

PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP PENINGKATAN KOMPETENSI SOSIAL ANAK DITINJAU DARI JENIS KELAMIN

Josefine Ayu Kinanti, IGAA Noviekayati, Herlan Pratikto
E-mail: jayukinanti@yahoo.com
Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstract

Social competence is the ability to interact precisely and maintain relationships that have been created, so that it can be received positively by the people around him. Social competence needs to be developed since the individual is still at the age of the children. The purpose of this research is to know the influence of game gobak sodor to increase social competence of children. Subjects of the study were 16 children taken using purposive sampling technique from the study population of 100 students. Criteria of research subjects are children aged 7-8 years and have never played the game sodor gobak. The research data was collected using the children's social competence scale and sociometry. The result of data analysis using Mann Whitney Test obtained significance level of $p = 0.001$ ($p, 0.05$), meaning there is significant difference of social competence between experiment group and control group. The Mann Whitney test on the male subject group and the female subject group obtained significance of $p = 0.885$ (> 0.05), meaning that there is no difference in social competence between boys and girl

Keywords: Children's Social Competence, Gobak Sodor, Gender

Abstrak

Kompetensi sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi secara tepat dan memelihara hubungan yang telah diciptakan, sehingga bisa diterima secara positif oleh orang-orang disekitarnya. Kompetensi sosial perlu dikembangkan sejak individu masih berada pada usia anak-anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial anak. Subjek penelitian berjumlah 16 anak yang diambil menggunakan Teknik purposive sampling dari populasi penelitian yang berjumlah 100 siswa. Kriteria subjek penelitian adalah anak berumur 7-8 tahun dan belum pernah memainkan permainan gobak sodor. Data penelitian dikumpulkan menggunakan skala kompetensi sosial anak dan sosiometri. Hasil analisis data menggunakan Uji Mann Whitney test diperoleh taraf signifikansi sebesar $p=0.001$ ($p,0.05$), artinya ada perbedaan yang signifikan kompetensi sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun uji Mann Whitney test terhadap kelompok subjek laki-laki dan kelompok subjek perempuan diperoleh signifikansi sebesar $p=0.885$ (>0.05), artinya tidak ada perbedaan kompetensi sosial antara anak laki-laki dan perempuan.

Kata Kunci: kompetensi sosial anak, gobak sodor

Pendahuluan

Keberhasilan dalam melaksanakan tugas perkembangan akan memberikan perasaan berhasil dan akhirnya perasaan bahagia. Sementara itu, konsep diri dan harga diri akan turun apabila seseorang tidak dapat melakukan tugas perkembangan dengan baik, karena orang tersebut akan mendapatkan kecaman dan celaan dalam masyarakat (Monks, 2006). Kegagalan dalam melaksanakan tugas perkembangan memberikan 3 (tiga) dampak serius bagi anak-anak. Pertama, membuat anak merasa rendah diri dan hal ini menyebabkan perasaan tidak bahagia. Kedua, mengakibatkan ketidaksetujuan sosial yang sering disertai dengan penolakan sosial. Ketiga, menyulitkan penguasaan tugas perkembangan baru selanjutnya. Oleh karena itu, terpenuhinya tugas perkembangan di setiap masanya merupakan hal yang penting bagi seseorang (Hurlock, 2008). Kunci keberhasilan bagi seorang anak dalam setiap tahap perkembangannya adalah kemampuan bersosialisasi yang sehat. Anak-anak yang kemampuan sosialisasinya kurang baik biasanya akan mengalami gangguan dalam perkembangan di bidang lainnya (Slee, 2013).

Kemampuan bersosialisasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain tanpa menimbulkan sebuah konflik atau disharmonisasi (Shaffer, dalam Murder, 2008). Pemahaman ini senada dengan pengertian kompetensi sosial yang diajukan oleh beberapa ahli. Bender dan Wall (dalam Ruegg, 2013) mengatakan bahwa kompetensi sosial adalah kemampuan mendasar seseorang untuk dapat berinteraksi secara tepat dengan berbagai macam orang dalam situasi yang berbeda-beda. Selain itu, Slee (2013) menyebutkan kompetensi sosial yang baik ditunjukkan melalui perilaku yang tepat disaat yang tepat dan situasi sosial yang tepat pula. Kompetensi sosial yang baik menyebabkan anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Anak menjadi tahu bagaimana bersikap diantara teman-temannya agar bisa diterima, bagaimana cara mengkomunikasikan kemarahan, frustasi, atau kesedihan yang dirasakannya dengan cara yang tepat. Anak-anak yang memiliki kompetensi sosial baik juga peduli terhadap keadaan sekitarnya, mau menolong, dan dapat berinteraksi dengan aturan-aturan yang berlaku, sehingga dapat diterima dengan mudah oleh lingkungan sekitarnya. Penerimaan tersebut akan membuat anak lebih percaya diri untuk menjalin hubungan pertemanan dengan anak-anak di sekitarnya. Teman-teman

inilah yang dibutuhkan anak-anak sebagai tempat untuk melepaskan tekanan-tekanan yang dirasakannya setelah mengikuti pelajaran di sekolah. Hal ini dapat diasosiasikan dengan kesehatan mental yang positif, rasa percaya diri, serta penerimaan yang baik dari lingkungan (Hightower dalam Santrock, 2012).

Sementara itu, anak-anak yang kompetensi sosialnya kurang baik biasanya menunjukkan perilaku yang mengganggu di dalam kelas, seperti tidak mampu mematuhi aturan yang berlaku di dalam kelas, tidak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara efektif, cenderung kurang mandiri (Pvri & Lutfig, dalam Ruegg, 2013), kesulitan untuk mendapatkan teman dan bekerja dalam kelompok (Bender & Wall, dalam Ruegg, 2013), tidak sabar dalam menunggu giliran, serta tidak dapat bertahan lama ketika mendengar penjelasan dari guru (Doren, dalam Ruegg, 2013).

Perkelahian atau yang sering disebut sebagai tawuran dahulu identik terjadi antara pelajar SMP dan SMU, namun sekarang sudah bergeser ke pelajar SD. Beberapa hari yang lalu, Indonesia dikagetkan dengan berita tawuran antar siswa SD di kota Semarang (<http://regional.kompas.com/read/2016/11/25/23100061/anak.sd.di.semarang.nyaris.tawuran.ini.komentar.wakil.wali.kota>). Hal tersebut menunjukkan bahwa kompetensi sosial penting untuk dilatih kepada anak semenjak dini.

Menurut Archer & Lecroy (dalam Reid 2011), bermain merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan anak-anak untuk meningkatkan kompetensi sosialnya. Beberapa keterampilan yang dibutuhkan dalam sebuah permainan adalah keterampilan yang sama yang digunakan ketika seseorang menjalin relasi sosial dengan lingkungannya. Selain itu, permainan bersifat menghibur, menyenangkan, dan membangkitkan energi positif, sehingga anak-anak merasa tertarik untuk melakukannya. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Riyanto & Handoko (2014) mengatakan bahwa bila orang tua ingin mendidik, melatih, dan membiasakan anak-anak dengan kemampuan dan keterampilan tertentu, hendaknya dilakukan melalui media bermain.

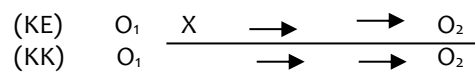
Indonesia memiliki banyak permainan tradisional dan berbeda-beda di setiap daerahnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kompetensi sosial anak. Permainan gobak sodor dipilih karena memenuhi karakteristik permainan tradisional dan memenuhi karakteristik jenis permainan yang dapat mengembangkan kompetensi sosial yang telah disebutkan diatas. Karakteristik-karakteristik tersebut adalah menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa harus membelinya, melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal sehingga menuntut anak untuk menjalin relasi sosial yang baik dengan teman-temannya, memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu yang ingin diajarkan kepada anak, permainan bersifat berkelompok, dan permainan bersifat kompetitif. Keunggulan lain dalam permainan gobak sodor adalah melibatkan semua modalitas dalam diri anak. Permainan gobak sodor dapat melatih otak, perasaan, emosi anak, serta melatih keseimbangan gerak dan ketangkasan tubuh. Keterlibatan di semua aspek ini sangat penting dalam mendidik anak karena ketika semua aspek dalam diri anak terlibat, maka akan lebih mudah bagi anak untuk memahami apa yang dipelajarinya (Muliawan, 2009).

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kompetensi sosial anak. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan kompetensi sosial anak laki-laki dan perempuan.

Metode Penelitian

Varibel dalam penelitian ini adalah kompetensi sosial sebagai variabel terikat (*Dependent Variable*), permainan gobak sodor dan jenis kelamin sebagai variabel bebas (*Independent Variable*). Definisi operasional kedua variabel dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Kompetensi sosial adalah kemampuan mendasar seseorang untuk dapat berinteraksi secara tepat dengan berbagai macam orang dalam situasi yang berbeda-beda; 2) Gobak sodor merupakan permainan tradisional dari pulau Jawa. Gobak sodor adalah permainan yang menuntut ketangkasan menyentuh badan lawan atau menghindar dari kejaran lawan; 3) Jenis kelamin adalah perbedaan antara laki-laki dengan perempuan secara biologis sejak lahir yang terbentuk dalam suatu spesies sebagai akibat dari adanya proses dan kegunaan alat reproduksi seksual yang berbeda.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan disain *quasi eksperimen* dengan *Nonrandomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok, satu kelompok eksperimen dan satu lagi sebagai kelompok control. Kedua kelompok akan mendapat pretest dan posttest serta mendapatkan perlakuan yang sama. Bedanya pada kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan permainan gobak sodor. Skema disain eksperimen dijasikan di bawah ini.



Keterangan :

- KE : Kelompok Eksperimen
- KK : Kelompok Kontrol
- O₁ : Pretest
- X : Perlakuan, yaitu permainan goobak sodor
- O₂ : Posttest

Detail pelaksanaan eksperimen dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 1
Rancangan pelaksanaan eksperimen

Kegiatan	KE	KK
Proses assessment (pretest)	Skala kompetensi sosial anak	Skala kompetensi sosial anak
	Sosiometri pemilihan teman	Sosiometri pemilihan teman
	Wawancara guru	Wawancara guru
Proses penelitian	Melakukan permainan gobak sodor	Tidak melakukan aktivitas apapun
	Melakukan refleksi mengenai permainan yang dilakukan	
Proses assessment (posttest)	Skala kompetensi sosial anak	Skala kompetensi sosial anak
	Sosiometri pemilihan teman	Sosiometri pemilihan teman
	Wawancara guru	Wawancara guru

Populasi dalam penelitian ini adalah murid-murid kelas 2 (dua) SD Santo Yusuf Karang Pilang Surabaya yang berjumlah 100 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling*, dimana peneliti telah menetapkan karakteristik tertentu bagi subjek penelitian yang disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan penelitian. Karakteristik dalam pemilihan sampel penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut: 1) subjek berusia 7-8 tahu; 2) subjek belum pernah memainkan permainan gobak sodor. Setelah dilakukan pemilihan sampel menggunakan kriteria tersebut, diperoleh 16 subjek yang selanjutnya dibagi menjadi 2 (dua) kelompok.

Rinciannya 6 orang sebagai kelompok control dan 6 orang sebagai kelompok eksperimen.

Instrumen pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kompetensi sosial yang disusun berdasarkan aspek-aspek kompetensi sosial dari Pahl & Baret (2008). Skala kompetensi sosial yang digunakan terdiri dari 23 aitem, yang sebelumnya telah melalui uji diskriminasi aitem menggunakan bantuan program SPSS for Windows dan 23 aitem tersebut telah dinyatakan valid.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *statistic non parametrik* dengan menggunakan Uji *Mann Whitney Test* untuk mengetahui perbedaan kompetensi sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil

Hasil analisis data menggunakan uji data non-parametric *Mann Whitney test* untuk melihat perbedaan kompetensi sosial antara kelompok eksperimen dengan kelompok control, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil uji data non parametrik *Mann Whitney test*

Test Statistics ^a	
	KS
Mann-Whitney U	1.500
Wilcoxon W	37.500
Z	-3.217
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: KS

b. Not corrected for ties.

Dari hasil output analisis data di atas didapatkan nilai mean kelompok eksperimen = 12.31 dan mean kelompok kontrol = 4.69, dengan taraf signifikansi sebesar $p = 0.001$ ($p < 0.05$). Hal ini berarti ada perbedaan kompetensi sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan permainan gobak sodor. Hipotesis pertama diterima dan dapat diartikan bahwa ada pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial pada anak.

Hasil analisis data menggunakan uji data non parametric *Mann Whitney test* untuk melihat perbedaan kompetensi sosial antara anak laki-laki dan anak perempuan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3
 Hasil uji data nonparametrik Mann Whitney test
Ranks

J_Kelamin	N	Mean Rank	Sum of Ranks
LK	4	4.63	18.50
Post PR	4	4.38	17.50
Total	8		

Test Statistics^a

	Post
Mann-Whitney U	7.500
Wilcoxon W	17.500
Z	-.145
Asymp. Sig. (2-tailed)	.885
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.886 ^b

a. Grouping Variable: J_Kelamin
 b. Not corrected for ties.

Dari hasil output analisis data di atas didapatkan nilai mean kelompok subjek laki-laki sebesar 4.63 dan nilai *mean* kelompok subjek perempuan sebesar 4.38 dengan taraf signifikansi sebesar $p=0.885$ ($p>0.05$). Artinya tidak ada perbedaan secara signifikan kompetensi sosial antara anak laki-laki dan anak perempuan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial anak. Dapat dijelaskan bahwa penggunaan permainan gobak sodor sangat efektif untuk membantu meningkatkan kompetensi sosial anak. Beberapa ahli berpendapat bahwa permainan tradisional sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak (Ahira, 2008). Menurut Wardhani (2010) ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh permainan tradisional. *Pertama* adalah cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa harus membelinya. *Kedua*, permainan tradisional umumnya melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal, sehingga menuntut anak untuk menjalin relasi sosial yang baik dengan teman-temannya. *Ketiga*, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu yang ingin diajarkan kepada anak. Pesan moral yang umumnya terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (bila kalah), dorongan berprestasi, dan

taat pada aturan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kompetensi sosial anak. Permainan gobak sodor dipilih karena memenuhi karakteristik permainan tradisional dan memenuhi karakteristik jenis permainan yang dapat mengembangkan kompetensi sosial. Karakteristik-karakteristik tersebut adalah menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa harus membelinya, melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal sehingga menuntut anak untuk menjalin relasi sosial yang baik dengan teman-temannya, memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu yang ingin diajarkan kepada anak, permainan bersifat berkelompok, dan permainan bersifat kompetitif. Keunggulan lain dalam permainan gobak sodor adalah melibatkan semua modalitas dalam diri anak. Permainan gobak sodor dapat melatih otak, perasaan, emosi anak, serta melatih keseimbangan gerak dan ketangkasan tubuh. Keterlibatan di semua aspek ini sangat penting dalam mendidik anak karena ketika semua aspek dalam diri anak terlibat, maka akan lebih mudah bagi anak untuk memahami apa yang dipelajarinya (Muliawan, 2009).

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan Rahmawati (2008) bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi anak. Menurut Ferdiansyah (2010) permainan tradisional memiliki manfaat jangka panjang dalam dunia kerja, setidaknya terdapat dua belas keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja dan dapat digunakan untuk mengembangkan kualitas lulusan perguruan tinggi yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Ke-dua belas keterampilan tersebut adalah kemampuan komunikasi, kejujuran dan integritas, kerjasama, interpersonal, etika, motivasi dan inisiatif, kemampuan beradaptasi, kemampuan daya analitik, orientasi pada detail, kepemimpinan, dan kreatif.

Bender dan Wall (dalam Ruegg, 2013) mengatakan bahwa kompetensi sosial adalah kemampuan mendasar seseorang untuk dapat berinteraksi secara tepat dengan berbagai macam orang dalam situasi yang berbeda-beda. Selain itu, Slee (2013) menyebutkan kompetensi sosial yang baik ditunjukkan melalui perilaku yang tepat disaat yang tepat dan situasi sosial yang tepat pula. Dengan kompetensi sosial yang baik maka anak dapat memiliki interaksi yang baik dengan lingkungannya. Anak menjadi tahu

bagaimana bersikap diantara teman-temannya agar bisa diterima, bagaimana cara mengkomunikasikan kemarahan, frustrasi, atau kesedihan yang dirasakannya dengan cara yang tepat. Anak-anak yang memiliki kompetensi sosial baik juga peduli terhadap keadaan sekitarnya, mau menolong, dan dapat berinteraksi dengan aturan-aturan yang berlaku, sehingga dapat diterima dengan mudah oleh lingkungan sekitarnya.

Perkelahian atau yang sering disebut sebagai tawuran dahulu identik terjadi antara pelajar SMP dan SMU, namun sekarang sudah bergeser ke pelajar SD. Hal tersebut menunjukkan bahwa kompetensi sosial penting untuk dilatih kepada anak semenjak dini.

Anak dilahirkan belum bersifat sosial sehingga kompetensi sosial bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir. Kompetensi sosial adalah keterampilan yang harus dipelajari seorang anak. Ada berbagai macam cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi sosial anak. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Riyanto & Handoko (2014) mengatakan bahwa bila orang tua ingin mendidik, melatih, dan membiasakan anak-anak dengan kemampuan dan keterampilan tertentu, hendaknya dilakukan melalui media bermain. Peneliti memilih permainan gobak sodor untuk meningkatkan kompetensi sosial anak.

Hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan secara signifikan tingkat kompetensi sosial antara anak laki-laki dan anak perempuan. Peneliti masih belum menemukan sumber referensi yang menolak adanya hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan tingkat kompetensi sosial antara anak laki-laki dan anak perempuan. Sebagaimana dinyatakan pada kajian teori bahwa anak perempuan dan anak laki-laki memiliki perbedaan pola interaksi, hal ini dapat berpengaruh pula pada kompetensi sosial anak. Dua anak yang usianya sama tetapi berjenis kelamin berbeda, maka pola interaksinya juga berbeda. Pada masa anak-anak, anak laki-laki lebih menyukai permainan yang banyak melibatkan aktivitas fisik dalam berinteraksi dengan sosial. Sedangkan anak perempuan lebih menyukai permainan yang lebih bersifat pasif dan menetap. Perbedaan gender tersebut dipengaruhi oleh dampak biologis, namun berdasarkan beberapa bukti yang diperoleh, belajar sosial mempunyai pengaruh yang lebih tinggi. Anak perempuan mempunyai resiko lebih tinggi untuk terjadinya penarikan sosial (menarik diri) dibandingkan dengan anak laki-laki (Nelson *et al*, 2016) sehingga terjadi keambiguan antara anak laki-laki atau anak perempuan yang memiliki

kompetensi sosial yang lebih tinggi.

Salah satu alasan adanya faktor yang menyebabkan ditolaknya hipotesis adalah karakteristik permainan gobak sodor tidak memandang perbedaan jenis kelamin ketika bermain. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dharmamulya (2008) bahwa tidak ada perbedaan dan pembagian jenis kelamin laki-laki atau perempuan dalam permainan gobak sodor.

Berdasarkan hasil analisa data, ditolaknya hipotesis kedua karena mean anak laki-laki dan mean anak perempuan sama-sama pada kategori tinggi sehingga tidak terjadi perbedaan kompetensi sosial anak pada laki-laki dan perempuan.

Hasil sosiometri pemilihan teman menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini mendapat kesan lebih positif dari populasi setelah intervensi berlangsung. Kesan positif tersebut menunjukkan adanya penerimaan dari teman-teman di sekolah. Penerimaan tersebut dipengaruhi oleh bagaimana perilaku anak ketika berinteraksi dengan sesama. Slee (2013) mengatakan bahwa anak-anak yang peduli terhadap keadaan sekitarnya, mau menolong, dan dapat beradaptasi dengan aturan-aturan yang berlaku, dapat diterima dengan mudah dilingkungannya.

Selama penelitian berlangsung, subjek penelitian diarahkan untuk bermain secara sehat. Permainan gobak sodor yang dilakukan memiliki aturan-aturan yang harus dipatuhi. Ketika ada subjek penelitian yang melanggar peraturan, fasilitator segera menghentikan permainan dan mengingatkan subjek kembali tentang peraturan yang berlaku, serta memberi konsekuensi terhadap subjek tersebut.

Selama bermain, subjek dilatih untuk menghargai pendapat teman lain ketika berdiskusi tentang strategi permainan dan mengakui keunggulan teman dalam 1 kelompok yang dapat digunakan sebagai alat untuk memenangkan permainan. Hal tersebut sangat membantu untuk mengasah sikap prososial subjek.

Pada saat refleksi dilaksanakan, fasilitator mengajak subjek untuk merefleksikan beberapa hal seperti apa yang membuat permainan terasa menyenangkan dan tidak menyenangkan, apa yang membuat kelompok memenangkan permainan, apa yang dirasakan teman lain ketika seseorang menunjukkan reaksi emosi negatif, apa yang dirasakan subjek bila pendapatnya dihargai dan didengarkan.

Peningkatan data sosiometri menunjukkan bahwa apa yang dilakukan selama

intervensi adalah efektif untuk meningkatkan kesan positif terhadap subjek penelitian. Meningkatnya kesan positif tersebut menunjukkan adanya peningkatan kompetensi sosial subjek penelitian.

Perubahan yang nampak jelas adalah: a) Kemampuan berkomunikasi subjek semakin baik. Subjek semakin berani mengungkapkan pendapat dan pikirannya, Seperti yang diungkapkan oleh Wardani (2007), permainan tradisional adalah permainan yang pada umumnya melibatkan pemain yang relatif banyak dan berorientasi komunal, sehingga menuntut anak untuk menjalin relasi sosial dengan teman-temannya. Kemampuan berkomunikasi sangat dibutuhkan dalam menjalin relasi tersebut. Di dalam permainan gobak sodor, subjek dipacu untuk berdiskusi, mengungkapkan pendapat, serta mengungkapkan ketidaksetujuan, namun dengan tetap menghargai pendapat orang lain. Ketika refleksi, semua anggota kelompok diminta untuk mengeluarkan pendapat. Subjek penelitian yang awalnya cenderung diam pada sesi I, pada sesi selanjutnya sudah mulai berani untuk mengeluarkan pendapat yaitu S3, S5, S4, S7, dan S8; b) Kemampuan problem solving subjek menjadi lebih aplikatif. Selama penelitian berlangsung ada konflik-konflik yang terjadi di antara sesama subjek seperti adanya perbedaan pendapat antar subjek dan keinginan untuk memegang peranan penting dalam kelompok tanpa menghiraukan anggota lain, dan lain sebagainya. Ketika terjadi perbedaan pendapat, fasilitator mendorong subjek untuk mencari jalan keluar yang terbaik, karena jika kesepakatan tidak tercapai, maka permainan tidak bisa dilaksanakan. Pada kelompok yang di dalamnya terdapat anggota yang terlalu mendominasi dan ternyata kelompok ini selalu mengalami kekalahan sepanjang permainan, fasilitator mengajak anggota kelompok tersebut untuk melihat apa yang dilakukan kelompok lawan, sehingga mereka selalu memenangkan permainan. Melalui hal ini, anggota kelompok tersebut belajar bahwa mendominasi kelompok dan tidak mendengarkan pendapat orang lain bukanlah pemecahan masalah yang terbaik. Pada sesi refleksi I, S1 yang pada permainan sesi 1 banyak mendominasi permainan di protes oleh anggota kelompok lain dan anggota kelompoknya hingga S1 mau mencoba mendengarkan anggota kelompok lainnya.

Hal tersebut di atas senada dengan yang diungkapkan para ahli, yaitu melalui permainan anak dapat belajar memulai interaksi dengan orang lain, mengatasi ketidaksetujuan tentang suatu hal, mengatasi gangguan-gangguan yang muncul dalam

berinteraksi, meminta bantuan, bekerjasama, bernegosiasi untuk mendapatkan sesuatu, mengelola emosi yang dirasakan, dan lain sebagainya (Asher dan Rose, dalam Reid, 2011; Pellegrini, dkk, dalam Balda, Malik, & Punia, 2015).

Penelitian ini memiliki keterbatasan, diantaranya: 1) Waktu pelaksanaan yang terlalu singkat sehingga subjek tidak dapat memperlihatkan perubahan yang lebih signifikan dalam kehidupan sehari-hari; 2) Pemilihan subjek penelitian dengan cara dipilih, sehingga menyebabkan kurang variatifnya subjek penelitian; 3) Peneliti diasosiasikan sebagai guru oleh subjek penelitian. Kesan ini pertama kali dibentuk oleh guru kelas dengan mewajibkan subjek penelitian untuk memanggil peneliti dengan sebutan ibu. Kesan guru ini membuat subjek merasa tidak bebas memberikan jawaban mereka pada saat pengisian skala kompetensi sosial. Selain itu, ada keresahan yang terlihat pada subjek penelitian bahwa skala ini berhubungan dengan nilai sekolah mereka. Walaupun peneliti sudah menekankan beberapa kali bahwa kegiatan ini tidak berkaitan dengan nilai sekolah, namun peneliti masih mengalami kesulitan untuk membuat subjek menjadi lebih terbuka mengenai keadaan mereka; 4) Observasi perilaku secara spesifik tidak dilakukan sehingga menyebabkan pengambilan data yang kurang mendalam ketika penelitian.

Simpulan

Berdasarkan pemaparan yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Permainan gobak sodor yang disertai refleksi tentang proses permainan dapat membantu meningkatkan kompetensi sosial anak; 2) Permainan gobak sodor dapat membantu anak-anak untuk mengaplikasikan pengetahuan moral dan nilai kebudayaan yang sudah mereka miliki. Pengaplikasian pengetahuan tersebut menumbuhkan ruang latihan yang sehat. Melalui permainan gobak sodor anak-anak mendapatkan tempat untuk mempraktekkan pengetahuan yang sudah dimiliki tersebut; 3) Dampak yang dirasakan anak-anak melalui permainan gobak sodor adalah: belajar untuk menaati aturan yang berlaku dan yang telah disepakati bersama, belajar mengelola emosi dengan baik sehingga relasi dengan teman sebaya tetap terjalin dengan baik, Belajar melaksanakan tanggung jawab yang diberikan padanya, Peduli terhadap keadaan kelompok, menemukan keunggulan yang dimiliki diri sendiri, sehingga meningkatkan kepercayaan diri anak, menemukan keunggulan yang dimiliki orang lain, sehingga anak belajar menghargai dan menghormati orang lain.

Referensi

- Ahira.A. 2009. *Permainan Tradisional*. <http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.htm>. Asian Brain. Akses 20 Desember 2016
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- _____ *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- _____ *Dasar-dasar Psikometri*. Yogyakarta : Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Bakker. J. W. M. 1984. *Filsafat Kebudayaan, Sebuah Pengantar*. Jakarta: Kanisius
- Balda, Malik, & Punia. 2015. Promoting Social Competence of 6 – 8 Years Old Socially Incompetent Girls. *Jornal of Social Psychology Volume 10 number 3*. Pages 233 – 236.
- Bredenkamp, S. & Copple, C. 2014. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, D. C. National Association for the Education of Young Children.
- Crain, W. 2007. *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dharmamulya, S., dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Ferdiansyah. 2015. Softskill Training Berbasis Multimedia Education dengan Metode Pemutaran VCD Permainan Traditional Bentengan. *Anima Indonesian Psychological Journal-Volume 29 no. 3*.
- Gresham, F.M & Elliot S.N. (1990). *Social Skill Rating System Manual*. Circle Pines, MI. American Guidance System
- Hair, E. C. (2011). *Background for Community-Level Work on Social Competency :Reviewing the Literature on Contributing Factors*.
- Hall, C. S. & Lindzey, G. 2013. *Psikologi Kepribadian 3 Teori-teori Sifat dan Behavioristik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Handoko, M. & Riyanto, T. 2014. *Pendidikan pada Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia.
- Hartini, N. 2004. Pola Permainan Social: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak. *Anima Indonesian Psychological Journal-Volume 19 no. 3*. Hal. 271-285.
- Hartup, W.W. 2012. Having Friends, Making Friends, & Keeping Friends. *ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education Urbana IL*. Document Number ED345854. Available on-line: <http://www.vtaide.com/png/ERIC/Having-Friends1.htm>
- Hurlock, E. B. 2008. *Perkembangan Anak, edisi 6. Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Hurlock, E. B. 2016. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta : Erlangga.
- Jere, B. 2006. Enchancing Students' Socialization. *ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education Urbana IL*. Document Number ED395713. Available on-line : <http://www.vtaide.com/png/ERIC/Enhacing-Socialization.htm>
- Kartono, Kartini, & Gulo, Dani. 2016. *Kamus Psikologi*. Bandung : Pionir Jaya.
- Kerlinger, F.N. (2000). *Azas-azas Penelitian Behavioral*. Terjemahan Simatupang. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Latipun. 2012. *Psikologi Eksperimen*. Malang : UMM Press.
- Meisels, S. J., dkk. 2016. Assesment of Social Competence, Adaptive Behaviors, and Approaching to Learning with Young Children. *National Center for Education Statistics*.
-

- Mertens, Nina. (2010). Social Competence in Bullies, Defenders and Neutrals: A Comparison. *Bachelor Thesis*. Utrecht University.
- Meyer, dkk. 2007. Infant Joint Attention, Temperament, and Social Competence in Preschool Children. *Child Development-Volume 78 Number 1*. Pages 53-69. Available on-line : www.ucdmc.ucdavis.edu/.../faculty.../VaughanJAtoOuctomeFeb06.pdf
- Monks, dkk. 2016. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mulyawan, Karim, "Di bawah dua bangsa penjajah", dalam *Kompas*, 14 Agustus 2009.
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Newman, B. M. & Newman, P. R. 2016. *Development Through Life: A Psychological Approach, Ninth Edition*. USA: Thomson Wadsworth.
- Pahl, K. M. & Barret P. M. 2008. *The Development of Social-Emotional Competence in Preschool Aged Children: The Fun FRIENDS Program*. Brisbane, Australia: Fun Friends Publishing.
- Pope, A.W. & Ward, J. 2007. Factors Associated with Peer Social Competence in Preadolescents with Craniofacial Anomalies. *Journal of Pediatric Psychology-Volume 22 Number 4*. Pages 455 – 469. Available on-line : jpepsy.oxfordjournals.org/cgi/reprint/22/4/455.pdf
- Ruegg, E. 2013. Social Competence, Transition Plan with Children and Learning Disabilities. *Journal of Learning Disabilities-Volume 20 number 3*.
- Sanson, A. & Smart, D. (2003). Social Competence in Young Adulthood: Its Nature and Antecedents. *Journal Family Matters No. 64 Autumn 2003*.
- Santrock, J. W. 2012. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Schaefer, C. E. & Reid, S. E. 2011. *Game Play Therapeutic Use for Children Games 2nd edition*. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- Seniati, L., dkk. 2008. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta : Indeks.
- Slee. 2013. Managing Dificult Behavior in Young Children. *Research in Practice Series – Volume 10 number 3*.
- Strayhorn, J.M. & Strain, P.S. 2006. Social and Language Skills for Preventive Mental Health : What, how, who and when? In : P.S. Strain, M.J.Guralnick & H. Walker (Eds). *Children's Social Behavior : development, assesment and modofocations*. New York, Academic Press, 287-330.
- Sugai, G., dkk. 2012. Developing a School-Wide Culture of Competence, ERIC/OSEP Digest #E626*
- Tedjasaputra, M. S. 2015. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : PT Gramedia
- Wardhani.D. 2010. Potret Permainan Tradisional di Indonesia. *Kompas*. Kamis, 6 November 2016. Available on-line: <http://www2.kompas.com/kompas-cetak/0712/06/Jabar/29891.htm>
- Welsh, J. A. & Bierman, K. L. 2009. Social Competence . *Encyclopedia of Childhood and Adolescence*. FindArticles.com. 20 March, 2009. http://findarticles.com/p/articles/mi_g2602/is_004/ai_2602000487
- Wojtalewicz, M. P. 2014. Examination of Head Start Children Social Competence and Social Cognitions After Participating in A Universal Violence Prevention Program. *Dissertation*. Florida: Doctor of Philosophy Florida University.
- Yusuf, S. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya