

ABSTRAK

Aniq, Raudlatul. (2012). Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Tingkat Empati Anak. Pembimbing : Dr. Rahmat Aziz, M.Si.
Kata kunci: Permainan Gobag Sodor, Empati

Secara alamiah setiap orang pasti memiliki rasa egois serta keinginan mementingkan diri sendiri. Hal itu manusiawi dan wajar sepanjang rasa egois tidak berlebihan tertanam dalam diri seseorang atau bahkan merugikan orang lain. Namun, sebenarnya rasa mementingkan diri sendiri yang dimiliki setiap orang tersebut, dapat diolah sedemikian rupa agar bisa dikendalikan sehingga seseorang memiliki rasa kepedulian atau empati pada orang lain. Untuk bisa memunculkan rasa peduli atau empati pada orang lain harus dilakukan sejak dini atau sejak masa kanak-kanak. Dan keberadaan rasa peduli ini tak bisa muncul sendiri tapi harus terus dipupuk. Permainan yang bersifat instan saat ini seperti *games online*, *play station* menyebabkan perilaku individualitas kepada pemainnya. Permainan tradisional, dalam hal ini gobag sodor dikenal memiliki banyak manfaat positif bagi pemainnya, baik itu dari aspek fisik maupun psikis, dan salah satunya adalah empati.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan: (1) untuk mengetahui tingkat empati anak sebelum diberi perlakuan (2) untuk mengetahui tingkat empati anak setelah diberi perlakuan (3) untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan empati anak.

Rancangan penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain eksperimen ulang (*one group pre and posttest design*). Variabel bebasnya (X) adalah permainan tradisional gobag sodor dan variabel terikatnya (Y) adalah empati. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Nurul Mun'im Paiton Probolinggo dengan jumlah sampel 8 orang. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*. Untuk mengukur tingkat empati siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, digunakan skala empati dengan model Guttman. Analisis datanya yaitu dengan mencari mean dan standar deviasi hipotetik. Selain itu, menggunakan uji wilcoxon.

Hasil *pre-test* subjek yang termasuk kategori sedang 7 orang (87,5%), dan tinggi 1 orang (12,5%). Pada hasil *post-test* yang termasuk kategori sedang 1 orang (12,5%) dan tinggi 7 orang (87,5%). Dari hasil uji *wilcoxon*, didapatkan nilai koefisien z sebesar -2,558 dengan nilai signifikansi sebesar 0,011 ($0,011 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobag sodor memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan empati anak. Dengan kata lain, hipotesis adanya pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan empati anak diterima.