

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku atau pebelajaran pengetahuan, dan keterampilan seseorang atau kelompok orang yang sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Menurut (Aqib, 2009) Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan yakni bagian dari pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan enam tahun. Di dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar, disebutkan bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan sembilan tahun, yaitu program pendidikan enam tahun di sekolah dasar dan program pendidikan tiga tahun di sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP). Dengan demikian, sekolah dasar merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Anak usia sekolah dasar adalah yang berusia 7 sampai 12 tahun, memiliki sifat individual serta aktif dan tidak selalu bergantung dengan orang tua. Biasanya pada tahap memasuki usia sekolah dasar ini akan menjadi pengalaman inti anak.

Dengan memasuki dunia sekolah dan masyarakat, anak-anak akan memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilannya dalam penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan. Menurut (Zusnani, 2013) Selama masa anak-anak pertengahan, kecenderungan beraktifitas diteruskan tetapi lebih terkendali dan termotivasi dengan adanya tujuan. Anak-anak tetap ingin tahu dan mempunyai banyak pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur tetapi alasannya sekarang mulai berkembang dan anak-anak melukiskan kesimpulannya dari penelitiannya dan pemikirannya.

Masa ini anak diharapkan untuk memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting bagi persiapan, dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Oleh karena itu, anak diharapkan mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu. Antara lain: 1) keterampilan membantu diri sendiri (*self help skill*): misalnya dalam hal mandi, berdandan, makan,

sudah jarang atau bahkan tidak perlu ditolong lagi, 2) keterampilan bermain (*play skill*): meliputi ketrampilan dan berbagai jenis permainan seperti main bola, mengendarai sepeda, catur, bulutangkis dan lain-lain, 3) keterampilan sekolah (*school skill*): meliputi penguasaan dalam hal akademik dan non akademik, 4) Keterampilan sosial (*social help skill*): anak mampu membantu dalam tugas-tugas rumah tangga seperti : menyapu, membersihkan rumah, mencuci dan sebagainya.

(Syah, 2011) menjelaskan keterampilan secara umum merupakan respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk mempertahankan hubungan positif dengan orang lain. Penerimaan teman-teman sebayanya, penguasaan ruang kelas yang baik dan memberikan individu untuk mengatasi secara efektif dan bisa diadaptasi dengan lingkungan sosial.

Biasanya pada masa anak-anak sarat dengan berbagai macam permainan dan hiburan. Ada berbagai macam permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak salah satunya permainan tradisional seperti Gasing, layang-layang, bekelan, dengklak (Engklak), kelereng, lompat tali, dan lainnya. Namun tampaknya permainan-permainan tradisional ini sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Mereka kini lebih suka dengan permainan-permainan modern.

Permainan itu sendiri merupakan suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah konteks dengan peserta lain (sekelompok orang). Dengan dikenai sejumlah peraturan. permainan tradisional maupun

permainan modern ini juga dapat menjadi sarana untuk mendidik anak-anak dalam bergaul, bersosialisasi dengan teman sebayanya, dan membuat anak menjadi lebih kreatif dan terampil.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sering di mainkan anak jaman dulu. Permainan tradisional lebih banyak dilakukan dengan cara berkelompok. Kehidupan masyarakat pada jaman dulu bisa dikatakan dapat menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Menurut (Hasbi, 2015)“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.

Di sisi lain permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung unsur edukatif penting untuk merangsang berbagai macam aspek perkembangan dan keterampilan anak. Pada zaman modern ini banyak anak-anak yang melupakan permainan tradisional dan beralih pada permainan modern yang lebih praktis. Padahal berbagai jenis permainan tradisional anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Ada makna yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang semuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak.

Selain itu melalui permainan tradisional, anak dapat mengembangkan kreativitasnya dalam ide atau segala kegiatannya dalam berhubungan dengan orang lain, lingkungan serta dalam interaksi sosialnya.

Perkembangan permainan pada manusia terus berkembang yang awalnya dapat di lihat pada masa anak-anak. Namun dengan berjalannya waktu permainan bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak lebih memilih bermain game atau yang di sebut dengan permainan modern. Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Menurut (Kristiani, 2014) “di usia sekolah dasar, kemampuan bermain seorang anak akan lebih berkembang. Di usia ini, anak sudah bisa bermain berkelompok bersama teman-temannya. Permainan mereka biasanya memiliki aturan tertentu.”

Namun melihat kenyataan yang ada sekarang ini, berdasarkan hasil observasi di UPT SDN 042 Tapung Hulu masih banyak anak-anak menggunakan permainan tradisional, seperti dengklak (Engklak), bola bekel (bekelan), layang-layang, dan begasingan. Namun ada pula beberapa siswa sudah mengenal permainan modern, salah satunya seperti *playstation*, game ini yang sering dimainkan oleh sebagian anak yang menyukai permainan modern.

Mengingat bahwa banyak hal yang dapat diambil dari kegiatan permainan tradisional maupun permainan modern, terutama terhadap bagaimana keterampilan anak usia sekolah dasar, maka peneliti tertarik untuk

mengadakan penelitian dengan judul “Perbandingan Permainan Tradisional dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar pada siswa kelas V di UPT SDN 042 Tapung Hulu”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Menurunnya keterampilan sosial anak usia sekolah dasar, seperti kurangnya kemampuan bekerja sama, berbagi, dan berinteraksi dengan teman.
2. Permainan tradisional mulai jarang dimainkan oleh anak-anak, sehingga kesempatan untuk melatih keterampilan sosial menjadi berkurang.
3. Kurangnya aktivitas permainan yang bersifat kelompok, yang dapat melatih kerjasama dan komunikasi antar teman.
4. Belum diketahui secara jelas perbedaan pengaruh antara permainan tradisional dan permainan modern terhadap keterampilan sosial anak sekolah dasar..

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar di UPT SDN 042 Tapung Hulu?”

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar di UPT SDN 042 Tapung Hulu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak dan perkembangan keterampilan anak usia sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai perbandingan permainan tradisional dan permainan modern serta pengaruhnya terhadap keterampilan anak sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan keuntungan bagi banyak pihak.

- 1) Bagi siswa, Hasil penelitian ini bagi siswa dapat mengetahui dan memahami permainan tradisional dengan permainan modern.
- 2) Bagi Guru, Dari hasil penelitian ini semoga dapat memberikan informasi dan laporan tentang permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar.

- 3) Bagi Sekolah, Dengan hasil penelitian ini diharapkan lebih dapat memperhatikan keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan kegiatan sehari-hari agar terus diasah dan diarahkan untuk lebih baik lagi.

BAB II

LANDASAN TEORI

3.6 Deskripsi Teori

3.2.1 Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang mana bisa dilakukan sendiri atau bersama-sama dengan tujuan bersenang-senang atau mengisi waktu luang dimana seseorang terlibat dalam sebuah konteks dengan peserta lain (sekelompok orang). Menurut (Fajrin, 2015) Mengataka bahwa pada dasarnya kegiatan “bermain” anak-anak merupakan suatu persiapan untuk dewasa, suatu pertandingan yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang, perwujudan dari rasa cemas dan marah.

Bermain tidak lepas dari kehidupan anak-anak hingga dewasa nanti, karena bermain juga merupakan suatu kebutuhan bagi setiap anak. Dengan bermain interaksi dengan orang lain semakin erat, dan menjadikan anak semakin kreatif.

Menurut Barbour (dalam Novi, 2016: 24) “aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan, atau seluruh badan.”

Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu, bahkan mengisis sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Bermain juga dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah

mereka dapat mengontrol motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat, dan gerakan lainnya.

3.2.2 Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di dimainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

Ahmad Yunus (dalam Novi, 2016: 46-47) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolahraga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya.

a. Manfaat permainan tradisional

- 1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang, benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar. Hal itu mendorong mereka untuk

lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya aturan yang berlaku adalah selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Permainan tradisional seperti permainan gagarudaan (pancasila lima dasar), ular naga, lompat tali, main layang-layang, bermain kelereng, dan sebagainya, mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok, anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain, nyaman, dan terbiasa dalam kelompok. Misalnya dalam permainan bentengan, kasti, petak umpet, tikus dan kucing, serta lain sebagainya.
- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan

tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Misalnya engklek, congkak, lompat tali/spintrong, encrak/entrengan, bola bekel, tebak-tebakan, dan lain- lain.

- 6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya. Contoh permainannya antara lain bermain bola, petak umpat, tikus dan kucing, egrang, panggall, lompat tali, serta lain sebagainya.
- 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan- alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam. Contoh permainannya adalah anjang-anjangan (main dagang-dagangan) dengan membuat minyak dari daun bunga sepatu, mie baso terbuat dari tumbuhan parasit berwarna kuning, mobil-mobilan terbuat dari kulit jeruk bali, egrang terbuat dari bambu, bola sondok menggunakan bambu, calung terbuat dari bambu, agra atau sepak takraw yang bolanya terbuat dari rotan, dan lain-lain.

- 8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak. Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional anjang-anjangan (Jawa Barat), alek-alekan (Sumatra). Permainan tersebut mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).
- 9) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyian-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi di antaranya ucang-ucang angge, enjot-enjotan, calung, ambil-ambilan, tari tempurung, berbalas pantun, wayang, pur-pur sadapur, dan oray-orayan.
- 10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun, menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.

b. Macam-Macam jenis Permainan Tradisional

1) Layang-layang



Gambar 2 1. Permainan tradisional layang-layang
(Sumber: RRI Mataram, 2025).

Layang-layang adalah permainan tradisional populer di Indonesia yang terbuat dari kerangka bambu tipis berlapis kertas, plastik, atau kain, yang diterbangkan menggunakan tali memanfaatkan tenaga angin. Dikenal juga sebagai *wau* atau *layangan*, permainan ini memiliki sejarah panjang, bahkan ditemukan jejak layang-layang tertua di dunia, Kaghati Kolope, yang berasal dari 4.000 tahun lalu di Sulawesi Tenggara.

Cara main layang-layang yang efektif adalah membelakangi arah angin, memegang layangan pada titik tali kekang, lalu melepaskannya perlahan sambil menarik tali agar terbang naik. Butuh bantuan teman untuk menahan layangan, gunakan benang yang kuat, dan main di area terbuka seperti lapangan untuk menjaga keamanan.

1. Persiapan: Pastikan layangan sudah terakit sempurna dengan tali kendali (tali timba) yang seimbang.
2. Pilih Lokasi: Cari area luas terbuka, seperti lapangan, pantai, atau taman, jauh dari kabel listrik, stasiun, atau terminal.
3. Posisi Arah Angin: Berdirilah dengan membelakangi angin agar layangan tertiup menjauhi Anda.
4. Penerbangan (Bantuan Teman/Panting): Minta teman memegang layangan sekitar 15-20 meter di depan Anda. Saat angin bertiup, teman melepas layangan, dan Anda menarik tali pelan-pelan sambil berjalan mundur.

5. Mengontrol Layangan: Tarik tali saat layangan mengarah ke atas (menarik naik) untuk menjaga ketinggian, dan ulurkan tali saat angin bertiup kencang agar terbang lebih tinggi.
6. Pendaratan: Tarik tali secara perlahan dan berirama untuk menurunkan layangan ke tanah.

2) Begasingan



Gambar 2 2. Permainan Tradisional Gasing
Sumber: Archipelago Indonesia (2024)

Permainan tradisional populer di berbagai daerah Indonesia, seperti Kalimantan Timur (Kutai), Belitong, dan Lombok, yang menggunakan gasing kayu dan tali. Permainan ini mengandalkan ketangkasan, kekuatan, dan kerja sama tim untuk memutar atau mematahkan gasing lawan di arena, serta sarat nilai sosial, sportivitas, dan budaya.

Cara bermain gasing dilakukan dengan melilitkan tali nilon/kulit pohon pada leher gasing (dari paku/paksi ke badan), memegangnya di tangan kiri, lalu melempar ke tanah sambil menyentak tali dengan cepat agar berputar

kuat. Pemenang adalah yang gasingnya berputar paling lama atau berhasil memukul/mengadu gasing lawan.

Teknik Bermain:

1. Gasing dilempar bersamaan, dan yang paling lama berputar menjadi pemenangnya.
 2. Gasing sendiri dilempar untuk memukul/menjatuhkan gasing lawan yang sedang berputar.
- 3) Dengklak



Gambar 2 3. Permainan tradisional engklek.
Sumber: TheAsianParent Indonesia (2025)

Dengklak adalah permainan tradisional khas anak-anak di Lombok (Sasak) yang melibatkan gerakan melompat dan menghentakkan kedua kaki secara bersamaan pada garis-garis yang telah ditentukan. Permainan ini menggunakan katuk (benda kecil/batu) yang dilempar ke dalam petak dan bertujuan meningkatkan motorik kasar.

Cara bermain engklek adalah dengan melemparkan *gaco* (pecahan genteng/batu pipih) ke dalam petak gambar secara berurutan, lalu melompat dengan satu kaki melewati petak-petak tersebut tanpa menginjak garis atau

kotak berisi *gaco*. Pemain harus menghindari kotak dengan *gaco* saat pergi dan mengambilnya saat kembali.

Berikut adalah langkah-langkah detail cara bermain engklek:

1. Persiapan: Gambar petak-petak di tanah (biasanya pola pesawat atau gunung) dan tentukan urutan pemain dengan hompimpa. Siapkan *gaco* untuk setiap pemain.
2. Lempar Gaco: Pemain pertama melempar *gaco* ke petak nomor 1. *Gaco* harus mendarat di dalam petak tanpa menyentuh garis. Jika meleset, giliran gugur dan berpindah ke pemain lain
3. Lompat Satu Kaki: Pemain melompat dengan satu kaki ke seluruh kotak. Pada kotak yang bersebelahan (sayap), kedua kaki bisa menapak, namun di petak dengan *gaco* (dan kotak yang berisi *gaco* lawan), pemain tidak boleh menapak.
4. Mengambil Gaco: Saat kembali (dari arah gunung/ujung), pemain mengambil *gaco* sambil tetap berdiri dengan satu kaki di kotak sebelumnya (tanpa kehilangan keseimbangan atau menginjak garis).
5. Melanjutkan Permainan: Jika berhasil, lempar *gaco* ke petak selanjutnya (nomor 2, 3, dst.) dan ulangi langkah lompat.
6. Membuat "Rumah" (Sawah): Setelah semua kotak selesai, pemain melemparkan *gaco* membelakangi pola. Petak yang kena *gaco* menjadi "rumah" pribadi dan boleh diinjak dengan dua kaki oleh pemain tersebut, tetapi terlarang untuk lawan.

4) Cicipuci.



Gambar 2 4. Permainan tradisional Cicipuci.

Sumber: Wikibooks (2023).

Cipuci-puci adalah permainan tradisional anak-anak yang berasal dari Lombok, NTB, biasanya dimainkan oleh 3-5 anak berusia 5-11 tahun. Permainan ini melibatkan nyanyian bersama sambil menunjuk jari, dengan satu pemimpin yang menunjuk, dan bertujuan untuk keceriaan serta melatih interaksi sosial tanpa memerlukan alat khusus.

Berikut adalah langkah-langkah cara permainan tradisional Cipuci-puci:

1. Persiapan dan Undian: Permainan dilakukan minimal oleh 3 orang anak. Lakukan ompimpah untuk menentukan pemimpin permainan (yang menang) dan satu orang yang kalah untuk menjadi pengawas/penjaga (telungkup).
2. Posisi Pemain: Pemain yang kalah harus telungkup di tanah sambil menutup mata. Pemain lainnya duduk melingkar.
3. Menyanyikan Lagu: Pemimpin permainan menepuk punggung tangan pemain lain di atas punggung si penjaga (yang telungkup) sambil menyanyikan lagu khas: *“Cipuci-puci enjang-enjang bida deri, njelele-njelepong kami minta kembang apa.”*.

4. Meminta Bunga: Pada akhir lagu, pemimpin menunjuk tangan salah satu peserta. Jika jatuh pada kata "apa", anak tersebut harus menyebutkan nama bunga (contoh: Melati).
5. Tebakan (Versi Alternatif): Pemimpin permainan meletakkan kerikil dalam gengaman salah satu pemain sambil menyanyikan lagu. Setelah selesai, si penjaga (yang tadi telungkup) harus menebak siapa yang memegang kerikil.
6. Sanksi: Jika tebakan benar, pemain yang memegang kerikil kalah dan harus bergantian telungkup. Jika salah, penjaga harus telungkup kembali.

5) Petak Umpet



Gambar 2 5. Permainan tradisional petak umpet.
Sumber: RRI Makassar (2025).

Petak umpet adalah permainan tradisional populer yang dimainkan 3 orang atau lebih, di mana satu penjaga mencari pemain lain yang bersembunyi setelah menghitung di "markas" (tembok/tiang). Permainan ini mengasah kreativitas, fisik, dan sosialisasi anak melalui aturan sederhana: temukan semua orang atau sentuh markas (Hong) untuk menang.

Petak umpet adalah permainan tradisional di mana satu orang (penjaga) menutup mata dan berhitung, sementara yang lain bersembunyi. Penjaga mencari semua pemain, dan yang pertama ditemukan menjadi penjaga berikutnya. Permainan ini melatih sportivitas, kecepatan, dan kreativitas dalam mencari tempat sembunyi terbaik.

Berikut adalah panduan cara bermain petak umpet:

1. Persiapan: Kumpulkan minimal 3 orang atau lebih untuk permainan yang lebih seru. Tentukan area batasan permainan (benteng) agar tidak terlalu jauh.
 2. Tentukan Penjaga (Kucing): Lakukan undian, hompimpa, atau suit untuk menentukan siapa yang akan berjaga (menutup mata) dan mencari.
 3. Menghitung: Penjaga menutup mata di "benteng" (misalnya pohon atau tembok) dan berhitung (contoh: 1-10 atau 1-20). Sementara itu, pemain lain bersembunyi
 4. Mencari: Setelah hitungan selesai, penjaga berteriak "Selesai" dan mulai mencari pemain yang bersembunyi.
 5. Menangkap dan "Hong": Jika penjaga melihat seseorang, ia harus berlari ke benteng, menyentuhnya, dan berteriak "Hong" atau menyebut nama orang tersebut. Penyembunyi bisa mencoba "Hong" (mencapai benteng) duluan sebelum ditemukan untuk aman dari giliran berjaga berikutnya.
- c. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional
- 1) Nilai Demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditujukan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan

cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpah ataupun suit. Dengan demikian anak-anak sebenarnya sejak dulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

- 2) Nilai Pendidikan, permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.
- 3) Nilai Kepribadian, aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain, anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Disamping dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, dan karasa, sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan kearifan dan kebijaksanaan ketika dewasa kelak.
- 4) Nilai Keberanian pada dasarnya, setiap permainan tradisional menuntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.
- 5) Nilai kesehatan, aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat,

berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam gerak.

6) Nilai Persatuan, permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu, masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7) Nilai Moral, dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dengan adanya pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang telah dilupakan dapat tumbuh kembali.

d. Karakteristik permainan tradisional

(Hasbi, 2015) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut:

1) Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan sekitar tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk

bali, Engrang yang dibuat dari bambu, permainan Ecrak yang menggunakan batu, telepon- teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya.

- 2) Permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau di lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). Seperti petak umpet, Congklak, dan Gobak Sodor.
- 3) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua ini didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Ada beberapa faktor penyebab hilangnya permainan anak tradisional.

Beberapa faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Sarana dan tempat bermain tidak ada.
- b. Adanya penyempitan waktu.
- c. Permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri dimana tidak memakan tempat, tidak terkendala waktu baik itu siang hari, pagi, sore ataupun malam bisa dilakukan, serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain.
- d. Terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya.

3.2.3 Permainan Modern

Permainan modern mempunyai ciri khas, salah satunya adalah dengan menggunakan peralatan yang canggih untuk memainkannya. Hal ini berbeda dengan permainan tradisional yang hanya membutuhkan peralatan sederhana dengan memanfaatkan benda atau objek di lingkungan sekitar, seperti kayu, batu, bambu, dan lain-lain. Selain itu, permainan modern, biasanya bertempat di lapangan luas. dengan terik matahari.

Permainan modern adalah permainan yang berasal dari perusahaan dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya.

Menurut Andrew dan Ernest (William 2016: 8) “permainan online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.”

Permainan online kini dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan meskipun mereka terpisahkan antar pulau antar benua. Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Permainan modern muncul KIB munculnya pengaruh-pengaruh budaya dari luar yang kemudian diadopsi oleh sebagian anak. Untuk memainkan permainan modern dibutuhkan sarana dan peralatan yang modern pula yang merupakan hasil ciptaan teknologi-teknologi terbaru.

Macam-macam Permainan Modern:

1) Playstation



Gambar 2 6. Permainan modern playstation.
Sumber: CroMary (2015)

Permainan modern PlayStation adalah bentuk hiburan digital berbasis teknologi tinggi (konsol game) yang dikembangkan oleh Sony Interactive Entertainment, menggunakan grafis 3D canggih, visual interaktif pada televisi, dan koneksi internet. Ini mencakup evolusi dari PlayStation hingga PS5, menawarkan pengalaman bermain pasif/aktif yang mendalam bagi semua usia.

2) Rubik



Gambar 2 7. Permainan modern rubik.
Sumber: Permani (2017).

Rubik (atau Kubus Rubik) adalah permainan teka-teki logika 3D berbentuk kubus yang terdiri dari 26 bagian kecil (kubus kecil) yang berputar.

pada sumbu pusat, di mana setiap sisinya memiliki warna yang berbeda.

Tujuan utama permainan ini adalah memutar balok-balok tersebut hingga setiap sisi kubus memiliki satu warna yang seragam.

3) Monopoli



Gambar 2 8. Permainan monopoli.
Sumber: Indozone Life (2026).

Monopoli adalah permainan papan bertema ekonomi multipemain. Dalam permainan ini, pemain melempar dua dadu (atau satu dadu merah ekstra spesial tergantung pada permainannya) untuk bergerak di sekitar papan permainan, membeli dan memperdagangkan properti, serta mengembangkannya dengan rumah dan hotel.

4) Teka-Teki



Gambar 2 9. Permainan modern puzzle
Sumber: MataIN (2020)

Permainan modern teka-teki adalah jenis permainan (baik fisik maupun digital) yang dirancang untuk menguji kemampuan otak, logika, dan kreativitas dalam memecahkan masalah atau tantangan tertentu, yang sering kali memanfaatkan teknologi atau desain kontemporer untuk hiburan. Berbeda dengan teka-teki tradisional, permainan modern sering kali memiliki visual yang menarik, tingkat kesulitan yang bertahap, dan interaksi yang lebih dinamis.

3.2.4 Keterampilan

Keterampilan adalah suatu kemampuan yang diperoleh melalui usaha yang disengaja dan mudah menyesuaikan diri melaksanakan kegiatan-kegiatan yang kompleks atau fungsi yang melibatkan keterampilan

Di samping itu, menurut Reber (Haryu, 2012: 165) keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif. konotasinya pun luas sehingga sampai pada mempengaruhi atau mendayagunakan orang lain. Artinya orang yang mampu mendayagunakan orang lain secara tepat juga dianggap sebagai orang yang terampil.

Keterampilan sosial adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan baik (Osland, 2002: 372). Sedangkan Menurut Susanto (2011: 138) keterampilan sosial merupakan kecakapan

dalam penyesuaian sosial yang memungkinkan anak dapat bergaul dengan teman- temannya.

Keterampilan sosial memiliki arti penting dalam memebentuk hubungan pertemanan yang positif yang harus ditanamkan sejak usia dini. Keterampilan sosial merupakan bagian dari keterampilan hidup manusia. Keterampilan sosial anak diperoleh melalui proses sosialisasi, apabila anak berhasil dalam proses sosialisasi maka anak akan berhasil untuk memiliki keterampilan sosial yang baik bagi kehidupannya dan akan memudahkan anak dalam memenuhi tugas-tugas perkembangan berikutnya.

a. Bentuk-bentuk keterampilan sosial anak

Bentuk-bentuk keterampilan sosial dapat diartikan sama dengan perilaku sosial, seperti disebutkan oleh Hurlock (1978: 262) terdapat beberapa bentuk perilaku sosial anak yaitu:

1. Kerjasama

Anak mulai mau bekerjasama dengan teman, semakin banyak kesempatan yang diberikan semakin cepat anak mampu bekerjasama dengan orang lain. Melalui kerjasama anak dapat memperoleh kegembiraan dan dapat menyelesaikan tugasnya dengan lebih cepat.

2. Persaingan

Persaingan diciptakan sebagai motivasi bagi anak supaya mau berusaha melaksanakan kegiatan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menambah keterampilan dalam bersosialisasi. Persaingan yang terjadi

antar anak dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

3. Kemurahan hati

Anak sudah memiliki kesediaan untuk berbagi dengan teman, anak yang memiliki kemurahan hati akan cepat diterima oleh lingkungan sosialnya. Kemurahan hati dapat meningkatkan kepedulian terhadap sesama.

4. Hasrat akan penerimaan sosial

Jika anak memiliki hasrat yang kuat untuk diterima oleh lingkungan sosialnya maka akan mendorong anak untuk menghargai orang lain dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

5. Simpati

Kemampuan anak bersimpati ditunjukkan melalui usaha anak untuk membantu teman yang sedang membutuhkan atau menghibur teman yang sedang bersedih.

6. Empati

Anak mampu berempati kepada orang lain ketika anak dapat memahami perasaan orang lain, melalui empati anak dapat memupuk rasa kemanusiaan terhadap orang lain. Empati tak kalah penting dengan prsetasi yang harus dimiliki anak, memiliki empati akan membantu anak-anak dalam interaksi dengan sesama di lingkungannya.

7. Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain mendorong anak untuk berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Anak masih memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teman sehingga dalam interaksi sosialnya akan merasa saling membutuhkan.

8. Sikap ramah

Sikap ramah anak ditunjukkan melalui kesediaannya untuk bergabung bersama orang lain. Anak yang memiliki sikap ramah akan disukai oleh teman-temannya karena dapat bergaul dengan siapa saja.

9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak yang sering mendapat dorongan dan kesempatan untuk membagi apa yang dia miliki akan belajar memikirkan kepentingan orang lain daripada diri sendiri. Melalui interaksi sosial anak akan belajar mengendalikan emosinya, menghargai orang lain dan tidak mementingkan diri sendiri.

10. Meniru

Anak mudah meniru orang lain, karena itu dia akan meniru orang lain yang diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya. Anak akan meniru figur yang diidolakannya. Anak akan meniru apa yang dilihatnya tanpa mengetahui apakah hal yang ditiru itu perbuatan baik atau perbuatan buruk.

Berdasarkan pola perilaku sosial di atas dapat dilihat bahwa anak mulai menunjukkan keinginan tahu dan rasa ingin diterima oleh orang lain. Anak mulai memiliki dan menunjukkan sikap sosial sejalan dengan

meningkatnya usia mereka. Sikap sosial yang hendaknya dimiliki oleh seorang anak yaitu memiliki teman, bekerjasama dalam mengerjakan kegiatan, dan saling tolong menolong. Ketika anak mulai menyadari kebutuhan untuk memiliki sikap sosial tersebut, maka anak akan berusaha untuk diterima dilingkungannya, semakin meningkat usia anak maka semakin meningkat pula kesadaran anak untuk berinteraksi sosial dengan orang lain.

3.2.5 Anak usia sekolah

Menurut Nasution (Haryu, 2012: 39) bahwa masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir berlangsung dari usia enam tahun hingga sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupan yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Para guru mengenal masa ini sebagai “masa sekolah”, oleh karena pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal. Tetapi bisa juga dikatakan bahwa masa usia sekolah adalah masa matang untuk belajar maupun masa matang untuk sekolah.

Masa usia sekolah dianggap oleh Suryobroto (Haryu, 2012:40) sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Tetapi dia tidak berani mengatakan pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar. Kesukaran penentuan ketepatan umur anak matang untuk masuk sekolah dasar disebabkan kematangan itu tidak ditentukan oleh umur semata-mata, namun pada umur antara 6 atau 7 tahun biasanya anak memang telah matang untuk masuk sekolah dasar.

Pada masa keserasian bersekolah ini, secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini menurut Suryobroto dapat diperinci menjadi dua fase, yaitu: (1) Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira umur 6 atau 7 sampai umur 9 atau 10 tahun dan (2) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 atau 10 sampai kira-kira umur 12 atau 13 tahun.

1) Masa kelas rendah sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti yang disebutkan di bawah ini:

- a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- b. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c. Adanya kecendrungan memuji sendiri.
- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
- e. kalau tidak dapat menyelesaikan satu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
- f. pada masa ini (terutama pada umur 6-8) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan praktis.
- b. Amat realitis, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.
- d. Sampai kira-kira 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.
- e. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat pada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

3.2.6 Karakteristik Anak Usia 10-11 tahun

Anak usia 10-11 tahun berada pada masa akhir kanak-kanak (kelas atas dekolah dasar). Pada usia ini, perkembangan mereka semakin matang dalam berbagai aspek.

Berikut karakteristiknya:

1. Perkembangan fisik
 - a. Pertumbuhan tinggi dan berat badan berlangsung stabil
 - b. Koordinasi gerak semakin baik sehingga lebih terampil dalam olahraga dan aktivitas fisik .
 - c. Sebagian anak mulai memasuki masa pubertas, terutama

anak perempuan.

2. Perkembangan kognitif

- a. Mampu berpikir lebih logis dan sistematis.
- b. Dapat memahami hubungan sebab-akibat dan memecahkan masalah sederhana.
- c. Meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan memahami konsep yang lebih kompleks.
- d. Meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan memahami konsep yang lebih kompleks.
- e. Mulai mampu merencanakan dan mengatur tugas secara mandiri.

3. Perkembangan sosial

- a. Pertemanan menjadi sangat penting.
- b. Senang bekerja sama dalam kelompok dan mengikuti aturan.
- c. Mulai membandingkan diri dengan teman sebaya.
- d. Belajar menyelesaikan konflik dan berkomunikasi dengan lebih baik.

4. Perkembangan emosional

- a. Lebih mampu mengendalikan emosi dibandingkan saat masih kecil.
- b. Mulai memahami perasaan orang lain (empati).
- c. Sensitif terhadap kritik dan membutuhkan penghargaan atas usahanya.

- d. Kepercayaan diri mulai dipengaruhi oleh prestasi dan penerimaan dari teman.

5. Perkembangan moral

- a. Mulai memahami nilai, norma, dan aturan secara lebih mendalam.
- b. Memiliki rasa keadilan yang kuat.
- c. Dapat membedakan perilaku yang benar dan salah berdasarkan alasan, bukan hanya karena hukuman.

6. Perkembangan bahasa

- a. Kosakata semakin banyak.
- b. Mampu mengungkapkan pendapat dengan jelas.
- c. Dapat memahami bacaan yang lebih panjang dan berdiskusi mengenai berbagai topik.

Anak usia 10–11 tahun umumnya menunjukkan perkembangan yang pesat dalam kemampuan berpikir logis, keterampilan sosial, pengendalian emosi, serta kemandirian. Mereka juga mulai membentuk identitas diri melalui pengalaman belajar, hubungan dengan teman sebaya, dan dukungan dari keluarga maupun sekolah.

3.7 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain, serta berfungsi sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Bakhtiar dan Paulina (2017) mengenai *Permainan Tradisional “Cublak Suweng” untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak SD*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Cublak Suweng mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan interaksi antarteman. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama mengkaji pengaruh permainan terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, dimana penelitian tersebut hanya menelaah permainan tradisional, sedangkan penelitian ini membandingkan permainan tradisional dan permainan modern terhadap keterampilan anak.
2. Ratnawati dan Karsiwan (2024) mengenai *Eksistensi Permainan Tradisional Tamtam Buku dalam Membentuk Keterampilan Sosial Anak*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji peran permainan tradisional dalam pembentukan keterampilan sosial anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Tamtam Buku mampu meningkatkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi sosial. Penelitian ini relevan karena menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan anak. Perbedaannya, penelitian tersebut hanya berfokus pada permainan

tradisional, sedangkan penelitian ini membandingkan permainan tradisional dan permainan modern.

3. Farida, Ayuningsih, Dwinata, dan Nuruddin (2024) mengenai *Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Motorik Anak Sekolah Dasar*. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan permainan tradisional mengalami peningkatan kemampuan motorik yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Penelitian ini relevan karena mengkaji pengaruh langsung permainan tradisional terhadap perkembangan keterampilan anak sekolah dasar. Kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada upaya mengukur dampak aktivitas bermain terhadap kemampuan anak, meskipun variabel keterampilan yang dikaji berbeda.
4. Nasution, Meldina, Erwanto, dan Sari (2022) mengenai *Efek Game Online dalam Mempengaruhi Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar*. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh game online terhadap sikap sosial anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik survei melalui angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi berpengaruh terhadap rendahnya sikap sosial anak, karena anak cenderung mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini relevan karena mewakili aspek permainan modern yang menjadi salah satu variabel dalam penelitian yang akan dilakukan. Temuan tersebut dapat menjadi dasar pembandingan terhadap dampak permainan tradisional

terhadap keterampilan sosial anak.

5. Agung, Rukmana, dan Dinangsit (2024) mengenai *Perbandingan Permainan Tradisional dan Permainan Modern terhadap Keterampilan Fisik Anak*. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan membandingkan kelompok permainan tradisional dan permainan modern. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua permainan dapat meningkatkan keterampilan fisik anak, namun permainan tradisional memberikan peningkatan yang lebih tinggi. Penelitian ini sangat relevan karena sama-sama membandingkan permainan tradisional dan permainan modern terhadap perkembangan keterampilan anak. Perbedaannya terletak pada aspek yang diukur, yaitu keterampilan fisik, sedangkan penelitian ini mengkaji keterampilan anak usia sekolah dasar secara lebih luas.

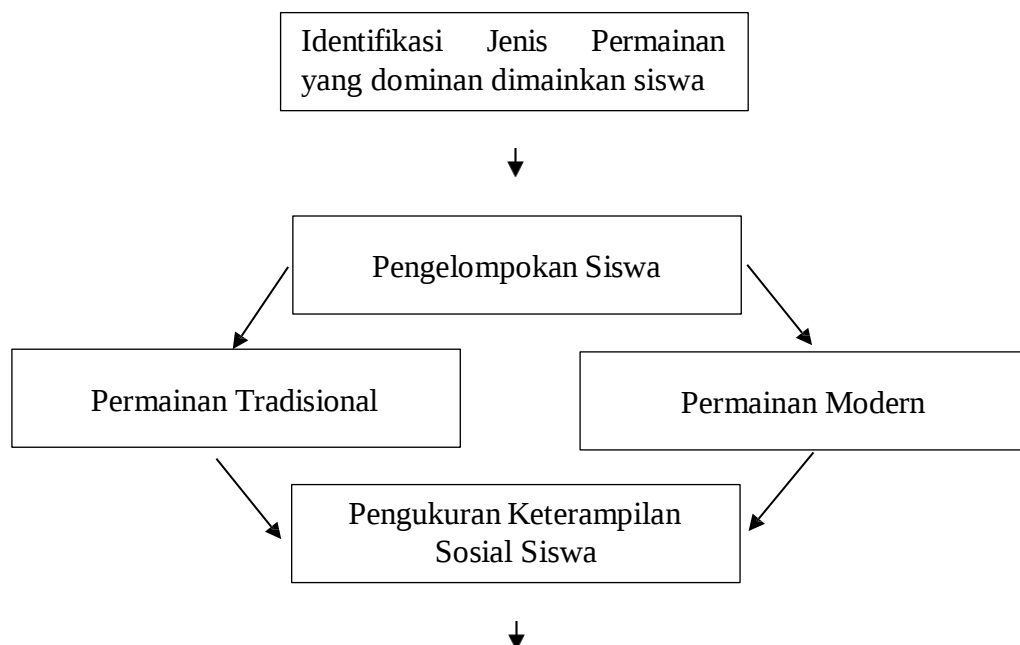
3.8 Kerangka Berpikir

Dalam kehidupan sehari-hari hampir setiap hari bermain merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi anak-anak, terlihat dari karakteristik yang lebih banyak aktif bergerak, berkelompok, dan bermain. Anak membutuhkan orang lain dalam kehidupan dan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok. Akan tetapi hal tersebut terjadi apabila antara individu atau kelompok saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Seiring berkembangnya teknologi, perubahan yang terjadi pun sedikit banyak membawa dampak baik negatif maupun positif, yang mengakibatkan adanya perubahan. Ini juga tidak terlepas dari anak-anak sekolah dasar (SD). Anak-anak SD jaman sekarang sepertinya mempunyai permainan yang hampir tak terkontrol, kurangnya bersosial karena sarana yang sepertinya

memanjakan mereka membuat mereka menjadi nyaman sendiri dan malas berinteraksi dengan kehidupan sekitar.

Permainan modern ini lebih menjadikan anak cenderung individualistik, karena ia bermain seorang diri. Hal ini tentunya berbeda jika anak bermain permainan tradisional, mereka bisa bertemu dengan teman sebaya, bekerja sama, mengembangkan kreativitas atau terampil, dan sebagainya. Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional akan membangun kesadaran sosial, dan mengembangkan kreativitas. Permainan tradisional dengan permainan modern ini merupakan sarana untuk mengetahui perbandingan yang ada pada permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar. Khususnya dalam penelitian ini yaitu keterampilan sosial anak usia sekolah dasar.



Analisis Perbandingan



Mengetahui Perbedaan Keterampilan Sosial
antara Siswa yang Dominan Memainkan Permainan
Tradisional dan Permainan Modern

Gambar 2 10. Kerangka berpikir

3.9 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial antara siswa yang lebih dominan memainkan permainan tradisional dan siswa yang lebih dominan memainkan permainan modern di UPT SDN 042 Tapung Hulu.
2. H_1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial antara siswa yang lebih dominan memainkan permainan tradisional dan siswa yang lebih dominan memainkan permainan modern di UPT SDN 042 Tapung Hulu.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kausal komparatif (*causal comparative research*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kausal komparatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan suatu variabel pada dua kelompok yang berbeda tanpa memberikan perlakuan secara langsung kepada subjek penelitian. Menurut Samsu (2017), penelitian kausal komparatif atau *ex post facto* merupakan penelitian empiris yang dilakukan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat, dimana peneliti tidak dapat mengendalikan variabel bebas karena peristiwa yang diteliti telah terjadi sebelumnya.

Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka yang diperoleh melalui instrumen penelitian dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode komparatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk membandingkan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar yang lebih dominan memainkan permainan tradisional dengan anak yang lebih dominan memainkan permainan modern di UPT SDN 042 Tapung Hulu. Perbandingan tersebut dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan keterampilan sosial pada kedua kelompok siswa.

Tabel 3.1. Desain Penelitian Komparatif

Kelompok	Variabel Bebas	Variabel Terikat
I	Permainan Tradisional (PT)	O (Keterampilan Sosial)
II	Permainan Modern (PM)	O (Keterampilan Sosial)

Sumber: Diadaptasi dari Fraenkel, Wallen, dan Hyun (2012).

Keterangan:

PT = Siswa yang dominan memainkan permainan tradisional

PM = Siswa yang dominan memainkan permainan modern

O = Pengukuran keterampilan sosial siswa

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Waktu

Waktu penelitian ini dilakukan pada hari kamis, 13-14 juli 2026 pada jam 08:00 sampai dengan jam 11:00.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah Proposal diseminarkan dan sudah mendapatkan persetujuan dari pembimbing dan penguji sedangkan tempat penelitian dilakukan di UPT SDN 042 TAPUNG HULU desa Rimba Makmur tran 400 Tapung Hulu.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di UPT SDN 042 Tapung Hulu.

3.3.2.Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Arikunto, 2016).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019).

Dengan demikian seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian.

Tabel 3.2. Sampel Penelitian

Kelompok	Jumlah
Kelompok Permainan Tradisional	10
Kelompok Permainan Modern	10
Total	20

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019), observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi lingkungan sekolah, aktivitas siswa, serta interaksi sosial siswa yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Menurut Sugiyono (2019), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sementara itu, Arikunto (2016) menyatakan bahwa angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk memperoleh data mengenai jenis permainan yang lebih dominan dimainkan oleh siswa serta untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life

histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya, misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Menurut Sugiyono (2019), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya monumental dari seseorang.

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa profil sekolah, jumlah siswa, daftar nama siswa, serta dokumentasi kegiatan penelitian yang dilakukan di UPT SDN 042 Tapung Hulu

3.5. Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Instrumen Identifikasi Jenis Permainan

Instrumen identifikasi jenis permainan digunakan untuk mengetahui kecenderungan jenis permainan yang lebih dominan dimainkan oleh siswa. Hasil angket ini digunakan sebagai dasar pengelompokan responden ke dalam kelompok permainan tradisional dan kelompok permainan modern.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Identifikasi Jenis Permainan

No	Indikator	Nomor Item
1	Frekuensi bermain permainan tradisional	1, 2, 3
2	Ketertarikan terhadap permainan tradisional	4, 5
3	Frekuensi bermain permainan modern	6, 7, 8
4	Ketertarikan terhadap permainan modern	9, 10

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2019). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) keterampilan sosial anak. Menurut Azwar (2016), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

No	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kerjasama (<i>Cooperation</i>)	1, 2, 3
2	Asertif (<i>Assertion</i>)	4, 5, 6

3	Tanggung Jawab (<i>Responsibility</i>)	7, 8, 9
4	Empati (<i>Empathy</i>)	10, 11, 12
5	Kontrol Diri (<i>Self-Control</i>)	13, 14, 15

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial

Sumber: Gresham dan Elliott (1990)

Skala yang digunakan dalam kuesioner adalah skala Likert dengan lima alternatif jawaban yaitu:

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2019)

3.6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis data dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang dominan memainkan permainan tradisional dan siswa yang dominan memainkan permainan modern.

a. . Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui seberapa baik butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian dapat mengukur variabel yang diteliti dengan akurat. Validitas menggambarkan seberapa tepat suatu instrumen dalam mengukur konsep atau variabel yang seharusnya diukur (Arikunto, 2013).

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian apabila digunakan secara berulang pada kondisi yang sama. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang konsisten dan stabil (Ghozali, 2018).

b. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian yang meliputi nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi dari skor keterampilan sosial siswa. Menurut Sugiyono (2019), statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa

bermaksud membuat keimpulan yang berlaku umum.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian, baik data pretest maupun posttest, memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian ini perlu dilakukan karena analisis parametrik, seperti *paired sample t-test*, mensyaratkan bahwa data yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini, normalitas data diuji menggunakan metode Shapiro-Wilk. Uji ini dipilih karena lebih sesuai untuk penelitian dengan jumlah sampel yang relatif kecil serta memiliki tingkat sensitivitas yang baik dalam mendeteksi normalitas data dibandingkan beberapa metode lainnya (Ghozali, 2021).

Kriteria pengambilan keputusan pada uji Shapiro-Wilk adalah:

1. Apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
2. Apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data pada kelompok permainan tradisional dan kelompok permainan modern bersifat homogen atau sama. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat dalam analisis statistik parametrik yang bertujuan untuk

memastikan bahwa varians antar kelompok data tidak berbeda secara signifikan, sehingga hasil pengujian hipotesis dapat dilakukan secara tepat. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene's Test. Hasil uji homogenitas diketahui berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) pada tabel *Test of Homogeneity of Variances* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Data dinyatakan homogen apabila:

3. Apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen.
4. Apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen (Ghozali, 2021).

e. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang mengikuti permainan tradisional dan siswa yang mengikuti permainan modern. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test* dengan bantuan program pengolah data statistik. Uji ini digunakan karena penelitian melibatkan dua kelompok yang saling bebas (independen), yaitu kelompok permainan tradisional dan kelompok permainan modern.

Adapun hipotesis penelitian yang diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar antara kelompok yang mengikuti permainan tradisional dan kelompok yang mengikuti permainan modern.

H_1 : Terdapat perbedaan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar antara kelompok yang mengikuti permainan tradisional dan kelompok yang mengikuti permainan modern.

Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika nilai *Sig.* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara kedua kelompok. Sebaliknya, jika nilai *Sig.* $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara kedua kelompok.