

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Identitas Lokasi Penelitian

- a. Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri
- b. Status Sekolah : Swasta (Terakreditasi B)
- c. Nomor Statistik Sekolah (NSS) : 111235730035
- d. Visi : Membentuk generasi yang berilmu dan bertaqwa kepada Allah SWT, berilmu pengetahuan teknologi, terampil serta berakhlak mulia.
- e. Misi : Mengembangkan kultur yang berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist, keterampilan komputer sejak kelas I dan pembelajaran PAKEM,MBS-PSM.
- f. Lokasi Penelitian :
 - Jalan : Joyo Raharjo 240A
 - Kelurahan : Merjosari
 - Kecamatan : Lowokwaru
 - Kota : Malang
 - Kode Pos : 65144
 - Telepon : 0341-565942

Email : miyaspuri@yahoo.co.id

Tabel.4.1
Keadaan Murid :

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	22	20	42
II	24	26	50
III	13	14	27
IV	19	12	31
V	11	9	20
VI	18	10	28
Jumlah	107	91	198

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Tahap pencarian subjek

Subjek yang di ambil sebanyak 16 siswa, di MI Yaspuri kota Malang dari total siswa kelas IV yaitu 30 siswa/siswi. Sebelum melakukan teknik *purposive sampling*, peneliti melakukan uji coba skala *Try Out* terpakai, kemudian dilakukan analisis menggunakan SPSS 16.0 for windows untuk mengetahui aitem gugur dan aitem valid. Setelah dilakukan penghitungan skor total pada skala *pre-test* kemudian peneliti menentukan kategori penyesuain sosial dengan menggunakan norma standart pemberian kategorisasi sebagai berikut :

Tabel 4.2
Standart Pembagian Kategorisasi

Kriteria	Kategori
$X > (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Tinggi
$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \geq X < (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Sedang
$X < (\text{Mean} - 1 \text{ SD})$	Rendah

Setelah dilakukan penghitungan *pre-test* maka subjek dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) subjek merupakan siswa atau siswi kelas IV di MI Yaspuri
- 2) subjek memiliki skor *pre-test* tingkat rendah atau sedang
- 3) subjek dalam kondisi sehat jasmani
- 4) subjek jarang memainkan permainan tradisional khususnya sodor

b. Tahap pelaksanaan perlakuan

Pemberian perlakuan dilakukan dari tanggal 05 februari 2015 sampai dengan 03 Maret 2015. Dengan 12 kali bermain sodor dan 12 kali observasi. Ada pun jadwal pemberian perlakuan ialah sebagai berikut:

Tabel.4.3
Jadwal Treatmen permainan sodor

NO.	Tanggal Treatmen	Tanggal Observasi
1	Kamis, 05 februari 2015	Jum'at, 06 februari 2015
2	Sabtu, 07 februari 2015	Senin, 09 februari 2015
3	Selasa, 10 februari 2015	Rabu, 11 februari 2015
4	Kamis, 12 februari 2015	Jum'at, 13 februari 2015
5	Sabtu, 14 februari 2015	Senin, 16 februari 2015
6	Selasa, 17 februari 2015	Rabu, 18 februari 2015
7	Kamis, 19 februari 2015	Jum'at, 20 februari 2015
8	Sabtu, 21 februari 2015	Senin, 23 februari 2015
9	Selasa, 24 februari 2015	Rabu, 25 februari 2015
10	Kamis, 26 februari 2015	Jum'at. 27 februari 2015
11	Sabtu, 28 februari 2015	Senin, 02 Maret 2015
12	Selasa, 03 Maret 2015	-

Modul Permainan Tradisional sodor tersusun sebagai berikut :

1. Perkenalan
2. Tujuan dan pembagian kelompok
3. Materi permainan sodor
4. Bermain di Lapangan sodor

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Validitas Skala

Standart yang digunakan pada penelitian ini sebesar 0,250 sehingga sebuah aitem valid apabila *koefisien validitas* melebihi dari 0,250, sebaliknya jika didapatkan *koefisien validitas* kurang dari 0,250 maka aitem-aitem tersebut dianggap tidak valid atau gugur. Karena bila koefisien korelasi rendah mendekati nol berarti fungsi aitem tersebut tidak cocok dengan fungsi ukur tes dan daya bedanya tidak baik (Syiaifuddin Azwar, 2011.hal:163).

Dalam penelitian ini pada tanggal 02 februari 2015 peneliti melakukan uji coba skala pada siswa-siswi kelas IV. Dan menggunakan analisis aitem dengan system *SPSS 16.0 for windows* dan hasilnya terdapat 20 aitem yang nilai koefisiennya kurang dari nilai *standart koefisien validitas* (0,250) dianggap gugur dan 46 aitem nilai koefisiennya lebih dari *standart koefisien validitas* (0,25) dianggap valid.

Tabel 4.4
Aitem Valid dan Aitem Gugur skala Penyesuaian sosial

ASPEK	Aitem Valid		Aitem Gugur		TOTAL
	F	UN	F	UN	
1. Penampilan nyata	3, 23, 24, 55, 54, 53	12, 14, 34, 35, 57, 57, 58	1, 2, 25	13, 36	18
2. Penyesuaian diri terhadap kelompok	4, 5, 6, 27, 52, 51, 50	16, 37, 38, 39, 60, 61	26, 28	15, 17, 59	18
3. Kelompok sosial	7, 29, 30, 31, 48	18, 19, 20, 40, 41, 42, 63	49, 8, 9, 47	62, 64	18
4. Kepuasan pribadi	11, 33, 45	22, 43, 44, 65, 66	10, 32, 46	21	12
Total	21	25	12	8	66

2. Hasil *Reliabilitas*

Perhitungan *Reliabilitas* dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical ackage for Sosial Science*) versi 16.0 for windows. Koefisien keandalannya bergerak antara 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitas (Syarifuddin Azwar, 2009.hal:83).

Adapun uji *Reliabilitas* terhadap skala penyesuaian sosial adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Reliabelitas Skala Penyesuaian sosial

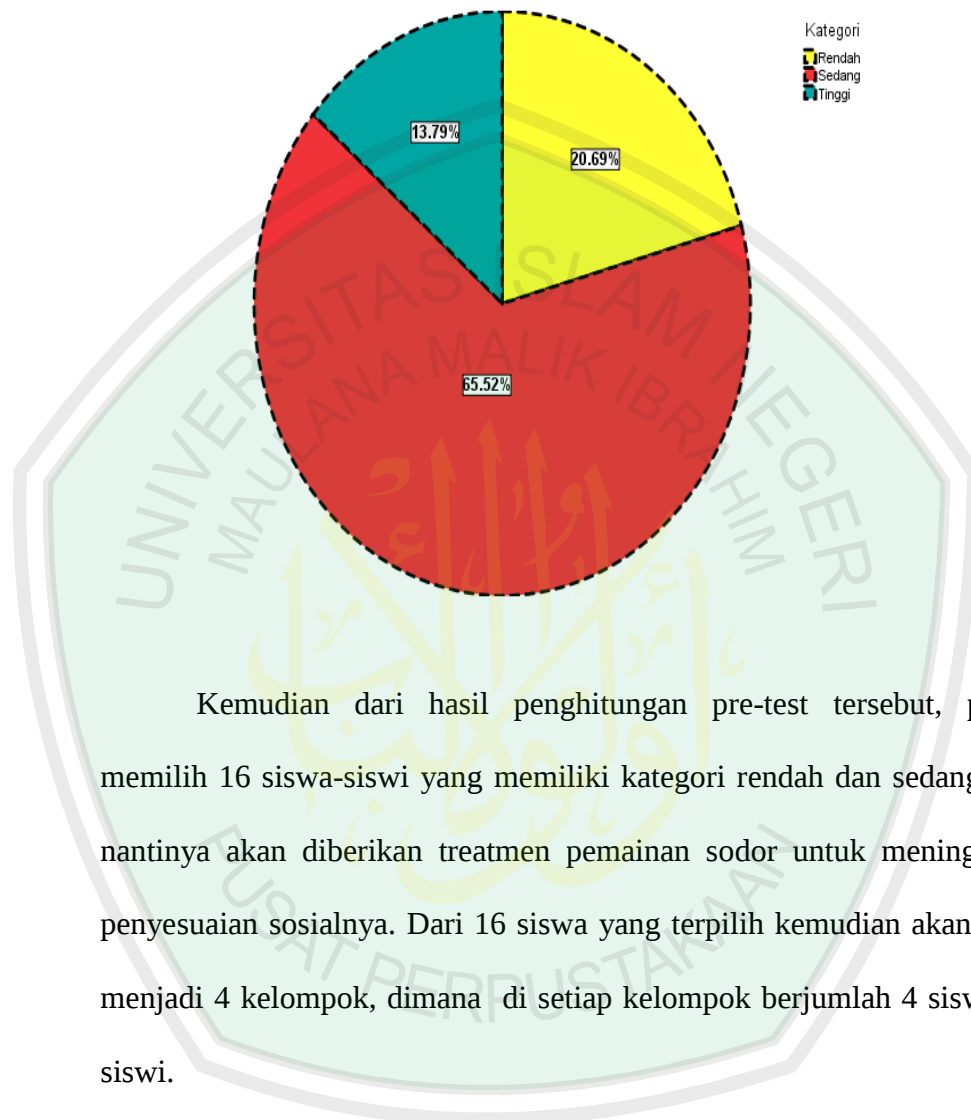
Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.931	.937	46

Dari hasil tabel.4.7 pengukuran *cronbach alpha* dengan menggunakan SPSS 16.0 *for windows* adalah sebesar 0,931 dan ini menunjukkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah *reliable* karena hasilnya mendekati nilai 1.00.

3.Pembagian Kelompok Eksperimen

Dari hasil pre-test dihasilkan bahwa dari total 29 siswa-siswi 20,69% memiliki nilai rendah, 65,52% memiliki nilai sedang dan, 13,79% memiliki nilai tinggi. Mayoritas siswa secara keseluruhan siswa yang duduk di kelas IV MI Yaspuri berada ditingkat penyesuaian sosial yang sedang. Di dalam grafik di gambarkan sebagai berikut :

Gambar 4.1
Diagram penyesuaian sosial secara keseluruhan siswa kelas IV di
Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang



Gambar.4.2
Diagram Penyesuaian sosial siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah
Yaspuri Malang kelompok Eksperimen Sebelum Biberi Treatmen
Bermain Sodor

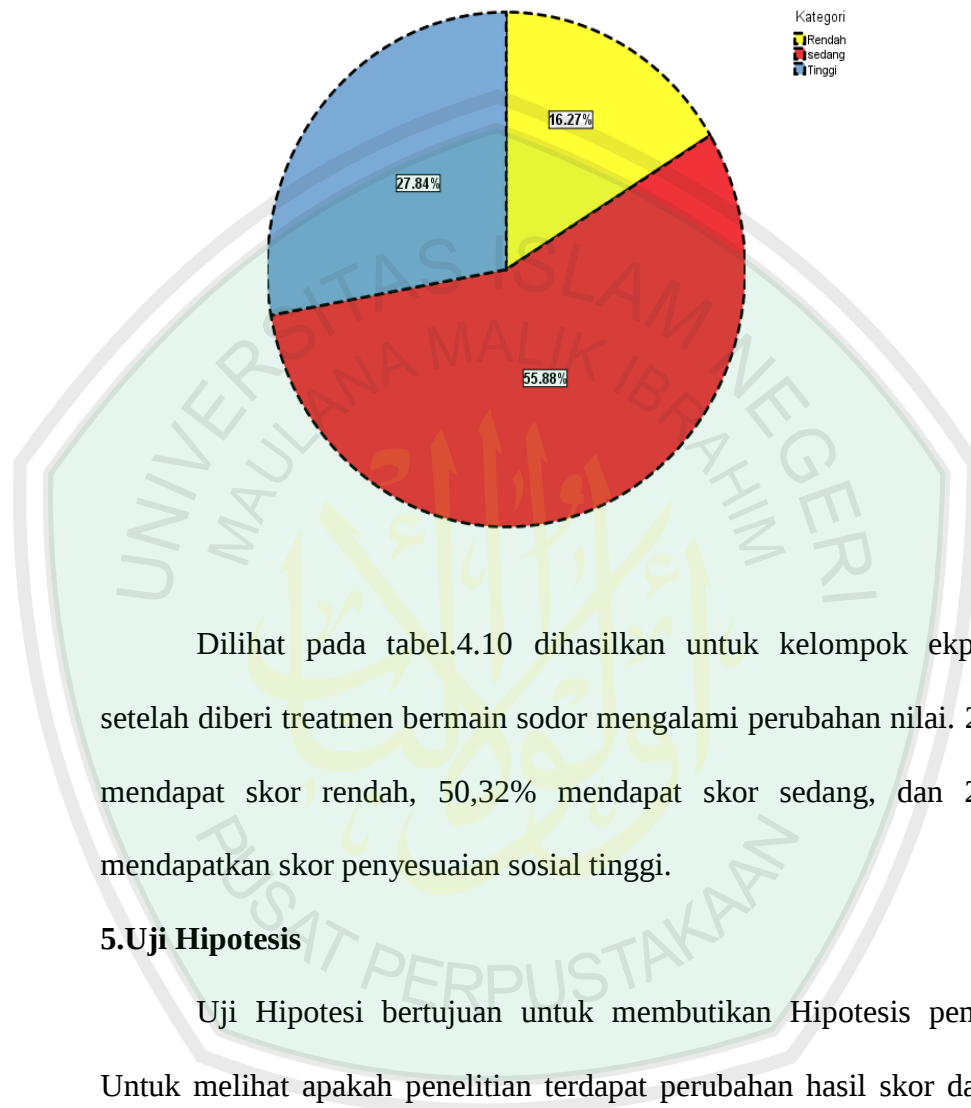


Dilihat pada tabel.4.9 untuk kelompok eksperimen sebelum diberi treatmen bermain sodor 34,74% mendapat skor rendah, dan 65,26% mendapat skor sedang.

4.Hasil *Post-test*

Setelah dilakukam treatmen permainan sodor kepada kelompok eksperimen sebanyak 12 kali secara berkala, kemudian dilakukan pengukuran kembali dengan *post-test*, untuk melihat kembali tingkat penyesuaian sosial siswa setelah diberi treatmen permainan sodor. Dan pada penelitian ini *post-test* dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 28 februari 2015 di ruang kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang.

Gambar.4.3
Diagram Post-test Setelah diberi Treatment Bermain Sodor kelompok
Eksperimen



Dilihat pada tabel.4.10 dihasilkan untuk kelompok eksperimen setelah diberi treatment bermain sodor mengalami perubahan nilai. 21,84% mendapat skor rendah, 50,32% mendapat skor sedang, dan 27,84% mendapatkan skor penyesuaian sosial tinggi.

5.Uji Hipotesis

Uji Hipotesis bertujuan untuk membuktikan Hipotesis penelitian. Untuk melihat apakah penelitian terdapat perubahan hasil skor dari *pre-test* yaitu sebelum diberikan perlakuan dengan hasil skor *post-test* yaitu setelah diberikan perlakuan permainan sodor. Dari data hasil hitungan dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows* terdapat perbedaan hasil *mean* pada *pre-test* dan *post-test*. skor hasil *pre-test* dan *post-test* dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel.4.6
Tabel Hasil skor *Pre-test* dan *Post-test* kelompok Eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre	143.75	16	10.234	2.558
	post	158.25	16	15.062	3.766

Di lihat pada Tabel.4.11 dihasilkan nilai 143,75 pada skor *pre-test*, dan nilai 158,25 pada skor *post-test*. Data tersebut dapat diartikan bahwa H_0 pada hipotesis penelitian ini ditolak, dan H_a pada hipotesis penelitian ini dapat diterima karena mean pre dan post mengalami perubahan nilai menjadi lebih tinggi.

6.Normalitas

Untuk melakukan analisis T-test peneliti melakukan test normalitas data terlebih dahulu, dengan menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Hasil dari test normalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel.4.7
Tabel Normalitas kelompok eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pre	post
N		16	16
Normal Parameters ^a	Mean	143.75	158.25
	Std. Deviation	10.234	15.062
Most Extreme Differences	Absolute	.104	.124
	Positive	.092	.124
	Negative	-.104	-.098
Kolmogorov-Smirnov Z		.417	.496
Asymp. Sig. (2-tailed)		.995	.967
a. Test distribution is Normal.			

Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa data kelompok eksperimen normal karena nilai sig pada tabel diatas 0,995 dan 0,967 lebih besar dari 0,05 maka data dapat dianggap normal.

7. Uji Paired Sampel T-Test

Uji paired Sampel T-Test disebut juga uji perbedaan rata-rata dua sampel berpasangan. Uji Paired Sampel T-Test digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan mean.

Tabel.4.8
Uji Paired sampel T-test Kelompok Eksperimen

Paired Samples Test		Pair 1
		pre - post
Paired Differences	Mean	-14.500
	Std. Deviation	13.971
	Std. Error Mean	3.493
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower -21.945
		Upper -7.055
t		-4.151
df		15
Sig. (2-tailed)		.001

Dari data tabel 4.13 dihasilkan bahwa T-hitung lebih besar dari T tabel yaitu $4.151 > 2.131$ sehingga dapat diartikan bahwa ada perbedaan penyesuaian sosial sebelum dan sesudah diberikan treatmen bermain sodor. Pada tabel diatas T hitung bernilai negative karena nilai skor *post-test* lebih besar dari *pre-test*.

Untuk tingkat signifikan pada penelitian ini dapat di lihat pada tabel.4.10 dihasilkan bahwa pada penelitian ini didapatkan nilai sig 0.001 artinya penelitian ini memiliki tingkat signifikan yang tinggi Karena nilai sig kurang dari 0.005.

C. Analisis Data

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 interinsik, 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 disbandingkan hasil akhir, bebas memilih, mempunyai kualitas pura-pura bermain peran (Tedjasaputra, 2001.hal:17).

Bermain menjadi sarana untuk bersosialisasi. Dengan teman sepermainan yang sebaya 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 teori 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 treatmen 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 treatmen 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 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.