



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK TERHADAP  
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK  
(Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Anak SDN Kebedilan Kota Serang)**

**Budhi Tristyanto**  
**Universitas Pendidikan Indonesia**

**INFORMASI ARTIKEL**

**ABSTRAK**

*Dikirim : 11 Januari 2019  
Revisi pertama : 24 Januari 2019  
Diterima : 26 Januari 2019  
Tersedia online : 31 Januari 2019*

*Kata Kunci : Permainan Tradisional  
Engklek, Perkembangan Sosial*

*Email : [budhi\\_tristyanto@upi.edu](mailto:budhi_tristyanto@upi.edu)*

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen dengan Non-equivalent Control Group Design. Dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak kelas II dan III SD Kebedilan Kota Serang. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan dari hasil pengamatan sikap anak, diperoleh nilai akhir rata-rata perkembangan sosial pada kelas eksperimen 32,3 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 29,35. Kemudian pada uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,024, karena  $0,024 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Selanjutnya rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen bernilai 0,4578, sedangkan rata-rata nilai N-Gain kelas kontrol bernilai 0,3398. Maka terdapat peningkatan dan perbedaan perkembangan sosial anak pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan permainan tradisional engklek dengan perkembangan sosial anak pada kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional.*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Kemajuan teknologi di zaman canggih ini yang semakin pesat ternyata sangat mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak-anak pada saat ini lebih sering bermain permainan yang modern atau permainan digital seperti *gadget, games online, video game, playstation (PS)*, dan permainan modern lainnya dibandingkan dengan permainan tradisional. Permainan modern tidak salah untuk diperkenalkan atau dimainkan oleh anak tetapi hanya saja waktu yang diperlukan untuk bermain permainan modern tersebut kadang membuat anak bisa lupa waktu dan kurangnya interaksi sosial dengan yang lainnya. Serta untuk sekarang jarang sekali ditemukan anak-anak melakukan permainan tradisional dan yang di khawatirkan jangan sampai anak yang nantinya akan menjadi penerus bangsa melupakan kebudayaan negaranya sendiri, salah satunya adalah permainan tradisional. Untuk memainkan permainan tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada alat tersebut biasanya ada disekitar anak saat bermain dan juga mudah didapatkan.

*Students learn by doing and experiencing with interactive practices* (Sukran Ucus, 2015, hlm. 402). Usia dini merupakan momen tumbuh kembang yang sangat penting bagi anak. Selain bagian otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, usia dini juga sering disebut sebagai masa (*golden age*) atau masa keemasan yaitu masa di mana semua stimulasi dan rangsangan mengambil segenap peran penting pada aspek perkembangan bagi pertumbuhan anak selanjutnya (Wibowo, 2013, hlm. 25). Beberapa aspek perkembangan anak yaitu perkembangan kognitif, sosio-emosional, motorik, bahasa, agama, dan moral.

Salah satu aspek yang tidak kalah penting adalah aspek perkembangan sosial karena secara fitrah manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial, walaupun ketika lahir anak belum bersifat sosial, maka anak perlu diajarkan aturan-aturan, disiplin untuk belajar menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok yang ada dan cara untuk anak usia dini atau anak prasekolah biasanya mengembangkan aktivitas sosial bersama temannya dengan cara bermain yaitu menggunakan permainan baik dengan media ataupun tanpa media.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan sosialisasi tiap anak dalam lingkungan belajar?
2. Apakah kemampuan guru dalam memberikan materi sudah bisa membawa suasana yang aktif serta menyenangkan dalam proses pembelajaran?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran secara global mengenai:

1. Mengetahui sejauhmana kemampuan sosial anak dengan membuat pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
2. Proses pembelajaran aktif dan kreatif diharapkan bisa membuat siswa lebih bisa beradaptasi dalam lingkungan .

### **Luaran penelitian**

Target dari penelitian ini adalah memasuka unsur permainan tradisional untuk anak dapat berkaitan dengan keterampilan sosialnya. Oleh karena itu Ki Hajar Dewantara memberi perhatian yang lebih pada permainan anak yang hubungannya dengan pendidikan nasional, ia berpendapat bahwa permainan sangat sesuai dengan kondisi jiwa anak guna memenuhi imajinasi dan aktivitas anak untuk bergerak, maka permainan dianggap amat penting sekali untuk pendidikan (Suyadi dan Ulfah, 2013, hlm. 144).

Jadi permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Permainan memiliki sifat-sifat yang menyeluruh sehingga permainan yang ada di suatu daerah mungkin juga ada di daerah lainnya, hal ini berarti bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan di daerah lainnya oleh anak-anak. Pada umumnya, permainan tradisional di setiap daerah memiliki cara yang khas dalam permainannya.

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **Permainan Tradisional**

Adapun permasalahan sosial dari hasil observasi yang dilakukan di SDN Kebedilan Kota Serang, diantaranya permainan adalah kegiatan yang menyenangkan untuk anak karena pada permainan terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang salah satunya adalah perkembangan sosial. Di dalam suatu permainan anak-anak akan bertemu dengan temannya, dalam pertemuan tersebut anak berinteraksi dan berbicara dengan yang teman-temannya. Selama pertemuan dan interaksi ini, anak-anak akan mempraktikkan peran-peran yang mereka akan melaksanakan ketika dalam kehidupan masa depannya. Strategi untuk mengembangkan keterampilan sosial anak bisa menggunakan permainan yaitu dengan permainan tradisional engklek.

Permainan tradisional merupakan hasil penggalan dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana.

Permainan tradisional hakikatnya ialah warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya dan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya. Terdapat bentuk pada permainan tradisional yang sifatnya bertanding (*games*) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan aspek rekreatif untuk mengisi waktu kosong atau luang. Permainan-permainan seperti itu ada yang berlaku khusus dilakukan untuk anak perempuan, ada pula yang berlaku khusus bagi anak laki-laki, dan ada pula yang berlaku untuk keduanya, coraknya sesuai dari permainan itu sendiri. Pengelompokkan jenis permainan yang bersifat *games* ada yang tunggal yaitu satu lawan satu, ada yang satu lawan kelompok, ada yang kelompok lawan kelompok, ada yang perindividu dalam satu kelompok, ada pula yang dilakukan secara bersama-sama dalam satu kelompok (Ismail, 2012, hlm. 101-102).

Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat

(Sukirman D, 2008:19). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

### **Permainan Tradisional dan Perkembangannya**

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (local wisdom) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang tidak mengenal dan menghayati nilai-nilai yang diangkat dari keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak adalah Anjang-anjangan, Sonlah, Congkak, Orayorayan, Tetemute, dan Sepdur”.

*The practical sessions were designed to provide students with the opportunity to learn new skills, to explore with these new skills and to apply them* (Ellen Yates and Emma Twigg, 2017, hlm 56). Pembelajaran dirancang untuk memberi siswa kesempatan untuk mempelajari keterampilan baru, untuk mengeksplorasi dengan keterampilan baru ini dan menerapkannya. Permainan tradisional tersebut akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak. Yaitu keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

### **Permainan Tradisional yang Edukatif**

*Teachers are required to design attractive media and to implement it in their teaching not only in the classroom* (Rian Vebrianto dan Kamisah Osman, 2011, hlm. 347). Dari penelitian yang dilakukan para ilmuwan, diperoleh bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak dalam hidupnya. Tujuan Permainan Edukatif sebenarnya untuk mengembangkan konsep diri (self concept), untuk mengembangkan kreativitas, untuk mengembangkan komunikasi, untuk mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek sosial, mengembangkan aspek emosi atau kepribadian, mengembangkan aspek kognitif, mengasah ketajaman pengindraan, mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Permainan edukatif itu dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

### **Permainan Tradisional Engklek dan Sejarahnya**

Permainan tradisional engklek yang juga disebut dengan *sunda manda* ini diyakini mempunyai nama asli 'Zondag Maandag' yang merupakan bahasa Belanda. Jadi berdasar sejarahnya memang permainan tradisional engklek ini masuk ke Indonesia melalui Belanda yang pada masa lalu menjajah Indonesia. Diyakini pada masa penjajahan inilah permainan tradisional *engklek* dibawa masuk ke Indonesia oleh Belanda.

Memang sampai dengan saat ini tidak ada bukti sejarah yang otentik yang dapat menyimpulkan mengenai sejarah permainan tradisional engklek. Namun permainan tradisional engklek ini sudah sangat populer di kalangan anak perempuan di Eropa pada masa perang dunia. Sedangkan di Indonesia pada masa penjajahan Belanda banyak dijumpai anak-anak perempuan Belanda bermain permainan tradisional engklek ini. Memang permainan ini lebih banyak dimainkan oleh anak perempuan, walaupun ternyata kemudian anak-anak lelaki pun banyak yang turut bermain permainan tradisional engklek.

Setelah Indonesia merdeka dari penjajahan, permainan tradisional engklek tetap bertahan di Indonesia dan menjadi semakin dikenal oleh anak-anak kecil di Indonesia. Begitupun dalam hal penyebarannya, semakin lama permainan tradisional engklek semakin populer dan menyebar ke seluruh pelosok negeri ini. Hingga akhirnya bisa dibayangkan tidak ada anak kecil yang tidak tahu permainan tradisional engklek.

Permainan engklek sangat baik untuk pertumbuhan anak. Anak menjadi sehat karena dalam bermain harus selalu aktif bergerak. Juga dapat mengasah kejelian saat melempar batu dan belajar menjaga keseimbangan saat melompat. Sosialisasi dengan kawan saat bermain juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan keceriaan.

### **Perkembangan Sosial Anak**

Perkembangan sosial anak adalah kemampuan anak dalam bekerja sama dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Misalnya, ia mampu memberi perhatian terhadap penjelasan guru di sekolah, atau mampu berganti aktivitas dari yang satu ke yang lain secara mudah.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan proses perkembangan emosi maupun perkembangan sosial anak berjalan dengan sehat dan baik. Pada prinsipnya, membangun keterampilan emosi sosial adalah mengajari si Kecil untuk dapat memahami dan mengontrol emosinya, termasuk saat ia menghadapi konflik. Keterampilan ini akan sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter dirinya, dan bermanfaat hingga saat ia dewasa.

*Prioritize children's interests and needs, enables kids to express their own preferences, freely and originally* (Belma Tuğrula, 2014, hlm. 3100). Memprioritaskan minat dan kebutuhan siswa, memungkinkan siswa untuk mengekspresikan mereka sendiri.

Ada beberapa hal yang menandakan perkembangan emosi sosial si Kecil berlangsung dengan sehat, yaitu:

1. Mampu membangun hubungan dengan orang di lingkungannya.
2. Mampu berinisiatif, menemukan hal baru, bermain, dan belajar.
3. Tekun dan mampu berkonsentrasi dengan baik.
4. Mampu mengatur dirinya sendiri.
5. Memiliki rentang emosi yang luas (tidak mudah lepas kontrol).

Hubungan sosial (sosialisasi) merupakan hubungan antar manusia yang saling membutuhkan. Hubungan sosial mulai dari tingkat sederhana dan terbatas, yang didasari oleh kebutuhan yang sederhana. Semakin dewasa dan bertambah umur, kebutuhan manusia menjadi kompleks dan dengan demikian tingkat hubungan sosial juga berkembang amat kompleks.

Dari kutipan diatas dapatlah dimengerti bahwa semakin bertambah usia anak maka semakin kompleks perkembangan sosialnya, dalam arti mereka semakin membutuhkan orang lain. Tidak dipungkiri lagi bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka butuh interaksi dengan manusia lainnya, interaksi sosial merupakan kebutuhan kodrati yang dimiliki oleh manusia.

### **Bentuk-Bentuk Tingkah Laku Sosial**

Dalam perkembangan menuju kematangan sosial, anak mewujudkan dalam bentuk-bentuk interaksi sosial diantaranya :

1. Pembangkangan (*Negativisme*)
2. Agresi (*Agression*)
3. Berselisih (*Bertengkar*)
4. Menggodanya (*Teasing*)
5. Persaingan (*Rivalry*)
6. Kerjasama (*Cooperation*)
7. Tingkah laku berkuasa (*Ascendant Behavior*)
8. Mementingkan diri sendiri (*Selfishness*)
9. Simpati (*Sympathy*)

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak**

Perkembangan sosial anak dipengaruhi beberapa faktor yaitu :

1. Keluarga
2. Kematangan
3. Status Sosial Ekonomi
4. Pendidikan
5. Kapasitas Mental : Emosi dan Intelektensi

## METODE PENELITIAN

### Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kebedilan Kota Serang, yang beralamat di Kalang Anyar, Taktakan, Kota Serang Provinsi Banten. Dilaksanakan penelitian pada bulan September sampai Oktober 2018. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas II di SDN Kebedilan Kota Serang dengan sampel yang berjumlah 20 anak.

### Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam suatu kondisi yang bisa dikendalikan (Sugiyono 2013, hlm. 107).

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui perilaku-perilaku atau sikap anak dalam keterampilan sosialnya selama dilaksanakan penelitian. Wawancara dilakukan kepada anak atau peserta didik setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran permainan tradisional untuk mengetahui respon anak ketika belajar menggunakan permainan tradisional engklek. Dan yang terakhir adalah dokumentasi selama kegiatan penelitian yang dilakukan berupa foto-foto.

### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian eksperimen ini, desain yang digunakan adalah *Quasi Experimental design* dengan bentuk yang dipilih *Nonequivalent Control Group Design*.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

| Kelompok   | Pretest        | Perlakuan | Posttest       |
|------------|----------------|-----------|----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |
| Kontrol    | O <sub>3</sub> | -         | O <sub>4</sub> |

Nonequivalent Control Group Quasi Experimental Design, Sugiyono (2010:116).

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Pretest untuk kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = Posttest untuk kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> = Pretest untuk kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = Posttest untuk kelompok kontrol

X = perlakuan ( treatment) untuk kelompok eksperimen

Maksud dari desain ini adalah penelitian menggunakan dua kelompok, O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> adalah ke dua kelompok diobservasi untuk mengetahui perkembangan sosial awal anak (*pretest*), O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> adalah ke dua kelompok diobservasi untuk mengetahui perkembangan sosial akhir anak (*posttest*), dan X adalah kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek.

Teknik penilaian yang digunakan untuk mengolah hasil tes penelitian adalah dengan memberi skor dengan penilaian skala Likert. Skala Likert dalam penelitian ini yaitu data mentah yang diperoleh berupa angka yang kemudian diartikan dalam pengertian kualitatif. Skala nilai yang digunakan adalah angka 4, 3, 2, dan 1

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Perkembangan Sosial**

| Perkembangan Sosial Anak | Perkembangan Sosial Anak |                           |                  |                  |
|--------------------------|--------------------------|---------------------------|------------------|------------------|
|                          | Skor                     | Skor                      | Skor             | Skor             |
|                          | 4                        | 3                         | 2                | 1                |
|                          | Berkembang Sangat Baik   | Berkembang Sesuai Harapan | Mulai Berkembang | Belum Berkembang |

Sumber : Yus (2012)

Kriteria di atas yaitu untuk menilai perkembangan sosial anak apakah berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kebedilan Kota Serang, yang beralamat di Kalang Anyar, Taktakan, Kota Serang Provinsi Banten. Dilaksanakan penelitian pada bulan September sampai Oktober 2018. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini tidak berurutan harinya. Diawali dengan meminta ijin kepada pihak sekolah pada bulan September untuk mengadakan penelitian di SD tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan melakukan tes awal (*pretest*) yang dilaksanakan pada tanggal 17 September 2018. Kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran pada kelas eksperimen pada tanggal 19 September sampai 15 Oktober 2018. Selanjutnya pada tanggal 20 Oktober dilaksanakannya tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Ada tiga tahapan yang digunakan dalam penelitian ini. Tahapan yang pertama dilakukan pretes atau pengamatan awal pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana perkembangan sosial anak. Tahapan yang kedua dilakukan *treatment* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek selama empat kali pertemuan, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan *treatment*. Dan tahapan yang ketiga dilakukan postes atau pengamatan akhir pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana perkembangan sosial anak yang diberikan *treatment* dan yang tidak diberikan *treatment* dengan permainan tradisional engklek. Selanjutnya diberikan wawancara kepada anak kelas eksperimen tentang responnya terhadap permainan tradisional engklek.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek, hal yang akan dilakukan yaitu melakukan analisis data hasil *pretest* dan data hasil *posttest*, yang kemudian dilanjutkan dengan melakukannya uji statistik deskriptif data *pretest* maupun *posttest* ke dua kelas yang bertujuan untuk melihat nilai minimal, nilai maksimal, nilai rata-rata, standar deviasi dan nilai variansi. Setelah uji statistik deskriptif, dilanjutkan dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji t.

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui perkembangan sosial awal anak. Berikut adalah analisis deskriptif data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan *SPSS 22,0 for windows*:

**Tabel 3. Rata-Rata Skor Awal Anak**

|                    | <i>Min</i> | <i>Max</i> | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Variance</i> |
|--------------------|------------|------------|-------------|-----------------------|-----------------|
| Eksperimen         | 18         | 34         | 26,00       | 4,425                 | 19,579          |
| Kontrol            | 19         | 31         | 24,25       | 3,492                 | 12,197          |
| Valid N (listwise) |            |            |             |                       |                 |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Hasil rata-rata *pretest* pada pada kelas eksperimen adalah 26,00, dengan skor terendah 18 dan skor tertinggi 34. Pada kelas kontrol skor rata-rata diperoleh 24,25 dengan nilai terendah 19 dan nilai tertinggi 31. Kemudian nilai variansi dari kelas eksperimen yang didapat berdasarkan hasil pengolahan data adalah 19,579 dengan standar deviasinya 4,425. Pada kelas kontrol diperoleh nilai variansinya adalah 12,197, dengan standar deviasi 3,492. Hasil *pretest* pada kedua kelas menunjukkan perbedaan namun tidak signifikan.

Hasil *pretest* uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dari hasil bantuan menggunakan *software SPSS 22.0 for windows* pada kelas eksperimen diperoleh bahwa data pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, maka dari itu selanjutnya dilakukan uji homogenitas, dan diperoleh hasil bahwa *based on mean* kedua sampel antara kelas eksperimen dan kelas kontrol *homogeny* atau sama (tidak berbeda secara signifikan).

Hasil uji t pada kedua sampel diperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05 yaitu hasilnya 0,173, maka pada data *pretest*, perkembangan sosial anak memiliki nilai rata-rata yang sama antara kedua kelas. Dilihat analisis data *pretest* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga *treatment* dapat dilaksanakan pada kedua kelas tersebut.

Setelah dilakukannya *treatment* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukannya *posttest* sebagai tes akhir atau pengamatan akhir untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan sosial anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan membandingkannya. Berikut tabel nilai rata-rata akhir perkembangan sosial anak yang diteliti diamati.

**Tabel 4. Rata-Rata Skor Akhir Anak**

|                    | <i>Min</i> | <i>Max</i> | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Variance</i> |
|--------------------|------------|------------|-------------|-----------------------|-----------------|
| Eksperimen         | 24         | 38         | 32,30       | 4,001                 | 16,011          |
| Kontrol            | 23         | 36         | 29,35       | 3,924                 | 15,397          |
| Valid N (listwise) |            |            |             |                       |                 |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dapat diketahui bahwa skor minimal pada kelas eksperimen adalah 24 dan skor maksimalnya adalah 38, sedangkan skor minimal pada kelas kontrol adalah 23 dan

skor maksimalnya adalah 36. Skor rata-rata pada kelas eksperimen adalah 32,30 dengan variansi 16,011 dan standar deviasinya adalah 4,001, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya adalah 29,35 dengan variansi 15,397 dan standar deviasinya adalah 3,924.

Hasil uji normalitas, data hasil *posttest* kedua kelas berdistribusi normal, dan karena data berdistribusi normal maka di uji homogenitas, maka diperoleh hasil bahwa kedua kelas memiliki varian yang homogen (sama). Berdasarkan hasil uji-rerata diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,024, yaitu kurang dari 0,05. Dengan demikian nilai yang diperoleh anak pada *posttest* perkembangan sosialnya memiliki nilai rata-rata yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 5. Pembahasan Keseluruhan Hasil Penelitian**

| Pretest          | Deskriptif |              |        |
|------------------|------------|--------------|--------|
|                  | Mean       | Std. Deviasi | t-test |
| Kelas Eksperimen | 26,00      | 4,425        | 0,173  |
| Kelas Kontrol    | 24,25      | 3,492        | 0,173  |
| Posttest         | Deskriptif |              |        |
|                  | Mean       | Std. Deviasi | t-test |
| Kelas Eksperimen | 32,30      | 4,001        | 0,024  |
| Kelas Kontrol    | 29,25      | 3,924        | 0,024  |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari beberapa hasil yang telah diuji, maka dapat diketahui bahwa permainan tradisional engklek terdapat pengaruh yang positif terhadap perkembangan sosial anak. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Fadlillah (2016, hlm. 36) bahwa dengan bermain bersama anak-anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan perkembangan sosial anak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukannya uji data *N-Gain*. Analisis data *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana meningkatnya perkembangan sosial anak yang di lihat dari hasil *pretest* sampai hasil *posttest*.

Sebelum menguji perbedaan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol, maka dikelompokkan ke dalam kelompok rendah, sedang dan tinggi. Hasil yang didapatkan yaitu pada kelas eksperimen adalah terdapat 4 anak yang termasuk kedalam kelompok rendah, 13 anak pada kelompok sedang, dan 3 anak yang termasuk kelompok tinggi. Sedangkan untuk kelas kontrol terdapat 1 anak yang termasuk kelompok rendah, kelompok sedang ada 14 anak, dan 5 anak dikelompok tinggi. Berikut ini data hasil rata-rata *Gain* kelas eksperimen dan kontrol beserta klasifikasinya:

**Tabel 6. Data Hasil *N-Gain***

| <i>Gain</i>      | <i>Gain</i> Rata-rata | Klasifikasi |
|------------------|-----------------------|-------------|
| Kelas Eksperimen | 0,4578                | Sedang      |
| Kelas Kontrol    | 0,3398                | Sedang      |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Berdasarkan kriteria *N-Gain*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata peningkatan kemampuan sosial anak pada kelas eksperimen tergolong sedang ( $0,3 < g \leq 0,7$ ) yaitu bernilai 0,4578, sedangkan nilai rata-rata peningkatan kemampuan sosial anak pada kelas kontrol juga tergolong sedang ( $0,3 < g \leq 0,7$ ) yaitu bernilai 0,3398. Walaupun hasil *N-Gain* kelas eksperimen dan kontrol tergolong sedang, tetapi nilai tertinggi diperoleh kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa *Gain* tertinggi diperoleh oleh kelas eksperimen artinya peningkatan kemampuan sosial anak menggunakan permainan tradisional engklek lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial anak pada kelas eksperimen yang diberikan permainan tradisional engklek lebih baik dibandingkan dengan perkembangan sosial anak pada kelas kontrol yang hanya diberikan dengan pembelajaran konvensional serta terdapat peningkatan dan perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Fadlillah, M, et. al (2016, hlm 30) bahwa bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan anak yang salah satunya adalah aspek perkembangan sosialnya serta bermain bagi anak usia dini dapat belajar dan mempelajari banyak hal, dapat bersosialisasi, mengenal aturan, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas.

Selanjutnya adalah untuk mengetahui respon anak diketahui dengan menganalisis data wawancara. Wawancara dilakukan setelah *posttest*, dan hanya dilakukan pada anak kelas eksperimen, dengan tujuan untuk mengetahui respon anak pada pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Pertanyaan yang diajukan kepada anak terdapat lima pertanyaan yaitu apakah anak sebelumnya pernah melakukan permainan engklek di lingkungan rumah, apakah anak sebelumnya pernah melakukan permainan tradisional engklek di sekolah, apakah anak melakukan interaksi dengan temannya ketika melakukan permainan engklek, apakah anak senang ketika adanya pembelajaran permainan engklek di sekolah dan yang terakhir apakah anak ingin melakukan permainan engklek lagi setelah diadakannya pembelajaran engklek. Fakta yang diperoleh, bahwa rata-rata anak pernah melakukan permainan engklek di rumah tetapi ketika di sekolah semua anak belum pernah melakukan permainan engklek, ketika sedang melakukan permainan engklek anak akan berinteraksi dengan temannya, dan rata-rata kebanyakan anak sangat tertarik dan senang terhadap pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek, serta ia mengatakan ingin bermain engklek kembali sehingga ketertarikan anak tersebut menjadi salah satu faktor dalam membantu anak menyesuaikan diri dengan temannya. Maka didapatkan respon yang baik dari anak dengan adanya pembelajaran

yang menggunakan permainan tradisional engklek. Sejalan dengan yang dikatakan Ismail (2012, hlm 132) bahwa dunia anak adalah bermain, karena baginya aktivitas bermain sangat menyenangkan. Peran bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari peran-peran sosial, budaya setempat, dan peran jenis kelamin yang berlangsung di dalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia berada. Disini anak akan belajar tentang kebiasaan-kebiasaan, sistem nilai, dan standar moral yang dianut oleh masyarakat setempat.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, dan anak pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek lebih baik daripada anak kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional.
2. Perubahan proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* permainan tradisional engklek menjadikan anak lebih aktif serta mendorong anak untuk bersosialisasi dengan temannya. Pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek lebih disenangi oleh anak, sehingga pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek mendapatkan respon yang baik dari anak.

### **Saran**

Adapun saran yang peneliti harapkan bagi kepala sekolah adalah perlu adanya sosialisasi tentang pentingnya pemanfaatan permainan tradisional di setiap sekolah sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi peserta didik dan perlunya pembinaan terhadap para guru agar memiliki kemampuan dalam menggunakan permainan tradisional yang lebih inovatif, bagi guru harus menjadi inovasi pembelajaran dalam kegiatan mengajar, dan bagi peneliti selanjutnya kondisikan dahulu anak dengan baik sebelum pembelajaran dimulai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fadlillah. M, et. al. 2016. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia.
- Ismail, A. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman. 2008. *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 tahun*. Jakarta: Erlangga
- Suyadi & Ulfah M. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tuğrula, Belma., Hatice Uysal., Gökhan Güneş., and N. Şermin Okutan. 2014. *Picture of the Creativity*, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, V. 116, Science Direct, p. 3096-3100

- Ucus, Sukran. 2015. *Elementary School Teachers' Views on Game-based Learning as a Teaching Method*, Procedia - Social and Behavioral Sciences, V. 186, Science Direct, h. 401-409
- Vebrianto, Rian dan Kamisah Osman. 2011. *The Effect Of Multiple Media Instruction In Improving Students' science Process Skill And Achievement*, Sosial Behavioral Sciences, V. 15, Science Direct.
- Wibowo, A. 2013. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yates, Ellen and Emma Twigg. 2017. *Developing Creativity in Early Childhood Studies Student, Thinking Skills and Creativity*, V. 23, Science Direct, p. 42-57
- Yus, A. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana