

**ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK PENGEMBANGAN  
KETERAMPILAN PROSES SAINS ANAK DI DESA EKOWISATA PAMPANG  
GUNUNGKIDUL**

**Wahyuni Fajar Arum**  
Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan  
[Wahyuni.fajar@sttkd.ac.id](mailto:Wahyuni.fajar@sttkd.ac.id)

**Kartika Fajar Nieamah**  
Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan  
[Kartika.nieamah@gmail.com](mailto:Kartika.nieamah@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine (1) the influence of traditional game media on the science process skills of children tourist in Pampang Gunungkidul Yogyakarta ecotourism village and (2) the influence of traditional game media on the social skills of children tourist in the Pampang Gunungkidul Yogyakarta ecotourism village. Research type used in this study is Research and Development. The data collection methods in this study used test, observation, documentation and also interviews. The test methods used in this study pre-test and post test in the form of multiple choice. The conclusions of this study are 1) learning media in the form of traditional games have an influence on science process skills. This is based on the t test carried out on the pre-test and post test data which shows that the value of t table is 2.04841 while t arithmetic is -14.748. These result indicate that the value of t table > t arithmetic thus, it can be concluded that there is an influence on social skills. This can be seen from the results of the social skills observation which show that tourist who have high social skills have a frequency of 16 people while tourists children who have low social skills have a frequency of 14 people.*

*Keywords : Game, Traditional, Tourist, Social, Science*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh media permainan tradisional terhadap keterampilan proses sains wisatawan anak-anak di desa Ekowisata Pampang Gunungkidul Yogyakarta dan (2) pengaruh media permainan tradiosional terhadap keterampilan sosial wisatawan anak-anak di desa Ekowisata Pampang Gunungkidul Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Research & Development. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes, observasi, dokumentasi dan juga wawancara. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah pre-test dan post test dalam bentuk pilihan ganda. Kesimpulan pada penelitian ini adalah 1) media pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap keterampilan proses sains. Hal ini berdasar uji T yang dilakukan terhadap data nilai pretest dan post test yang menunjukkan bahwa nilai t table adalah 2.04841 sedangkan t hitung adalah -14.748. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai t tabel > t hitung sehingga bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap ketrampilan proses sains wisatawan anak-anak di desa Ekowisata Pampang, 2) media pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap keterampilan social. Hal ini terlihat dari hasil observasi keterampilan social yang menunjukkan bahwa wisatawan anak-anak yang memiliki keterampilan social tinggi memiliki frekuensi sebanyak 16 orang sedangkan untuk wisatawan anak-anak yang memiliki keterampilan social yang rendah memiliki frekuensi sebanyak 14 orang.

Kata kunci : Permainan, Tradisional, Wisatawan, Sosial, Sains

## PENDAHULUAN

Yogyakarta merupakan salah satu Daerah Istimewa di Indonesia yang terkenal sebagai salah satu tempat yang memiliki berbagai macam objek wisata baik itu berupa wisata budaya, wisata pantai, wisata alam, dan wisata minat khusus. Yogyakarta juga memiliki banyak desa wisata yang masing-masing desa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Desa wisata mulai bermunculan semenjak tahun 2008 dimana setelah diluncurkannya program PNPM Mandiri Kepariwisata oleh pemerintah. Desa wisata diciptakan sebagai salah satu alternatif wisata bagi masyarakat yang menginginkan wisata dalam bentuk berbeda (Yulianto, 2019). Salah satu desa wisata tersebut adalah desa Pampang.

Desa Pampang adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Pampang Kabupaten Gunung Kidul. Desa Pampang merupakan salah satu desa di Gunung Kidul yang dikenal dengan pengrajin perak yang bermukim di daerah tersebut serta produksi perak dengan berbagai macam bentuk. Selain dikenal dengan kerajinan peraknya desa Pampang juga dikenal sebagai desa Ekowisata. Wisata ekowisata Pampang yang sering dikunjungi oleh wisatawan adalah sungai Bendowo, konservasi burung dan agrowisata.

Wisata alam seperti di desa Ekowisata Pampang sangat tergantung terhadap kondisi alam. Sehingga hal ini akan mempersulit pendapatan masyarakat ketika alam sedang tidak bersahabat seperti ketika kemarau terjadi. Kemarau akan mengakibatkan penurunan beberapa fungsi tempat wisata di Pampang seperti keringnya tempat konservasi burung, agrowisata, dan sungai Bendowo. Hal ini tentu saja akan menyebabkan kerugian materi untuk masyarakat yang menaruh pencahariannya lewat pariwisata.

Berdasarkan faktor alam ini maka masyarakat desa Ekowisata Pampang berusaha untuk menggali potensi objek wisata lain yang ada. Maka dibangunlah kampung kuliner, wisata herbal serta wisata edukasi

yang tujuannya adalah bisa menambah pencaharian masyarakat ketika kemarau berlangsung.

Wisata edukasi di desa Pampang dibangun di taman baca yang memang diperuntukkan untuk masyarakat atau wisatawan yang ada di desa Pampang untuk bebas membaca buku. Wisata edukasi dilengkapi dengan adanya mainan-mainan tradisional yang terbuat dari kayu yang bisa digunakan oleh wisatawan terutama anak-anak untuk bebas bermain di tempat ini. Mainan tradisional yang disajikan di tempat ini meliputi egrang, otok-otok, dan juga puzzle yang semuanya dibuat dengan memanfaatkan kearifan lokal yang ada di desa Pampang yaitu kayu.

## TINJAUAN LITERATUR

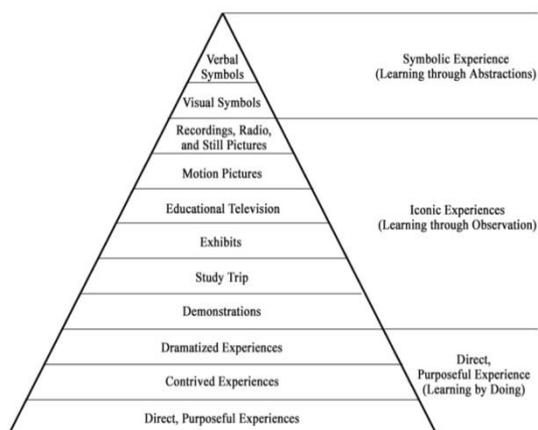
### Media Pembelajaran

Menurut Heinich (1996) media merupakan suatu kata yang berasal dari latin yang artinya medium yang secara harafiah berarti perantara yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Media biasanya dicontohkan dalam bentuk film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan juga instruktur. Media-media tersebut bisa dimasukkan sebagai media pembelajaran apabila membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawanya. Berdasarkan dari hal ini media pembelajaran disimpulkan bahwa media memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting dari media pembelajaran adalah informasi yang bisa didapatkan dari media tersebut.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah alat bantu yang digunakan pengajar untuk menjelaskan suatu pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah dalam bentuk visual yaitu berupa sarana yang bisa memberikan pengalaman visual kepada peserta didik. Pada pertengahan abad ke 20 kemudian alat bantu ini berubah menjadi

audio visual. Klasifikasi media pembelajaran ini dikenal dengan nama kerucut pengalaman dari Edgar Dale yang dianut secara luas untuk menentukan alat bantu yang paling sesuai digunakan dalam suatu proses pembelajaran (Susilana, 2008).



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale  
Sumber : Lee, S. J., & Reeves, T. C. ,2017

### Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa Indonesia yang tersebar di seluruh wilayah Nusantara tetapi secara berangsur-angsur dengan adanya kemajuan teknologi mulai mengalami kepunahan. Hal ini terutama terjadi bagi masyarakat yang tinggal di perkotaan, bahkan beberapa di antaranya sudah tidak ada yang menganali berbagai macam permainan tradisional.

Menurut Santrock (1995) permainan merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama. Sedangkan permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah (Kurniati, 2016).

Permainan adalah suatu aktivitas yang dinilai memiliki suatu nilai praktis yang artinya permainan bisa digunakan sebagai suatu media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu. Menurut Suyanti (2010) mainan mempunyai beberapa manfaat antara lain untuk: (1) mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak-anak, (b) memenuhi kebutuhan

emosional anak-anak, (c) mengembangkan kreatifitas dan kemampuan yang dimiliki oleh anak-anak, dan (d) membantu proses sosialisasi anak-anak dengan yang lain. Berdasarkan hal ini bisa disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu media yang berfungsi untuk mengembangkan aspek motorik, kognitif, afektif, bahasa serta sosial (Seriati, 2012).

### Keterampilan Proses Sains

Keterampilan proses sains merupakan keseluruhan keterampilan yang terarah baik secara kogniti dan psikomotorik untuk mengembangkan konsep yang sudah ada. Hasil belajar dan keterampilan sains yang maksimal dapat diperoleh dengan melakukan analisa terhadap hasil belajar dan keterampilan sains itu sendiri (Marjan, 2014).

### Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah sehingga mampu untuk beradaptasi dengan masyarakat di sekitarnya. Selain itu keterampilan sosial didefinisikan sebagai kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara khusus yang bisa diterima oleh lingkungan (Cartledge, 1995).

### METODE, DATA, DAN ANALISIS

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Research & Development. Metode research and development merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang dalam penelitian ini adalah berupa mainan tradisional dan menguji keaktifan produk yang telah dibuat (Sugiyono dalam Haryati, 2012). Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes, observasi, dokumentasi dan juga wawancara. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah pre-test dan post test dalam bentuk pilihan ganda.

Metode observasi dilakukan untuk mengetahui keterampilan sosial yang dimiliki oleh peserta didik. Observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung sedangkan wawancara dilakukan kepada peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan diakhiri dengan pembuatan laporan. Proses perencanaan dilakukan untuk menentukan sampel penelitian dan juga instrumen penelitian yang akan digunakan ketika proses penilaian berlangsung. Evaluasi pada proses penelitian ini dilakukan dengan mengolah dan menganalisis data hasil dari tes, observasi, dan juga wawancara. Penyusunan laporan dilakukan dengan diakhir penelitian setelah semua data terkumpul dan diolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di desa Ekowisata Pampang yang berada di Kecamatan Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak Sekolah Dasar yang ada di desa Ekowisata Pampang. Teknik sampling yang dipakai pada penelitian ini adalah purposive sampling area dengan jumlah sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah wisatawan anak-anak dari Sekolah Dasar yang ada di desa Ekowisata Pampang sebanyak 30 orang.

Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan sosial dan proses sains yang dimiliki oleh anak-anak.



Gambar 1. Permainan otok-otok  
Sumber : <https://www.tokopedia.com>

Otok-otok merupakan suatu permainan yang dibuat dari bambu dan disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan suara khas yang berbunyi "otok-otok". Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang pernah marak di tahun 1990-an.



Gambar 2. Permainan Egrang  
Sumber : <https://www.tokopedia.com/>

Permainan egrang merupakan jenis permainan yang sekaligus bisa digunakan untuk olahraga. Egrang memiliki berbagai bentuk yang berbeda-beda, ada egrang yang terbuat dari bambu dan ada juga egrang yang dibuat dengan memanfaatkan batok kelapa yang dihubungkan dengan menggunakan tali seperti pada penelitian ini. Mirip dengan permainan otok-otok, permainan egrang juga merupakan salah satu permainan tradisional yang berkembang dan cukup populer di tahun 1900-an. Ada yang memanfaatkan egrang sebagai permainan tradisional dan ada juga yang memanfaatkannya sebagai alat untuk olahraga tradisional.



Gambar 3. Permainan Puzzle Kayu  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019

Puzzle adalah salah satu jenis permainan yang sering dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini pembuatan puzzle dilakukan dengan memanfaatkan kearifan lokal alam yaitu kayu.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk 5 soal pilihan ganda yang berisikan pertanyaan berkaitan dengan materis sederhana tentang tata surya dan anggota tubuh manusia. Metode tes ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan proses sains pada wisatawan anak-anak yang datang ke desa Ekowisata Pampang.

Hasil pre-test dan post-test bisa dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Pre-test dan Pos-test**

Deskripsi data	Hasil test
Rerata nilai pre-test	32.67
Rerata nilai post-test	72.67
Rerata peningkatan nilai	40

Sumber : Analisis Peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 1 bisa dilihat bahwa ada kenaikan signifikan terhadap nilai test dari anak-anak tersebut sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle. Sebelum pelaksanaan pembelajaran nilai rata-rata diperoleh nilai 32.67 sedangkan setelah pemberian pembelajaran sains melalui permainan rata-rata nilainya diperoleh 72.67 Sedangkan hasil uji t dari pelaksanaan pre-test dan post test bisa dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Uji T nilai pre-test dan post-test**

t	df	Sig. (2-tailed)
-14.748	29	.000

Sumber : Analisis Peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 2 bisa dilihat bahwa nilai sig. 0.000 < 0.05 sehingga bisa disimpulkan bahwa ada hubungan antara variabel pretest dan variabel pada posttest. Nilai t table adalah 2.04841 sedangkan t hitung adalah -14.748. Hasil ini menunjukkan

bahwa nilai t tabel > t hitung sehingga bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap ketrampilan proses sains wisatawan anak-anak di desa Ekowisata Pampang.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sintia (2018) tentang penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media permainan untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada siswa. Hasil penelitian menjelaskan bahwa dengan penerapan model pembelajaran berbantuan permainan dapat meningkatkan keterampilan proses sains baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Observasi dilakukan kepada wisatawan anak-anak ketika mereka sedang melakukan permainan otok-otok, egrang, dan juga puzzle kayu. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan social yang dimiliki oleh wisatawan anak-anak tersebut.

Keterampilan sosial yang diobservasi di sini meliputi kerajinan, ketaatan, kerja sama, tenggang rasa, keberanian ketika proses pembelajaran berlangsung. Data hasil observasi dari keterampilan social wisatawan anak-anak di desa Ekowisata Pampang bisa dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Deskripsi data Keterampilan Sosial**

Keterampilan Sosial	Data	
	Frekuensi	Prosentase (%)
Tinggi	16	53.33
Rendah	14	46.67
Jumlah	30	100

Sumber : Analisis Peneliti, 2019

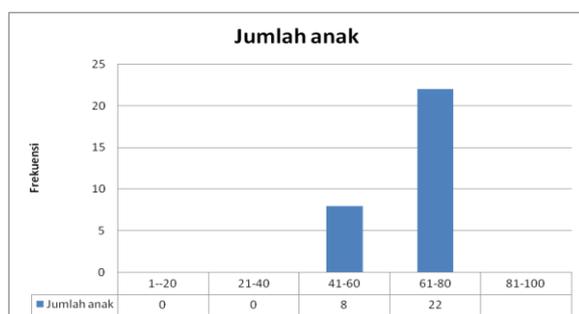
Tabel 3 menunjukkan bahwa wisatawan anak-anak yang memiliki keterampilan social tinggi memiliki frekuensi sebanyak 16 orang sedangkan untuk wisatawan anak-anak yang memiliki keterampilan social yang rendah memiliki frekuensi sebanyak 14 orang.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial**

Data		
Nilai Interval	Frekuensi	Frek. Relatif (%)
1-20	0	0
21-40	0	0
41-60	0	0
61-80	8	26,67
81-100	22	73,33

Sumber : Analisis Peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 4 terlihat bawah hasil observasi dari keterampilan social wisatawan anak-anak untuk nilai interval 61-80 sebanyak 8 orang, sedangkan untuk nilai interval 81-100 sebanyak 22 orang. Hal ini juga bisa dilihat pada histogram distribusi frekuensi pada gambar 4.



Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial

Sumber : Analisis Peneliti, 2019

Berdasarkan hasil observasi dan data yang ditampilkan pada tabel 3 dan 4 bisa terlihat bahwa proses pemanfaatan mainan-mainan tradisional memiliki pengaruh yang besar terhadap keterampilan proses sains dan juga keterampilan social yang dimiliki oleh wisatawan anak-anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriyani (2016) tentang penggunaan media pembelajaran dalam bentuk game untuk mengetahui keterampilan sosial anak. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk game membuat anak memiliki keterampilan social yang tinggi baik salam kedisiplinan dan ketaatan terhadap pengajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian, dan data penelitian maka bisa disimpulkan bahwa: 1) media pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap keterampilan proses sains. Hal ini berdasarkan uji T yang dilakukan terhadap data nilai pretest dan post test yang menunjukkan bahwa nilai t table adalah 2.04841 sedangkan t hitung adalah -14.748. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai t tabel > t hitung sehingga bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap ketrampilan proses sains wisatawan anak-anak di desa Ekowisata Pampang, 2) media pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap keterampilan social. Hal ini terlihat dari hasil observasi keterampilan social yang menunjukkan bahwa wisatawan anak-anak yang memiliki keterampilan social tinggi memiliki frekuensi sebanyak 16 orang sedangkan untuk wisatawan anak-anak yang memiliki keterampilan social yang rendah memiliki frekuensi sebanyak 14 orang.

## SARAN

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap wisatawan anak-anak maupun pendamping menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional menyebabkan anak-anak lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena kondisi pembelajaran menjadi lebih santai dan nyaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, A., Maryanto, A., & Nurohman, S. (2016). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Smp Effects Of Cooperative Learning Model Make A Match Type Of Learning Against Sciencesocial Skills And Outcomes

- Cognitive Student Junior High School. *Pend. Ilmu Pengetahuan Alam-SI*, 5(9), 1-7.
- Cartledge, G., & Milburn, J. F. (1995). *Teaching social skills to children and youth: Innovative approaches*. Allyn & Bacon.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Heinich, R. (1996). *Instructional media and technologies for learning*. Simon & Schuster Books For Young Readers.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2017). Edgar Dale And The Cone Of Experience. *Foundations of Learning and Instructional Design Technology*.
- Marjan, J., Arnyana, I. B. P., Si, M., Setiawan, I. G. A. N., & Si, M. (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA. Mu allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Santrock, J. W. (1995). *Life-span Development Jilid 1 Edisi V*. Jakarta: Erlangga.
- Seriati, N. N., & Hayati, N. (2012). Permainan tradisional jawa gerak dan lagu untuk menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini. *Naskah Publikasi*.
- Sintia, R., Fakhiriyah, F., & Masfuah, S. (2018). Penerapan Model Direct Instruction Berbantuan Permainan Papa Saya Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(1).
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Suyanti, R. D. (2010). Strategi pembelajaran kimia. Yogyakarta: Graha Ilmu, 46.
- Yulianto, A. (2019). EVALUASI USABILITY PENGEMBANGAN WEBSITE DESA WISATA BEJIHARJO GUNUNG KIDUL YOGYAKARTA. *Journal of Tourism and Economic*, 2(2).

Website:

<https://www.tokopedia.com/miniaturgitar/mainan-otok-otok-bambu> diakses tanggal 2 Februari 2020 jam 17.20

<https://www.tokopedia.com/omahtempurung/egrang-batok-kelapa> diakses tanggal 2 Februari 2020 jam 17.30