Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar
E-ISSN: 2614-4417
Volume I, Nomor 1, Oktober 2017

PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK SD

Afakhrul Masub Bakhtiar[1], Arya Setya Nugroho[2]
[1),2)] Program Studi S1 PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik
afakh@umg.ac.id

Abstrak

Civilizing traditional game local wisdom through the younger generation, and patenting intellectual property is the long-term goal that the researcher wants to realize. Traditional games which are one of the nation's intellectual property, contain very conditions for the meaning of life. In specific targets, researchers want to improve the social skills and kinesthetic intelligence of elementary school children through traditional "Egrang" games. With the adoption of the traditional "Egrang" game in learning, it will automatically introduce and cultivate local wisdom in elementary school children. To achieve the target of increasing social skills and kinesthetic intelligence of elementary school children through the traditional game "Egrang", researchers conducted classroom action research collaborating with Slempit 1 Elementary School teachers, Kedamean, Gresik. This study uses cycle stages in Classroom Action Research, with each cycle having the stages: (1) planning; (2) implementation; (3) observation; and (4) reflection. This research was carried out at Slempit 1 State Primary School, Kedamean District, Gresik Regency, East Java Province. Data collection techniques were carried out by observation, questionnaire, and interview techniques. Data analysis techniques used qualitative and quantitative descriptive. The results of this study are traditional games of Egrang can improve social skills and kinesthetic intelligence of elementary school children.

Keywords: stilts, social skills, kinesthetic intelligence.

PENDAHULUAN

Kedatangan permainan modern tampaknya tidak bisa dibendung lagi. Beragam permainan modern seperti; game watch, beyblade, dan play station, sudah "menguasai" anak-anak perkotaan dan perdesaan. Akibatnya anak-anak zaman sekarang tidak lagi mengenal permainan tradisional yang pernah populer pada zamannya. Anak secara kodrati merupakan makhluk sosial. Namun dalam perkembangannya identitas "sosial" pada era sekarang mulai memudar. Hal ini terlihat dari pola hidup anak, dimana ketergantungan pada teknologi sangatlah tinggi. Seperti yang diungkap oleh Achroni (2012), dan (Pratiwi et al., 2010) mengatakan bahwa pola hidup anak di era sekarang ini sangatlah berbeda. Pola hidup masa kini selalu disibukkan dengan kegiatannya masing-masing. Bermain handphone dan internet menjadi suatu kebiasaan sehari-hari, yang apabila tidak dibatasi dalam penggunaanya maka dapat mempengaruhi kehidupan sosial anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah, menunjukkan bahwa kecenderungan anak melakukan perilaku yang kurang baik salah satunya disebabkan oleh kegemaran anak bermain game online yang terdapat dalam handphone. Game tersebut menyebabkan anak terisolasi dari pergaulannya yang berimbas keterampilan sosial anak yang rendah.

Pola 2 keterampilan sosial melalui permainan modern tidak bisa

E-ISSN: 2614-4417
Volume I, Nomor 1, Oktober 2017

mengekspresikan hubungan sosial dua arah. Oleh sebab itu pentingnya permainan tradisional diterapkan dalam model pembelajaran adalah sebagai sarana untuk melatih dan meningkatkan keterampilan sosial anak. Permainan tradisional menitikberatkan pada hubungan dua arah atau lebih, kerjasama, empati dan tanggung jawab. Bermain tradisional memberikan anak untuk mendapatkan berbagai pengalaman belajar, seperti mengalah, dapat memahami teman lain, belajar bersikap demokratis, dan belajar bersosialisasi. Sifat-sifat baik dapat diperoleh dari permainan yang bersifat tradisional karena munculnya interaksi anak dengan teman bermainnya. Munculnya interaksi sosial anak melalui permainan tradisional dapat memberikan bekal bagi anak untuk kehidupannya kelak. Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai budaya tertentu, serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan halhal penting yang nantinya sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti melatih cakap hitung-menghitung, melatih kecakapan berpikir, melatih keberanian, melatih bersikap jujur, sportif, dan sebagainya (Dodi Priyatmo Silondae, 2013) dan (Tashadi, 1993).

Permainan "Egrang" salah satu permainan tradisional yang di dalamnya mengadung syarat akan makna kehidupan. Egrang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kecerdasan kinestetik anak, karena mengandung nilainilai pendidikan, meliputi: kejujuran, sportif, tanggung jawab, keberanian, keseimbangan, kekuatan, konsentrasi, kepedulian, kepercayaan, kerja sama dan kerelaan. Egrang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Dulu egrang sangat populer di lingkungan masyarakat perdesaan, juga perkotaan. Banyak anak memainkan egrang, sebagai sarana untuk bersantai, mengasah kreativitas, dan menjalin pertemanan. Permainan egrang sudah dikenal sebelum kemerdekaan 1945. Sebagai bukti, entri egrang sudah terekam di dalam Baoesastra Jawa karangan Poerwadarminta. Buku itu diterbitkan pada 1939, beberapa tahun sebelum diproklamasikannya kemerdekaan Indonesia. Di situ disebutkan kata egrang-egrangan, diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan egrang.

Berangkat dari kenyataan di atas, maka pilihan peneliti adalah menggunakan permainan tradisional Egrang sebagai langkah nyata untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kecerdasan kinestetik anak. Peneliti terdorong untuk mengungkapkan peningkatan keterampilan sosial dan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional Egrang pada anak kelas V SDN 1 Slempit, Kecamatan Kedamean, Kabupaten Gresik. Berdasarkan hasil observasi peneliti, SDN 1 Slempit dipilih karena tergolong sekolah yang masuk wilayah desa percontohan di wilayah Gresik selatan. Dengan masyarakatnya yang tergolong mampu atau sukses, akan sangat mudah ditiru oleh daerah lain. Tentu peneliti tidak bisa mengubah pola pikir dan laku masyarakat secara luas. Namun peneliti mempunyai optimisme melalui dunia "anak" dan "pendidikan". Pola pembudayaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kecerdasan kinestetik anak akan terlatih, terasah, dan bisa dikembangkan. Dengan permainan tradisional egrang ini dirasa sangat realistis, karena permainan sangat akrab dengan anak di desa. Secara umum penelitian tentang permainan tradisional "Egrang" ini dirasa sangat penting karena permainan-permainan tradisional Indonesia sudah banyak ditinggalkan generasi muda. https://pgsd.fip.unesa.ac.id/.

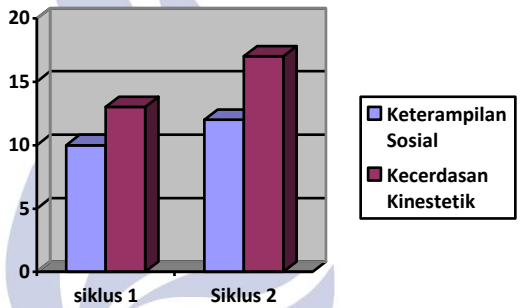
METODE

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Penelitian ini menggunakan tahapan siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dirancang dengan tahapan siklus PTK. Setiap siklus mempunyai empat tahapan, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. Data hasil penelitian setiap siklus dianalisis secara kuantitatif yaitu dengan cara mencari nilai rerata setiap akhir siklus. Teknik analisis data adalah prosedur atau langkah-langkah yang digunakan seorang peneliti untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sebagai sesuatu yang harus dilalui sebelum mengambil kesimpulan. Dalam menganalisis data ini dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya, sebagai berikut; 1. Reduksi data Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data 'kasar' yang muncul dari catatancatatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung; 2. Penyajian data Penyajian adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan; 3. Penarikan data Kegiatan analisis adalah manarik kesimpulan dan verifikasi. Dari pengumpulan data, seorang penganalisis mulai mencari arti-arti, pola-pola, alur sebab akibat, proposisi dan sebagainya. Penarikan kesimpulan adalah sebagian dari satu konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verfikasi tersebut bisa sesingkat pemikiran kembali yang melintas dipikiran; 4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi Peneliti mulai mencari arti permainan dan sosialisasi, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proporsi. Peneliti akan menangani kesimpulan dengan terbuka, skeptis, tetapi kesimpulan sudah disiapkan dan hasil menjadi lebih rinci dan jelas. Hasil akhir kesimpulan tergantung dari kecakapan peneliti, penyimpanan data, metode pencarian ulang dan bergantung besarnya kumpulan catatan data di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian diketahui terjadi peningkatan keterampilan sosial dan kecerdasan anak sekolah dasar. Secara runtut nilainya tergambar pada grafik di bawah ini.



Grafik 1. Hasil Nilai Keterampilan Sosial dan Kecerdasan Kinestetik Siklus 1 dan 2

Dari grafik di atas menunjukkan peningkatan signifikan pada kecerdasan kinestetik anak. Anak sangat mudah mengembangkan kecerdasan kinestetiknya karena masa anak menjadi masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Majorsy, Kinasih, Andriani, & Lisa, 2013), yang menyatakan bahwa keterampilan social dapat mengasah keterampilan lain, termasuk kecerdasan kinestetik pada anak-anak. Permainan egrang dapat melatih otot-otot gerak untuk keseimbangan pada anak. Anak akan dengan mudah melatih kesimbangan diri dalam berjalan menggunakan egrang. Dengan kemampuan demikian, anak akan dilatih mengkoordinasi sensori gerak tubuhnya. Secara simultan dengan keterlibatkan teman-temannya dalam bermain egrang secara bersama akan menumbuhkan rasa

solidaritas social. Rasa solidaritas social dapat dibangun dengan pola bermain bersama dengan nuasa alam, dengan alat bantu tradisional termasuk egrang (Srisawasdi & Panjaburee, 2014). Dalam era milenal diperlukan terobasan baru untuk meningkatkan keterampilan social dan kecerdasan kinestetik anak. Salah satu langkah nyata ialah dengan pembudayaan permainan tradisional egrang pada anak sekolah dasar. Berangkat dari hasil penelitian tentang egrang, keterampilan social dan kecerdasan kinestetik dapat dilatihkan.

Penulisan Daftar Pustaka

Daftar Pustaka merupakan daftar karya tulis yang dibaca penulis dalam mempersiapkan artikelnya dan kemudian digunakan sebagai acuan. Dalam artikel ilmiah, Daftar Pustaka harus ada sebagai pelengkap acuan dan petunjuk sumber acuan. Penulisan DaftarPustaka mengikuti aturan dalam Buku Pedoman ini.

Ucapan Terima Kasih

Secara khusus, ucapan terima kasih kepada Belmawa Kemaristek Dikti yang telah memberikan dukungan pendanaan dalam skema penelitian atau pengabdian sejak tahun 2017 sampai sekarang.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian. Permaianan tradisional egrang yang ada di Indonesia merupakan warisan budaya yang patut dilestarikan dan kembangkan. Nilai-nilai kearifan terkandung mampu meningkatkan keterampilan social dan kecerdasan kinestetik pada anak-anak.

Saran

Upaya meningkatkan keterampilan sosial dan kecerdasan kinestetik anak dapat dikembangkan dengan permainan tradisional egrang.

Penulisan Daftar Pustaka

Majorsy, U., Kinasih, A. D., Andriani, I., & Lisa, W. 2013. Hubungan antara keterampilan sosial dan kecanduan situs jejaring sosial pada masa dewasa awal. *Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil*. https://doi.org/1858-2559

Srisawasdi, N., & Panjaburee, P. 2014. Technology-enhanced Learning in Science, Technology, and Mathematics Education: Results on Supporting Student Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *116*, 946–950. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.325

UNESA
Universitas Negeri Surabaya