

**TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR
SETELAH MENERIMA PEMBELAJARAN PERMAINAN
TRADISIONAL DI SD NEGERI NGRANCAH BANTUL
TAHUN AJARAN 2018/2019**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Tri Haryadi
NIM. 15604227020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR
SETELAH MENERIMA PEMBELAJARAN PERMAINAN
TRADISIONAL DI SD NEGERI NGRANCAH BANTUL
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Disusun Oleh:

Tri Haryadi
NIM. 15604227020

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 26 Desember 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Subagyo, M.Pd.
NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Haryadi
NIM : 15604227020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul TAS : Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 25 Desember 2018
Yang Menyatakan,


Tri Haryadi
NIM. 15604227020

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR
SETELAH MENERIMA PEMBELAJARAN PERMAINAN
TRADISIONAL DI SD NEGERI NGRANCAH BANTUL
TAHUN AJARAN 2018/2019

Disusun Oleh:


Tri Haryadi
NIM. 15604227020

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 28 Desember 2018

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Amat Komari, M.Si. Ketua Penguji/Pembimbing		10/Jan 2019
Fathan Nurcahyo, M.Or. Sekretaris		10/Jan 2019
Dra. Sri Mawarti, M.Pd. Penguji		10/Jan 2019

Yogyakarta, ... Januari 2019
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Menyia-nyiakan waktu lebih buruk dari kematian. Karena kematian memisahkan kita dari dunia sementara menyia-nyiakan waktu memisahkan kita dari Allah swt. (Imam bin Al Qayim)
2. Dunia ibarat bayangan. Kalau kau berusaha menangkapnya ,ia akan berlari .tetapi jika kau membelakanginya ia tak punya pilihan selain mengikutimu (Ibnu Qayyim Al Jauziyyah)

PERSEMBAHAN

Penelitian ini saya persembahkan untuk keluargaku tercinta yang selalu mensupport, memotivasi dan memberikan semangat hingga terselesainya skripsi ini.

**TINGKAT KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR
SETELAH MENERIMA PEMBELAJARAN PERMAINAN
TRADISIONAL DI SD NEGERI NGRANCAH BANTUL
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh:

Tri Haryadi
NIM. 15604227020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 di SD Negeri Ngrancah Kabupaten Bantul yang berjumlah 20 anak, terdiri atas 12 siswa laki laki dan 8 siswa perempuan, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 70% (14 siswa), dan “tinggi” sebesar 10% (2 siswa).

Kata kunci: tingkat keterampilan sosial, siswa sekolah dasar, permainan tradisional

KATA PENGANTAR


Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
3. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Asnan Rohyadi, S.Pd., Kepala Sekolah di SD Negeri Ngrancah yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staf di SD Negeri Ngrancah yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. AsnanRohyadi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD NegeriNgrancah yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Para guru dan staf SD NegeriNgrancah yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, Semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 27 Desember 2018
Penulis,



Tri Haryadi
NIM. 15604227020

x

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Hasil Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	11
1. Hakikat Keterampilan Sosial	11
2. Hakikat Pembelajaran PJOK	18
3. Hakikat Permainan Tradisional	25
4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	35
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	41
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Definisi Operasional Variabel	43
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
1. Faktor Keterampilan Berkomunikasi	51
2. Faktor Penerimaan Teman Sebaya	53
3. Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok	55
4. Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain	57

5. Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri	59
B. Pembahasan	61
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	68
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Implikasi.....	70
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Lingkaran Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019	50
Gambar 2. Diagram Lingkaran Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Keterampilan Berkomunikasi.....	52
Gambar 3. Diagram Lingkaran Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Penerimaan Teman Sebaya	54
Gambar 4. Diagram Lingkaran Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok.....	56
Gambar 5. Diagram Lingkaran Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain	58
Gambar 6. Diagram Lingkaran Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri.....	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti PJOK Siswa SD Kelas I	34
Tabel 2. Kriteria Skor Keterampilan Sosial	44
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial.....	46
Tabel 4. Norma Penilaian Keterampilan Sosial	48
Tabel 5. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.....	49
Tabel 6. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019	50
Tabel 7. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Keterampilan Berkomunikasi.....	51
Tabel 8. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Keterampilan Berkomunikasi	52
Tabel 9. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Penerimaan Teman Sebaya	53
Tabel 10. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Penerimaan Teman Sebaya.....	54
Tabel 11. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok	55
Tabel 12. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok.....	56
Tabel 13. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain	57
Tabel 14. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain.....	58

Tabel 15.	Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri	59
Tabel 16.	Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Persetujuan Pembimbing.....	77
Lampiran 2. Surat Keterangan Izin Penelitian	78
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	79
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	80
Lampiran 5. Data Penelitian.....	82
Lampiran 6. Deskriptif Statistik.....	83
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hidup nyata di dunia ini tentu tidak dapat dilepaskan dari kehidupan bermasyarakat. Manusia di dunia ini yang dapat hidup sendiri maka akan menjadi fenomena yang luar biasa dalam kehidupan. Hal itu tentu sebagai manusia yang ditakdirkan lahir di tengah masyarakat dituntut untuk dapat berinteraksi dan bermasyarakat dengan baik. Pandai dalam berteori saja tidak cukup, tetapi juga diimbangi dengan praktiknya. Contoh nyata yang dapat dilihat di sekolah adalah ketika perayaan ulang tahun sekolah maka peserta didik yang menjadi panitia pelaksana akan melakukan kerjasama dengan panitia lain atau dengan guru untuk membuat acara sukses. Panitia tidak mungkin melaksanakan kegiatan secara sendirian tanpa bantuan orang lain, karena setiap manusia memerlukan bantuan orang lain.

Seperti halnya dalam ranah pendidikan. Proses pendidikan dapat dilakukan oleh semua elemen masyarakat melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal, di mana jalur pendidikan ini dijadikan wahana untuk mengembangkan potensi-potensi diri bagi setiap individunya. Pada umumnya proses pendidikan ini banyak dilakukan di sekolah melalui jalur pendidikan formal. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal berfungsi untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan serta kemampuan yang dibutuhkan siswa agar dapat memiliki modal di masa depan secara utuh serta tersalurkannya bakat dan potensi diri yang dimilikinya.

Siswoyo, dkk., (2008: 17) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu kekuatan dinamis untuk mempengaruhi perkembangan fisik, jiwa, sosial, dan moralitas individu dalam kehidupannya. Berangkat dari pernyataan di atas, pendidikan diartikan sebagai sebuah kekuatan dinamis untuk mempengaruhi kemampuan dan kepribadian individu dalam pergaulannya dengan manusia di dunia ataupun dengan pencipta-Nya. Pendidikan yang berfungsi dengan baik tidak hanya menghasilkan siswa-siswa yang cerdas, tetapi juga cakap, kreatif, dan bernilai. Rukiyati (2008: 59) menyatakan nilai bagi manusia dipakai dan diperlukan untuk menjadi landasan alasan, motivasi dalam segala sikap, tingkah laku dan perbuatannya. Nilai merupakan sesuatu yang dihargai, dijunjung tinggi, yang mewarnai dan menjiwai tindakan manusia. Nilai sangat dibutuhkan oleh semua manusia mengingat nilai merupakan landasan dari tingkah laku dan perbuatan manusia. Koesoema (2007: 193) menuturkan bahwa pendidikan karakter di sekolah mengacu pada proses penanaman nilai, berupa pemahaman-pemahaman, tata cara merawat dan menghidupi nilai-nilai itu, serta bagaimana siswa memiliki kesempatan untuk melatih nilai-nilai tersebut secara nyata. Karakter tidak terbentuk dalam waktu singkat tetapi berkembang melalui tahapan-tahapan perkembangan dimana manusia memiliki hak untuk mengembangkan dirinya melalui pendidikan. Untuk dapat membentuk karakter pada diri manusia maka perlu ditanamkan melalui pendidikan nilai sejak dini.

Sekolah Dasar (SD) sebagai salah satu lembaga penyelenggara pendidikan mempunyai tugas berat yaitu membentuk karakter dengan menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik sejak usia dini. Salah satu nilai yang harus

diinternalisasikan adalah nilai kepedulian sosial. Hal ini dikarenakan kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan nilai kepedulian sosial yang mulai memudar, semisal perkelahian antar siswa, kurangnya kepedulian untuk membantu teman yang kurang pandai dalam mempelajari mata pelajaran, kurangnya interaksi dan pemberian sapa antar sesama siswa dan guru, dan lain sebagainya menggambarkan bahwa pendidikan nilai kepedulian sosial merupakan salah satu tugas berat yang harus segera dilaksanakan oleh Sekolah Dasar.

Sekolah tidak hanya sebagai tempat untuk belajar meningkatkan kemampuan intelektual, akan tetapi juga membantu anak untuk dapat mengembangkan emosi, berbudaya, bermoral, bermasyarakat, dan kemampuan fisiknya. Young Pai dalam Rohman (2009: 201) berpendapat bahwa sekolah memiliki dua fungsi utama yaitu, sebagai instrumen untuk mentransmisikan nilai-nilai sosial masyarakat (*to transmit societal values*) dan sebagai agen untuk transformasi sosial (*to be the agent of social transform*). Pendat lain Ahmadi & Uhbiyati (2001: 265) menjelaskan bahwa, fungsi sekolah sebagai lembaga sosial adalah membentuk manusia sosial yang dapat bergaul dengan sesama manusia secara serasi walaupun terdapat unsur perbedaan tingkat sosial ekonominya, perbedaan agama, ras, peradaban, bahasa dan lain sebagainya. Menurut pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa, sekolah bukan hanya tempat untuk belajar meningkatkan kemampuan intelektual, akan tetapi juga mengembangkan dan memperluas pengalaman sosial anak agar dapat bergaul dengan orang lain di dalam masyarakat.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi. Tujuan Penjasorkes yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berpikir kritis, ketrampilan sosial, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif (Depdiknas, 2006: 194).

Melalui PJOK, diharapkan dalam waktu jangka pendek siswa dapat memiliki kebugaran jasmani, kesenangan melakukan aktivitas fisik dari olahraga yang sesuai dengan tahapannya, dan memperoleh nilai-nilai pendidikan yang diperlukan bagi anak itu untuk bekal kehidupan sekarang maupun dimasa yang akan datang. Namun, fakta di lapangan masih menunjukkan bahwa Penjasorkes memiliki setumpuk permasalahan, terutama terkait dengan kualitas proses pembelajaran. Hidayat (2004: 21) menjelaskan masalah pendidikan masih menekankan pada pengembangan dimensi psikomotorik, sementara dimensi kognitif dan afektif terabaikan.

Indonesia memiliki budaya yang melimpah, salah satunya adalah permainan tradisional. Arlina (2008: 10) menyatakan bahwa permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari

nenek moyang. Ardiwinata, Suherman, & Dinata (2006: 1) menambahkan bahwa olahraga tradisional merupakan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam arti memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Namun permainan-permainan tradisional kini mulai menghadapi masa suram karena tersisih keberadaannya oleh permainan-permainan modern, khususnya di kota-kota besar. Untuk anak-anak sekarang ini, banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia.

Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi, maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkerjasama dalam kelompok. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas pendidikan jasmani yang mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal sebelum mengadakan penelitian, siswa sekolah dasar di SD Negeri ngrancah khususnya kelas 1 permainan tradisional belum banyak berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa, hal ini didasari dari berbagai sikap siswa pada kesehariannya. Siswa kelas satu khususnya lebih senang duduk-duduk dari pada melakukan kegiatan pembelajaran permainan tradisional hal itu disebabkan karena siswa belum mengetahui manfaat yang sebenarnya dari bermain dengan permainan tradisional.

Aktivitas bermain pada umumnya dapat dijadikan salah satu kegiatan yang meningkatkan keterampilan sosial pada anak sekolah dasar. Kegiatan bermain dapat dibedakan dan diklasifikasikan menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern (Ismail, 2006: 105). Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksi yang sudah menggunakan teknologi canggih dan bersifat masinal atau menggunakan mesin (Ismail, 2006: 110). Saat ini permainan tradisional tergeser dengan permainan yang bersifat modern. Metode bermain pada anak mengalami kemajuan yang pesat, berbagai pilihan permainan semakin banyak yang bersifat elektronik, ditambah lagi dengan hadirnya permainan modern seperti *video game*, *gadget*, dan *play station*. Dengan adanya permainan modern seperti *video game*, anak banyak bermain secara individual, sehingga sering membuat anak tidak peduli pada lingkungan, akibatnya aspek sosial anak kurang berkembang bahkan tidak berkembang. Untuk itu perlu mengenalkan

kembali permainan tradisional kepada anak sekolah dasar dengan memasukkan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah.

Hasil penelitian yang dilakukan Iswinarti (2012) yang menyebutkan bahwa gambaran tentang kandungan nilai-nilai pembelajaran kompetensi sosial pada permainan tradisional gambatan yaitu mencakup: (1) dalam komponen *problem solving* anak belajar mengatur strategi, mengambil keputusan dan sesolusi konflik; (2) dalam komponen pengendalian diri anak belajar mengikuti aturan, membedakan perilaku benar dan salah, serta mengekspresikan perasaan dengan tindakan yang tepat; (3) dalam komponen kerjasama, anak belajar berinteraksi positif dengan anak lain, berbagi gagasan/material, dan bekerja dengan anak lain dalam kelompok; (4) dalam komponen empati, anak belajar memahami perasaan, pandangan, dan kondisi anak lain, serta turut merasakan apa yang dialami oleh anak lain.

Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Ismail, (2006: 106) menyatakan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain: (1) melatih sikap mandiri; (2) berani mengambil keputusan; (3) penuh tanggung jawab; (4) jujur; (5) sikap dikontrol oleh lawan; (6) kerjasama; (7) saling membantu dan saling menjaga; (8) membela kepentingan kelompok; (9) berjiwa demokrasi; (10) patuh terhadap peraturan; (11) penuh perhitungan; (12) ketepatan berpikir dan bertindak; (13) tidak cengeng; (14) berani; (15) bertindak sopan; dan (16) bertindak luwes.

Pada hasil pengamatan awal di SD Negeri Ngrancah peneliti melihat masih sangat minim pembelajaran PJOK menggunakan permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Pembelajaran permainan tradisional alokasi waktunya hanya 1 x 35 menit dan hanya 1 kali dalam 1 minggu. Sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri Ngrancah juga masih terbatas, misalnya tempat yang digunakan untuk pembelajaran menggunakan halaman sekolah dan kadang meminjam lapangan sepakbola ataupun lapangan bolavoli di desa setempat. Metode bermain yang digunakan saat ini masih menggunakan metode konvensional. Untuk itu, peneliti tertarik bukan hanya pada pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pengembangan sosial anak sekolah dasar saja melainkan ikut serta dalam melestarikan kebudayaan bangsa yang unik dan khas agar tidak hilang karena kemajuan zaman.

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Orang tua lebih senang apa bila anak nya berada dilingkungan rumah saat bermain.
2. Keterampilan sosial anak sekolah dasar masih rendah.

3. Banyak siswa yang memilih berdiam diri dengan duduk pada saat kegiatan pembelajaran olahraga khususnya aktivitas permainan tradisional.
4. Program kegiatan yang dilaksanakan di Sekolah dasar untuk melatih keterampilan sosial belum terprogram dengan teratur.
5. Permainan tradisional masih kurang diimplementasikan dalam pembelajaran di Sekolah.

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang akan diteliti dan agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka peneliti membatasi masalah pada tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: “Seberapa tinggi tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, permasalahan ini mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019.

F. Tujuan Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan bisa memberikan masukan yang positif dan dapat pula dipergunakan berbagai pihak khususnya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian tentang tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah mendapatkan pembelajaran permainan tradisional

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang positif dan dapat dipergunakan berbagai pihak, khususnya:

- a. Bagi Sekolah. Memberikan masukan sebagai bahan pertimbangan pemanfaatan penggunaan permainan tradisional sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak sekolah dasar.
- b. Bagi Guru. Memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan proses pembelajaran yang efektif.
- c. Bagi Anak Sekolah Dasar. Dapat mengasah keterampilan sosial anak, sehingga anak dapat lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sosial yang ada di sekitarnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Hakikat Keterampilan Sosial

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa membutuhkan teman untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya. Manusia melalui akalnya menciptakan pengetahuan sebagai alat untuk beradaptasi dengan lingkungannya, kemudian untuk kebutuhan hidup berkelompok diciptakan pula kebudayaan sehingga layak disebut masyarakat. Keterampilan berpikir dan berdaya nalar, keterampilan hidup bersama, keterampilan berkegiatan, dan keterampilan pengendalian diri (emosi, perasaan) merupakan keterampilan dasar untuk bertahan dan menjalani kehidupan.

Semua keterampilan tersebut dimiliki oleh setiap orang, hanya dalam pengembangan keterampilan secara optimal dan efektif dilakukan melalui proses pendidikan yang berproses. Cartledge dan Milburn (dalam Maryani, 2011: 143-149) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu untuk berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif. Oleh karena itu, keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang termasuk di dalamnya peserta didik, agar dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan pergaulan di lingkungan yang lebih luas. Munculnya masalah-masalah sosial seperti tawuran antar pelajar, perkelahian

antar desa, narkoba dan minum-minuman keras, korupsi, disintegrasi bangsa, dan sebagainya adalah bentuk melemahnya keterampilan sosial dalam lingkup individu, keluarga, masyarakat bahkan Negara. Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan keterampilan memecahkan masalah sosial. Dalam keterampilan sosial tercakup dengan kemampuan mengendalikan diri, adaptasi, toleransi, berkomunikasi, berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Sama halnya dengan Hidayati (2006: 48) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang berhubungan erat dengan kehidupan masyarakat. Sejalan dengan pendapat Budiman (2006: 21) yang mengemukakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berkomunikasi, menyesuaikan diri, dan keterampilan untuk menjalin hubungan baik dengan orang lain. Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial dalam cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan dalam waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain. Lebih lanjut kemudian membagi keterampilan sosial dalam empat kategori, yakni: (1) *environmental behavior*; (2) *interpersonal behavior*; (3) *self-related behavior*; dan (4) *task-related behavior* (Saripah & Mulyani, 2015: 153).

Keterampilan sosial menurut Sudarsih (2011) adalah suatu keterampilan yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain sesuai peran dalam struktur sosial yang ada. Cara berkomunikasi tersebut diciptakan dan

diterapkan serta dikembangkan secara verbal dan non verbal dalam kompleksitas sosial untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosi seseorang. Adapun proses pembelajaran keterampilan sosial ini dinamakan sosialisasi. Sjamsuddin & Maryani (2011: 6) menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilih dan mengelola informasi, mampu mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari, mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai, dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat global. Keterampilan sosial mempunyai makna sebagai kemampuan individu dalam mengungkapkan perasaan baik positif maupun perasaan negatif dalam hubungannya dengan orang lain tanpa kehilangan penguatan sosial dan dalam berbagai ragam hubungan dengan orang lain yang mencakup respon verbal dan non verbal.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk mencapai tujuan yang dimiliki seseorang melalui hubungan dengan orang lain. Hubungan dengan orang lain tersebut merupakan sarana dalam mencapai tujuan hidup seseorang. Seseorang yang terampil dalam berhubungan dengan orang lain, maka ia akan lebih berhasil dalam mencapai tujuannya (Sudarsih, 2011: 37). Keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Libet dan Lewinsohn dalam Maryani, (2011: 20) memberikan pengertian keterampilan sosial (*social*

skill) sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan *punishment* oleh lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang diperoleh dari proses belajar dan pengalaman individu, untuk memelihara interaksi dengan lingkungan sosial dengan baik tanpa melupakan norma dan nilai yang berlaku dalam kelompok sosial serta tujuan pribadi masing-masing individu. Keterampilan sosial dalam perkembangan sosial anak meliputi tentang bagaimana keterampilan anak dalam berkomunikasi dan berhubungan dengan lingkungan sekitarnya.

b. Faktor yang Mendukung Keterampilan Sosial

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial. Hasil studi Davis & Forsythe (Mu'tadin, 2006: 54), terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial dalam kehidupan anak, yaitu sebagai berikut:

1) Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) di mana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan ketrampilan sosialnya. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga

sehingga remaja dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudara-saudaranya. Dengan adanya komunikasi timbal balik antara anak dan orang tua maka segala konflik yang timbul akan mudah diatasi. Sebaliknya komunikasi yang kaku, dingin, terbatas, menekan, penuh otoritas, dsb. hanya akan memunculkan berbagai konflik yang berkepanjangan sehingga suasana menjadi tegang, panas, emosional, sehingga dapat menyebabkan hubungan sosial antara satu sama lain menjadi rusak.

2) Lingkungan

Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara, atau kakek dan nenek saja.

3) Kepribadian

Secara umum penampilan sering diindentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi remaja untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Di sinilah pentingnya orang tua memberikan

penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

Menurut Maryani, (2011: 20) keterampilan sosial adalah keterampilan berinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam kelompok dan individu. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Untuk selanjutnya kemampuan tersebut dipadukan dengan kemampuan berkomunikasi secara jelas, lugas, meyakinkan, dan mampu membangkitkan inspirasi, sehingga mampu mengatasi silang pendapat dan dapat menciptakan kerjasama. Untuk selanjutnya persamaan pandangan, empati, toleransi, saling menolong dan membantu secara positif, solidaritas, menghasilkan pergaulan (interaksi) secara harmonis untuk kemajuan bersama.

Menurut Maryani (2011: 20) dimensi keterampilan sosial dikelompokkan menjadi 4 bagian yang saling berkaitan, yaitu:

- 1) Keterampilan dasar berinteraksi adalah keterampilan berusaha untuk saling mengenal, adanya kontak mata, berbagi informasi, dan berbagi material;
- 2) keterampilan komunikasi adalah keterampilan untuk mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya;
- 3) keterampilan membangun tim/kelompok adalah keterampilan untuk mengakomodasi pendapat orang lain, bekerjasama, saling menolong, dan saling memperhatikan;
- 4) keterampilan menyelesaikan masalah adalah keterampilan untuk mengendalikan diri, empati, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, respek terhadap pendapat yang berbeda.

Izzaty (2007: 5) menyatakan tiga aspek keterampilan sosial yang perlu ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu: (1) Empati, meliputi penuh pengertian, tenggang rasa, kepedulian pada orang lain. (2) Afiliasi dan resolusi konflik, meliputi komunikasi dua arah, kerja sama, penyelesaian konflik. (3) Mengembangkan kebiasaan positif, meliputi tata krama, kemandirian, tanggung jawab. Pendapat lain Moeslichatoen (2004: 23) mengemukakan empat langkah pengembangan keterampilan sosial yang dapat dipelajari anak di masa kanak-kanak yaitu keterampilan berkaitan dengan: (1) Membina hubungan dengan orang dewasa, (2) Membina hubungan dengan anak lain, (3) Membina hubungan dengan kelompok, (4) Membina diri sendiri sebagai individu

Menurut Maryani, (2011: 21) dalam mengembangkan keterampilan sosial, terutama dalam simulasi kelompok hendaknya dipenuhi persyaratan seperti di bawah ini:

- 1) suasana yang kondusif
- 2) ciptakan rasa aman dan nyaman pada setiap orang
- 3) kepemimpinan yang mendukung dan melakukan secara bergiliran
- 4) perumusan tujuan dengan jelas apa yang mau didiskusikan
- 5) manfaatkan waktu dengan ketat namun fleksibel
- 6) ada kesepakatan atau mufakat sebetulnya (*consensus*)
- 7) ciptakan kesadaran kelompok (*awareness*)
- 8) lakukan evaluasi yang terus menerus (*continual evaluation*).

Untuk dapat berhasil bersosialisasi dengan teman, dibutuhkan kemampuan anak untuk memiliki keterampilan sosial. Dari pendapat di atas terlihat jelas bahwa lingkungan dimana anak berada sangat berpengaruh untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Keterampilan sosial anak akan berkembang jika anak melakukan interaksi dengan lingkungannya yaitu salah satunya dalam kegiatan bermain. Melalui bermain anak diharapkan mampu

menjalin hubungan yang baik dengan teman sebaya, tidak suka menyendiri, mampu bekerjasama dengan baik, berperilaku sopan dan bersikap ramah dengan orang lain. Berdasarkan ulasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor keluarga, lingkungan, serta kemampuan dalam penyesuaian diri.

2. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa (*Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated*). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, serta pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik (Muktiani, 2014: 26). Sudjana yang dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Senada dengan pendapat di atas, Muyaningsih (2009: 54) menyatakan pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai

pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa dengan sebaik-baiknya.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotornya.

2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”. Yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finish. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya

terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Siswa

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karya wisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah atau bahkan tidak siswa akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

b. Pengertian Pembelajaran PJOK

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam

kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak (Akhiryanto, 2008: 60).

Sementara Khomsin (dalam Sartinah, 2008: 63) menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. "Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional" (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan

mentalnya (Yudanto, 2008: 17). Lutan (2004: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sutrisna (dalam Sartinah, 2008: 63) menyatakan PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan tidak saja aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olah raga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang

secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh siswa, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar siswa (Hendrayana, dkk., 2018).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat dirumuskan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

3. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi, yang dimaksudkan secara tradisi disini ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi ke generasi berikutnya. Jadi, permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu zaman ke zaman berikutnya. Dengan kata lain, permainan yang diciptakan oleh hasil budidaya manusia di masa lampau pada suatu daerah guna meningkatkan gairah anak-anak untuk bersenang-senang dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak (Sukintaka, 2004: 91).

Berbicara tentang permainan tradisional, Dinata (2003: 4) mengungkapkan permainan tradisional adalah memiliki unsur keterampilan fisik, kecepatan berfikir serta implementasinya terhadap nilai sosial dan budaya. Pendapat di atas dikuatkan oleh Ismail (2006: 106) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Sukirman (2004) menyatakan permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari.

Arlina (2008: 10) menyatakan bahwa permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Ardiwinata (2006; 1) olahraga tradisional merupakan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Berat ringannya teknik dari berbagai bentuk olahraga tradisional di Indonesia sangat bervariasi. Persyaratan teknik yang ada dalam olahraga tradisional di antaranya adalah kekuatan tubuh, kelentukan, kecepatan gerak, kemampuan reaksi.

Olahraga tradisional perlu dikembangkan atau dimodifikasi demi ketahanan budaya bangsa, karena harus disadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia. Selain itu olahraga tradisional merupakan salah satu aspek yang perlu mendapatkan prioritas utama untuk dilestarikan, dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan yang selanjutnya diwarisi agar tidak hilang oleh perkembangan jaman atau hilang diambil oleh Negara lain.

Dengan bermain anak-anak akan memperoleh perkembangan aspek pribadinya. Sukintaka (2004: 95-97) menyatakan bahwa ada 4 aspek (sasaran) yaitu:

- 1) Sasaran jasmani meliputi: (1) Peningkatan kekuatan otot, (2) Daya tahan otot setempat, (3) Daya tahan kardiovaskuler, (4) Kelentukan, (5) Keterampilan gerak
- 2) Sasaran psikis yaitu rasa bebas dalam bermain, permainan itu pembebasan, artinya pembebasan dari pamrih atau pembebasan dari tujuan lain di luar tujuan bermain, hanyalah untuk memperoleh rasa senang dari bermain. Hasil dari bermain yang murni ialah kebebasan.
- 3) Sasaran rasa sosial: semua permainan membutuhkan teman untuk bermain, anak membutuhkan orang lain agar dapat menilai orang lain dan dirinya sendiri dan dengan sendirinya mereka akan menyadari bahwa mereka membutuhkan orang lain.
- 4) Sasaran rasa berketuhanan yaitu permainan bukan suatu kebaktian, tetapi dalam bermain anak akan memperoleh suasana untuk mengagungkan tuhan. Bahkan dalam banyak daerah terdapat permainan gerak dan lagu yang sifatnya mengagungkan tuhan atau ritual.

Sukintaka (2004: 123) menyatakan bahwa permainan daerah merupakan sumber permainan tradisional. Permainan daerah khususnya yang tradisional itu merupakan suatu kegiatan yang sangat bermakna untuk wahana pendidikan generasi bangsa Indonesia. Sebenarnya sangatlah penting diusahakan pengangkatan kembali permainan daerah untuk kepentingan pendidikan, yang diharapkan dengan mengungkap permainan daerah yang tradisional tersebut dapat

membantu usaha pengembangan dan pelestarian budaya bangsa. Sukintaka (2004: 103) menyatakan sebagai berikut: “permainan itu merupakan permulaan akan suatu kebudayaan”. Seperti diketahui bahwa budaya asli Indonesia selalu menampilkan jati diri bangsa yang dapat dibanggakan, dan beraneka ragam permainan daerah yang dimiliki, merupakan wujud kekayaan bangsa Indonesia akan budaya. Sehingga bagaimana banyaknya permainan yang ada di Indonesia ini yang harus kita jaga dan kita lestarikan sampai anak cucu dapat memainkan permainan tradisional lagi.

Permainan tradisional sangat sesuai untuk diajarkan di sekolah dasar, sebab memiliki nilai-nilai luhur yang dapat mempengaruhi terbentuknya kepribadian anak secara sehat dan wajar. Sukintaka (2004: 102) menyatakan bahwa permainan daerah dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan berpengaruh langsung terhadap: (1) kesegaran jasmani anak, (2) meningkatkan budi pekerti, (3) perkembangan sosial anak, (4) pembangkit rasa ketuhanan. Selanjutnya ciri-ciri permainan tradisional: (1) Menyenangkan, (2) Kesederhanaan peraturan, (4) Alat mudah didapat.

Terdapat beberapa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional Sukirman Dharmamulya (Ismail, 2006: 106-107) antara lain adalah: (1) melatih sikap mandiri, (2) berani mengambil keputusan, (3) penuh tanggung jawab, (4) jujur, (5) sikap dikontrol oleh lawan, (6) kerja sama, (7) saling membantu dan saling menjaga, (8) membela kepentingan kelompok, (9) berjiwa demokrasi, (10) patuh terhadap peraturan, (11) penuh perhitungan, (12) ketepatan berfikir dan bertindak, (13) tidak cengeng, (14) berani, (15) bertindak sopan, (16)

bertindak luwes. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan yaitu kegiatan yang ditandai dengan aturan atau persyaratan yang telah disepakati bersama.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai budaya, yang dapat memberikan dampak positif pada aspek perkembangan anak dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak, sehingga anak dapat menyalurkan segala keinginannya untuk berimajinasi tanpa memikirkan hasil akhirnya.

b. Jenis Permainan Tradisional yang Sudah Didapat

Permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis, hal ini dibedakan dari jumlah peserta pemainnya. Permainan tradisional pada dasarnya memiliki banyak kesamaan dari cara memainkannya. Menurut Dharmamulya (2004: 35), menyatakan bahwa jenis-jenis permainan tradisional memiliki beberapa kategori menurut pola permainannya yaitu: bermain dan bernyanyi, dan atau berdialog, bermain dan pola pikir, bermain dan adu ketangkasan. Dari beberapa permainan tradisional, permainan sudah didapat di SD Negeri Ngrancah di antaranya:

1) Jamuran

Permainan jamuran adalah permainan tradisional anak-anak di Yogyakarta, Jawa Tengah dan sekitarnya. Permainan anak ini diselingi dengan nyanyian dan dialog. Permainan sederhana ini tidak membutuhkan alat dalam memainkannya. Semua anak dapat mengikuti permainan ini. Cara bermain jamuran :

- a) Pemain melakukan hompipah terlebih dahulu. Anak yang menang dalam hompipah bergandengan membuat lingkaran dan yang kalah hompipah berdiri ditengah-tengah lingkaran. Kemudian anak melingkar sambil bernyanyi syair jamuran

*Jamuran, jamuran ya ge ge thok,
Jamuran opo ya ge gethok
Jamur gajih mberjjijih sak ora ora
Sira badhe jamur apa?*

- b) Pada kalimat '*sira badhe jamur apa?*' anak di tengah lingkaran akan menyebutkan sebuah gerakan pura-pura yang wajib dilakukan anak-anak lainnya. Misalnya jamur motor, berarti setiap anak harus menirukan gerakan kendaraan motor.
- c) Anak yang ditengah akan berseru lagi jamur parut, anak-anak yang membentuk lingkaran pun langsung duduk dengan kedua kaki selonjor. Anak yang menggelitik telapak kakai teman-temannya. jik ada anak yang tidak dapat menahan ketawa makan anak tersebut akan jadi.

Pada permainan tradisional jamuran akan memunculkan aktivitas sosial pada anak yaitu dengan menjalin hubungan pribadi antar teman sebaya agar menjadi lebih akrab saat proses bermain dengan cara anak berpegangan tangan dengan teman yang lain . Selain itu anak dapat belajar penyelesaian konflik yakni anak memutuskan hal berhubungan dengan aturan bermain dilakukan dengan bermusyawarah antar pemain sehingga anak merasa tidak ada yang dirugikan karena keputusan merupakan hasil kesepakatan bersama.

2) Boy-Boynan

Permainan boy-boynan dimainkan di lapangan dengan garis batas menggunakan kapur. Lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran 9x4m dan dibagi menjadi enam bagian. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang tiap-tiap regu terdiri dari enam orang atau lebih. Salah satu regu berperan sebagai penjaga, sementara regu lainnya berperan sebagai regu lawan. Permainan boy boynan ini dilakukan dengan menghadang atau melakukan penjagaan terhadap lawan, hal ini dilakukan agar lawan tidak dapat melewati garis hingga baris terakhir. Hal ini dilakukan agar lawan tidak dapat melewati garis hingga baris terakhir secara bolak-balik. Anggota regu yang berperan sebagai penjaga melakukan penjagaan secara horizontal dan vertikal. Selama berlangsung permainan, salah satu kaki penjaga harus menginjak garis batas jaga. Anggota regu yang bertugas menjaga garis batas horizontal akan melakukan penghadangan terhadap lawan yang berusaha melewati garis batas itu. Anggota lainnya yang bertugas menjaga garis batas vertikal (umumnya satu orang) memiliki akses untuk menjaga keseluruhan garis batas vertikal ditengah lapangan. Regu yang dinyatakan sebagai pemenang adalah regu yang anggotanya secara lengkap dapat melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Aktivitas sosial yang terdapat dalam permainan ini adalah anak dituntut untuk bekerjasama dengan anggota regu, dan anak belajar menerima kekalahan.

Cara bermain:

- a) Permainan dimulai dengan melakukan hompipah yang kalah akan menyusun pecahan genting dan yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak tiga meter.
- b) Pelempar harus melempar pecahan genting itu hingga rubuh, dan jika sudah rubuh, maka pihak yang kalah harus mengejar pihak yang menang dan melemparkan bola kearah kelompok pelempar dan pelempar harus menghindari lemparan tersebut dan harus menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan.
- c) Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting/gerabah, atau pihak penjaga berhasil melempar bola kepada seluruh kelompok pemenang

Aktivitas sosial yang terdapat dalam permainan ini adalah anak diajarkan bekerjasama untuk menyusun pecahan genting, atau melempar bola kearah lawan. Anak belajar menerima kemenangan atau kekalahan.

3) Ular Naga

Permainan ular naga adalah jenis permainan tradisional yang mana para pemainnya membentuk ular-ularan. pada permainan ini anak yang berada pada posisi paling belakang/sebagai ekor ular yang membentuk formatur ular-ularan, akan dikejar oleh anak yang paling depan/sebagai kepala ular. Dalam permainan ini anak-anak bermain sekitar 8 orang atau lebih, lebih banyak lebih baik, sehingga membuat si kepala ular kesulitan mengejar mangsa (Sukirman, 2004). Seluruh pemain membentuk barisan kebelakang dan berpegangan pada pinggang teman di depannya. Pemain yang paling depan memimpin barisan mengelilingi

lapangan sambil meliuk-liuk seperti jalannya ular. Pemain terdepan mengejar pemain paling belakang dan menariknya agar lepas dari barisan. Untuk itu, pemain paling belakang harus berupaya menghindari dari sergapan pemain depan. Jika pemain paling belakang tertangkap, terpaksa dia harus keluar dari permainan. Pemain terdepan pun kembali meliuk-liuk dan terus beraksi mengejar pemain paling belakang sampai habis (Husna, 2009: 21).

Keterampilan sosial yang dapat diimplementasikan melalui permainan ular naga panjangnya antara lain keterampilan berkomunikasi, resolusi konflik, membina hubungan dengan kelompok. Hal ini dikarenakan dalam proses bermain anak melakukan percapan antar pemain sehingga menimbulkan komunikasi. Adanya komunikasi ini menuntut anak untuk bersikap sesuai dengan diharapkan oleh lingkungan dimana lingkungan untuk anak saat bermain. Dimana lingkungan anak saat bermain adalah aturan yang anak buat dan sepakati

c. Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar

Materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Maka dari itu, pendidikan bagi siswa menjadi kurang lengkap bila tidak disertai dengan mata pelajaran PJOK. Namun demikian, mata pelajaran ini bukanlah hanya pelengkap dalam proses pendidikan. PJOK merupakan bagian integral dari keberhasilan pencapaian pendidikan itu sendiri. Semua mata pelajaran menciptakan satu sinergi ke arah pencapaian tujuan pendidikan, yang meliputi aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif.

Dalam praktiknya, PJOK menjadi sarana untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, maupun pembiasaan pola hidup sehat. Tujuannya adalah mendorong pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis secara seimbang, serta untuk meningkatkan keterampilan motorik anak. Materi PJOK kelas bawah merupakan materi pembelajaran yang sangat penting dalam pembentukan keterampilan siswa. Pembelajaran PJOK ini diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk beraktivitas olahraga, agar tercipta generasi yang sehat dan bugar.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti PJOK Siswa SD Kelas I

Kompetensi Dasar	Kompetensi Inti
3.1 Memahami gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1 Mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.2 Memahami gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2 Mempraktikkan gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.3 Memahami pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3 Mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.4 Memahami menjaga sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional	4.4 Mempraktikkan sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Masa sekolah dasar merupakan masa perkembangan di mana baik untuk pertumbuhan anak dan perkembangan anak. Sesuai dengan pendapat Yusuf (2012: 24-25) yang menyatakan bahwa masa usia Sekolah Dasar sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa sekolah dasar merupakan masa yang sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini bukan saja pada masa ini anak mudah sekali terpengaruh oleh lingkungan, namun siswa juga dalam taraf perkembangan fisik dan psikis. Manusia saling berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhannya, maka saling memahami dengan cara mempelajari karakteristik masing-masing akan terjadi hubungan saling mengerti.

Selain itu, karakteristik pada anak usia Sekolah Dasar menurut Yusuf (2012: 180-184) masih dibagi 7 fase, yaitu: perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan penghayatan keagamaan, dan perkembangan motorik. Pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan fisik seorang anak, sedangkan perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan atau *skill* adalah struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dan teratur sebagai hasil proses pematangan anak. Masa usia sekolah sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Desmita (2010: 35) menyatakan masa keserasian sekolah dibedakan menjadi dua fase, yaitu fase kelas rendah dan fase kelas tinggi. Adapun ciri-ciri siswa kelas rendah (6-8 tahun), yaitu: Belum mandiri, Belum

adanya rasa tanggung jawab pribadi, Pengertian tentang dunia luar masih egosentris, Belum menunjukkan sikap kritis, masih berfikir kritis. Karakteristik siswa sekolah dasar dijelaskan sebagai berikut:

a. Perkembangan Sosial dan Emosional

Perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga dikatakan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, moral, dan agama. Perkembangan sosial pada anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga juga dia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Yusuf (2012: 180) menyatakan pada usia ini anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (*egosentris*) kepada sikap bekerjasama (*kooperatif*) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayanya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dia merasa tidak senang apabila tidak diterima dalam kelompoknya.

Aspek sosial juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain, dalam hal kerjasama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, tenggang rasa, kebersamaan, dan sebagainya. Pada proses berikutnya perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan

memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Anak usia SD dalam pergaulannya dengan kelompok sebaya, mereka belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya di lingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olah raga dan membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi.

Anak pada usia SD mulai belajar tidak bergantung pada lingkungan keluarga. Anak (siswa) SD mulai untuk belajar memberi dan menerima dalam kehidupan sosial diantara teman sebaya. Proses pembelajaran dalam memasuki kelompok sebaya merupakan proses pembelajaran “kepribadian sosial” yang sesungguhnya. Pemenuhan tugas perkembangan ini membawa implikasi terhadap penyelenggaraan pendidikan di SD. Sekolah merupakan tempat yang kondusif bagi kebanyakan siswa untuk belajar bergaul dan bekerja bersama teman sebaya. Guru harus terampil mempelajari dan memahami budaya teman pada lingkungan sekolah dan masyarakat.

b. Pertumbuhan dan Perkembangan Jasmani Anak Sekolah Dasar

Pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan fisik seorang anak, sedangkan perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan atau *skill* adalah struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dan teratur sebagai hasil proses

pematangan anak. Rahyubi (2012: 220) menyatakan bahwa fase anak besar antara usia 6-12 tahun, aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan. Perkembangan kekuatan sendiri merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban. Semakin besar penampang lintang otot, akan semakin besar pula kekuatannya.

Yusuf (2012: 184) menyatakan sesuai dengan perkembangan motorik maka di kelas-kelas permulaan sangat tepat diajarkan, sebagai berikut:

- 1) Dasar keterampilan untuk menulis dan menggambar.
- 2) Keterampilan dalam mempergunakan alat-alat olahraga (menerima, menendang, dan memukul).
- 3) Gerakan-gerakan untuk meloncat, berlari, berenang, dan sebagainya.
- 4) Baris berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, ketertiban, dan kedisiplinan.

Meskipun urutan kejadian pubertas itu umumnya sama untuk tiap orang, waktu terjadinya dan kecepatan berlangsungnya kejadian itu bervariasi. Rata-rata anak perempuan memulai perubahan pubertas 1,5 hingga 2 tahun lebih cepat dari anak laki-laki. Kecepatan perubahan itu juga bervariasi, ada yang perlu waktu 1,5 hingga 2 tahun untuk mencapai kematangan reproduksi, tetapi ada yang memerlukan waktu 6 tahun. Dengan adanya perbedaan-perbedaan ini ada anak yang telah matang sebelum anak yang sama usianya mulai mengalami pubertas.

c. Perkembangan Mental Anak Sekolah Dasar

Selama duduk di kelas kecil SD, anak mulai percaya diri tetapi juga sering rendah diri. Pada tahap ini anak mulai mencoba membuktikan bahwa anak

"dewasa". Anak merasa "saya dapat mengerjakan sendiri tugas itu, karenanya tahap ini disebut tahap *"I can do it my self"*. Anak sudah mampu untuk diberikan suatu tugas. Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas kelas besar SD. Anak dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas tugas pilihannya, dan seringkali anak dengan senang hati menyelesaikannya. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerjasama dengan kelompok dan bertindak menurut cara cara yang dapat diterima lingkungannya. Anak juga mulai peduli pada permainan yang jujur (Desmita, 2010: 40).

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sangat diperlukan guna mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berpikir. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2017) yang berjudul "Tingkat Nilai Sosial pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas dalam Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bola Besar di SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman Yogyakarta". Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas atas di SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman Yogyakarta yang berjumlah 81 siswa dan digunakan sebagai sampel, sehingga disebut penelitian populasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

tingkat nilai sosial pada siswa Sekolah Dasar kelas atas dalam pembelajaran penjas materi permainan bola besar di SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman Yogyakarta berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 7,41% (6 siswa), “rendah” sebesar 23,46% (19 siswa), “sedang” sebesar 39,51% (32 siswa), “tinggi” sebesar 23,46% (19 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 6,17% (5 siswa).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Husain (2013) yang berjudul “Survei Pemahaman Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal” Permasalahan skripsi ini adalah bagaimana permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di setiap masing-masing sekolah seKecamatan Brangsong. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada masing-masing sekolah. Populasi untuk penelitian ini adalah salah satu siswa kelas V se-kecamatan Kabupaten Kendal yang berjumlah 30 anak dari 25 sekolah dasar negeri dan 5 sekolah dasar swasta. Teknik penarikan sampel menggunakan sampel random atau sampel acak. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Hasil penelitian survei tentang pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal sebagian besar berkategori baik sebesar 13,7%, cukup sebesar 27,8% dan kurang sebesar 21,6 %. Dapat

disimpulkan Pemahaman Siswa sekolah dasar se-kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional adalah cukup

C. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial, yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu manusia harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang dapat dibentuk melalui proses belajar dan pengalaman yang telah dialami. Keterampilan sosial merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan individu untuk menjalani setiap jenjang kehidupannya.

Pentingnya keterampilan sosial bagi kehidupan individu maka perlu untuk melatih keterampilan sosial sedini mungkin, hal ini didasarkan pada pengertian keterampilan sosial, yang merupakan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial anak yang dapat dibentuk melalui proses belajar dan pengalaman. Namun, pemberian rangsangan untuk melatih keterampilan sosial anak harus disesuaikan dengan dunia dan karakteristik anak agar pembelajaran sosial dapat berjalan efektif. Bermain merupakan aktivitas dan cara belajar yang digemari oleh anak, dengan bermain anak memperoleh banyak pengalaman sosial. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang banyak memiliki manfaat dan mengandung banyak nilai sosial. Maka dari itu, penting sekali untuk mengkaji kembali tentang kebermanfaatan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, sehingga permainan tradisional dapat dimanfaatkan dan dilestarikan agar tidak lekang dan hilang ditelan kemajuan zaman, serta menjaga

budaya leluhur yang sejatinya menjadi jati diri dan identitas nilai kebudayaan yang luhur.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang, “Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah tahun 2018/2019”. Metode penggunaan permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak sekolah dasar merupakan asumsi peneliti untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan sosial. Dilihat dari segi manfaat dan nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional peneliti berpendapat bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan sosial anak sekolah dasar

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Arikunto (2006: 139), menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri Ngrancah Kabupaten Bantul, yang beralamat di Desa Ngrancah, Sriharjo, Imogiri Kabupaten Bantul. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Arikunto (2006: 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sugiyono (2007: 81) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 di SD Negeri Ngrancah Kabupaten Bantul yang berjumlah 20 anak, terdiri atas 12 siswa laki laki dan 8 siswa perempuan, karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga teknik sampel adalah *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel

Arikunto (2006: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang

akan diteliti dalam penelitian ini adalah tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah. Definisi operasionalnya yaitu kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial siswa kelas I di SD Negeri Ngrancah Bantul yang dapat dibentuk melalui proses belajar dan pengalaman. Proses belajar dalam penelitian ini melalui pembelajaran permainan tradisional terdiri atas permainan Jamuran, Boy-Boynan, Ular naga, yang telah diikuti yang diukur menggunakan lembar observasi.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Arikunto (2006: 116), menyatakan observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan yang kemudian dicatat subjektif mungkin. Lembar observasi berisikan pernyataan-pernyataan yang merupakan objek dari pengamatan dan telah disediakan kolom *check list* sehingga peneliti tinggal membubuhkan tanda *check* (√) pada kolom tersebut. Penskoran digunakan dengan menggunakan skala Guttman dengan dua alternatif jawaban yaitu, Ya dan Tidak. Kriteria skor sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Skor Keterampilan Sosial

No	Jawaban	Skor	Keterangan
1	Ya	1	Tidak melakukan aktivitas
2	Tidak	0	Melakukan aktivitas

Hadi (1991: 7-9) menyatakan bahwa langkah-langkah menyusun instrumen dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak (*Construct Definition*)

Langkah pertama yaitu mendefinisikan kontrak. Kontrak adalah batasan mengenai ubahan atau variabel yang diukur. Kontrak dalam penelitian ini adalah tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul. Definisi operasionalnya yaitu kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial siswa kelas I di SD Negeri Ngrancah yang dapat dibentuk melalui proses belajar dan pengalaman. Proses belajar dalam penelitian ini melalui pembelajaran permainan tradisional terdiri atas Jamuran, Boy-Boynan, Ular naga yang telah diikuti yang diukur menggunakan angket.

b. Menyidik faktor-faktor

Menyidik faktor atau unsur-unsur yang menyusun kontrak dari peubah diatas dijabarkan menjadi faktor yang dapat diukur. Berdasarkan kajian tersebut faktor-faktor dari tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul yaitu keterampilan berkomunikasi, penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok, mengatasi konflik saat bermain, perilaku berhubungan dengan diri sendiri.

c. Menyusun Butir-butir pernyataan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pernyataan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun kontrak. Selanjutnya faktor-faktor di atas

dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan. Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, maka disajikan kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Intrumen Keterampilan Sosial

No	Aspek	Indikator	No	Σ
1	Keterampilan berkomunikasi	1. Anak mampu berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan guru	1	10
		2. Anak mampu berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan teman	2	
		3. Anak mampu menyampaikan pendapatnya	3	
		4. Anak menjawab ketika ditanya	4	
		5. Memberi salam/menyapa orang lain	5	
		6. Membalas salam/sapaan orang lain	6	
		7. Anak mampu mendengarkan orang lain ketika berbicara	7	
		8. Anak tidak memotong pembicaraan teman atau mengganggu ketika teman bercerita	8	
		9. Anak mampu memberikan tanggapan ketika temannya selesai bercerita	9	
		10. Anak mampu menggunakan bahasa yang baik ketika memberikan tanggapan temannya	10	
2	Penerimaan teman sebaya	1. Anak diajak bermain dengan temannya	11	10
		2. Anak mampu menunjukkan rasa empati terhadap temannya	12	
		3. Anak memiliki rasa kepedulian terhadap temannya	13	
		4. Anak mudah bergaul dengan teman sebaya	14	
		5. Anak mampu menunjukkan rasa kasih sayang terhadap teman sebaya	15	
		6. Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran terhadap teman sebaya	16	
		7. Anak mampu berbagi mainan dengan teman sebayanya tanpa saling bertengkar	17	
		8. Anak mampu berbagi mainan dengan	18	

No	Aspek	Indikator	No	Σ
		teman sebayanya tanpa saling berebut		
		9. Anak bersikap ramah terhadap teman sebayannya	19	
		10. Anak menjaga sikap agresif terhadap teman sebayanya	20	
3	Membina hubungan dengan kelompok	1. Anak mampu bekerjasama dalam tim	21	7
		2. Anak ikut aktif dalam kegiatan bermain	22	
		3. Anak mau diajak bermain secara berkelompok	23	
		4. Anak memiliki rasa antusias yang tinggi dalam melakukan kegiatan berkelompok	24	
		5. Anak mampu mengajak teman-temannya untuk melakukan kegiatan bersama	25	
		6. Anak tidak mengganggu temannya yang sedang bermain	26	
		7. Anak semangat ketika bermain bersama dengan teman-teman	27	
4	Mengatasi konflik saat bermain	1. Anak mampu mendiskusikan bersama dalam membuat perencanaan permainan	28	5
		2. Anak mampu membuat peraturan dan kesepakatan dalam bermain	29	
		3. Anak mampu memberikan ide ketika ide ketika orang lain membutuhkan solusi, seperti ketika temannya kesulitan bermain	30	
		4. Anak mau memolong teman yang kesusahan saat kegiatan bermain	31	
		5. Anak dapat bergantian mainan dengan teman	32	
5	Perilaku berhubungan dengan diri sendiri	1. Anak dapat menaati peraturan permainan yang telah disepakati bersama	33	2
		2. Anak mau memaafkan orang lain	34	
Jumlah				34

Penelitian ini tidak menggunakan uji coba instrumen, karena dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik *one shoot*. Arikunto (2006: 127), menyatakan “*One shoot* atau pengukuran sekali saja”. Artinya ketika

pertama kali menyebarkan angket ke responden, maka hasil dari satu kali penyebaran angket dipakai dalam subjek penelitian yang sesungguhnya.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan teknik observasi non partisipan. Pertama peneliti mencari data siswa kelas I di SD Negeri Ngrancah Bantul. Peneliti mengamati kegiatan secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK materi permainan tradisional. Peneliti menilai keterampilan sosial siswa melalui lembar observasi dengan memberikan tanda *checklist* sesuai dengan pengamatan di lapangan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi* pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian Keterampilan Sosial

No	Interval	Kategori
1	$M + SD \leq X$	Tinggi
2	$M - SD \leq X < M + SD$	Sedang
5	$X < M - SD$	Rendah

(Sumber: Santoso, 2014: 46)

Keterangan:

M : nilai rata-rata (*mean*)

X : skor

SD : *standar deviasi*

(Sumber: Santoso, 2014: 46)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dimaksudkan untuk menggambarkan data tentang seberapa tinggi tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019, yang diukur menggunakan lembar observasi. Hasil analisis dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 didapat skor terendah (*minimum*) 34,00, skor tertinggi (*maksimum*) 11,00, rerata (*mean*) 26,60, nilai tengah (*median*) 29,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 31,00, standar deviasi (SD) 7,02. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019

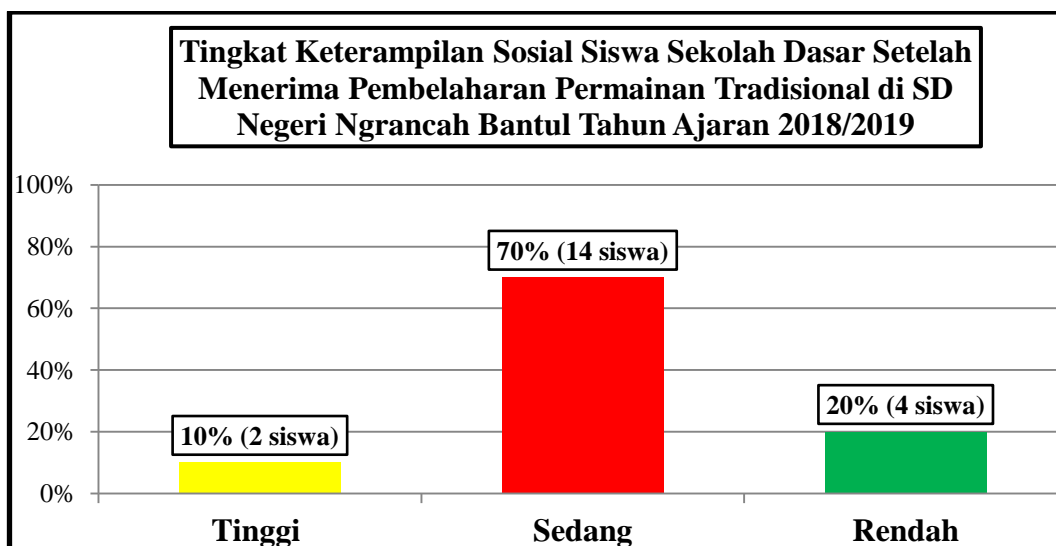
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	26,6000
<i>Median</i>	29,0000
<i>Mode</i>	31,00
<i>Std, Deviation</i>	7,02177
<i>Minimum</i>	11,00
<i>Maximum</i>	34,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$33,62 \leq X$	Tinggi	2	10%
2	$19,58 \leq X < 33,62$	Sedang	14	70%
3	$X < 19,58$	Rendah	4	20%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 6 tersebut di atas, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Setelah Menerima Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 70% (14 siswa), dan “tinggi” sebesar 10% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 26,60, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 dalam kategori “sedang”.

1. Faktor Keterampilan Berkomunikasi

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 10,00, rerata (*mean*) 7,40, nilai tengah (*median*) 8,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 10,00, *standar deviasi* (SD) 2,99. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Keterampilan Berkomunikasi

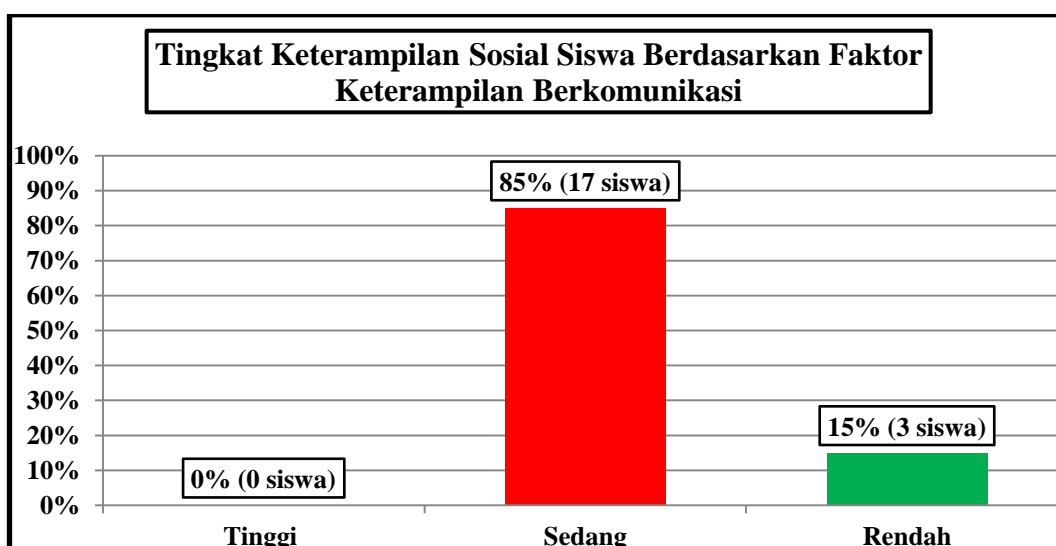
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	7,4000
<i>Median</i>	8,5000
<i>Mode</i>	10,00
<i>Std, Deviation</i>	2,99825
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	10,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Keterampilan Berkomunikasi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$10,40 \leq X$	Tinggi	0	0%
2	$4,40 \leq X < 10,40$	Sedang	17	85%
3	$X < 4,40$	Rendah	3	15%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Keterampilan Berkomunikasi

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi berada pada kategori “rendah” sebesar 15% (3 siswa), “sedang” sebesar 85% (17 siswa), dan “tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 7,40, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi dalam kategori “sedang”.

2. Faktor Penerimaan Teman Sebaya

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya didapat skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 10,00, rerata (*mean*) 10,00, nilai tengah (*median*) 10,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 10,00, *standar deviasi* (SD) 2,44. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Penerimaan Teman Sebaya

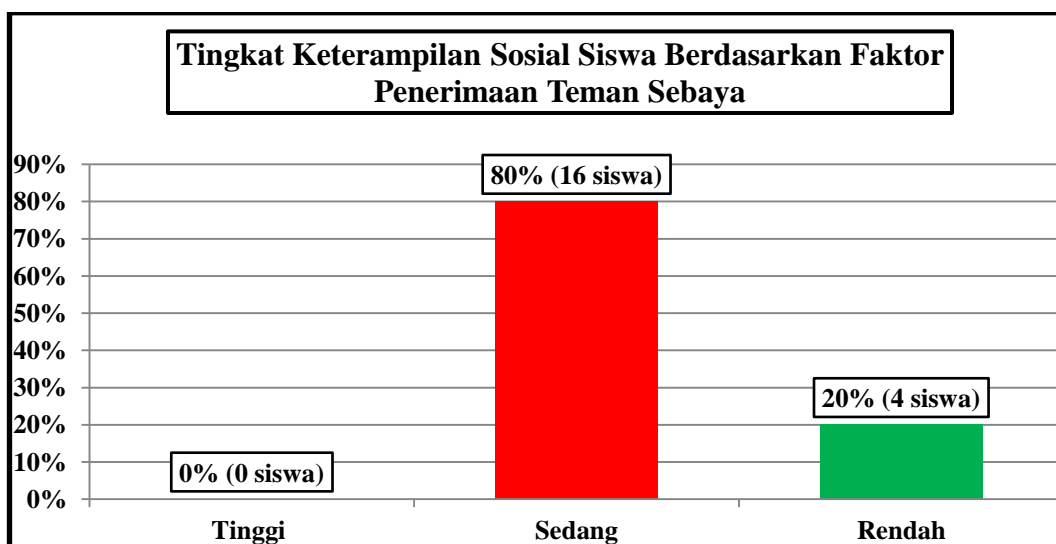
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	8,4500
<i>Median</i>	10,0000
<i>Mode</i>	10,00
<i>Std, Deviation</i>	2,43818
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	10,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Penerimaan Teman Sebaya

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$10,89 \leq X$	Tinggi	0	0%
2	$6,01 \leq X < 10,89$	Sedang	16	80%
3	$X < 6,01$	Rendah	4	20%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Penerimaan Teman Sebaya

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 80% (16 siswa), dan “tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 8,45, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya dalam kategori “sedang”.

3. Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok didapat skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 7,00, rerata (*mean*) 5,65, nilai tengah (*median*) 6,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 6,00, *standar deviasi* (SD) 1,31. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok

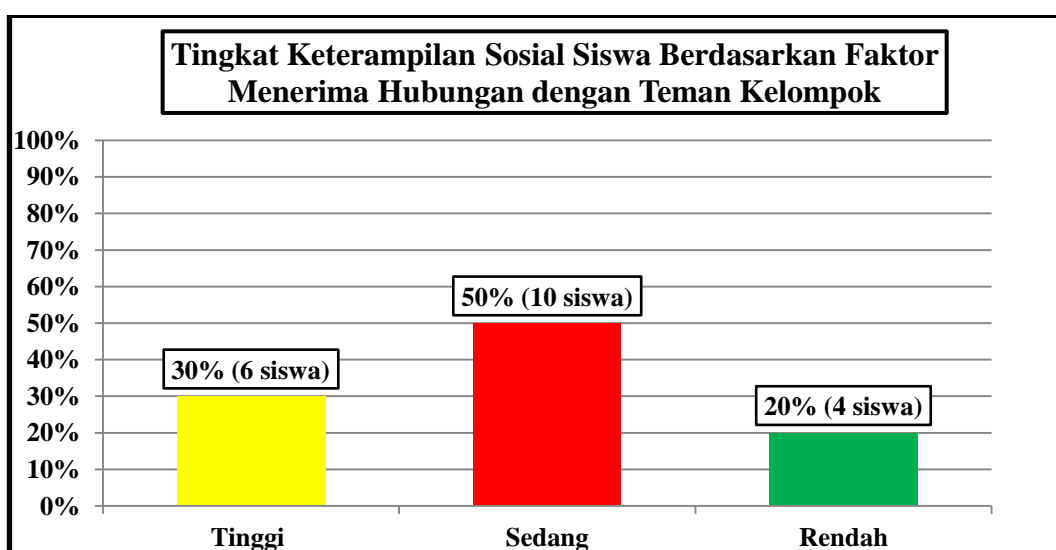
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	5,6500
<i>Median</i>	6,0000
<i>Mode</i>	6,00
<i>Std, Deviation</i>	1,30888
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	7,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$6,96 \leq X$	Tinggi	6	30%
2	$4,34 \leq X < 6,96$	Sedang	10	50%
3	$X < 4,34$	Rendah	4	20%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Menerima Hubungan dengan Teman Kelompok

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 50% (10 siswa), dan “tinggi” sebesar 30% (6 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 5,65, tingkat keterampilan sosial siswa SD setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok dalam kategori “sedang”.

4. Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 3,35, nilai tengah (*median*) 3,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00, *standar deviasi* (SD) 1,42. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain

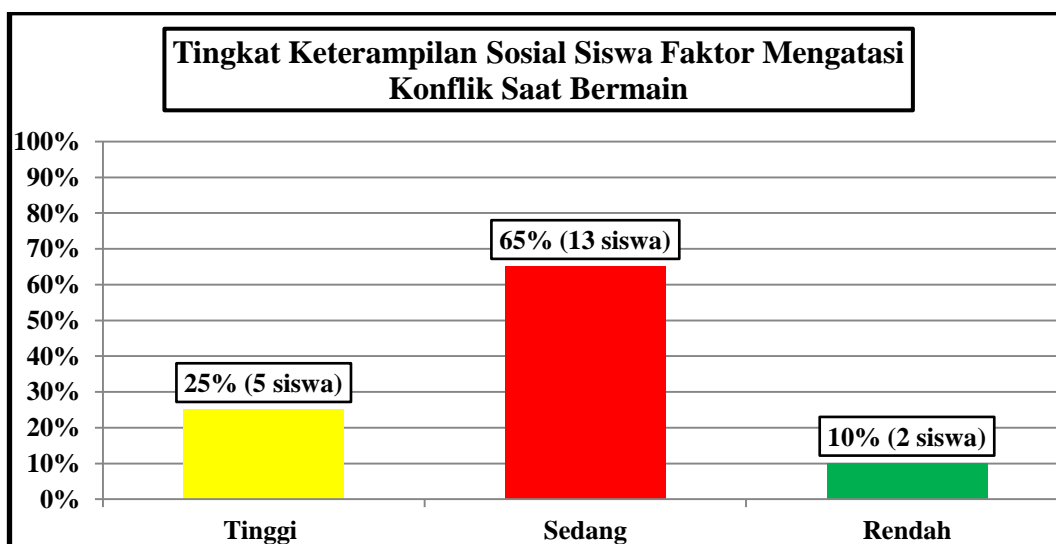
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	3,3500
<i>Median</i>	3,5000
<i>Mode</i>	3,00 ^a
<i>Std, Deviation</i>	1,42441
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	5,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$4,77 \leq X$	Tinggi	5	25%
2	$1,93 \leq X < 4,77$	Sedang	13	65%
3	$X < 1,93$	Rendah	2	10%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 14 tersebut di atas, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Mengatasi Konflik Saat Bermain

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain berada pada kategori “rendah” sebesar 10% (2 siswa), “sedang” sebesar 65% (13 siswa), dan “tinggi” sebesar 25% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 3,35, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain dalam kategori “sedang”.

5. Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri didapat skor terendah (*minimum*) 34,00, skor tertinggi (*maksimum*) 11,00, rerata (*mean*) 26,60, nilai tengah (*median*) 29,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 31,00, *standar deviasi* (SD) 7,02. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri

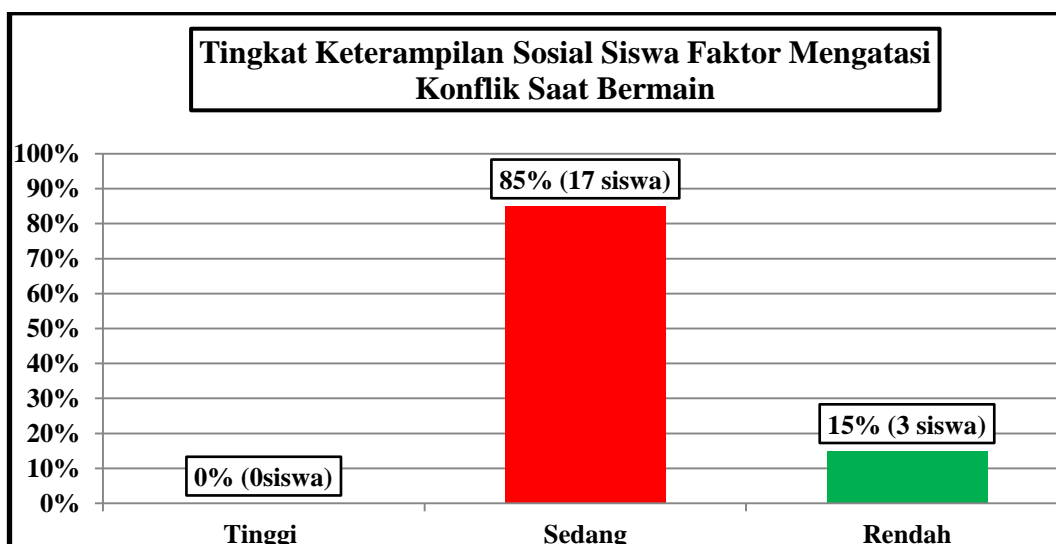
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	1,7500
<i>Median</i>	2,0000
<i>Mode</i>	2,00
<i>Std, Deviation</i>	,63867
<i>Minimum</i>	,00
<i>Maximum</i>	2,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$2,39 \leq X$	Tinggi	0	0%
2	$1,11 \leq X < 2,39$	Sedang	17	85%
3	$X < 1,11$	Rendah	3	15%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 16 tersebut di atas, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Faktor Perilaku Berhubungan dengan Diri Sendiri

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri berada pada kategori “rendah” sebesar 7,63% (10 siswa), “sedang” sebesar 41,98% (55 siswa), dan “tinggi” sebesar 25,19% (33 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 1,75, tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri dalam kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019, berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi, penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok, mengatasi konflik saat bermain, perilaku berhubungan dengan diri sendiri. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 pada kategori cukup. Secara rinci, keterampilan sosial paling tinggi pada kategori cukup sebesar 70% atau ada 14 siswa, keterampilan sosial rendah sebesar 20% atau 4 siswa, dan keterampilan sosial tinggi sebesar 10% atau 2 siswa.

Kondisi siswa memiliki perbedaan satu sama lain, baik fisik maupun psikologis. Alasan kondisi fisik mampu memengaruhi keterampilan sosial ialah karena menurut Kartono (Saripah & Mulyani, 2015: 161), keterampilan (*skill*) merupakan suatu kemampuan bertingkat tinggi yang memungkinkan seseorang melakukan satu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar disertai ketepatan. Artinya, satu keterampilan mengandung unsur motorik, dan untuk dapat melakukan satu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar disertai ketepatan (keterampilan) dibutuhkan kondisi fisik yang memadai. Cattell, *et al.* (dalam Yusuf & Nurihsan, 2008: 21) menambahkan, kemampuan belajar dan penyesuaian diri individu dibatasi oleh sifat-sifat inheren pada organisme individu sendiri, contohnya kapasitas fisik (perawakan, energi, kekuatan, dan kemenarikannya), serta kapasitas intelektual (cerdas, normal, atau terbelakang).

Sekolah Dasar (SD) sebagai salah satu lembaga penyelenggara pendidikan mempunyai tugas berat yaitu membentuk karakter dengan menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik sejak usia dini. Salah satu nilai yang harus diinternalisasikan adalah nilai kepedulian sosial. Hal ini dikarenakan kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan nilai kepedulian sosial yang mulai memudar, semisal perkelahian antar siswa, kurangnya kepedulian untuk membantu teman yang kurang pandai dalam mempelajari mata pelajaran, kurangnya interaksi dan pemberian sapa antar sesama siswa dan guru, dan lain sebagainya menggambarkan bahwa pendidikan nilai kepedulian sosial merupakan salah satu tugas berat yang harus segera dilaksanakan oleh Sekolah Dasar.

Salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya. Permainan tradisional dapat memberikan alternatif yang berbeda dalam kehidupan anak. Ariani (dalam Marzoan, 2017: 65) menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi (Bishop & Curtis, 2001). Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan tradisional menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan Iswinarti (2012) yang menyebutkan bahwa gambaran tentang kandungan nilai-nilai pembelajaran kompetensi sosial pada permainan tradisional gambatan yaitu mencakup : (1) dalam komponen problem solving anak belajar mengatur strategi, mengambil keputusan dan sesolusi konflik; (2) dalam komponen pengendalian diri anak belajar mengikuti aturan, membedakan perilaku benar dan salah, serta mengekspresikan perasaan dengan tindakan yang tepat; (3) dalam komponen kerjasama, anak belajar berinteraksi positif dengan anak lain, berbagi

gagasan/material, dan bekerja dengan anak lain dalam kelompok; (4) dalam komponen empati, anak belajar memahami perasaan, pandangan, dan kondisi anak lain, serta turut merasakan apa yang dialami oleh anak lain.

Penelitian tentang kontribusi permainan tradisional terhadap kompetensi sosial siswa telah dilakukan oleh beberapa peneliti, misalnya yang dilakukan oleh Perdani (2013) yang menemukan bahwa keterampilan sosial anak melalui metode bermain permainan tradisional kelas B meningkatkan. Hasil akhir dari keseluruhan analisis data adalah peningkatan persentase = 78,61% yang menunjukkan dari *pretest* rata-rata kelas adalah 42,55 sampai dengan 54,13 pada hasil *posttest*. Keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berkomunikasi, menyesuaikan diri, dan keterampilan untuk menjalin hubungan baik dengan orang lain. Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial dalam cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan dalam waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain. Lebih lanjut kemudian membagi keterampilan sosial dalam empat kategori, yakni: (1) *environmental behavior*; (2) *interpersonal behavior*; (3) *self-related behavior*; dan (4) *task-related behavior* (Saripah & Mulyani, 2015: 153).

Aktivitas jasmani dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kompetensi interpersonal. Hal ini diperkuat oleh berbagai penelitian, diantaranya dilakukan oleh Cowell (Nopembri, 2006: 28) yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang sedang antara beberapa variabel sosial dengan partisipasi dalam aktivitas jasmani. Sedangkan Layman yang dikutip Martens menemukan dalil-

dalil berikut ini; (1) partisipasi dalam olahraga meningkatkan kebugaran jasmani, kebugaran jasmani berhubungan dengan kesehatan emosi yang baik dan kurangnya kebugaran dengan kesehatan emosi yang minim, (2) memperoleh keterampilan motorik melalui olahraga menyumbang terhadap pemenuhan kebutuhan dasar keselamatan dan penghargaan pada anak, (3) pengawasan yang dimainkan orang tua berpotensi untuk meningkatkan kesehatan emosi dan mencegah kegagalan. (4) ketika bermain, rekreasi, dan aktivitas olahraga dirancang dengan kebutuhan individu dalam pikiran, hal itu mungkin maknanya lebih bernilai dari mengembangkan kesehatan emosi diantara para pasien yang sakit secara emosi, (5) bermain dan olahraga memberikan jalan keluar untuk mengekspresikan emosi dan mengekspresikan emosi di bagian luar pada aktivitas yang disetujui berguna untuk pengembangan dan pemeliharaan kesehatan emosi, (6) olahraga kompetitif, jika pantas digunakan, mungkin meningkatkan kesehatan emosi dan memperoleh sifat kepribadian yang didambakan.

Hasil penelitian tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019, berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi, penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok, mengatasi konflik saat bermain, perilaku berhubungan dengan diri sendiri dijelaskan sebagai berikut:

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor keterampilan berkomunikasi dalam kategori

“sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 85% atau 17 siswa dan berikutnya pada kategori rendah sebesar 15% atau ada 3 siswa. Keterampilan sosial berdasarkan aspek berkomunikasi yaitu Anak mampu berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan guru, mampu berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan teman, mampu menyampaikan pendapatnya, anak tidak memotong pembicaraan teman atau mengganggu ketika teman bercerita, anak mampu menggunakan bahasa yang baik ketika memberikan tanggapan temannya.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor penerimaan teman sebaya dalam kategori “sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 80% atau 16 siswa dan berikutnya pada kategori rendah sebesar 20% atau ada 4 siswa. Perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya (*peer acceptance*), misalnya memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor menerima hubungan dengan teman kelompok dalam kategori “sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 50% atau 10 siswa, berikutnya pada kategori tinggi sebesar 30% atau ada 6 siswa, dan pada kategori rendah sebesar 20% atau 4 siswa. Keterampilan menerima hubungan dengan teman kelompok adalah salah satu keterampilan yang

diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik. Kemampuan anak dalam berkomunikasi dapat dilihat dalam beberapa bentuk, antara lain menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap kawan bicara.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor mengatasi konflik saat bermain dalam kategori “sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 65% atau 13 siswa, berikutnya pada kategori tinggi sebesar 25% atau ada 5 siswa, dan pada kategori rendah sebesar 10% atau 2 siswa. Keterampilan sosial berdasarkan aspek mengatasi konflik saat bermain yaitu anak mampu mendiskusikan bersama dalam membuat perencanaan permainan, anak mampu membuat peraturan dan kesepakatan dalam bermain, anak mampu memberikan ide ketika ide ketika orang lain membutuhkan solusi, seperti ketika temannya kesulitan bermain, anak mau menolong teman yang kesusahan saat kegiatan bermain.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan faktor perilaku berhubungan dengan diri sendiri dalam kategori “sedang”. Secara rinci kategori paling tinggi yaitu sedang sebesar 85% atau 17 siswa, berikutnya pada kategori tinggi sebesar 15% atau ada 3 siswa. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stres, memahami perasaan orang lain, mengontrol emosi. Dengan kemampuan ini anak dapat

memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada situasi sosial tertentu.

Guru merupakan agen sekolah, harus sungguh-sungguh bertindak sebagai sebuah model penting dan penguat untuk pengembangan memperluas jangkauan keterampilan, pengetahuan, dan karakter. Pendidikan jasmani merupakan suatu kesatuan dalam sekolah yang fungsi sosialisasi utamanya adalah menyebarkan keterampilan dan pengetahuan mengenai kebugaran jasmani dan gerak (Nopembri, 2006: 27). Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional perlu adanya perhatian dan pemahaman yang baik bagi guru untuk dapat melihat dan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta penguatan berdasarkan kebutuhan dan karakter siswa. Cara yang ditempuh adalah dengan memberikan contoh nyata pada anak sesuai dengan lingkungannya. Beberapa hal yang biasa disampaikan guru kepada siswa, seperti: anak yang sholeh adalah anak yang memiliki perilaku yang baik, sopan, mau berteman baik, mau berbicara dengan bahasa dan intonasi yang baik, atau menerapkan peraturan yang disepakati bersama berikut dengan sanksi yang harus dijalankan bila terjadi pelanggaran. Guru melibatkan anak yang kurang suka bermain dalam kelompok dengan memberikan tugas-tugas ringan atau mengajak siswa tersebut ke dalam diskusi-diskusi ringan.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan

kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil lembar observasi pada saat pembelajaran hanya sekali pengambilan data.
2. Instrumen untuk mengukur keterampilan sosial dalam penelitian ini masih perlu dikaji ulang, yaitu dengan mencari validitas dan reliabilitasnya.
3. Kesadaran peneliti, bahwa masih kurangnya pengetahuan, biaya dan waktu untuk penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar setelah menerima pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngrancah Bantul tahun ajaran 2018/2019 berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (4 siswa), “sedang” sebesar 70% (14 siswa), dan “tinggi” sebesar 10% (2 siswa).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam keterampilan sosial siswa sekolah dasar perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.
2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi guru PJOK untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional

C. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi SD Negeri Ngrancah Bantul

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai bahan pertimbangan penggunaan permainan tradisional sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak sekolah dasar kelas 1 di SD Negeri Ngrancah Bantul.

2. Bagi Guru SD Negeri Ngrancah Bantul

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan proses pembelajaran yang efektif menggunakan berbagai metode dan pendekatan yang mampu meningkatkan kemampuan sosial pada anak sekolah dasar kelas 1 di SD Negeri Ngrancah Bantul.

3. Bagi siswa SD Negeri Ngrancah Bantul

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengasah keterampilan sosial siswa SD Negeri Ngrancah Bantul, sehingga anak dapat lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sosial baik di sekolah, keluarga, atau lingkungan tempat tinggal.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai metode alternatif dan pendekatan yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar, terutama yang terkait dengan mengasah keterampilan sosial peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, T.V (2017). *Tingkat nilai sosial pada siswa sekolah dasar kelas atas dalam pembelajaran penjas materi permainan bola besar di SD Negeri Karangjati Minomartani Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ahmadi, A & Uhbiyati, N. (2001). *Ilmu pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akhiruyanto, A. (2008). Model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan permainan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Ardiwinata A.A, Suherman, & Dinata, M. (2006). *Kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional*. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arlina. (2008). *Pengertian dan sejarah kebudayaan*. Tangerang: Cerdas Jaya.
- Bishop, J. C., & Curtis, M. (2001). *Play today in the primary school playground: Life, learning, and creativity*. Buchingham: Open University Press.
- Budiman, N. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas no 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Desmita. (2010). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dinata, M. (2003). *Permainan kecil dan permainan tradisional*. Lampung: Cerdas Jaya.
- Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.

- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hendrayana, Y, Mulyana, A & Budiana, D. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport*, Volume 1 Nomor 1.
- Hidayat. (2004). *Ilmu pengantar pendidikan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan ilmu sosial sekolah dasar*. Yogyakarta: UNY
- Husain, F.A. (2013). *Survei pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ismail, A. (2006). *Education game (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iswinarti. (2012). *Nilai-nilai pembelajaran kompetensi sosial pada permainan tradisional untuk anak usia sekolah*. Presentasi paper dalam National Conference Fakultas Psikologi Ubaya : Surabaya.
- Izzaty, R.E. (2007). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Koesoema A.K. (2007). *Pendidikan karakter strategi mendidik anak di jaman global*. Jakarta: PT Grasindo.
- Lutan, R. (2004). *Strategi pembelajaran penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maryani, E. (2011). *Pengembangan program pembelajaran ips untuk peningkatan keterampilan sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Marzoan, H. (2017). Permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Journal An-nafs*: Vol. 2 No. 1
- Moeslihatoen. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muktiani, M.R. (2014). Identifikasi kesulitan belajar dasar gerak pencak silat pada mahasiswa PJKR bersubsidi di FIK UNY. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.

- Mulyaningsih, F. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Mu'tadin, Z. (2002). *Pengantar pendidikan dan ilmu perilaku kesehatan*. Yogyakarta. Andi Offset
- Nopembri, S. (2006). Mengembangkan kompetensi sosial dan interpersonal anak dalam Pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, Nomor 3,
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Perdani, P.A. (2013). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 7, Edisi 2.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rohman, A. (2009). *Memahami pendidikan & ilmu pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama Yogyakarta.
- Rukiyati. (2008). *Pendidikan pancasila*. Yogyakarta: UNY Press.
- Santoso, N. (2014). Tingkat keterampilan *passing-stoping* dalam permainan sepakbola pada mahasiswa PJKR B Angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 2.
- Saripah, I & Mulyani, L. (2015). Profil keterampilan sosial siswasekolah dasar berdasarkan latarbelakang pendidikan prasekolah (TK dan non TK). *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 2(2) 2015, 152-166.
- Sartinah. (2008). Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Sjamsuddin & Maryani, E. (2008). *Pengembangan program pembelajaran ips untuk meningkatkan kompetensi keterampilan sosial*. Makasar: Makalah pada Seminar Nasional.
- Sudarsih, W. (2011). *Keterampilan Sosial*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Utama, AM.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Yudanto. (2008). Implementasi pendekatan taktik dalam pembelajaran *invasion games* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, S. & Nurihsan, A.J. (2008). *Teori kepribadian*. Bandung: Remaja Rosadakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Pembimbing



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 132/PGSD Penjas/XII/2016
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Drs. Amat Komari, M.Si**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Tri Haryadi
NIM : 13604227020
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Siswa SD (Studi Pada SD N Ngrancah Imogiri)

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 28 Desember 2016
Kapodi PGSD Penjas.

Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 2. Surat Keterangan Izin Penelitian



DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN BANTUL
SD NGRANCAH

Alamat : Ngrancah, Sriharjo, Imogiri, Bantul 55782
No. Telp. 081578958612

SURAT IJIN PENELITIAN

Nomor : 411/068/IMO.D.13

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Ngrancah :

Nama : ASNAN ROHYADI, S.Pd
NIP : 19651223 198604 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Pangkat, Gol/Ruang : Pembina, IV/a
Unit Kerja : SD Ngrancah, UPT PP Kec. Imogiri

Memberikan ijin kepada :

Nama : TRI HARYADI
NIM : 15604227020
Prodi : PKS PGSD PENJAS
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Skripsi : " Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar di SD Ngrancah Kelas I"

Untuk melakukan penelitian di SD Ngrancah padahari Selasa di bulan Februari sampai dengan Maret tahun 2018.

Demikian Surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.




Ngrancah, 22 Februari 2018

Kepala SD Ngrancah

ASNAN ROHYADI, S.Pd
NIP. 19651223 198604 1 001

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA KABUPATEN BANTUL
SD NGRANCAH
Alamat : Ngrancah, Sriharjo, Imogiri, Bantul 55762
No. Telp. 081578958612

SURAT KETERANGAN
Nomor : 423/068/IMO.D.13

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Ngrancah :

Nama : ASNAN ROHYADI, S.Pd
NIP : 19651223 198604 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Pangkat, Gol/Ruang : Pembina, IV/a
Unit Kerja : SD Ngrancah, UPT PP Kec. Imogiri


Menerangkan bahwa :

Nama : TRI HARYADI
NPM : 15204227020
Prodi : PKS PGSD PENJAS
Universitas : Universitas Ngreri Yogyakarta
Judul Skripsi : “ Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar di SD Ngrancah ”

Telah melakukan penelitian di SD Ngrancah Pada hari Selasa Bulan Februari dan Bulan Maret Tahun 2018.

Demikian Surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngrancah, 13 November 2018
Kepala SD Ngrancah


ASNAN ROHYADI, S.Pd
NIP. 19651223 198604 1 001

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

Nama :
 Kelas :
 Tanggal :

Keterangan:

Berilah tanda cheklist (√) sesuai dengan yang sebenarnya terjadi dan dilihat di lapangan saat pembelajaran.

Tidak (0) : tidak melakukan aktivitas sesuai indikator

Ya (1) : melakukan aktivitas sesuai indikator

No	Aspek	Indikator	Ya	Tidak
1	Keterampilan berkomunikasi	1. Anak mampu berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan guru		
		2. Anak mampu berbicara dengan kata-kata sopan ketika berinteraksi dengan teman		
		3. Anak mampu menyampaikan pendapatnya		
		4. Anak menjawab ketika ditanya		
		5. Memberi salam/menyapa orang lain		
		6. Membalas salam/sapaan orang lain		
		7. Anak mampu mendengarkan orang lain ketika berbicara		
		8. Anak tidak memotong pembicaraan teman atau mengganggu ketika teman bercerita		
		9. Anak mampu memberikan tanggapan ketika temannya selesai bercerita		
		10. Anak mampu menggunakan bahasa yang baik ketika memberikan tanggapan temannya		
2	Penerimaan teman sebaya	1. Anak diajak bermain dengan temannya		
		2. Anak mampu menunjukkan rasa empati terhadap temannya		
		3. Anak memiliki rasa kepedulian terhadap temannya		
		4. Anak mudah bergaul dengan teman sebaya		
		5. Anak mampu menunjukkan rasa kasih sayang terhadap teman sebaya		
		6. Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan		

		toleran terhadap teman sebaya		
		7. Anak mampu berbagi mainan dengan teman sebayanya tanpa saling bertengkar		
		8. Anak mampu berbagi mainan dengan teman sebayanya tanpa saling berebut		
		9. Anak bersikap ramah terhadap teman sebayannya		
		10. Anak menjaga sikap agresif terhadap teman sebayanya		
3	Membina hubungan dengan kelompok	1. Anak mampu bekerjasama dalam tim		
		2. Anak ikut aktif dalam kegiatan bermain		
		3. Anak mau diajak bermain secara berkelompok		
		4. Anak memiliki rasa antusias yang tinggi dalam melakukan kegiatan berkelompok		
		5. Anak mampu mengajak teman-temannya untuk melakukan kegiatan bersama		
		6. Anak tidak mengganggu temannya yang sedang bermain		
		7. Anak semangat ketika bermain bersama dengan teman-teman		
4	Mengatasi konflik saat bermain	1. Anak mampu mendiskusikan bersama dalam membuat perencanaan permainan		
		2. Anak mampu membuat peraturan dan kesepakatan dalam bermain		
		3. Anak mampu memberikan ide ketika ide ketika orang lain membutuhkan solusi, seperti ketika temannya kesulitan bermain		
		4. Anak mau menolong teman yang kesusahan saat kegiatan bermain		
		5. Anak dapat bergantian mainan dengan teman		
5	Perilaku berhubungan dengan diri sendiri	1. Anak dapat menaati peraturan permainan yang telah disepakati bersama		
		2. Anak mau memaafkan orang lain		

Lampiran 5. Data Penelitian

No	Keterampilan Berkomunikasi										Penerimaan teman sebaya										Membina hubungan dengan kelompok							Mengatasi konflik saat bermain					Perilaku berhubungan dengan diri sendiri		Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	
1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	15		
2	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31		
3	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28		
4	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	13			
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34			
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34			
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	31			
8	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30			
9	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	30			
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	27			
11	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	27			
12	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15			
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	31			
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	29			
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	29			
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	28			
17	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	30			
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	31			
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	11			
20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	28			

Lampiran 6. Deskriptif Statistik

Statistics

		Tingkat Keterampilan Sosial	Keterampilan berkomunikasi	Penerimaan teman sebaya	Membina hubungan dengan kelompok	Mengatasi konflik saat bermain	Perilaku berhubungan dengan diri sendiri
N	Valid	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0
	Mean	26.6000	7.4000	8.4500	5.6500	3.3500	1.7500
	Median	29.0000	8.5000	10.0000	6.0000	3.5000	2.0000
	Mode	31.00	10.00	10.00	6.00	3.00 ^a	2.00
	Std. Deviation	7.02177	2.99825	2.43818	1.30888	1.42441	.63867
	Minimum	11.00	.00	3.00	3.00	.00	.00
	Maximum	34.00	10.00	10.00	7.00	5.00	2.00
	Sum	532.00	148.00	169.00	113.00	67.00	35.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tingkat Keterampilan Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	5.0	5.0	5.0
	13	1	5.0	5.0	10.0
	15	2	10.0	10.0	20.0
	27	2	10.0	10.0	30.0
	28	3	15.0	15.0	45.0
	29	2	10.0	10.0	55.0
	30	3	15.0	15.0	70.0
	31	4	20.0	20.0	90.0
	34	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Keterampilan berkomunikasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	5.0	5.0	5.0
	2	2	10.0	10.0	15.0
	5	1	5.0	5.0	20.0
	7	5	25.0	25.0	45.0
	8	1	5.0	5.0	50.0
	9	4	20.0	20.0	70.0
	10	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Penerimaan teman sebaya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	2	10.0	10.0	10.0
	4	1	5.0	5.0	15.0
	6	1	5.0	5.0	20.0
	8	2	10.0	10.0	30.0
	9	3	15.0	15.0	45.0
	10	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Membina hubungan dengan kelompok

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	2	10.0	10.0	10.0
	4	2	10.0	10.0	20.0
	5	3	15.0	15.0	35.0
	6	7	35.0	35.0	70.0
	7	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Mengatasi konflik saat bermain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	5.0	5.0	5.0
	1	1	5.0	5.0	10.0
	2	3	15.0	15.0	25.0
	3	5	25.0	25.0	50.0
	4	5	25.0	25.0	75.0
	5	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Perilaku berhubungan dengan diri sendiri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	10.0	10.0	10.0
	1	1	5.0	5.0	15.0
	2	17	85.0	85.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Gambar profil SD Negeri Ngrancah Bantul



Gambar anak bermain ular tangga



Gambar anak bermain jamuran



Gambar anak bermain boy-boynan