 dan ketika postes rata-rata keterampilan sosial pada kelas kontrol menjadi 31,19.

Berdasarkan uji gain bahwa peningkatan keterampilan sosial pada kelas eksperimen mendapat nilai gain sebesar 0,33, yang termasuk dalam kategori sedang. Dan pada kelas kontrol mendapat nilai gain sebesar 0,14 yang termasuk dalam kategori rendah. Selain itu, berdasarkan uji perbedaan rerata, dimana diperoleh t_{hitung} sebesar 3,905 dengan signifikansi 0,000. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($43,905 \geq 1,664$) dan signifikansi $< 0,05$, sehingga hipotesis H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan sosial siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan sosial pada kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional lebih baik dibandingkan dengan keterampilan sosial kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Selain itu berdasarkan hasil uji hipotesis secara statistik, hipotesis yang diajukan yaitu “terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan sosial anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan metode konvensional dalam pembelajaran IPS” diterima. Sehingga dapat dikatakan peningkatan keterampilan sosial pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Adanya perbedaan keterampilan sosial anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan siswa yang menggunakan metode konvensional, hal ini berdasarkan pada proses pembelajaran yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Pada kelas kontrol siswa cenderung kurang dalam berinteraksi baik dengan siswa lain maupun dengan guru hal ini dikarenakan dalam pembelajaran konvensional pembelajaran cenderung berjalan satu arah dari guru ke siswa, sehingga keterampilan siswa dalam berkomunikasi kurang terlatih ketika

pembelajaran, karena guru jarang memberikan kesempatan dan memotivasi siswa untuk terampil baik dalam berbicara, berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-temannya.

Berbeda dengan kelas eksperimen dimana siswa aktif berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa lain ketika belajar dengan menggunakan metode permainan tradisional. Ketika siswa bermain secara spontan anak akan berinteraksi dengan teman-teman lainnya yang satu grup dengannya ketika bermain sehingga secara tidak langsung melatih keterampilan sosial siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Maryani (2009), yang menyatakan bahwa keterampilan sosial tidak datang dengan sendirinya, tetapi selalu didahului oleh proses belajar, pengakumulasian pengetahuan, berdasarkan pengalaman atau pengulangan suatu tindakan. Karena itu keterampilan selalu berkembang berdasarkan intensitas pelatihan dan pembiasaan. Keterampilan sosial erat kaitannya dengan kompetensi sosial yaitu berhubungan dengan fasilitas-fasilitas untuk berinteraksi dengan orang lain seperti berbahasa, keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi seperti menjalin pertemanan, masuk dalam kelompok tertentu berbagi dan menunggu giliran. Sejalan dengan pendapat diatas penggunaan metode permainan tradisional dalam pembelajaran IPS ini, anak-anak dapat berinteraksi dengan anak lain serta berlatih keterampilan berkomunikasi, beradaptasi dengan karakter teman lainnya yang berbeda-beda, melatih untuk berbagi dan menunggu giliran. Karena menurut Hargie (1998) memberikan keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik verbal maupun non verbal. Hal ini terlihat ketika anak memainkan permainan-permainan tradisional dimana anak berinteraksi dengan teman lainnya dalam kelompoknya, secara tidak langsung maka anak tersebut sedang mengembangkan keterampilan sosialnya. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sukirman (2004) dimana permainan tradisional dapat mengembangkan kehidupan sosial anak. Kehidupan anak akan berkembang ketika anak dapat membangun hubungan yang positif dengan orang lain seperti yang dikemukakan oleh Fromm (1995) bahwa kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain sangat penting dalam membentuk pribadi siswa. Untuk menjalin suatu hubungan yang positif anak harus memiliki sifat inklusif yaitu sifat dimana anak dapat membuka seluas mungkin jangkauan dirinya dalam lingkungan sosial. Sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan. Dengan permainan tradisional, dimana anak selalu bergaul satu sama lainnya, berinteraksi, berkomunikasi dan saling menghargai maka akan melatih anak untuk mengembangkan karakter sosial yang dimiliki oleh anak tersebut. Dengan seperti itu pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adistyasari (2013) yang menunjukkan bahwa permainan angin puyuh dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian mengenai pembelajaran IPS dengan menggunakan metode permainan tradisional, maka dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, berdasarkan uji perbedaan rerata, dimana diperoleh t_{hitung} sebesar 4,054 dengan signifikansi 0,000. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($4,054 \geq 1,664$) dan signifikansi $< 0,05$, sehingga hipotesis H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan nilai-nilai karakter

antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran IPS. Selain itu berdasarkan uji gain didapat peningkatan pada kelompok eksperimen sebesar 0,34 (sedang) dan pada kelompok kontrol didapat indeks gain sebesar 0,20 (rendah). Oleh karenanya dapat disimpulkan peningkatan pada kelompok eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional lebih baik dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, karena permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap karakter anak, karena dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai positif bagi anak yang dapat tertanam dalam diri anak yang dapat menjadi identitas untuk anak tersebut.

Kedua, berdasarkan uji perbedaan rerata, dimana diperoleh t_{hitung} sebesar 3,905 dengan signifikansi 0,000. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($43,905 \geq 1,664$) dan signifikansi $< 0,05$, sehingga hipotesis H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan sosial siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran IPS. Selain itu berdasarkan uji gain didapat peningkatan pada kelompok eksperimen sebesar 0,33 (sedang) dan pada kelompok kontrol didapat indeks gain sebesar 0,14 (rendah). Oleh karena itu dapat disimpulkan peningkatan pada kelompok eksperimen yang menggunakan metode permainan tradisional lebih baik dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, karena ketika anak memainkan permainan tradisional anak akan berlatih untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman lainnya, yang dapat meningkatkan kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan teman dan dengan lingkungannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, C. (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Cahyono, N. (2011). *Transformasi Permainan Anak Indonesia*. Artikel. <http://permata-nusantara.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 9 april 2014.
- Cresswell, J, W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fromm, E. (1995). *Masyarakat yang sehat*. (Terj. Murtianto). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Hargie et all. (1998). *Social Skill and Communication*. New York: Springer Publishing Company.
- Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. (2009). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta.
- Kurniati, E. (2011). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character : How Our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Maryani, E. (2009). *Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui Pembelajaran Geografi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013. Universitas Negeri Makasar.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman, dkk. (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Susanti, F., S, & Widodo, P.B. (2012). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD*. Jurnal Penelitian di Universitas Diponegoro.
- Supardan, D. (2005). *Mengintip Bahaya Kekerasan Sebagai Ancaman Pendidikan Karakter Bangsa: Anatomi Perspektif Ilmu-ilmu Sosial*. Makalah pada seminar Hardiknas di Jurusan IPS (Tidak Dipublikasikan).
- Syaodih, E & Agustin, M. (2013). *Penerapan Permainan Tradisional "Kaulinan Barudak" Untuk Mengembangkan Nilai Karakter Anak*. Bandung: SPs UPI.