

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA KELAS IV DI
MADRASAH IBTIDAIYAH YASPURI KOTA MALANG 2015**

Surya Hanrianto

Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang

ABSTRAK

Bermain merupakan hal yang kompleks bagi anak, bermain yang saat ini dipengaruhi oleh teknologi canggih sehingga anak lebih memilih bermain komputer dengan penggunaan jaringan internet atau alat teknologi lainnya yang modern dari pada bermain yang bersifat tradisional. Sehingga anak lebih menutup diri lebih memilih bermain di dalam rumah dan menarik diri dari lingkungan sosial disekitarnya, hal ini berpengaruh terhadap kurangnya penyesuaian sosial anak. dalam penelitian ini peneliti ingin tahu bagaimana tingkat penyesuaian sosial siswa di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang sebelum dan sesudah diberi treatmen. Peneliti ingin tahu bagaimana pengaruh bermain gobag sodor terhadap penyesuaian sosial siswa di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat penyesuaian sosial siswa dan siswi kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang sebelum dan sesudah pemberian treatmen permainan tradisional sodor, dan apakah permainan tradisional sodor efektif untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Eksperiment* dengan desain eksperimen *one sampel pre-test post-test*, dimana dalam penelitian ini sampel berjumlah 16 siswa kelas IV, dengan teknik purposive sampling dalam pemilihan subjek penelitian. Kemudian diberi treatmen permainan Gobag Sodor, pengumpulan data dilakukan dengan skala psikologi, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan *Paired sampel T-test*, untuk reliabilitas, validitas, normalitas, dan semua pengolahan data dilakukan dengan komputer *software* SPSS versi 16.00.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan treatmen bermain sodor dari total siswa kelas IV ialah 29 siswa, dihasilkan terdapat 6 (34,74%) siswa memiliki tingkat penyesuaian sosial yang rendah, dan ada 20 (65,26%) siswa berada pada kategori sedang, dan terdapat 4 (13,79%) siswa memiliki tingkat penyesuaian tinggi. Kemudian peneliti mengambil sampel yang memiliki tingkat penyesuaian sosial rendah dan sedang sejumlah 16 siswa untuk diberikan treatmen permainan sodor, setelah diberi treatmen bermain sodor selama kurang lebih satu bulan hasil post-test yang didapatkan terdapat 2 (21,84%) siswa berada pada kategori rendah, dan terdapat 10 (50,32%) siswa berada pada kategori sedang, dan terdapat 4 (27,84%) siswa berada pada kategori dengan penyesuaian sosial tinggi. Kemudian uji Hipotesis di dapatkan bahwa ada perbedaan antara mean dari pre-test (143.75) dengan post-test (158.25) maka hasilnya H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Dengan nilai signifikansi 0.001 artinya permainan tradisional sodor efektif untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa kelas IV.

Kata Kunci : Play (bermain), Perilaku Penyesuaian Sosial

A. Pendahuluan

Masalah perkembangan (*developmental*) merupakan bagian dari ilmu psikologi yang menitik beratkan pada pemahaman proses-proses dasar serta dinamika perilaku manusia dalam berbagai tahap kehidupan. Cakupan dari psikologi perkembangan ini adalah masalah pertumbuhan dan kematangan individu baik segi kognitif, emosi maupun struktur kepribadiannya (Hawadi, 2001).

Perkembangan anak di mulai pada awal masa anak-anak saat masa bayi berakhir sampai dengan usia 13 tahun. Masa anak-anak ialah mereka yang sudah meninggalkan masa bayi dan belum memasuki masa remaja. Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting ialah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota “kelompok” dalam akhir masa kanak-kanak (Hurlock, 1993).

Itulah sebabnya, ini merupakan masa yang penuh dengan persoalan bagi orang tua disebabkan anak sudah mulai ingin menunjukkan kebebasannya sebagai individu. Masa ini ditunjukkan dalam bentuk sikap keras kepala (*egois*), melawan, tidak patuh dan berbuat antagonis. tiap kali anak marah tidak karuan, merasa diganggu mimpi buruk, ketakutan yang tidak masuk akal, dan cemburu yang tidak beralasan (Hawadi, 2001).

Hal-hal seperti itulah yang menjadikan anak mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, sehingga anak bersikap yang tidak baik dan bertolak belakang dengan lingkungan sosialnya. Fenomena-fenomena anak yang mempunyai penyesuaian sosial yang tidak baik diantaranya dijelaskan di bawah ini :

Anak yang sering pergi ke warnet untuk segera memainkan games online. Ini tentunya sebuah bukti bahwa kecanduan internet benar-benar berdampak negatif bagi anak. Anak bisa berbohong pada orang tua, yang pada awalnya pamit untuk berangkat ke sekolah tetapi anak justru bolos sekolah lebih memilih main *game online* di warnet. Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu salah satu anak yang jadi pelanggan game online yang penulis temui di warung internet (wawancara & observasi, 8 Feb 2015).

Warnet yang semakin banyak tentu menjadi kabar baik bagi para pengguna internet. Dengan fasilitas berupa monitor 21 inc, headset, tempat

duduk yang nyaman, serta akses internet yang super cepat, pihak warnet memasang tarif Rp. 3.000/jam. Dan jika ingin mengambil paket khusus, hanya cukup membayar senilai Rp. 10.000,- dan dapat menikmati fasilitas internet selama lima jam penuh di waktu yang sudah ditetapkan. Kondisi inilah yang kian membuat anak mudah mengakses internet dengan biaya yang relatif murah meriah.

Untuk itu maka peran orang tua harus lebih maksimal sehingga anak tidak membohongi orang tua dan lebih dari itu, anak terhindar dari bahaya penggunaan internet. Internet tidak saja berpotensi menumbuhkan kebiasaan yang negatif, lebih dari itu, dalam penelitian Winsen dkk (2011), yang membahas tentang adiksi bermain game online pada anak usia sekolah menunjukkan bahwa 62% responden termasuk dalam kategori adiksi, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat adiksi dapat terjadi pada anak usia sekolah.

Selain masalah yang ditimbulkan oleh game online, masalah tawuran pada anak atau siswa juga semakin memperlihatkan, diantaranya adalah pada tanggal 20 Maret 2012 yang terjadi tawuran antar siswa SD di Palu. Puluhan anak SD Negeri 10 Palu dengan SD Muhammadiyah Palu tawuran. Mereka tampil layaknya geng remaja dengan memasang aksesoris berupa anting-anting yang menempel di telinga. Kedua pihak siswa tersebut saling pukul dengan kayu dan bambu. Bentrokan tidak hanya melibatkan siswa laki-laki namun juga siswa perempuan. Diduga pemicu bentrokan gara-gara main futsal antara kedua sekolah tersebut. tidak dapat menerima kekalahan, salah seorang murid dari SDN 10 melempar siswa dari SDN Muhammadiyah. SDN Muhammadiyah kemudian mengejar siswa dari SDN 10. Masalah ini ternyata berlanjut. Anak-anak tersebut bubar saat wartawan berdatangan mengambil gambar karena disangka polisi (Mustahar, 2013. Dalam www.kompasiana.com).

Kemudian di tahun yang sama yaitu tahun 2012, tawuran antar SD juga terjadi di Jakarta, tepatnya di Pintu Air Kemayoran Jakarta. 15 pelajar sekolah dasar (SD) tertangkap saat tawuran dan kelima siswa diantaranya merupakan siswa kelas 6 di SDN 12 Serdang. Para siswa ini terlibat tawuran dengan pelajar SDN 07 Serdang, yang sebenarnya berada satu kompleks. Penyebabnya, lantaran siswa SDN 12 dilempari batu saat pulang sekolah menuju rumah mereka. Kedua sekolah dasar ini tawuran

dengan saling melempar batu dan memukul dengan kayu. Tapi tawuran tak berlangsung lama, karena guru dan warga lekas mengejar mereka dan menangkapnya, kemudian dibawa ke Koramil. Kelima belas pelajar itu menangis, begitu aparat Koramil berseragam loreng membentak-bentak mereka (Mustahar, 2013. Dalam www.Kompasiana.com).

Dan pada tahun 2014, banyak sekali berita yang memberitakan kekerasan pada anak-anak, yang uniknya kekerasan ini tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa tetapi juga dilakukan oleh teman sebaya anak, teman sepermainannya, seperti kasus pembunuhan Ringgo, yang dibunuh oleh teman sebayanya hanya lantaran masalah handphone, kemudian kasus penyiraman air sepiertus oleh teman sebaya sehingga korban mengalami luka bakar dibagian dada dan tangan, serta membuat korban cacat permanen (Redaksi sore, transtv. 5 juni 2014)

Fenomena-fenomena di atas menggambarkan anak yang tidak mampu melakukan penyesuaian sosial dengan baik. Penyesuaian sosial diartikan sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kemampuan untuk menjalin hubungan secara diplomatis dengan orang lain, baik teman maupun orang yang tidak dikenal, sehingga sikap orang lain terhadap mereka menyenangkan. biasanya orang yang berhasil melakukan penyesuaian sosial dengan baik mengembangkan sikap sosial yang menyengakan, seperti kesediaan untuk membantu orang lain, meskipun mereka sendiri mengalami kesulitan, mereka tidak terikat pada diri sendiri (Hurlock, 1997).

Anak yang mengalami isolasi sosial atau ketidak mampuan untuk masuk ke dalam jaringan sosial biasanya terkait dengan berbagai masalah dan penyimpangan, mulai dari kenakalan dan mabuk-mabukan sampai depresi (Cupersmidt & Coie, 1990). Oleh karena itu, kemampuan penyesuaian yang baik dengan teman sebaya merupakan hal yang penting agar kemampuan anak menjadi sehat (Howes & Tonyan, 2000; Rubin Bukowski, & Parker, 2006 dalam Santrock, 2009.). Faktor-faktor yang dianggap mempengaruhi kemampuan sosial anak telah ditemukan dalam beberapa penelitian, antara lain Hubungan kematangan emosi dengan

penyesuaian sosial siswa, yang dihasilkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kematangan emosi dengan penyesuaian sosial (Safitri, 2010), perbedaan penyesuaian sosial pada anak yang menjalani sistem pembelajaran *full days* dan *regular*, dengan hasil analisis data menghasilkan rata-rata anak *regular* 78,38 dengan *full days* 77,08. Hal ini berarti bahwa system pembelajaran anak *regular* memiliki penyesuaian sosial lebih tinggi daripada anak *full days* (Brianti, 2010), Hubungan antara komunikasi interpersonal dan interaksi teman sebaya dengan penyesuaian sosial remaja, dengan hasil perhitungan menggunakan teknik analisis korelasi sederhana antara komunikasi interpersonal dan penyesuaian sosial remaja yang dihasilkan bahwa semakin baik tingkat komunikasi interpersonal dan interaksi dengan teman sebaya maka semakin baik juga tingkat penyesuaian sosialnya (Ni'mah, dkk. 2009). Selain itu penelitian dari Maretawati dkk (2009) tentang Hubungan antara pola pengasuhan dan pola kelekatan dengan penyesuaian sosial remaja, dengan hasil bahwa pola pengasuhan dan pola kelekatan saling berhubungan untuk membentuk penyesuaian sosial yang baik. Peneliti lain menjelaskan bahwa hubungan antara penyesuaian sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah dengan kecenderungan perilaku *delinkuen* pada remaja, yang hasilnya menunjukkan adanya pengaruh antara penyesuaian sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah dengan kecenderungan perilaku *delinkuen* (Stianingsih, dkk. 2006). Kemudian dalam penelitian kematangan emosi dengan penyesuaian sosial pada siswa akselerasi tingkat SMP, yang dihasilkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara kematangan emosi dengan penyesuaian sosial (Susilowati, 2013). Dalam penelitian kualitatif tentang anak dan bermain, menunjukkan hasil bahwa anak dan bermain tidak dapat dipisahkan dan dorongan alamiah anak adalah bermain (Christianti, 2007), dan penelitian kualitatif dari Nugroho (2005) tentang Permainan tradisional anak sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni grafis, dihasilkan bahwa permainan tradisional bisa dijadikan sumber ide untuk menciptakan karya seni khususnya dalam seni grafis.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti penyesuaian sosial anak usia sekolah karena anak dianggap lebih sering dan rentan

terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa yang dapat berpengaruh pada penyesuaian sosialnya (Griffith & Wood 2000, dalam Lemmens, 2009). Penulis tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana efek permainan tradisional sodor terhadap peningkatan kemampuan penyesuaian sosial anak yang menjadi subjek penelitian. Pemilihan permainan sodor berdasarkan pertimbangan, sebagaimana pendapat Husna (2009) bahwa permainan sodor membutuhkan strategi yang bagus, ketangkasan, kerjasama, kepemimpinan, kejujuran, serta wawasan yang bagus dalam memainkannya.

Bermain merupakan hal yang penting bagi anak, dan terbagi menjadi empat model dasar bermain bagi anak yaitu : meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun (Sutton & Smith, 1967).

Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Pengaruh ini mungkin sedikit berbeda dari satu tingkat perkembangan ke tingkat perkembangan lainnya. Pada usia yang lebih dini, ketika kesesuaian jenis kelamin masih kurang penting, bermain mungkin menimbulkan pengaruh terbesar dengan membantu mereka mempelajari keterampilan sosial, sesuatu yang sangat mereka hargai pada usia itu (Hurlock, 1997).

Menurut Syamsu Yusuf (2011) Dengan bermain anak akan belajar bagaimana memperoleh keterampilan fisik dan bisa mengembangkan sikap positif terhadap kelompok sosialnya.

Bermain secara garis besar dapat dibagi dalam dua kategori yaitu bermain aktif dan pasif. Bermain aktif ialah kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu. Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan pasif (hiburan) ketika anak mendekati masa puber, namun hal itu tidak selalu benar (Hurlock, 1997).

Permainan sodor terdiri dari dua kelompok, satu kelompok penjaga garis sodor, satu lagi kelompok pemain yang harus melewati garis sodor, dan jangan sampai ketangkap oleh kelompok penjaga garis sodor. Setiap kelompok terdiri dari 5 anak.

Salah satu alasan peneliti menggunakan permainan tradisional sodor sebagai faktor yang dianggap mampu untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial. Mulai dari anak-anak sampai

yang dewasa, tetapi di daerah kota permainan ini jarang sekali dimainkan. Dan dalam teori psikologi kognitif permainan sodor merupakan permainan aktif yang juga termasuk dalam kategori *social play games with rules* yaitu permainan yang lebih banyak dikendalikan oleh peraturan (Tedjasaputra, 2001). Menurut teori kognitif anak, Jean Piaget, *social Play Games with Rules* merupakan tahap bermain anak untuk usia 8 sampai 11 tahun (Tedjasaputra, 2001). Oleh sebab itu, peneliti memilih siswa SD kelas IV sebagai sampel dan untuk mengetahui apakah permainan tradisional sodor ini memberikan pengaruh yang positif terhadap penyesuaian sosial anak usia 8-11 tahun, khususnya di MI Yaspuri kota Malang.

Penelitian dilakukan di MI Yaspuri kota Malang dengan pertimbangan karena Malang merupakan kota yang padat akan aktifitas dan padat penduduk. Selain itu juga daerah MI Yaspuri padat dengan warung internet atau warnet khususnya untuk wilayah yang dekat dengan pusat pendidikan seperti kampus atau Universitas. Sehingga mempersempit ruang lingkup anak untuk bermain yang bersifat aktif, kelompok dan tradisional. Maka anak lebih memilih bermain melalui alat elektronik seperti *Handphone, PSP, PlayStation, computer*, dan lain sebagainya. Permainan yang bersifat individual ini berakibat pada kurang baiknya penyesuaian sosial anak sehingga anak tidak dapat bersosialisasi dengan teman atau orang lain. Untuk itu dalam penelitian ini menggunakan treatment bermain aktif Gobag Sodor untuk mengetahui efek atau pengaruh sebagai upaya peningkatan penyesuaian sosial anak sehingga anak mampu bersosialisasi dengan teman atau orang lain dan dapat diterima di kelompok sosialnya.

B. Kajian Teori

1. Prilaku Penyesuaian Sosial

Penyesuaian sosial merupakan salah satu hal penting dalam perkembangan sosial individu secara umum baik anak-anak, remaja, dan usia lanjut. Secara khusus akan dibahas tentang penyesuaian sosial anak untuk dapat menjalin secara harmonis antara tuntutan pada diri sendiri dan tuntutan lingkungan teman sebaya. Berikut akan dibahas pengertian penyesuaian sosial menurut beberapa tokoh, yaitu : penyesuaian

sosial diartikan sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompoknya pada khususnya. Orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kemampuan untuk menjalin hubungan secara diplomatis dengan orang lain, baik teman maupun orang yang tidak dikenal, sehingga sikap orang lain terhadap mereka menyenangkan (B.Hurlock.1978.hal:287).

2. Permainan

Istilah bermain berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “ber-an”. Dalam kamus besar Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra yang penting dan perlu ada didalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa (dalam Nugroho,2005).

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasy Eksperimen* dengan desain *One Grup pretest-posttest* dengan variabel X adalah permainan tradisional sodor dan variabel Y adalah penyesuaian sosial. Subjek penelitian ada anak usia 8-11 tahun.dengan 16 sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologi penyesuaian sosial, observasi dan dokumentasi. Dengan prosedur eksperiment tahap awal, tahap perlakuan, tahap penghentian perlakuan, dan tahap akhir.

D. Hasil Penelitian

Pengujian hipotesi penelitian ini menggunakan *Uji Paired Sampel T-test* yang dibantu oleh SPSS dan hasilnya ialah nilai T-hitung lebih besar dengan T-tabel yaitu $4.151 > 2.131$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi treatmen bermain sodor.dan H_a dapat diterima H_o ditolak.

E. Pembahasan

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian para ahli ilmu jiwa terhadap perkembangan anak (Tedjasaputra, 2001.Hal:1).

Menurut Freud, bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Dengan bermain, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain berperan penting dalam perkembangan emosi anak (Tedjasaputra, 2001.hal:7).

Dalam penelitian ini permainan sodor terbukti efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak usia 8 – 11 tahun.

Menurut Jerome Bruner, bermain berfungsi sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya (Tedjasaputra, 2001.hal:10).

Tanda yang dapat diperhatikan dari kegiatan bermain adalah tertawa . Tertawa juga ada dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Menurut James Sully bermain memiliki manfaat tertentu. Yang perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa. Oleh itu, suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan, memegang peran untuk menentukan orang tersebut sedang bermain atau bukan. Walaupun kegiatan yang dilakukan sama, tetapi suasana hati yang terlibat dalam kegiatan itu berbeda, maka kegiatan tersebut bisa digolongkan bermain dan bukan bermain (Tedjasaputra, 2001.hal:15).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al;Garvey;Rubin, Fein & Vandenberg (dalam Johnson dkk, 1999) diungkapkan adanya beberapa cirri kegiatan bermain, yaitu : dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif, fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain, lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, bebas memilih, mempunyai kualitas pura-pura bermain peran (Tedjasaputra, 2001.hal:17).

Bermain menjadi sarana untuk bersosialisasi. Dengan teman sepermainan yang

sebayanya usianya, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya.

Berbagai macam permainan telah ada untuk hiburan atau sebagai edukasi tahap perkembangan pada anak-anak, bahkan pada zaman era modern saat ini bermain banyak yang menggunakan teknologi canggih seperti komputer, handphone, playstations dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini, menggunakan permainan tradisional sodor sebagai treatment perlakuan eksperimen, karena dari berbagai macam jenis permainan tradisional, yang dianggap mampu untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial anak ialah permainan sodor. Di dalam permainan sodor anak di haruskan untuk mampu mematuhi peraturan bermain, mampu melakukan interaksi dengan teman bermainnya, kerjasama tim, strategi, ketangkasan, kepemimpinan, kejujuran serta wawasan, dan komponen-komponen itu semua dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian sosial di lingkungan sosial anak pada saat dewasa nanti, permainan sodor juga merupakan miniatur dari dunia kehidupan sosial karena didalam permainan sodor tidak hanya sekedar bermain, tetapi anak juga harus memiliki komponen-komponen yang dibutuhkan dalam permainan sodor supaya kita bisa diterima dalam lingkungan sosial atau kelompok. Permainan sodor juga sesuai dengan teori tahap perkembangan bermain anak.

Berdasarkan terori dari Jean Piaget dijelaskan bahwa pada usia ± 8 tahun – 11 tahun anak masuk dalam tahap bermain *Sosial Play Games with Rules*. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan.

Sesuai dengan pendapat Hurlock tentang tahap perkembangan bermain anak bahwa tahap bermain (*Play Stage*) terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke Sekolah Dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain . Anak bermain dengan alat permainan, yang kemudian berubah berlahan berkembang menjadi games, olah raga, dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa (Tedjasaputra, 2001.hal:28).

Pada tahap ini anak dituntut untuk dapat melakukan penyesuaian sosial yang baik, supaya anak dapat diterima di lingkungan sosialnya.

Berdasarkan pengukuran awal pada kelompok eksperimen 34,74% siswa memiliki kategori penyesuaian sosial yang rendah, 65,26% siswa memiliki kategori penyesuaian sosial yang sedang.

Setelah diberikan treatment permainan sodor sebanyak 12 kali secara berkala, dari data yang diperoleh dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara *pre test* dan *post test* yakni ada peningkatan skor pnyesuaian sosial setelah pemberian treatment bermain sodor.

Berdasarkan pengukuran akhir pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan skor dari hasil sebelumnya, 16,27% menunjukkan hasil penyesuaian sosial rendah, 55,88% menunjukkan hasil penyesuaian sosial sedang, 27,89% menunjukkan hasil penyesuaian sosial tinggi, hal ini mendapatkan perubahan yang signifikan dari sebelum diberinya teratmen bermain sodor. Maka dari dua hipotesis H_a dan H_o dalam penelitian ini H_a diterima dan H_o ditolak. Itu artinya bahwa permainan sodor dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial anak kelas IV. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat dari Teori tahap bermain menurut Piaget bahwa anak dengan usia 8 – 11 tahun masuk dalam tahap bermain *Sosial Play Games With Rules*. Sedangkan menurut pendapat Hurlock anak yang duduk di kelas IV SD masuk dalam Tahap bermain atau *Play Stage*.

Pada dasarnya banyak faktor yang turut mempengaruhi penyesuaian sosial menurut Schinders (1964). Faktor – faktor tersebut antara lain faktor internal seperti emosi, rasa aman, cirri pribadi, penerimaan diri, inteligensi, karakteristik anak dalam merespon pengalaman dan perbedaan jenis kelamin, serta faktor eksternal yaitu keluarga, lingkungan masyarakat dan budaya.

Menurut Agustiani (2006) salah satu faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah kematangan emosional. Faktor tersebut bisa mendukung terbentuknya penyesuaian sosial pada anak tergantung pada proses yang dialami anak saat perkembangan berlangsung.

Sesuai dengan pendapat Hurlock (1990), bahwa salah satu faktor yang turut mempengaruhi terbentuknya penyesuaian sosial adalah konsep diri, yaitu cara pandang dan penilaian individu pada dirinya sendiri, yang akan berpengaruh terhadap kehidupan sosial seseorang terutama pada penyesuaian sosialnya. Konsep diri yang positif

cenderung menimbulkan perasaan yakin terhadap kemampuan diri, percaya diri dan harga diri, sehingga akan membuat individu bersifat terbuka mudah dalam melakukan relasi sosial. Konsep diri yang negative cenderung akan menimbulkan perasaan tidak mampu dan penolakan terhadap diri sendiri, sehingga akan menyulitkan individu dalam relasi sosialnya.

Salah satu contoh faktor konsep diri yang mempengaruhi penyesuaian sosial pernah dibuktikan melalui sebuah penelitian oleh Ary (2005), bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara konsep diri dengan penyesuaian sosial. Hasil uji korelasi Spearman's menunjukkan adanya hubungan antara konsep diri dengan penyesuaian sosial ($r = 0.796$; $p < 0.005$). jadi konsep diri turut mendukung terbentuknya penyesuaian sosial.

Harus menjadi perhatian bahwa kuantitas interaksi antara orang tua dan anak tidak menjadi faktor utama keberhasilan penyesuaian sosial pada anak, namun kualitas interaksi yang turut mendukung keberhasilan perkembangan anak terutama penyesuaian sosialnya (Yunnita, 2010, hal:79).

Anak sebagai seorang individu dan sebagai makhluk sosial dituntut untuk selalu mampu menyelesaikan setiap permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosialnya dan mampu menampilkan dirinya sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku. Proses mengenal tingkah laku yang dapat diterima oleh masyarakat dan diharapkan dilakukan anak, serta belajar mengendalikan diri dinamakan proses sosialisasi atau dalam hal ini adalah penyesuaian sosial.

Dalam usia sekolah anak dituntut mampu untuk menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Penyesuaian sosial erat kaitannya dengan kebutuhan yang sering muncul dalam diri anak yaitu kebutuhan untuk berhubungan dengan teman dan lingkungannya. Seorang individu akan berusaha untuk mencapai kesuksesan dan berusaha menghindari kegagalan dan penolakan untuk memenuhi kebutuhannya supaya dapat diterima oleh teman dan lingkungannya. Pencapaian kesuksesan yang diinginkan oleh setiap individu tersebut tidak mudah, karena setiap individu mempunyai latar belakang yang berbeda-beda

sehingga dalam menyelesaikan tugas tersebut kadang mengalami kesulitan atau kegagalan. Oleh sebab itu, individu harus memiliki sikap positif yang didasari oleh keyakinan akan kemampuan yang dimilikinya, serta tahu apa yang dibutuhkan dalam hidup (Kumara, 1988).

Penelitian memiliki keterbatasan, antara lain hanya dapat digeneralisasikan secara terbatas pada populasi penelitian saja, sedangkan penerapan penelitian untuk populasi yang lebih luas dengan karakteristik yang berbeda perlu penelitian yang lebih lanjut dengan menggunakan atau menambah variabel – variabel lain yang belum disertakan dalam penelitian ini.

F. Penutup

1. Kesimpulan

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan hal yang sangat penting untuk perkembangan sosial anak. anak yang dapat melakukan penyesuaian sosial dengan baik akan diterima oleh kelompok sosialnya sehingga anak dapat bersikap atau bertindak laku sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku di lingkungan sosialnya. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa :

Penyesuaian sosial untuk siswa kelas IV Mi Yaspuri kota Malang mayoritas berada pada 65,52% kategori sedang , tetapi ada 13,79% siswa yang memiliki penyesuaian sosial yang rendah. Namun setelah dilakukan penerapan permainan Gobak Sodor, dari hitungan *Paired Samples Statistics* ada perbedaan hasil skor mean pre-test 143,75 dan post-test 158,25 data tersebut dapat diartikan bahwa H_0 pada hipotesis penelitian dapat diterima. Kemudian penyesuaian sosial siswa yang awalnya sedang, mengalami peningkatan menjadi tinggi setelah dilakukan penerapan bermain sodor, ini dikarenakan permainan Gobak Sodor merupakan permainan aktif dengan interaksi antara individu satu dan yang lain. Sehingga dari hasil data penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional Gobak Sodor mampu untuk meningkatkan penyesuaian sosial

siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, akan tetapi bermain juga merupakan sarana pendidikan. bagi siswa kelas VI bermain aktif merupakan permainan yang tepat untuk dimainkan di sekolah pada jam olah-raga. Karena, bermain aktif seperti permainan sodor dapat memberikan manfaat positif untuk perkembangan sosial siswa terutama dalam penyesuaian sosial siswa.

2. Bagi Orang Tua

Lingkungan keluarga memiliki kontribusi terhadap penyesuaian social seorang anak, dalam hal ini orang tua memiliki peran besar untuk mengarahkan perkembangan anak termasuk penyesuaian sosialnya. Mengingat fungsi pentingnya penyesuaian sosial, orang tua diharapkan berupaya membangun kemampuan tersebut pada diri anak. hal ini dapat dilakukan dengan sarana bermain anak, orang tua harus selalu memperhatikan permainan yang sering dimainkan oleh anak. supaya anak tidak salah memilih permainan dalam bermain.

3. Bagi lembaga pendidikan dan guru

Lembaga pendidikan dan guru diharapkan mampu mempertahankan dan terus mengembangkan faktor-faktor yang mendukung perkembangan anak yang baik, khususnya penyesuaian sosialnya. Serta berupaya untuk memberikan fasilitas bermain yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. khususnya untuk permainan sodor yang dinilai mampu untuk meningkatkan penyesuaian sosial, maka lembaga perlu untuk menyediakan lapangan yang sesuai untuk tempat bermain sodor.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti yang tertarik melakukan penelitian sejenis diharapkan supaya memperhatikan factor – factor lain yang perlu dikontrol sehingga lebih kompleks yang mungkin mempengaruhi penyesuaian sosial pada anak.

Peneliti selanjutnya juga dapat memilih permainan tradisional yang lain, karena Indonesia memiliki berbagai macam jenis permainan tradisional yang bisa dimanfaatkan. Kemudian peneliti selanjutnya juga dapat memperluas populasi dan memperbanyak sampel supaya ruang lingkup dan generalisasi penelitian menjadi lebih luas dan mencapai proporsi yang seimbang sehingga kesimpulan yang diperoleh lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

Agung nugroho.2005.*permainan tradisional anak-anak sebagai sumber ide dalam penciptaan seni grafis*.Fakultas sastra dan seni rupa.Universitas sebelas maret surakarta

Agustiani, H. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Refika Aditama.

Agustin, Dwi. 2013. *Permainan Tradisional sebagai Media Simulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal psikologi Bayumedia

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta : Rineka Cipta

Ary, W.B., Andayani, T.R., Sawitri, D.R., 2005. *Hubungan Konsep Diri dengan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas Akselerasi di SMP Negeri 2 dan SMP PL Domenico Savio Semarang. Laporan Penelitian* . Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.

Azwar, Saifuddin. 2004. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Chaplin,j.p. *Kamus Lengkap Psikolog*.2006.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Cresswell, John W. 2010. *Research Design (edisi ketiga)*, Yogyakarta: Pustaka Belajar

Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Eki Dwi Maretawati. *Hubungan antara pola pengasuhan dan pola kelekatan dengan penyesuaian sosial pada remaja siswa kelas XI SMAN 1 Seragen*. Jurnal Program studi psikologi FK UNS

Eko Setianingsih, dkk. 2006. *Hubungan antara penyesuaian sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah dengan kecenderungan perilaku delinkuen pada remaja*. Jurnal psikologi Universitas Diponegoro

Endah Susilowati. 2013. *Kematangan emosi dengan penyesuaian sosial pada siswa akselerasi tingkat SMP*. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Malang

Gunarsa, Singgih. *Psikologi Perkembangan*. 1988. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia

Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik*. Yogyakarta : ANDI

Hartono, Sunarto. (1999). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta

Hawadi, Reni Akbar. 2001. *Psikologi perkembangan anak (mengenal sifat, bakat dan kemampuan anak)*, Jakarta: PT. Gramedia Wadiazarana Indonesia

Hurlock. 2008. *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.

Hurlock, E.B. 1997. *Psikologi perkembangan anak*. Alih bahasa: Iswati Widayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga

Iin Tri Rahayu & Ardi Ardani. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang: Kartini, Kartono. *Psikologi Sosial*. 1989. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Kumara, A. 1988. *Studi Pendahuluan tentang Penyesuaian pada Anak Pra Sekolah Laporan*

Penelitian. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

Latipun. 2011. *Psikologi eksperimen (edisi kedua)*, Universitas Muhammadiyah Malang: UMM press

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. Media Psychology, 12 (1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458 (diakses Maret 2012).

LN, Yusuf Syamsu. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Martha Cristianti. 2007. *Anak dan Bermain*. Jurnal club prodi PGTK UNY

Mauliatun Ni'mah, dkk. *Hubungan antara komunikasi interpersonal dan interaksi teman sebaya dengan penyesuaian sosial pada remaja SMPN 1 Sukoharjo*. Jurnal Program Studi psikologi FK UNS

M Husna, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: C.V Andi Offset

Masfufah, Ulfah. 2008. *Ampel. Pengaruh Konseling Kelompok terhadap Penyesuaian Sosial pada Mahasantri baru Ma'had Sunan Al-Ali Malang*. skripsi

Mustahar, Saeful. 2013. *Dalang dibalik Kesusutawuran Antar Siswa Sekolah Dasar*, Kompasiana.com

Nadia Safitri. 2010. *Hubungan kematangan emosi dengan penyesuaian sosial siswa berbakat program akselerasi SMAN 3 Tanggerang Selatan*. Jakarta. UIN Syarif Hidayatulloh

Oemar, Ira. 2012. *Anak SD Melakukan Pembunuhan Berencana Terhadap Temannya*. Kompasiana.com

Rahmi, Harini. 2012. *Kecanduan Internet Anakpun Bolos Sekolah*. Kompasiana.com

Schneiders, A. A. 1991. *Personal Adjustment and Mental Health*. New York: Holt, Rinchart and Winston.

regular.laporan
kedokteran.Universitas
surakarta.

penelitian.fakultas
sebelas maret

Santrock, John w. 2009. *Education psychology edisi 3 buku 1*. Jakarta:Salemba Humanika

Yusuf, syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. 2006. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya

Soetjiningsih. 1998. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.

Zain. New Ahmad. 2012. *Stop!! Fenomena Anak di Bawah Umur Melanggar Hukum*. Kompasianan.com

Sugiyono.2011.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung:Alfabeta

Thejasaputra, Mayke s.2001.*Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta:PT.Gramedia

Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa. *Kamus besar bahasa Indonesia* (edisi kedua).Departemen.1996 Jakarta: Balai Pustaka pendidikan dan kebudayaan

Yunnita Ayu,Brianti.2010.perbedaan penyesuaian sosial pada anak yang menjalani system pembelajaran taman kanak-kanak full day dan

