JOURNAL PHYSICAL HEALTH RECREATION

Volume 1 Nomor 2 ; Juni 2021

THE TRADITIONAL GAME OF ENGLOLIBABA BISCUIT INCREASES SOCIAL SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

Didi Yudha Pranata¹

¹ Universitas Bina Bangsa Getsempena

Jalan Tanggul Krueng Lamnyong No.34 Rukoh Darussalam Kec. Syiah Kuala

Email : didi@bbg.ac.id

ABSTRACT

As humans we are born as social beings, where we need other humans for us to live in this world. Elementary school age children are stewards of the nation which are assets of the nation and state, but as the times progress so that technology is increasingly developing, the shift in children's social abilities is decreasing. Children have started to be cool with the technology they have such as gadgets and the like. If this continues, it will make the nation's successors decline in social values which will make future life no longer recognize these values. Based on this problem, the traditional game Englolibaba Biscuit is a solution to this problem. The purpose of this research is to improve children's social skills through the traditional game englolibaba biscuit. This research method is descriptive quantitative. The sample consisted of 20 children from SD Negeri 16 Banda Aceh. Based on the results of the study showed that there was an increase in social values in SD Negeri 16 Banda Aceh children. This is proven based on the significant level taken, namely 5%. So if the value of $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0.05$, then the results stated that there was no significant difference between the results of the pretest and posttest. Based on the results of the data table above, it can be seen that the value of $\text{sig.}(2\text{-tailed})$ is $0.00 < 0.05$. So it can be concluded that there is an increase in the results of children's social skills after being given the traditional game of Englolibaba Biscuit.

Keywords: *Traditional Games, Englolibaba Biscuit, Social*

ABSTRAK

Sebagai manusia kita dilahirkan sebagai makhluk sosial, dimana kita membutuhkan manusia lain untuk kita hidup di dunia ini. Anak-anak usia sekolah dasar merupakan penurus bangsa yang merupakan aset bangsa dan negara, namun semakin berkembangnya zaman sehingga teknologi pun semakin berkembang membuat pergeseran kemampuan sosial anak-anak semakin menurun. Anak-anak sudah mulai asik dengan teknologi yang mereka miliki seperti gadget dan sejenisnya.

Jika hal ini terus berlanjut akan membuat penerus bangsa semakin menurun nilai-nilai sosial yang membuat kehidupan kedepan tidak mengenal lagi nilai-nilai tersebut. Berdasarkan permasalahan ini permainan tradisional englobaba biskuit sebagai solusi terhadap permasalahan ini. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional englobaba biskuit. Metode penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Sampel berjumlah 20 anak SD Negeri 16 Banda Aceh. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa terjadi peningkatan nilai sosial pada anak SD Negeri 16 Banda Aceh. Hal ini terbukti berdasarkan dengan taraf signifikan yang diambil yaitu 5%. Maka jika nilai sig.(2-tailed) $>0,05$, maka hasil dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Berdasarkan dari hasil data tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu $0,00 < 0,05$. Maka dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil keterampilan sosial anak setelah diberikan permainan tradisional englobaba biskuit.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Englobaba Biskuit, Sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman membuat segala sesuatunya semakin canggih, segala aktivitas menjadi simpel. Anak-anak usia sekolah dasar yang dulunya selalu bermain permainan-permainan tradisional baik di sekolah maupun di lingkungan rumah, sekarang sudah sulit ditemukan. Saat ini mereka sudah terlihat bermain dengan gawaynya masing-masing. Melihat fenomena hal seperti ini membuat kita khawatir terhadap keberlangsungan pola hidup anak-anak dimasa depan. Rizkei kurniawan dalam Jurnal Olahraga Rekreasi Samudra (JORS) : Jurnal Ilmu Olahraga, Kesehatan dan Rekreasi Vol.4 No.1, 2021 (37-48) Kebugaran jasmani merupakan sebuah tuntutan dalam hidup agar lebih

sehat dan mampu dan beraktifitas secara produktif. Sebagai bagian dari program pendidikan jasmani di sekolah .

Sesuai dengan takdirnya, manusia diciptakan sebagai makhluk sosial, dimana manusia membutuhkan orang lain untuk terus dapat bertahan hidup, maka dari itu perlunya pemupukan nilai-nilai sosial sejak dini. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan hubungan sosial terhadap norma kelompok, moral serta tradisi sebagai alat komunikasi dan bekerjasama (susanto, 2012:40).

Social self menurut Istiqomah, dkk (2016) yang harus dilalui oleh setiap orang adalah suatu proses perkembangan sosial untuk memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai lingkungan dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Untuk menumbuhkan ketrampilan sosial anak salah satunya yaitu dengan menerapkan atau memberikan permainan tradisional di sekolah.

Berdasarkan kegiatannya, Nur (2011) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat seperti dapat menstimulasi aspek tumbuh kembang anak yaitu aspek sosial dan mental. Hal ini ditegaskan Perdani (2014) menyatakan bahwa melalui permainan tradisional keterampilan sosial anak meningkat, hal ini dikarenakan permainan tradisional dapat mengasah intraksi antar anak seperti kebersamaan, berbagi dan berkomunikasi. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil post intervensi dari pra intervensi yang awalnya 42,5 % keterampilan sosial anak menjadi 54,1 %. Serta Yufitsa, ahmad dan Yufitsa (2016) menyatakan bahwa dengan mengimplementasikan permainan tradisional aceh kepada anak dapat mengembangkan beberapa aspek seperti agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni.

Permainan tradisional Englolibaba Biskuit merupakan pengembangan permainan tradisional yang menggabungkan tiga permainan tradisional sekaligus yaitu engklek, lompat tali, dan bakiak batok dalam satu kegiatan bermain berbasis sirkuit.

Permainan tradisional englolibaba biskuit ini di lihat dari kegiatannya memiliki karakteristik yang dianggap mampu mengembangkan kemampuan social anak.

Dari uraian yang disebutkan di atas maka munculah sebuah ide untuk menerapkan permainan terdisional Englolibaba Biskuit untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tindakan (*action research*) menurut Kemmis, S & MC Taggrat, R. (1992) meliputi: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan yang diberikan yaitu permainan tradisional englolibaba biskuit. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Observasi, Wawancara, dan dokumentasi. Populasi adalah seluruh anak sekolah dasar kelas IV Negeri 16 Banda Aceh Yang berjumlah 102 orang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 anak kelas IV SD Negeri 16 Banda Aceh, cara pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa tingkat keterampilan sosial anak SD Negeri 16 Banda Aceh kelas IV sebelum mendapatkan perlakuan yaitu didapat skor terendah (minimum) 13, skor tertinggi

(maksimum) 21, dan rerata (mean) 16,45. Sedangkan setelah mendapatkan tindakan permainan englobaba biscuit didapat skor terendah (minimum) 15, skor tertinggi (maksimum) 23, rerata (mean) 20,35. Untuk lebih jelas dapat melihat grafik dibawah ini.

Grafik 1. Nilai Kemampuan Sosial Anak Sebelum dan Sesudah Bermain Permainan Tradisional Englobaba Biscuit

Selanjutnya menguji normalitas data yang sudah di dapat dari proses perlakuan di lapangan. Data yang dianalisis adalah hasil data *pre-test* dan *post-test*. Data tersebut diuji dengan *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 5%. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5 % atau 0,05. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16.0. Pengujian diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre Test	Post Test
N		20	20
Normal Parameters ^a	Mean	16.45	20.35
	Std. Deviation	1.959	2.110
Most Extreme Differences	Absolute	.139	.134
	Positive	.139	.105
	Negative	-.111	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.624	.600

Dari tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa data pre-test dinyatakan berdistribusi normal yaitu $0,62 > 0,05$. Dan data post-test juga dinyatakan berdistribusi normal yaitu $0,60 > 0,05$.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan apabila semua data berdistrubsi normal. Dan dalam penelitian ini semua data sudah berdistribusi normal sperti yang terdapat pada tabel 2 di atas. Maka dari itu data sudah bisa dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji *One Sampel Test* dengan SPSS 16.0. Pengujian diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pre_Test	37.544	19	.000	16.450	15.53	17.37
Post_Test	43.142	19	.000	20.350	19.36	21.34

Sesuai dengan taraf signifikan yang diambil yaitu 5% atau 0,05, maka jika nilai sig.(2-tailed),0,05, maka hasil dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara

hasil pre-test dan post-test. Namun apabila nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$, maka hasil dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed})$ yaitu $0,00 < 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini memberikan dampak yang signifikan terhadap keterampilan sosial anak sekolah dasar.

KESIMPULAN

Keterampilan sosial anak SD Negeri 16 Banda Aceh setelah diberi tindakan permainan tradisional englobaba biskuit meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed})$ yaitu $0,00 < 0,05$. Sesuai dengan taraf signifikan yang diambil yaitu 5% atau 0,05. Jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka hasil dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil kesimpulan di atas peneliti dapat memberikan saran kepada guru pendidikan jasmani tingkat sekolah dasar secara umum dan khususnya guru pendidikan jasmani SD Negeri 16 Banda Aceh untuk memakai permainan tradisional englobaba biskuit untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Serta lebih melakukan inovasi-inovasi yang lebih menarik untuk melestarikan permainan tradisional lainnya

yang dimasukkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Istiqomah, Nurul, dkk. 2016. Peningkatan perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan *Outbound* pada Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Jember. *Jurnal Edukasi UNEJ. Volume III No.2. 19-21.*
- Kemmis, S & MC Taggart, R. 1992. *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University Press.
- Nova, Andi, Armanda Hasnita, and Rizkei Kurniawan. "SURVEI TINGKAT KEBUGARAN JASMANI SISWA PESIRIR DI KUALA LANGSA DENGAN SISWA DI DAERAH KOTA DI KOTA LANGSA." *Jurnal Olahraga Rekreasi Samudra* 4.1 (2021): 37-48.
- Nur, Haerani. 2011. Peran Permainan Anak Tradisional Dalam Mensimulasi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dediksi Volume XIII Nomor 2 ISSN: 0215-0891.*
- Perdani, Putri Admi. 2014. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 8, Edisi I. April 2014*
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yufitsa, ahmad dan Efensi. 2016. Implementasi Permainan Tradisional Aceh Di PAUD IT Al-Fatih Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini. 1(1):68-75*