

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Permainan Tradisional Sondah untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik

Mita Aulia Rahmat¹, Lutfi Nur²

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Corresponding Authot: mithaar0312@gmail.com¹, lutfinur@upi.edu²

Abstract

This study aims to determine students' skills through traditional Sondah games based on the socratic method. Because it is still rare to find the application of the socratic method in learning in elementary schools. The socratic method is a method that is quite effective in its application. The variable of this research is the Traditional Game of Sondah (X) while the variable of Social Skills (Y). In this research method using quantitative methods, with a quasi-experimental research design one group pretest posttest. With a population of all high grade students at SDN Gununglipung 3 and a sample of 20 fourth grade students. The research instrument used was an E-morpe dare questionnaire which was adopted from Dr. Lutfi Nur, M.Pd. data management in this study using Microsoft Excel and SPSS 16.0. The results of this study are variable X has a significant influence on variable Y, this is indicated by the value of the paired simple T-Test test which has a value of 0.00 which means there are results that are significant.

Keywords: Socratic method, Sondah, Social Skills, Traditional Games

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Keterampilan siswa melalui permainan tradisional Sondah berbasis metode sokratik. Karena masih jarang ditemukannya penerapan metode sokratik dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Metode sokratik merupakan metode yang cukup efektif dalam penerapannya. Variabel penelitian ini adalah Permainan Tradisional Sondah (X) sedangkan Keterampilan Sosial variabel (Y). Dalam metode penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif, dengan desain penelitian quasi eksperimen one grup pretest posttest. Dengan populasi seluruh siswa kelas tinggi di SDN Gununglipung 3 dan sampel 20 siswa kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dare E-morpe yang di adopsi dari bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd. pengelolaan data pada penelitian ini menggunakan bantuan Microsoft Excel dan SPSS 16.0. Hasil dari penelitian ini yaitu variable X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variable Y, hal ini ditunjukkan dengan nilai Uji paired simple T-Test yang memiliki nilai 0,00 yang berarti terdapat hasil yang signifikan.

Kata Kunci: Metode sokratik, Sondah, Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial merupakan perilaku yang dapat diterima secara sosial (Takahashi, Okada, Hoshino, & Anme, 2015). Keterampilan dapat dipelajari dan dikembangkan agar individu dapat berinteraksi secara efektif. Keterampilan sosial hendaknya dikembangkan sejak dini, agar sedari dini individu dapat bersosialisasi dengan

lingkungan sekitarnya yaitu dengan orangtua, guru, teman sebaya, dan masyarakat di sekitarnya. Sehingga kelak ketika dewasa, individu tersebut memiliki keterampilan sosial yang tinggi yang mudah berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidikan usia dini merupakan pendidikan yang diberikan pada individu sejak dini, yang mana pendidikan tersebut tidak hanya mencakup aspek kognitif

saja, melainkan juga aspek sosial dan emosional. Sehingga individu yang diberikan pendidikan menyeluruh sejak dini, akan menjadi individu yang sukses. Maka dari itu anak dapat memainkan perannya dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

Pengembangan keterampilan sosial anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional berperan dalam mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional, mengembangkan daya kreatifitas, melatih kemampuan motorik anak, sikap anak, keterampilan anak dan dapat membentuk karakter anak yang luhur. Permainan tradisional mampu mengasah aspek pengendalian diri, seperti kemampuan anak untuk bisa bersabar, percaya diri, tidak mudah tersinggung, pantang menyerah. Menurut Misbach (dalam Nur, 2013) menyatakan bahwa permainan tradisional menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorik motorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual
3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang lebih dewasa dan masyarakat.

Permainan tradisional dari berbagai macam daerah beragam dan banyak macamnya. Pengembangan keterampilan sosial anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya melalui permainan tradisional Sondah. Permainan tradisional Sondah merupakan permainan yang ada di Negara kincir angin, yang terus berkembang di setiap daerah di Indonesia pasca kemerdekaan berlangsung, yang faktanya saat ini banyak ditinggalkan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014) pendekatan kuantitatif bisa diinterpretasikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, difungsikan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan informasi memakai perangkat penelitian, analisis informasi bersifat

kuantitatif/statistik, dengan maksud untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan tipe *One group pre test-post test*. Sugiyono (2019), menyatakan bahwa dalam penelitian eksperimen ada perlakuan dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.

Metode penelitian eksperimen dengan menggunakan *one group pre-test and posttest* merupakan penelitian yang mengkaji variabel bebas terhadap variabel terikat. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 69), pada *one group pre-test and posttest* terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dua keadaan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Pengujian penelitian dilihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* penelitian. *Pre test* (O1) adalah observasi yang dilakukan sebelum eksperimen, sedangkan *post test* (O2) adalah observasi yang dilakukan setelah eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data *Pretest* Indikator Kerjasama Pengendalian Diri

Kemampuan awal siswa pada indikator kerjasama rata-rata berada pada kategori Ya

dan Tidak tidak berbeda jauh. Jadi, dapat disimpulkan hasil kemampuan *pretest* pada indikator kerjasama dikatakan seimbang atau tidak berbeda jauh. Data indikator kerjasama didapatkan dari 6 item angket, dengan rincian 20 peserta didik sebagai responden *pretest*.

Tabel 1. Hasil Analisis *Pretest* Indikator Kerjasama Keterampilan Sosial

Jenis Data	<i>Pretest</i>
Sumber Data	Instrumen Keterampilan Sosial
N	20
Rata-rata	74,1
Nilai Maksimal	5
Nilai Minimal	3

Dari tabel 1 setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 74,1, dengan nilai maksimal 26 dan nilai minimum 17.

2. Data *Pretest* Indikator Penegasan Keterampilan Sosial

Kemampuan awal siswa pada indikator penegasan rata-rata berada banyak menjawab dengan baik. Jadi, dapat disimpulkan hasil kemampuan *pretest* pada indikator penegasan dikategorikan tinggi. Data indikator penegasan didapatkan dari 6 item angket, dengan rincian 20 peserta didik sebagai responden *pretest*.

Tabel 2. Hasil Analisis Pretest Indikator penegasan Keterampilan Sosial

Dari tabel 2 setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 68,3, dengan nilai maksimal 6 dan nilai minimum 1.

3. Data Pretest Indikator Empati Keterampilan Sosial

kemampuan awal siswa pada indikator penegasan rata-rata berada banyak menjawab dengan baik. Jadi, dapat disimpulkan hasil keampuan *pretest* pada indikator empati dikategorikan tinggi. Data indikator penegasan didapatkan dari 4 item angket, dengan rincian 20 peserta didik sebagai responden *pretest*.

Tabel 3. Hasil Analisis Pretest Indikator Empati Keterampilan Sosial.

Jenis Data	Pretest
Sumber Data	Instrumen Keterampilan Sosial
N	20
Rata-rata	72,5
Nilai Maksimal	4
Nilai Minimal	1

Dari tabel 3 setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 72,5, dengan nilai maksimal 4 dan nilai minimum 1.

4. Data Pretest Indikator Pengendalian Diri Keterampilan Sosial

Kemampuan awal siswa pada indikator pengendalian diri rata-rata berada banyak menjawab dengan baik. Jadi, dapat disimpulkan hasil keampuan *pretest* pada indikator pengendalian diri dikategorikan tinggi. Data indikator penegasan didapatkan dari 4 item angket, dengan rincian 20 peserta didik sebagai responden *pretest*.

Tabel 4. Hasil Analisis Pretest Indikator Pengendalian Diri Keterampilan Sosial.

Jenis Data	Pretest
Sumber Data	Instrumen Keterampilan Sosial
N	20
Rata-rata	70
Nilai Maksimal	4
Nilai Minimal	1

Dari tabel 4 setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 70, dengan nilai maksimal 4 dan nilai minimum 1.

5. Data Posttest Indikator Kerjasama Keterampilan Sosial

Peneliti mendapatkan temuan bahwa kemampuan akhir peserta didik sebagian besar memiliki kemampuan kerjasama yang sangat tinggi. Dapat dilihat dari hasil kategori Ya dan Tidak, dan adanya peningkatan persentase dari pada kemampuan awal. Data indikator kerjasama didapatkan dari 6 item angket, dengan rincian 20 peserta didik sebagai responden *posttest*.

Tabel 5. Hasil Analisis Posttest Indikator Kerjasama Keterampilan Sosial.

Jenis Data	Posttest
Sumber Data	Instrumen Keterampilan Sosial
N	20
Rata-rata	85,8
Nilai Maksimal	6
Nilai Minimal	4

Dari tabel 5 setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 85,8, dengan nilai maksimal 6 dan nilai minimum 4. Dari data diatas dapat disimpulkan setelah diberikan *treatment* permainan tradisional sondah berbasis metode sokratik indikator kerjasama peserta didik didapatkan peningkatan.

6. Data Posttest Indikator Penegasan Keterampilan Sosial

Peneliti mendapatkan temuan bahwa kemampuan akhir peserta didik sebagian besar memiliki kemampuan Penegasan yang sangat tinggi. Dapat dilihat dari hasil kategori Ya dan Tidak, dan adanya peningkatan persentase dari pada kemampuan awal. Data indikator penegasan didapatkan dari 6 item angket, dengan rincian 20 peserta didik sebagai responden *posttest*.

Tabel 6. Hasil Analisis Posttest Indikator Penegasan Keterampilan Sosial

Jenis Data	Posttest
Sumber Data	Instrumen Keterampilan Sosial
N	20

Rata-rata	82,5
Nilai Maksimal	6
Nilai Minimal	4

Dari tabel 6 setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 82,5, dengan nilai maksimal 6 dan nilai minimum 4. Dari data diatas dapat disimpulkan setelah diberikan *treatment* permainan tradisional sondah berbasis metode sokratik indikator empati peserta didik didapatkan peningkatan.

7. Data Posttest Indikator Empati Keterampilan Sosial

Peneliti mendapatkan temuan bahwa kemampuan akhir peserta didik sebagian besar memiliki kemampuan Empati yang sangat tinggi. Dapat dilihat dari hasil kategori Ya dan Tidak, dan adanya peningkatan persentase dari pada kemampuan awal. Data indikator empati didapatkan dari 4 item angket, dengan rincian 20 peserta didik sebagai responden *posttest*.

Tabel 7. Hasil Analisis Posttest Indikator Empati Keterampilan Sosial

Jenis Data	Posttest
Sumber Data	Instrumen Keterampilan Sosial
N	20
Rata-rata	86,2
Nilai Maksimal	4
Nilai Minimal	3

Dari tabel 7 setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 86,2, dengan nilai

maksimal dan nilai minimum 4. Dari data diatas dapat disimpulkan setelah diberikan *treatment* permainan tradisional sondah berbasis metode sokratik indikator empati peserta didik didapatkan peningkatan.

8. Data *Posttest* Indikator Pengendalian Diri Keterampilan Sosial

Peneliti mendapatkan temuan bahwa kemampuan akhir peserta didik sebagian besar memiliki kemampuan pengendalian diri yang sangat tinggi. Dapat dilihat dari hasil kategori Ya dan Tidak, dan adanya peningkatan persentase dari pada kemampuan awal. Data indikator pengendalian diri didapatkan dari 4 item angket, dengan rincian 20 peserta didik sebagai responden *posttest*.

Tabel 8. Hasil Analisis Posttest Indikator Pengendalian Diri Keterampilan Sosial.

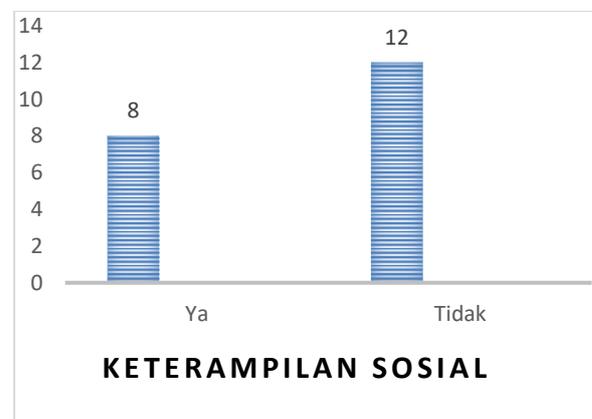
Jenis Data	<i>Posttest</i>
Sumber Data	Instrumen Keterampilan Sosial
N	20
Rata-rata	85
Nilai Maksimal	4
Nilai Minimal	1

Dari tabel 8 setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 85, dengan nilai maksimal dan nilai minimum 4. Dari data diatas dapat disimpulkan setelah diberikan *treatment* permainan tradisional sondah berbasis metode sokratik indikator

pengendalian diri peserta didik didapatkan peningkatan.

9. Data Pretest Keterampilan Sosial

Dari data hasil *pretest*, maka peneliti mendapatkan temuan bahwa peserta didik sebagian besar memiliki kemampuan keterampilan sosial. Dapat dilihat dari hasil kategori Tidak lebih banyak dibandingkan dengan jawaban Ya. Untuk mengetahui secara jelas kemampuan awal indikator empati peserta didik disajikan dalam garfik.



Gambar 1. Kemampuan Awal Siswa pada Indikator Penegasan

Dilihat dari gambar 1 di atas, bahwa kemampuan awal siswa pada indikator penegasan rata-rata berada banyak menjawab dengan baik. Jadi, dapat disimpulkan hasil kemampuan *pretest* pada keterampilan sosial dikategorikan tinggi. Peneliti juga menganalisis hasil data indikator penegasan keterampilan sosial siswa akan dianalisis statistik berbantuan aplikasi SPSS versi 25. Data keterampilan sosial didapatkan dari 20 item angket, dengan rincian 20 peserta

didik sebagai responden *pretest*. Adapun hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 4.5

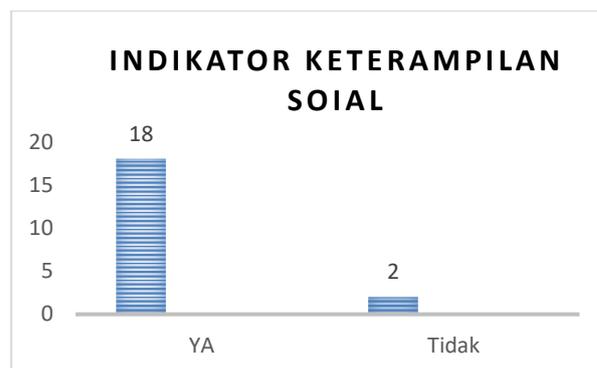
Tabel 9. Hasil Analisis Pretest Indikator penegasan Keterampilan Sosial

Jenis Data	<i>Pretest</i>
Sumber Data	Instrumen Keterampilan Sosial
N	20
Rata-rata	72%
Nilai Maksimal	17
Nilai Minimal	13

Dari tabel 9 setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 14,4, dengan nilai maksimal 17 dan nilai minimum 13.

10. Data *Posttest* Keterampilan Sosial

Dari data hasil *posttest*, maka peneliti mendapatkan temuan bahwa kemampuan akhir peserta didik sebagian besar memiliki kemampuan keterampilan sosial yang sangat tinggi. Dapat dilihat dari hasil kategori Ya dan Tidak, dan adanya peningkatan persentase dari pada kemampuan awal. Untuk mengetahui secara jelas kemampuan akhir kemampusan sosial peserta didik disajikan dalam garfik.



Gambar 2. kemampuan akhir peserta didik pada Keterampilan sosial

Dilihat dari gambar 2 di atas, bahwa kemampuan akhir peserta didik pada Keterampilan sosial rata-rata berada pada kategori sangat tinggi. Jadi, dapat disimpulkan hasil kemampuan *posttest* pada keterampilan soaisal dikategorikan sangat tinggi. Peneliti juga menganalisis hasil data keterampilan soaisal siswa akan dianalisis statistik berbantuan aplikasi SPSS versi 25. Data karakter gotong royong peserta didik didapatkan dari 20 item angket, dengan rincian 20 peserta didik sebagai responden *posttest*. Adapun hasil analisis dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 10. Hasil Analisis Posttest Keterampilan Sosial.

Jenis Data	<i>Posttest</i>
Sumber Data	Instrumen Keterampilan Sosial
N	20
Rata-rata	85
Nilai Maksimal	20
Nilai Minimal	15

Dari tabel 10. setelah dilakukan analisis dengan jumlah peserta didik 20 orang didapatkan hasil rata-rata 85, dengan nilai maksimal 20 dan nilai minimum 15. Dari data diatas dapat disimpulkan setelah diberikan *treatment* permainan tradisional sondah berbasis metode sokratik terhadap keterampilan sosial peserta didik didapatkan peningkatan.

11. Profil Keterampilan Sosial Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar Sebelum pelaksanaan Permainan Tradisional Sondah Berbasis Metode Sokratik

Hasil analisis dari data statistik didapatkan rata-rata keterampilan sosial peserta didik 72%. Pada kegiatan pembelajaran, pengajaran awal diberikan stimulus seperti biasanya pembelajaran akan berlangsung, stimulus tabahan juga diberikan akan peserta didik memunculkan keterampilan sosial sebelum nantinya dilaksanakan *pretest*. Setelah melakukan *pretest* dan dilakukan analisis data pada proses pembelajaran dikelas terlihat guru dan peserta didik sudah muncul keterampilan sosial, muali dari kerja sama, penegasan, empati, dan pengendalian diri. Sebelum pembelajaran berlangsung melakukan kegiatan berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas, pembacaan doa menlafalkan doa-doa pendek. Penerapan keterampilan sosial terlihat dari pada saat

pembelajaran berlangsung seperti bekerja sama dalam penyelesaian tugas kelompok, kemudian penegasan pada saat melakukan diskusi kelompok, kemudia empati pada saat ada teman yang tidak membawa alat tulis kemudian kewan kelas memberikan pinjaman alat tulis kepada taemannya, lalu pengendalian diri terlihat dari menahan ego pada saat memberikan pendapat. Adapaun dalam indikator kerjasama didapatkan peserta didik tidak menyukai kerjasama saat mengerjakan tugas kelompok Peserta didik tidak mempedulikan teman yang meminta bantuan Pengerjaan tugas kelompok didominasi oleh satu orang, dan dalam indikator komunikasi peserta didik senang sendirian dari pada komunikasi dengan teman sekelompoknya Peserta didik tidak menjelaskan pembagian tugas kelompoknya Peserta didik berkata kasar pada saat pembelajaran Peserta didik senang berkreasi sendir dari pada berkomunikasi dengan teman lainnya Sebagian peserta didik hanya berkomunikasi ketika mengobrol dengan teman yang dia sukai saja.

Sekolah dasar sebagai lembaga formal berperan dalam pengembangan keterampilan akademik serta keterampilan lainnya seperti keterampilan sosial dan emosional. Hal ini sesuai dengan temuan Yustiana (1999) bahwa keterampilan dasar yang harus dimiliki anak tidak terbatas pada literasi dan numerasi,

tetapi juga mencakup keterampilan intelektual, personal dan sosial. Peserta didik tidak hanya mendapatkan keterampilan mental yang diinginkan atau bahkan dibutuhkan pada saat taraf pengetahuan yang lebih tinggi (Semiawan, 1984; Yustiana, 1999). Maka dari itu diperlukannya permainan modern dapat divariasikan dengan jenis permainan sederhana seperti bekel, congklak, gobak sodor sebab permainan tersebut mampu menampung lima aspek perkembangan yaitu fisik, kognitif atau kecerdasan, afektif atau emosional, sosial, dan religi. Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (culture), dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan.

12. Profil Keterampilan Sosial Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Setelah pelaksanaan Permainan Tradisional Sondah Berbasis Metode Sokratik

Setelah *pretest* dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya, pertemuan ke Dua guru melaksanakan pembelajaran dengan diberikan *treatment* permainan tradisional bakiak. Guru memberikan materi tentang permainan tradisional, dan melaksanakan tanya jawab dengan peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik tentang permainan tradisional sondah. Selanjutnya peserta didik diberikan

arahan mengenai bagaimana tatacara dan peraturan permainan tradisional sondah. Pada pelaksanaan permainan tradisional sondah peserta didik diberikan waktu diskusi dengan teman sebangkunya dan kelompoknya masing-masing untuk menentukan strategi yang digunakan agar kelompoknya dapat menang, pada pelaksanaannya didapatkan peserta didik belum terbiasa mengkondisikan dan mengkordinir teman kelompoknya, dilihat perencanaan pemilihan tempat atau kotak yang dapat menguntungkan peserta didik dan kelompoknya dalam usaha memenangkan permainan tradisional sondah. Setelah dilaksanakan permainan guru memberikan refleksi dan penguatan mengenai permainan yang telah dilaksanakan peserta didik. Pada pertemuan ke Tiga, pelaksanaan permainan tradisional sondah tidak terlalu jauh berbeda dari pelaksanaan sebelumnya, Pada pelaksanaan permainan tradisional sondah peserta didik diberikan waktu diskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk menentukan strategi yang digunakan agar kelompoknya dapat menang, pada pertemuan ke tiga peserta didik masih belum bisa mengkordinir teman kelompoknya, pada pelaksanaan permainan peserta didik masih belum menggunakan komunikasi.

Maka dari itu setelah selesai pembelajaran guru rutin memberikan

penguatan dan refleksi, agar peserta didik mampu mengetahui kesalahan dan kekurangan pada saat pelaksanaan permainan tradisional. Pada pertemuan ke Empat pelaksanaan permainan tradisional sondah peserta didik diberikan waktu diskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk menentukan strategi yang digunakan, pada pertemuan ini mulai ada peningkatan dari peserta didik, peserta didik mampu menentukan strategi yang digunakan kelompoknya, peserta didik mampu mengkordinir tempat atau kotak yang strategis untuk mencoba memenangkan permainan, dan pada pelaksanaan permainan terlihat peserta didik mampu berkomunikasi agar kompak dan serentak pada saat permainan sondah dilaksanakan. Begitupun dengan pertemuan ke Lima peserta didik sudah mahir menggunakan permainan tradisional sondah, dan terlihat bagaimana peserta didik mengkordinir dan mengkondisikan teman sekelompoknya agar menjadi pemenangnya, terlihat peserta didik sudah bisa bekerja sama, melakukan penegasan, empati dan pengendalian diri dengan teman sekelompoknya dan bahkan dengan kelompok lainnya untuk mengkomunikasikan strategi yang digunakan kelompoknya masing-masing. Setelah pelaksanaan permainan tradisional sondah, guru memberikan penguatan dan refleksi

tentang pelaksanaan permainan tradisional sondah yang telah dilakukan peserta didik, dan peserta didik menyadari apa kesalahan dan kekurangan kelompoknya masing-masing. Pada pertemuan ke Enam peneliti melaksanakan *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan atau pengaruh setelah dilakukan *treatment* permainan tradisional sondah.

13. Pengaruh Permainan Tradisional Sondah Berbasis Metode Sokratik Terhadap Nilai Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik Sekolah Dasar

1) Hasil Analisis Indikator Kerjasama pada Keterampilan Sosial

Kerjasama adalah hubungan dua orang atau lebih untuk melakukan aktifitas bersamaan serta dilakukan secara terpadu untuk mencapai suatu target atau tujuan tertentu. Kerjasama yang artinya sekelompok yang dikerjakan bersama-sama untuk mencapai hasil yang maksimal, kemudian mengajak anak dapat saling tolong menolong dan menciptakan mental peserta didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

Pada indikator kerjasama diukur dengan 6 pilihan pernyataan dimana item

pernyataan tersebut dikembangkan melalui pernyataan yang akan mengukur karakter kerjasama di saat pembelajaran dan proses permainan tradisional sondah bahkan kemungkinan pada kehidupan sehari-hari, didapat peningkatan dari 74,1 % meningkat menjadi 85,8% ini menunjukkan ada peningkatan dari awal pretest kemudian di berikan treatment dan terakhir dilakukan posttest untuk mengetahui adanya peningkatan indikator kerjasama keterampilan sosial di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini, peserta didik mengalami peningkatan skor yang signifikan, peningkatan ini dapat dilihat dari indikator kerjasama pada proses pembelajaran dan permainan tradisional sondah. Peningkatan indikator kerjasama dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penerapan permainan tradisional bakiak. Perubahan indikator kerjasama peserta didik sebelum dan sesudah melaksanakan permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik.

2) Hasil Analisis Indikator Penegasan pada Keterampilan Sosial

Penegasan diri yang diperhatikan dalam PPK berbasis budaya sekolah adalah kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan menampilkan diri dengan lancar. Sikap ketegasan ini ditanamkan melalui pembiasaan-pembiasaan upacara, cek kerapian, presentasi kelas. Empati dan

ketegasan ditanamkan melalui pembiasaan-pembiasaan rutin, keteladanan dan kegiatan spontan. Ketegasan ini terlihat ketika siswa mampu berkomunikasi dengan lancar, serta memperhatikan saat berinteraksi dengan orang lain.

Pada indikator penegasan/ketegasan diukur dengan 6 pilihan pernyataan dimana item pernyataan tersebut dikembangkan melalui pernyataan yang akan mengukur karakter penegasan/ketegasan di saat pembelajaran dan proses permainan tradisional sondah bahkan kemungkinan pada kehidupan sehari-hari, didapat peningkatan dari 68,3% meningkat menjadi 82,5% ini menunjukkan ada peningkatan dari awal pretest kemudian di berikan treatment dan terakhir dilakukan posttest untuk mengetahui adanya peningkatan indikator penegasan/ketegasan keterampilan sosial di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini, peserta didik mengalami peningkatan skor yang signifikan, peningkatan ini dapat dilihat dari indikator penegasan/ketegasan pada proses pembelajaran dan permainan tradisional sondah. Peningkatan indikator penegasan/ketegasan dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penerapan permainan tradisional sondah. Perubahan indikator penegasan/ketegasan peserta didik sebelum dan sesudah melaksanakan permainan tradisional sondah berbasis metode sokratik.

3) Hasil Analisis Indikator Empati pada Keterampilan Sosial

Empati merupakan bentuk sikap empati yang ditemukan pada PPK berbasis budaya sekolah antar lain saling membantu dan menolong, memperhatikan orang lain saat berbicara. Sikap empati ditanamkan melalui pembiasaan keteladanan dan kegiatan spontan. Pengendalian diri, yang tampak pada pembiasaan PPK berbasis budaya sekolah ditemukan pada sikap kebiasaan antre siswa, ketertiban siswa ketika tidak ada guru. Sikap pengendalian diri ditanamkan melalui pembiasaan-pembiasaan yang telah dilakukan di sekolah.

Pada indikator empati diukur dengan 4 pilihan pernyataan dimana item pernyataan tersebut dikembangkan melalui pernyataan yang akan mengukur keterampilan empati di saat pembelajaran dan proses permainan tradisional sondah bahkan kemungkinan pada kehidupan sehari-hari, didapat peningkatan dari 72,5 % meningkat menjadi 86,2 % ini menunjukkan ada peningkatan dari awal pretest kemudian di berikan treatment dan terakhir dilakukan posttest untuk mengetahui adanya peningkatan indikator empati keterampilan sosial di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini, peserta didik mengalami peningkatan skor yang signifikan, peningkatan ini dapat dilihat dari indikator empati pada proses pembelajaran dan permainan

tradisional sondah. Peningkatan indikator empati dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penerapan permainan tradisional sondah. Perubahan indikator empati peserta didik sebelum dan sesudah melaksanakan permainan tradisional sondah berbasis metode sokratik.

4) Hasil Analisis Indikator Pengendalian Diri pada Keterampilan Sosial

Pengendalian diri memberi tekanan pada mengelola kondisi, impuls dan sumber daya diri sendiri, seperti: kendali diri, sifat dapat dipercaya, kewaspadaan, adaptibilitas dan inovasi. Pengendalian diri merupakan pengelolaan emosi yang berarti menangani perasaan agar perasaan dapat terungkap dengan tepat.. Mengendalikan diri adalah sifat yang harus dimiliki peserta didik. Menjaga emosi yang merisukan tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi, emosi yang berlebihan dapat mengoyak kestabilan peserta didik.

Pada indikator pengendalian diri diukur dengan 4 pilihan pernyataan dimana item pernyataan tersebut dikembangkan melalui pernyataan yang akan mengukur keterampilan pengendalian diri di saat pembelajaran dan proses permainan tradisional sondah bahkan kemungkinan pada kehidupan sehari-hari, didapat peningkatan dari 70 % meningkat menjadi 85 % ini menunjukkan ada peningkatan dari awal

pretest kemudian di berikan treatment dan terakhir dilakukan posttest untuk mengetahui adanya peningkatan indikator pengendalian diri keterampilan sosial di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini, peserta didik mengalami peningkatan skor yang signifikan, peningkatan ini dapat dilihat dari indikator pengendalian diri pada proses pembelajaran dan permainan tradisional sondah. Peningkatan indikator pengendalian diri dapat dilihat dari proses pembelajaran dan penerapan permainan tradisional sondah. Perubahan indikator empati peserta didik sebelum dan sesudah melaksanakan permainan tradisional sondah berbasisi metode sokratik.

5) Hasil Analisis pada Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan perilaku yang mendorong kesuksesan interaksi sosial yang memungkinkan individu bersosialisasi secara efektif Keterampilan sosial adalah perilaku yang mendukung untuk berinteraksi positif dengan masyarakat (Lynch & Simpson, 2010). Keterampilan sosial yang tinggi dapat membuat siswa mudah untuk diterima dalam lingkungan sosialnya. (Bremer & Smith, 2004) menyatakan individu memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih memungkinkan untuk diterima oleh teman sebaya. Jika keterampilan sosial siswa rendah, akan membuat siswa kurang mampu berinteraksi dengan orang lain. Karakteristik siswa dengan keterampilan sosial yang kurang

baik yaitu sering kali siswa tidak dapat mengadaptasikan perilakunya terhadap orang lain merupakan salah satu tindakan agresifnya (Geldard, 2001). Menurut (Hanurawan, 2010) keterampilan sosial merupakan salah satu cara menangani perilaku agresi. Menurut (Gresham, 2016) aspek-aspek keterampilan sosial pada anak terdiri dari (1) tanggungjawab, (2) kerjasama, (3) ketegasan, (4) empati, dan (5) pengendalian diri. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan pentingnya keterampilan sosial yang baik bagi siswa

Hasil analisis statistik *posttest* didapatkan rata-rata 85% ini menunjukkan adanya peningkatan dari hasil *pretest*. Secara keseluruhan hasil penelitian *pretest-posttest* keterampilan sosial siswa memiliki peningkatan sebesar 13 %. Hasil ini memberikan gambaran bahwa pendidikan karakter siswa dapat dikembangkan. Pada temuan penelitian lainnya, bahwa permainan tradisional pada permainan engklek dan petak umpet berpengaruh terhadap karakter anak usia dini di PAUD mulai dari karakter kejujuran, tanggung jawab, disiplin, mandiri, religius dan karakter gotong royong. Khusus pada keterampilan sosial peserta didik memiliki perubahan yang awalnya tidak adanya kerjasama, penegasan/ketegasan, empati, pengendalian diri setelah diberikan treatment peserta didik sudah saling bekerja

sama dan saling membantu teman jika teman membutuhkan bantuan (Srikandi, dkk. 2020). Sedangkan pada penelitian Septiadi & Fariyah, (2021. 82). menemukan bahwa karakter komunikasi muncul pada saat siswa mengajari teman lainnya yang tidak bisa memainkan suatu permainan. karakter ini muncul dikarenakan siswa tersebut sudah lama memainkan permainan tersebut

SIMPULAN

Melihat dari hasil yang telah ditemukan oleh peneliti dan merujuk kepada hipotesis penelitian yang diajukan, hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gununglipung Kota Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional sondah berbasis metode sokratik memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial siswa Sekolah Dasar. Keunggulan menggunakan permainan tradisional sondah sebagai sarana penanaman nilai keterampilan sosial ini anak aktif dalam mengikuti pembelajaran, tidak mudah bosan, dan sesuai dengan dunia anak usia. Sekolah Dasar yaitu senang bermain. Selain itu permainan tradisional sondah sebagai wahana bagi siswa untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak. Penggunaan permainan tradisional selain dapat meningkatkan keterampilan sosial yang memiliki dua indikator yang pertama kerjasama, anak mampu bekerjasama melalui

wahana bermain tanpa adanya rasa canggung terhadap temannya, siswa mampu mengelola pembagian tugas kepada timnya pada saat pembelajaran dan permainan dilaksanakan, siswa secara aktif dapat menolong. Indikator yang kedua yaitu penegasan, siswa mampu bersiap tegas/ketegasan pada setiap kekusutan dan bersikap tegas pada setiap peraturan yang telah disepakati, pada PPK berbasis budaya sekolah yang ditemukan adalah kecakapan siswa dalam berkomunikasi secara lancar, mampu mengenalkan diri. Sikap ketegasan ini ditanamkan melalui pembiasaan-pembiasaan upacara, cek kerapian, presentasi kelas. Indikator ke tiga yaitu empati, pada PPK berbasis budaya sekolah antar lain saling membantu dan menolong, memperhatikan orang lain saat berbicara. Sikap empati ditanamkan melalui pembiasaan keteladanan dan kegiatan spontan. *Pengendalian diri*, yang tampak pada pembiasaan. Indikator yang ke empat yaitu pada pembiasaan PPK berbasis budaya sekolah ditemukan pada sikap kebiasaan antre siswa, ketertiban siswa ketika tidak ada guru. Sikap pengendalian diri ditanamkan melalui pembiasaan-pembiasaan yang telah dilakukan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Cartledge, G. & Milburn, J. A. (1986). Teaching social skills to children (innovative

- approaches). 2nd edition. New York: Pergamon.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Enok Maryani, "Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa," Jurnal Penelitian, Vol. 9, No. 1, April 2019, hlm. 8.
- Fadli, R. (2015). Penggunaan Media S2DLS (Sony Sugema Digital Learning System) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada SMA Alfa Centauri Bandung. Bandung: repository.upi.edu
- Gresham, F.M. and Elliot, S.N. (1990) Social Skills Rating System. Circle Pines, MN: American Guidance Service.
- H. Martinis, Yamin. (2009). Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta : Gaung Persada.
- Isnawati. Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional engklek pada anak sekolah dasar, Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Iswinarti. (2010). Nilai-Nilai Terapeutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan. Fakultas Psikologi: Universitas Muhammadiyah Malang: Malang.
- Johnson, D.W. & Johnson, R.T. (2002). Meaningful Assessment. Boston: Allyn & Bacon.
- Kejuruan. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Khodijah, N. (2006). Psikologi Belajar. Palembang: IAIN Raden Fatah Press.
- Khusnul, B. (2020). Meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui metode sokratis materi statistika. Serang: P-ISSN: 2775-1570
- Kurniati, E. (2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(2), 124-142.
- Mulyani, S. (2013). 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Nur, L. (2017). Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Bandung : Rizqi press
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 187/

- KEMENDIKBUD. Tradisi. Pelestarian. Pedoman/ SR. 10/2014 tentang Pedoman pelestarian tradisi
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 187/ KEMENDIKBUD. Tradisi. Pelestarian. Pedoman/ SR. 10/2014 tentang Pedoman pelestarian tradisi
- Pidarta, M. (1990). Cara Belajar Mengajar di Universitas Negara Maju. Jakarta : Bumi Aksara.
- Pidarta, M. (1990). Cara Belajar Mengajar di Universitas Negara Maju. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rahmawati, A.(2009). Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Rusmana, N. (2020). Bimbingan dan konseling kelompok di sekolah. Bandung : Rizqi press
- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sumarto & Hetifa, (2003). Inovasi, Partisipasi, dan good good governance. Bandung : Yayasan obor Indonesia
- Syaodih, E. & Agustin, M. (2013). Penelitian Bidang Keilmuan: Penerapan Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak” untuk mengembangkan Nilai Karakter Anak. Bandung: UPI.
- Wahyuningsih, S. (2009). Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Yustiana, Yusi. R. (1999). Pengalaman Belajar Awal Yang Bermakna Bagi Anak Melalui Aktivitas Bermain. Tesis. Bandung: tidak diterbitkan.