

BAB II

PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoritik

1. Keterampilan Sosial

a. Definisi Keterampilan Sosial

Kartono mengartikan keterampilan (*skill*) sebagai suatu kemampuan tingkat tinggi yang memungkinkan seseorang melakukan satu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar disertai ketepatan.¹ Sosial (*social*) diartikan Kartono sebagai suatu yang menyinggung relasi diantara dua atau lebih individu. Istilah sosial mencakup banyak pengertian dan digunakan untuk mencirikan sembarang fungsi, kebiasaan, karakteristik, ciri dan seterusnya yang diperoleh dalam suatu konteks sosial.²

Keterampilan sosial diartikan oleh beberapa ahli, diantaranya Libet & Lewinshon yang menjelaskan keterampilan sosial sebagai:
“The complex ability both to emit behaviors that are positively or negatively reinforce and not to emit behaviors that are punished or

¹ Kartono Kartini, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995), p. 465.

² *Ibid.*, p. 469.

extinguished by other".³ Definisi Libet dan Lewinshon mengandung makna, keterampilan sosial sebagai kemampuan kompleks untuk menampilkan perilaku yang mendapat penguatan positif dan tidak menampilkan perilaku yang mendapat penguatan negatif.

Selanjutnya, Combs & Slaby mendefinisikan keterampilan sosial sebagai: "*The ability to interact with others in a given social context in specific ways that are socially acceptable or valued and at the same time personally beneficial, manually beneficial or beneficial primarily to others*".⁴ Combs & Slaby menegaskan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain yang secara sosial diterima atau bernilai dan pada waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain.

Keterampilan sosial merupakan kecakapan seseorang untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Secara umum pengertian keterampilan sosial adalah tingkah laku yang dipelajari dan dapat diterima oleh masyarakat yang memungkinkan individu memperoleh respon positif dari lingkungan individu, definisi tersebut di kemukakan oleh oleh Cartledge dan Milburn.⁵

³ Cartledge, Gwendolyn & JoAnne Fellows Milburn, *Teaching Social Skills to Children (Innovative Approaches, 2nd Edition)*, (New York: Pergamon), p.1.

⁴ *Ibid.*, p. 1.

⁵ Yonathan Victoria, *Pengembangan Inventori Keterampilan Sosial Bagi Siswa Sekolah Menengah*. (Jakarta: Konvensi Nasional III IIBKIN, 2008)

Anak yang kurang memiliki kecakapan keterampilan sosial akan mengalami kesulitan dalam memulai dan menjalin sebuah hubungan ke arah yang positif dengan lingkungannya, bahkan anak juga dapat ditolak atau diabaikan oleh lingkungannya. Menurut Roedel dan Bandixen, anak-anak yang diabaikan adalah anak yang sedikit menerima perhatian dari teman-teman sebaya mereka, tetapi tidak berarti mereka tidak disukai. Sedangkan anak-anak yang ditolak adalah anak yang tidak disukai oleh teman-teman sebaya mereka.⁶

Sebaliknya menurut Greesham dan Elliot, keterampilan sosial dikaitkan dengan penerimaan teman sebaya. Individu yang diterima dan populer diantara teman sebaya dikatakan memiliki keterampilan sosial yang baik. Keterampilan sosial juga dikaitkan pada tingkah laku khusus yang bersifat situasional yang memaksimalkan pemeliharaan atau mengurangi hukuman atau menghentikan *reinforcement* tertentu pada perilaku sosial. Di samping itu Greesham juga mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah perilaku dalam situasi tertentu, memprediksi suatu hasil interaksi sosial yang penting bagi individu yaitu penerimaan teman sebaya, popularitas, penilaian orang lain

⁶ John W. Santrock, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Edisi 5, Jilid I* (Jakarta: Erlangga, 1995), p. 347.

tentang keterampilan sosial, prestasi akademik dan tingkah laku sosial yang berkorelasi secara konsisten.⁷

Philips mengemukakan keterampilan sosial yang menekankan pada elemen makro dalam hubungan sosial ditinjau dari sudut interaksi antar individu. Philips menyimpulkan bahwa seorang dianggap memiliki ketrampilan sosial apabila seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam cara yang memenuhi hak, kebutuhan, kepuasan dan keperluan-keperluan untuk hal-hal yang dapat diterima tanpa mengganggu hak, kebutuhan, kepuasan dan keperluan orang lain, dan diharapkan terdapat suasana bebas dan terbuka dalam berelasi dengan orang lain.⁸

Berdasarkan berbagai pendapat dan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk dapat memenuhi kebutuhan diterima oleh individu atau kelompok dengan berinteraksi, beradaptasi dan bersosialisasi serta memahami orang lain dengan merespon emosi, perilaku secara tepat dan dapat mampu berkomunikasi secara verbal dan non verbal sesuai dengan lingkungan dan situasi.

⁷ Elliott, S.N., dan Gresham, F.M. 1987, *Children's Social Skills: Assessment and Classification Practices. Journal of Counselling and Development*, p. 66.

⁸ Philips, E.L. 1978, *The Social Skills Basis of Psychopathology; Alternative to Abnormal Psychology Psychiatry*. New York: Grune Stratton.

b. Kegunaan Keterampilan Sosial

Johnson dan Johnson mengemukakan enam hasil penting dari memiliki keterampilan sosial, yaitu:⁹

- 1) Perkembangan kepribadian dan identitas. Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil dari berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang rendah dalam keterampilan interpersonalnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.
- 2) Mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir. Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Keterampilan yang paling penting, karena dapat digunakan untuk bayaran kerja yang lebih tinggi, mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan

⁹ Tita Setiani, *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri Pakem 2 sleman*, Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY, 2014, hal. 15

orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.

- 3) Meningkatkan kualitas hidup. Meningkatkan kualitas hidup adalah hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.
- 4) Meningkatkan kesehatan fisik. Hubungan yang baik dan saling mendukung akan mempengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.
- 5) Meningkatkan kesehatan psikologis. Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustrasi, dan kesepian. Telah dibuktikan bahwa kemampuan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengurangi distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri, dan harga diri.
- 6) Kemampuan mengatasi stress. Hasil lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan

mengatasi stress. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stress dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stress dengan memberikan perhatian, informasi, dan *feedback*.

c. Bentuk-bentuk Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial yang dimiliki seorang anak dalam melakukan interaksi sosial sangat berbeda-beda caranya, tergantung apa yang telah dipelajarinya dari lingkungan. Menurut Schneider dkk,¹⁰ agar seseorang berhasil dalam interaksi sosial, maka secara umum dibutuhkan beberapa keterampilan sosial yang terdiri dari pikiran, pengaturan emosi dan perilaku yang tampak, yaitu:

- 1) Memahami pikiran, emosi dan tujuan atau maksud orang lain. Pada siswa sekolah dasar sikap yang ditunjukkan salah satunya adalah mengerjakan sesuatu sesuai dengan apa yang ditugaskan oleh guru.
- 2) Menangkap dan mengolah informasi tentang *partner* sosial serta lingkungan pergaulan yang potensial menimbulkan terjadinya interaksi. Pada siswa sekolah dasar contohnya adalah menjalin

¹⁰ Rubin, K. H., Bukowski, W. & Parker, J. G., *Peer interactions, relationship & groups: Social, emotional and personality development*, (New York: John Wiley and Sons, Inc., 1998), p. 619.

pertemanan dalam kelompok yang mempunyai kesamaan dalam beberapa hal.

- 3) Menggunakan berbagai cara untuk memulai pembicaraan atau berinteraksi dengan orang lain, memeliharanya dan mengakhirinya secara positif. Contohnya pada siswa sekolah dasar adalah berani bertanya hal-hal yang akan dilakukan ketika awal pelajaran.
- 4) Memahami konsekuensi dari sebuah tindakan sosial, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain atau target tindakan tersebut. Pada siswa sekolah dasar contohnya adalah berani jujur ketika ia tidak mengerjakan pekerjaan rumah.
- 5) Membuat penilaian moral yang matang yang dapat mengarahkan tindakan sosial. Contohnya pada siswa sekolah dasar adalah meminta maaf ketika tidak sengaja menjatuhkan barang milik temannya.
- 6) Bersikap sungguh-sungguh dan memperhatikan kepentingan orang lain. Contohnya pada ada siswa sekolah dasar adalah tidak membuat keributan saat guru menjelaskan pelajaran.
- 7) Mengekspresikan emosi positif dan menghambat emosi negatif secara tepat. Perilaku yang timbul pada anak sekolah dasar adalah diam ketika temannya sedang marah kepadanya tanpa sebab yang jelas.

- 8) Menekan perilaku negatif yang disebabkan karena adanya pikiran dan perasaan yang negatif tentang *partner* sosial. Contohnya pada siswa sekolah dasar adalah tetap berteman dengan teman yang terisolir.
- 9) Berkomunikasi secara verbal dan nonverbal agar teman memahaminya. Perilaku yang ditunjukkan pada siswa sekolah dasar adalah menggunakan bahasa dan ekspresi yang sesuai dengan apa yang diungkapkan. Contohnya pada siswa sekolah dasar adalah mengungkapkan kekecewaannya bila janjinya tidak ditepati, namun tidak dengan cara agresif.
- 10)Memperlihatkan usaha komunikasi orang lain dan memiliki kemauan untuk memenuhi permintaan teman. Contohnya pada siswa sekolah dasar adalah mendengarkan cerita temannya dan merespon dengan positif.

Dengan demikian dapat disimpulkan dibutuhkan keterampilan sosial yang meliputi keterampilan untuk memahami orang lain, keterampilan untuk merespon emosi dan perilaku secara tepat, keterampilan untuk mengontrol emosi dan perilaku serta keterampilan untuk berkomunikasi verbal dan non verbal.

d. Dimensi Keterampilan Sosial

Caldarella dan Merrel mengemukakan lima dimensi

keterampilan sosial, yaitu:¹¹

- 1) Hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*), ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan dan bermain bersama.
- 2) Manajemen diri (*Self-management*), merefleksikan individu yang memiliki emosional yang baik, yang mampu mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan yang baik.
- 3) Kemampuan akademis (*Academic*), ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik.
- 4) Kepatuhan (*Compliance*), menunjukkan individu yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik dan membagikan sesuatu.
- 5) Ketegasan (*Assertion*), didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat individu dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan, kemampuan dalam memberikan pernyataan secara terbuka dan ramah terhadap orang lain.

¹¹ Kenneth W. Merrel, *Behavioral, Social and Emotional Assessment of Children and Adolescents: Second Edition*, (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2003) hal. 315

Kelima dimensi keterampilan tersebut secara lebih rinci dapat dilihat melalui tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1

Lima Dimensi Keterampilan Sosial

<i>Dimension of Social Skills</i>	<i>Specific Skills</i>
<i>Peer relation</i>	<i>Social interaction, prosocial, interpersonal, peer preferred social behavior, empathy, social participation, sociability-leadership, peer reinforcement, general, peer sociability</i>
<i>Self-management</i>	<i>Self-control/social convention, social independence, social competence, social responsibility, rules, frustration tolerance</i>
<i>Academic</i>	<i>School adjustment, respect for social rules at school, task orientation, academic responsibility, classroom compliance, good student</i>
<i>Compliance</i>	<i>Social cooperation, competence, cooperation-compliance</i>
<i>Assertion</i>	<i>Assertive social skills, social initiation, social activator, gutsy</i>

Sebagaimana digambarkan pada tabel di atas, di jelaskan bahwa kelima dimensi keterampilan sosial tersebut, masing-masing memiliki perilaku spesifik sebagai kecakapan-kecakapan individu yang memiliki keterampilan sosial yang baik.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial anak dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung yang membuat anak dapat diterima keberadaannya oleh orang lain dan dapat menerima keberadaan orang lain. Sebagai sebuah kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar maka perkembangan keterampilan sosial anak tergantung pada berbagai faktor, yaitu:¹²

1) Kondisi Anak

Ada beberapa kondisi anak yang dapat mempengaruhi tingkat keterampilan sosial anak, antara lain:

a) Tingkat Perkembangan

Teori dari Erikson dan Freud menekankan bahwa faktor psikologi turut berperan dalam proses sosialisasi. Berdasarkan kedua teori tersebut, sosialisasi dini berpusat pada ibu atau pihak lain sebagai pemberi perhatian dan berkembang secara bertahap melalui hubungan dengan orang lain di dalam rumah dan luar rumah. Perilaku sosial, seperti kemampuan anak untuk meminta, memberi, dan membuat orang lain memperhatikannya, diajarkan oleh orangtua melalui respon dan contoh yang dilakukan mereka.

¹² Cartledge, G & Milburn, J.F, "Teaching Social Skills to Children and Youth: Innovative Approaches (3rd ed)", (Massachusetts:Allyn and Bacon, 1995) p. 5.

Seiring perkembangan anak, respon sosial yang dipelajari sejak dini dapat diekspresikan dan berubah melalui interaksi dengan saudara kandung, teman, dan orang dewasa lainnya. Pengalaman sosialisasi ini membantu anak mengembangkan identitas personal dan pengertian untuk memahami lingkungannya, yang menghasilkan pemikiran mengenai harga diri dan akhirnya membuat anak menjadi mandiri.

b) Jenis Kelamin

Chung dan Asher menyatakan bahwa anak laki-laki di usia 9-12 menggunakan lebih banyak sikap bermusuhan dalam situasi konflik, sedangkan anak perempuan lebih banyak menggunakan cara pemaksaan dan pasif. Penemuan-penemuan ini menunjukkan bahwa anak laki-laki perlu dilatih dan diajarkan untuk menghadapi situasi konflik dengan cara anti-kekerasan.

Crombie menyatakan bahwa anak laki-laki dan perempuan mempunyai perbedaan dalam jumlah kelompok bermain selama masa awal sekolah, anak perempuan lebih suka dengan kelompok yang lebih kecil untuk pertemanan yang lebih eksklusif. Dia berpendapat bahwa kemampuan untuk bergabung dengan kelompok pertemanan adalah hal

yang lebih penting untuk anak laki-laki. Pengaruh teman sebaya lebih penting untuk anak laki-laki, sedangkan anak perempuan lebih dipengaruhi oleh orang dewasa dan guru-guru di sekolah.

c) Kemampuan Kognitif

Perkembangan keterampilan sosial anak juga dipengaruhi oleh kemampuan sosial kognitifnya yaitu keterampilan memproses semua informasi yang ada dalam proses sosial. Kemampuan ini antara lain kemampuan mengenali isyarat sosial, menginterpretasi isyarat sosial dengan cara yang tepat dan bermakna, mengevaluasi konsekuensi dari beberapa kemungkinan respon serta memilih respon yang akan dilakukan.

Kemampuan sosial kognitif lainnya yang juga penting adalah kemampuan melihat dari perspektif orang lain (*perspective taking*) dan kemampuan empati. Semakin baik keterampilan memproses informasi sosial anak, maka akan semakin mudah baginya untuk membentuk hubungan suportif dengan orang lain, yang berarti akan menambah luas jaringan sosial sebagai media pengembangan keterampilan sosialnya.

2) Interaksi Anak dengan Lingkungan

Dodge, McClaskey, dan Feldman¹³ berpendapat bahwa perilaku sosial anak-anak dapat dipahami sebagai respon terhadap situasi tertentu. Interaksi anak dengan lingkungan antara lain:

a) Orangtua

Sebagai figur yang paling banyak dengan anak, orangtua tidak hanya berperan dalam mengajarkan keterampilan sosial secara langsung pada anak, tetapi juga berperan dalam pembentukan hubungan dengan lingkungan terutama dengan teman sebaya. Menurut Pettit dan Mize, orangtua mempengaruhi perkembangan perilaku sosial, pola interaksi dan kualitas hubungan anak dengan sebayanya melalui: (1) memberi anak kesempatan untuk berhubungan dengan teman sebayanya; (2) mengawasi pertemuan anak dengan teman sebayanya (bila dibutuhkan); (3) mengajarkan anak untuk mampu memenuhi tugas-tugas yang berkaitan dengan hubungan interpersonal dengan teman sebaya; (4) menegakkan disiplin terhadap perilaku yang tidak dapat diterima dan maladaptif.

¹³ *Ibid.*, p.9.

b) Teman Sebaya

Pengaruh teman sebaya sangat menonjol sebagai sumber penguat dan model. Hubungan dengan teman sebaya adalah salah satu elemen terpenting dalam kehidupan anak dan berkontribusi dalam berbagai cara anak belajar tentang kehidupan sosial. Penolakan teman sebaya terhadap anak telah terbukti menjadi sebuah faktor timbulnya masalah dalam penyesuaian diri anak.

Korelasi penerimaan teman sebaya diantaranya: ramah, dapat bersosialisasi, partisipasi sosial, kebaikan, suka menolong, dan menjadi tempat yang baik atau kehidupan dari sebuah pihak. Anak-anak dengan kemampuan seperti diatas akan lebih mudah diterima oleh teman sebayanya. Seiring bertambahnya usia, interaksi anak semakin meluas. Pengaruh dari teman sebaya akan berkontribusi dalam berbagai cara anak untuk belajar tentang kehidupan sosial.

2. Karakteristik Peserta Didik Kelas III SD

Menurut teori Erikson, menyatakan bahwa usia sekolah dasar berada pada masa pertengahan dan akhir anak-anak (6-12 tahun), ketika individu berada dalam tahapan antara tekun dan rendah diri (*industry*

versus inferiority).¹⁴ Meski telah termasuk ke dalam periode pertengahan dan akhir anak-anak, mereka masih cenderung penuh imajinasi. Pada tahap ini, lingkungan tetap berpengaruh dalam perkembangan pribadi dan sosialnya. Dukungan serta arahan sangat dibutuhkan karena jika tidak anak akan mengalami fase krisis, yaitu merasa diri tidak berkompeten dan tidak produktif, dengan kata lain ia mengalami rendah diri (*inferiority*).

Menurut Piaget, usia tujuh hingga sebelas tahun, merupakan tahap operasional konkret (*concrete operational stage*). Dalam tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif.¹⁵ Usia kelas tiga sekolah dasar di Indonesia khususnya berkisar antara usia delapan hingga sembilan tahun, mengacu kepada teori Piaget. Usia ini anak sudah mulai memecahkan masalah secara logis karena mereka sudah dapat membentuk operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki.

Masa kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6-10 tahun memiliki beberapa sifat antara lain sebagai berikut:

- a. Adanya hubungan positif yang tinggal antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmani sehat banyak prestasi yang diperoleh)
- b. Sikap tunduk kepada peraturan permainan yang tradisional
- c. Suka membandingkan dirinya dengan orang lain

¹⁴ John W. Santrock, *op.cit.*, p. 40.

¹⁵ *Ibid.*, p. 45.

- d. Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal maka soal itu dianggap tidak penting.
- e. Pada masa ini (terutama usia 6-8 tahun) anak menghendaki nilai angka rapor yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.¹⁶

Usia sekolah dasar merupakan saat ketika anak semakin terampil dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan lebih luas dan belajar mengembangkan keterampilan sosial. Dari usia delapan hingga sepuluh tahun, tangan dapat digunakan secara bebas, mudah dan tepat. Kordinasi motorik halus berkembang karena anak sudah dapat menulis dengan baik.¹⁷ Untuk memperhalus keterampilan-keterampilan motorik mereka, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik. Aktivitas fisik ini dilakukan dalam bentuk permainan yang kadang-kadang bersifat informal, permainan yang diatur sendiri oleh anak, seperti permainan umpet-umpetan, anak juga melibatkan diri dalam aktivitas permainan olahraga yang bersifat formal, seperti olahraga senam, berenang atau permainan hoki.¹⁸

¹⁶ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Rosdakarya, 2011), p. 69.

¹⁷ John W. Santrock, *op.cit.*, p. 357.

¹⁸ *Ibid.*, p. 357.

3. Hakikat Bermain

a. Definisi Bermain

Istilah bermain (*play*) dan permainan (*games*) memiliki makna berbeda dalam literatur terapi bermain. Dalam kamus Bahasa Indonesia, kata main berarti melakukan perbuatan untuk tujuan senang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak) berbuat sesuatu dengan senang hati, berbuat asal saja. Menurut pengertian psikologi, kegiatan bermain di pandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mendukung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengikuti kegiatan tersebut.

Menurut Schaefer dan Reid dalam Rusmana, bermain dipandang sebagai suatu perilaku yang muncul secara alamiah yang dapat ditemukan dalam kehidupan manusia.¹⁹ Bermain secara intrinstik didorong oleh hasrat untuk bersenang-senang. Bermain juga merupakan suatu kekuatan pendorong dalam perkembangan manusia, pada masa bayi dan masa anak-anak, bermain memiliki suatu peran kunci untuk eksplorasi, melatih otot dan pikiran. Dalam pelaksanaannya *games* memerlukan kemampuan kognitif yang lebih besar dibandingkan dengan bermain (*play*). Menurut Rusmana, peserta didik yang bermain *games* juga harus memiliki toleransi untuk

¹⁹ Rusmana, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Bandung: Rizqi Press). p.31.

menerima batasan-batasan dalam berperilaku, bergiliran, mengikuti aturan dan menerima kekalahan. Dalam *games* juga diperlukan sejumlah konsentrasi dan persistensi untuk mengikuti suatu permainan. Bermain *games* juga melibatkan suatu tantangan pribadi untuk menerapkan keterampilan-keterampilan seseorang.²⁰

Dari beberapa pemaparan mengenai definisi permainan di atas, dapat dideskripsikan bahwa permainan merupakan aktivitas dengan menggunakan alat atau tanpa alat untuk melakukan aktivitas bermain yang membutuhkan strategi, ide, konsentrasi, dan memberikan kesenangan bagi pemain.

b. Tahapan Perkembangan Bermain

Bermain merupakan kebutuhan yang universal, semua rentang usia butuh bermain. Berikut adalah tahapan perkembangan bermain menurut Piaget berdasarkan usia.²¹

1) *Sensory Motor Play* (± 3 bulan-1,5 tahun)

Pada tahapan ini, kegiatan anak mulai lebih terkoordinasi. Ia mulai belajar dari pengalaman bermainnya.

²⁰ Rusmana, *Permainan (Play & Games) Permainan untuk para pendidik, pembimbing, pelatih dan Widyaiswara*, (Bandung; Rizki Press, 2009).

²¹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), p. 24.

2) *Symbolic* atau *Make Believe Play* (\pm 2-7 tahun).

Merupakan ciri periode operasional yang ditandai dengan bermain khayal. Pada tahap ini, anak sudah mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda lain. Kegiatan ini tampak, misalnya ketika anak bermain kardus besar yang mereka khayalkan adalah sedang menaiki mobil sambil menirukan suara mobil yang sedang dikendarainya.

3) *Social Play Games with Rules* (\pm 8-11 tahun)

Pada tahap ini anak menggunakan simbol yang banyak diwarnai dengan nalar dan logika, serta bersifat objektif dalam bermain. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan. Sebagian besar merupakan permainan yang melibatkan peserta dalam bentuk tim atau kelompok. Hal ini memungkinkan anak untuk dapat bekerjasama dalam tim, saling toleransi dan menaati peraturan yang telah disepakati bersama.

Terkait dengan pemaparan tersebut, James menyatakan bahwa:

“its is important that children learn the importance of rules as a way of making life easier, rather than something that is imposed by adults on children”.²²

²² Frances James dan Ken Brownsword, *A Positive Approach* (England: Belair Publications Limited, 1994), p. 26.

Penting bagi anak untuk belajar tentang pentingnya peraturan sebagai jalan untuk membuat lebih mudah, lebih dari sesuatu yang dimungkinkan orang dewasa kepada anak. Anak terbiasa untuk menyesuaikan keinginan-keinginan pribadinya dengan keinginan-keinginan orang lain karena peraturan dalam kegiatan bermain merupakan hasil kesepakatan bersama.

Dari pemaparan di atas, permainan tradisional merupakan *social play games with rules*. Hal ini merupakan kerangka dasar bagi anak untuk melalui hidup bersama orang lain atau bersifat sosial, karena permainan-permainan tradisional yang memiliki aturan-aturan kalah-menang memiliki peluang lebih besar dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Hal ini karena anak-anak belajar untuk memiliki ketertarikan yang kuat kepada kelompok sehingga mereka harus mampu bekerjasama atau *cooperative play elaborate*, dan menyesuaikan dengan kondisi kelompok, mampu berinteraksi dengan tepat, mengontrol diri dengan baik, memiliki empati terhadap kekurangan dan kelebihan kawan dan lawan, mampu menaati peraturan serta mampu menghargai orang lain.²³

²³ Kurniati, Euis. (2010), *Main Yuk! (30 Permainan Tradisional Jawa Barat)*. Bandung, h. 25.

4) *Games with Rules and Sports* (11 tahun ke atas)

Aturan pada olahraga jauh lebih ketat dan kaku, namun pada tahap ini anak senang melakukan kegiatan ini berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya. Pada tahap ini, bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang dan memperoleh hasil kerja yang baik.

4. Teknik Permainan Tradisional

a. Definisi Permainan Tradisional

Permainan tradisional berasal dari kata “main” dan “tradisional”. Menurut buku kamus besar Bahasa Indonesia, arti kata main adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Istilah tradisional berasal dari kata tradisi. Tradisi adalah adat kebiasaan yang turun-temurun dan masih dijalankan dimasyarakat. Tradisional mempunyai arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun.²⁴

²⁴ Depdikbud. Direktorat, Permuseuman Indonesia, *Permainan Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Permuseuman Indonesia, 1998), p. 1.

Dari uraian tersebut permainan tradisional memiliki makna sebagai suatu permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh kepada adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa senang.

Indonesia negeri yang kaya, kearifan lokalnya tidak hanya tercermin dalam berbagai kerajinan, tetapi juga tervisualisasi dalam budaya sosial. Jika dikupas satu persatu mengenai kultur permainan tradisional, permainan-permainan itu memiliki arti yang dalam. Tidak hanya pada efek sosialisasi, tetapi juga cetusan euphoria cinta. Rasa cinta dari orang tua, cinta kepada lingkungan dan empati kepada teman.²⁵

Secara umum, ciri khas permainan tradisional, yaitu: (1) dapat dimainkan lebih dari satu orang atau secara berkelompok sehingga membuat anak-anak mampu berinteraksi dan berkomunikasi secara baik dengan orang lain serta dapat hidup berkomunal; (2) permainan tradisional dapat melahirkan kegembiraan bagi orang yang memainkannya; (3) permainan tradisional dapat dicari, dibuat dan dimainkan sendiri sehingga akan menciptakan inovasi terbaru dalam permainan tradisional; (4) merupakan permainan yang disesuaikan dengan kebudayaan masyarakat sekitar sehingga ketika dimainkan

²⁵ Fad. Aisyah, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Cerdas Interaktif, 2014), p. 5.

akan membuat anak-anak mengenal budaya di daerah masing-masing dan; (5) permainan tradisional dapat memanfaatkan segala sumber daya yang ada di daerah sehingga semua sumber daya yang ada di daerah akan dapat terserap.²⁶

Kelima ciri permainan tradisional yang diuraikan diatas dapat membentuk karakter anak yang memberikan keterampilan pada diri anak. Dalam permainan tradisional, pemain diminta untuk menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerjasama dengan anggota tim mainnya. Permainan anak-anak dipelajari ketika mereka masih memasuki fase perkembangan anak-anak. Sehingga nilai dan pesan-pesan moral yang terdapat dalam permainan tradisional dapat diterima dan diserap oleh anak.

Permainan tradisional merupakan jenis permainan sederhana yang biasanya dimainkan oleh anak-anak zaman dulu. Jenis permainan tradisional sangat unik dan lebih cenderung membutuhkan daya kreativitas tinggi dalam memainkannya. Pada umumnya permainan tradisional mencerminkan sikap hidup sederhana, dinamis, aktif dan penuh semangat. Hal ini merupakan cerminan rakyat Indonesia pada tempo dulu ketika segala sesuatu sangat sulit

²⁶ Putra, Dede P, 2011,. Menyelamatkan Permainan Tradisional dengan Pendidikan Karakter, *Retrieved from* Harian Haluan website: http://www.harianhaluan.com/index.php?option=com_content&id=8733:menyelamatkan-permainan-tradisional-dengan-pendidikan-karakter&catid=11:opini&Itemid=83, accessed 19 March 2015.

didapatkan, sehingga muncullah dorongan pada diri setiap anak untuk senantiasa mengisi hari-harinya dengan keceriaan dan keaktifan.

Dari beberapa pemaparan mengenai permainan tradisional di atas, dapat dideskripsikan bahwa permainan tradisional merupakan permainan sederhana yang diwariskan turun-temurun yang dapat dinikmati sekelompok masyarakat yang menciptakan kesenangan dan kekeluargaan berbasis budaya Indonesia.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa. Setiap daerah mengenal permainan tradisional dengan namanya masing-masing. Permainan ini dahulu dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi hari-hari bermain. Namun sekarang, terutama di kota-kota besar, permainan tradisional mulai ditinggalkan. Banyak hal yang menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan, diantaranya adalah sebagai berikut: kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak, adanya perdagangan bebas, dunia anak yang penuh dengan imajinasi ditransformasikan pada permainan modern dan tidak adanya lahan atau tempat untuk bermain.

Permainan tradisional yang terkesan sederhana, sebenarnya memiliki manfaat yang baik untuk perkembangan pertumbuhan anak,

yaitu mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional dan daya kreativitas.²⁷ Banyak permainan anak yang dapat mengembangkan kecerdasan intelektual biasanya dalam proses pembuatan alat permainan tradisional, dalam sebuah permainan tradisional juga anak dapat mengembangkan kecerdasan emosi. Anak terlibat dalam sebuah permainan yang berbentuk kelompok, seperti petak umpet, bentengan maupun lainnya, didalamnya akan ada proses saling mempengaruhi dan mengatur satu sama lain yang dalam hal ini juga dapat membentuk kepemimpinan anak.

Manfaat dari permainan tradisional adalah keterampilan anak senantiasa diasah, anak terdorong membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya, mengajarkan rasa nasionalisme, cinta tanah air, keterampilan dan strategi untuk memenangkan suatu pertandingan, interaksi sosial, sportifitas dan kejujuran serta pesan moral. Banyak hal yang didapat seorang anak dari permainan tradisional lewat proses bermain. Dalam hal ini anak terlibat secara langsung baik fisik maupun emosi sehingga sangat mempengaruhi masa pertumbuhannya. Manfaat lain permainan tradisional yaitu: (1) anak menjadi lebih kreatif; (2) mengembangkan

²⁷ Fitrialina, Meita, 2012, Manfaat Permainan Tradisional Bagi Anak. *Retrieved from* website: <http://umy.ac.id/meitafitrialina/2012/01/manfaat-permainan-tradisional-bagi-anak>, accessed 16 March 2015.

kecerdasan emosi dan interpersonal anak; (3) mengembangkan kecerdasan logika anak; (4) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak; (5) mengembangkan kecerdasan natural anak dan; (6) mengembangkan spiritual anak.²⁸

c. Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial

Semua bentuk, sifat dan jenis permainan pada dasarnya memberikan rangsangan dalam memperbanyak jaringan pada otak yang akan menentukan cara berfikir, berperilaku, dan kepribadian seseorang. Setiap permainan tradisional anak terdapat tata cara atau peraturan yang menjadi ketentuan secara turun-temurun yang menuntut sikap sportif dan terhadap aturan permainan.

Sebagaimana menurut Cristriyati Ariani, permainan anak bermanfaat untuk memberikan pendidikan pada anak dalam berbagai segi seperti sifat sosial, sikap disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri. Permainan tradisional juga dapat sebagai sarana penting untuk proses sosialisasi. Dalam permainan tradisional anak dapat belajar budaya serta nilai-nilai sosial yang diperlukan sebagai

²⁸ Ahira, Anne. 2011, Permainan Tradisional. *Retrieved from* website: <http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional-htm>, accessed 16 March 2015.

pedoman dalam pergaulan di masyarakat.²⁹ Sujarno menyebutkan bahwa terdapat beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat bermanfaat untuk perkembangan anak antara lain kebebasan, tanggung jawab, solidaritas, ketaatan, edukatif, sportivitas, musyawarah atau demokrasi, dan hiburan. Berbagai nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak tersebut menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk mendukung perkembangan anak.³⁰

Sukirman Dharmamulya, dkk menyatakan bahwa permainan tradisional anak mengandung beberapa nilai-nilai tertentu yang dapat ditanamkan dalam diri anak dan membiasakan anak pada berbagai interaksi dengan individu dan kelompok masyarakatnya. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, rasa tanggung jawab, rasa patuh dan saling membantu, dan sebagainya yang merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna bagi perkembangan anak.³¹

²⁹ Christiyati Ariani, dkk. *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. (Yogyakarta: Depdikbud. Direktorat Jendral Kebudayaan. Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Provinsi DIY, 1997-1998), h. 7.

³⁰ Sujarno. *Fungsi Permainan Tradisional Bagi Masyarakat Pendukungnya*, (Yogyakarta: Kemenbudpar, Balai Pelestarian Jarak Nitra, 2010) h.1.

³¹ Soekirman Dharmamulya. *Transformasi Nilai Budaya melalui Permainan Anak Daerah Istimewa Yogyakarta*, (Yogyakarta: Depdikbud. Direktorat Jendral Kebudayaan. Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai BUdaya Provinsi DIY, 1993), h. 42.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra, manfaat permainan tradisional bagi perkembangan aspek sosial yaitu sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin. Melalui bermain anak juga belajar berlaku sebagaimana tokoh yang sedang ia mainkan serta belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan orang lain, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi.³²

Dalam permainan tradisional terdapat nama atau sebutan yang berbeda pada tiap daerah, berikut delapan permainan tradisional untuk perkembangan aspek sosial anak:

1) Dhingklik oglak aglik

Permainan tradisional ini banyak dimainkan oleh anak dan remaja Jawa. Dingklik artinya adalah bangku pendek, Oglak Aglik artinya goyang-goyang. Cara memainkannya cukup mudah, anak-anak minimal tiga orang sampai lima anak saling mengaitkan satu kaki mereka ke arah belakang. Kaki yang terkait ini mengunci satu sama lain sedangkan satu kaki lainnya digunakan untuk berdiri dan meloncat-loncat. Karena gerakan loncatan mereka inilah maka seakan-akan oglak-aglik atau goyang-goyang. Jika satu orang

³² Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2005), h.41.

jatuh maka semua anak dalam kelompok permainan akan ikut terjatuh, maka usahakan tinggi badan pemain sama supaya mudah menjaga keseimbangan.

Kemampuan fisik dari permainan ini adalah kemampuan menjaga keseimbangan sambil bernyanyi dan bertepuk tangan. Semua anggota tubuh saling berkoordinasi dan menyelaraskan dengan ritme lompatan kelompok. Nilai moral secara umum adalah kemampuan untuk saling mendukung, bekerjasama, membangun sosialisasi dan rasa kebersamaan. Pencapaian tujuan bersama tidak melulu harus mengandalkan materi semata, usaha dan kreatifitas mampu menjadi pendukung utama. Sportif menerima hukuman karena kesalahannya.³³

2) Egrang

Alat permainan tradisional yang terbuat dari dua batang bambu dengan ukuran selengan orang dewasa, sedangkan untuk tumpuan bawah bambunya agak besar. Permainan Egrang sudah ada sejak dahulu kala dan merupakan permainan yang membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh. Dalam permainan egrang, anak harus bisa berkonsentrasi agar tidak terjatuh dari egrang tersebut.

³³ Maryati, Jurnal Skripsi: "Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Mendukung Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Kelompok Bermain (KB) Alam Uswatun Khasanah, Kronggahan, Gamping, Sleman", (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

Manfaat permainan tradisional egrang diantaranya: menumbuhkan rasa kekompakan dalam tim, karena dalam permainan ini butuh empat sampai lima anak dalam sebuah tim. Masing-masing tim melakukan estafet egrang kepada temannya yang sudah berdiri di garis yang telah ditentukan, sampai semua anggota tim berada pada garis *finish*. Nilai budaya yang terkandung dalam permainan egrang adalah: kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Serta, nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.³⁴

3) Ucing-ucingan

Permainan ucing-ucingan berasal dari daerah Jawa Timur, merupakan permainan yang sangat unik. Permainan ucing-ucingan dimulai dengan sebuah gambreng. Gambreng adalah sebuah proses menentukan giliran yang biasanya dimulai dengan teriakan "*Hom pim pah alaiyum gambreng!*". Biasanya permainan dimulai dengan semua pemain lari berpencar menjauhi si penjaga. Penjaga harus mengejar pemain lainnya sampai berhasil menepuk

³⁴ Tendi T. Muhamad, 2013, Pembentuka Karakter dalam Permainan Egrang, *Retrieved from* Harian Haluan website: <http://tenditrian.blog.upi.edu/2015/10/18/pembentukan-karakter-dalam-permainan-egrang/>, accessed 5 Jan 2016.

salah satu pemain. Bila penjaga berhasil melakukan itu, posisi akan otomatis berubah. Orang yang ditepuk akan berjaga, sedangkan orang yang berjaga akan menjadi target penjaga. Para target bisa meloloskan diri dengan cara berjongkok. Pemain yang jongkok dianggap tidak aktif dan tidak bisa mengaktifkan diri sendiri. Satu-satunya cara untuk kembali berlari adalah pemain ditepuk oleh pemain lain yang masih berdiri dan tidak menjadi penjaga. Bila pemain yang berdiri hanya tersisa satu orang, maka pemain tersebut tidak bisa berjongkok untuk menghindari kejaran penjaga. Pemain tersebut harus mengaktifkan pemain lainnya baru kemudian bisa berjongkok untuk menghindari kejaran penjaga.³⁵

4) Kotak pos

Kotak pos nama ini diambil dari judul lagu dalam permainan ini. Dimana lagu dalam permainan ini lagu iringan adalah lagu sebagai undian. Permainan tradisional kotak pos, yaitu sebuah permainan tradisional berasal dari Sunda dimana orang yang berpegangan tangan dan menjebak anggota barisannya. Di daerah Maluku, permainan tradisional kotak pos dikenal dengan sebutan domikado.

³⁵ Permainan Tradisional Jawa, Sukirman Dharmamulya, dkk, 2004, Yogyakarta: Kepel Press
<http://www.tembi.org/ensiklopedi/>.

Sebelum bermain kotak pos, para pemain menentukan kategori terlebih dahulu. Misalnya kategori yang dipilih adalah sari buah. Setelah menentukan kategori, posisi pemain berhadapan, membentuk lingkaran dengan tangan mengepal ke muka. Di antara pemain ada salah seorang yang bernyanyi sambil memutar tangan menyentuh satu persatu tangan temannya yang menggenggam. Lagu permainan kotak pos: “kotak pos, belum diisi, Mari kita isi dengan misi-misian, Mbak Uuk minta huruf apa?”

Anak yang tangannya tersentuh pada akhir lagu tersebut menjawab pertanyaan tadi. Misalnya anak ini menyebut huruf M, Mangga maka setelah itu lagu kembali diteruskan sambil tangan terus berputar bergantian menyentuh temannya satu per satu. Waktu pelaksanaan permainan ini bisa dilakukan kapan saja, pagi, siang, ataupun sore hari.³⁶

5) Gobak Sodor

Permainan gobak sodor muncul karena diilhami oleh sodoran yaitu suatu permainan yang merupakan latihan keprajuritan yang dilakukan oleh prajurit kraton di alun-alun.³⁷ Kata sodor dalam permainan gobak sodor merupakan penjaga garis sumbu atau garis sodor yang membagi lapangan menjadi dua.

³⁶ Aisyah, *loc.cit.*, p.60.

³⁷ C. Ariani, *Op. Cit.*, h. 12

Sedangkan garis sodor merupakan lalu lintas si sodor untuk mempersempit ruang gerak para pemain yang sedang mentas sehingga mudah menyentuhnya. Lawan yang sudah tersentuh oleh sodor dianggap mati.

Manfaat bermain gobak sodor menurut Siagawati, dkk permainan tradisional gobak sodor memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, antara lain nilai kegembiraan, nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai perjuangan hidup, nilai kerjasama, nilai kekompakan, nilai sosial, nilai kesehatan, nilai kelincahan, nilai spiritualisme, nilai pengaturan strategi, nilai kepemimpinan.³⁸

Transfer nilai dalam permainan gobak sodor terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena dalam bermain ia juga berusaha untuk jujur. Nilai juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan aturan yang ada dalam permainan tersebut. Misalkan anak terbiasa untuk sportif maka ia akan memiliki nilai sportivitas dengan sendirinya.

6) Ular naga

Permainan ular naga biasanya dimainkan dikala sore hari oleh banyak anak disuatu tempat yang luas. Dua orang akan

³⁸ Siagawati, dkk. 2007. *Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor*, h. 19.

berperan sebagai penjaga gerbang dengan cara berhadapan dan menyatukan kedua tangan mereka. Anak-anak yang lain akan berbaris berurutan dari yang tinggi ke yang rendah berperan sebagai ular naga yang panjang. Anak yang berada dibelakang temannya berpegangan pada pinggang teman di depannya. Ular naga ini kemudian berjalan sesuai arahan anak yang paling depan dan menerobos gerbang sambil menyanyikan sebuah lagu. Dan suatu ketika gerbang akan menutup dan menjerat salah satu anak. Kedua anak yang berperan sebagai gerbang akan berdebat untuk memengaruhi anak yang terjat agar memilih salah satu dari mereka dan berdiri dibelakang mereka. Begitu seterusnya hingga seluruh anak terjat.

Permainan ular naga ini sangat baik untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak. Ular naga juga dapat menjadi sarana untuk melatih anak dalam bekerja sama melalui interaksi yang terjadi. Selain itu anak akan lebih mengerti tentang bagaimana cara menghargai orang lain, merasakan kekalahan dan kemenangan.³⁹

7) Mariam-mariam

Mariam-mariam disebut juga perebutan anak. Sepuluh pemain dibagi menjadi dua, masing-masing tim menentukan siapa

³⁹ Darmamulya, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*, (Keppel Press: Jogjakarta, 2008), p. 201.

yang akan menjadi pemimpin dan biasanya disebut dengan nama *mbok* (ibu). Kedua *mbok* saling berhadapan, sedangkan peserta yang lain berbaris di belakang *mbok*-nya masing-masing dengan memegang pinggang, sebut saja *mbok* A dan *mbok* B. *Mbok* A berjalan maju diiringi anak-anaknya sambil bernyanyi, sedangkan *mbok* B mundur diiringi juga dengan anak-anaknya.

Bersamaan dengan itu *mbok* A berlari berusaha menyentuh salah satu anak dari *mbok* B, sedangkan *mbok* B berusaha menghalang-halangi agar anaknya tidak terambil. Namun, jika *mbok* A tidak hati-hati, justru anaknya yang akan tersentuh oleh *mbok* B dan akan berpindah menjadi anak *mbok* B. dalam setia gerakan si *mbok*, anak-anaknya harus memegang pinggang *mbok*-nya. Jika ada anak yang tersentuh dan berpindah maka permainan dimulai lagi dengan menyanyi lagi. Demikian terus diulang-ulang sehingga anak dari salah satu *mbok* habis.⁴⁰

8) Bentengan

Salah satu permainan berkelompok asli Indonesia yang mulai punah. Permainan ini dimainkan oleh empat hingga delapan orang anak. Dalam memainkannya dibutuhkan sebuah bola, sebelum bola tenis populer, anak-anak pada masa lalu membuat

⁴⁰ Aisyah, *loc.cit.*, p.84.

bola sendiri yang berasal dari dedaunan, plastik, kulit pisang dan karet, dibentuk menjadi bulatan hingga sebesar bola tenis.

Sebelum memulai permainan pemain harus menentukan sebuah tiang atau pilar atau dinding, dapat juga pohon yang disebut benteng. Selanjutnya adalah membagi seluruh peserta yang ada ke dalam dua kelompok. Satu kelompok akan menyerang kelompok lain yang akan berusaha mencapai benteng. Jika berhasil menyentuh benteng tanpa terkena lemparan bola, maka kelompoknya dinyatakan menang.

Manfaat dari permainan ini adalah melatih jiwa kepemimpinan dan mematuhi instruksi demi kemenangan kelompok. Kecerdasan emosional juga banyak dilatih dalam permainan ini, hal yang sangat dibutuhkan ketika anak telah terjun langsung dalam masyarakat. Ketangkasan melempar dan menangkap bola serta menghindari serangan juga dibutuhkan. Selain membakar kalori tubuh, permainan ini akan membuat seluruh saraf motorik pada anak bekerja optimal.⁴¹

Dari beberapa pemaparan mengenai delapan permainan tradisional di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut dapat meningkatkan lima dimensi keterampilan sosial yang dikembangkan oleh caldarella

⁴¹ Indiyah, Prana. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: Intan Pariwara.

dan Merrell, Seperti: dimensi Hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*), ditunjukkan melalui nilai sosial dari delapan permainan tradisional tersebut, karena pada setiap permainan tradisional membutuhkan interaksi sosial, menawarkan bantuan dan bermain bersama. Dalam dimensi manajemen diri (*self-management*), ditunjukkan melalui nilai sosial atau nilai moral dalam permainan tradisional ular naga yaitu mengembangkan kecerdasan emosional dan mengikuti peraturan, sebagaimana dalam dimensi manajemen diri yang memaparkan merefleksikan individu yang memiliki emosional yang baik, yang mampu mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan yang baik.

Dalam dimensi kemampuan akademis (*academic*), ditunjukkan melalui nilai moral dalam delapan permainan tradisional yaitu menyelesaikan permainan dengan baik, terutama pada permainan tradisional egrang untuk menyelesaikan permainan individual secara mandiri dalam memainkannya. Dalam dimensi kepatuhan (*compliance*), menunjukkan individu yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik dan membagikan sesuatu. Ditunjukkan melalui nilai moral dalam delapan permainan tradisional yaitu mengikuti peraturan yang dibuat melalui kesepakatan bersama, terutama dalam permainan gobak sodor yang membutuhkan

pengaturan strategi waktu untuk dapat menang mencapai garis *finish* lawan.

Dalam dimensi ketegasan (*assertion*), yaitu kemampuan-kemampuan yang membuat individu dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan, kemampuan dalam memberikan pernyataan secara terbuka dan ramah terhadap orang lain. Ditunjukkan melalui nilai moral dalam permainan tradisional dhingklik oglak aglik yang memungkinkan pemain untuk memberikan pendapat mengenai strategi kepada kelompok agar dapat membuat simpul kaki yang benar dan kuat. Serta dalam permainan tradisional kotak pos yang mengharuskan pemain memberikan jawaban dari pertanyaan yang sama kepada seluruh pemain.

5. Bimbingan Kelompok

a. Definisi Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok menurut Shertzer dan Stone adalah

“The term group guidance is most often used refer to any part of guidance program that is conducted with groups of student rather than with an individual pupil. A basic purpose of group guidance is to provide information and data to facilitate decisioan making behavior. The approach of group guidance is preventive in nature; the group’s member are most directly concerned with acquiring information, becoming oriented to new

problems, planning and implementing student activities, and collecting data occupational and educational decisions.”⁴²

Berdasarkan pendapat ini diketahui bahwa bimbingan kelompok merupakan bagian dari program bimbingan berbentuk suatu kelompok yang beranggotakan para peserta didik. Tujuan dasar bimbingan kelompok adalah untuk memberikan informasi mengenai perilaku dan pengambilan keputusan. Pendekatan bimbingan kelompok bersifat preventif yang berkaitan langsung dengan anggota kelompok dalam memperoleh informasi, orientasi pada masalah-masalah baru, perencanaan dan pelaksanaan kegiatan peserta didik dan mengumpulkan data untuk pengambilan keputusan dibidang pekerjaan dan pendidikan.

Gazda dalam Prayitno mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan pemberian informasi kepada sekelompok peserta didik untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat.⁴³ Penjelasan dua ahli ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok merupakan program kegiatan bimbingan yang bersifat preventif untuk pemberian informasi dan membantu peserta didik dalam pengambilan keputusan.

⁴² Bruce Shertzer & Shelley C. Stone, *Fundamentals Of Guidance Forth Edition*, (USE: Houghton Mifflin Company, 1981), p. 200.

⁴³ Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok* (Dasar dan Profil, (Ghalia Indonesia: 1995), p. 64.

Sementara, menurut Gibson dan Mitchell, bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi. Bimbingan kelompok bisa juga diorganisasikan dengan maksud mencegah berkembangnya masalah. Isinya dapat berupa informasi pendidikan, pekerjaan, pribadi atau sosial, bertujuan menyediakan informasi bagi anggota-anggota kelompok informasi akurat yang dapat membantu mereka membuat perencanaan dan keputusan hidup yang lebih tepat.⁴⁴ Pendapat ahli ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok merupakan kegiatan terorganisasi dan terencana yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang bidang pribadi, sosial, belajar dan karir.

Ketut Sukardi menjelaskan bahwa pe bimbingan kelompok yaitu bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dan narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing/konselor) dan membahas secarabersama-sama pokok bahasan tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari atau untuk perkembangan dirinya baik

⁴⁴ Robert L. Gibson dan Marianne H. Mitchell. *Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), p. 275.

sebagai individu maupun sebagai pelajar dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan tindakan tertentu.⁴⁵

Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang melibatkan anggota kelompok untuk membahas tema tertentu secara bersama-sama dengan konselor atau guru BK dengan teknik atau aktivitas kreatif untuk mendukung tercapainya tujuan tertentu yang disusun dalam rencana pelaksanaan .

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut Shertzer dan Stone menjelaskan tujuan dasar bimbingan kelompok adalah memberikan informasi dan data untuk memudahkan dalam pengambilan keputusan dan perilaku.⁴⁶ Sementara Adler mengatakan tujuan pembentukan kelompok adalah agar anak memiliki rasa saling memiliki, saling ketergantungan, pemeliharaan, persahabatan, dukungan, saling menghormati, kerjasama serta loyalitas dan setiap anak membutuhkannya untuk tumbuh dan hidup.⁴⁷ Pendapat ahli ini menunjukkan bahwa tujuan bimbingan kelompok selain untuk memberikan informasi dan data bagi

⁴⁵ Sukardi, Dewa K. *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), p.53.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 200.

⁴⁷ Manford A. Sonstegard, et.al, *Adlerian Group Counseling and Therapy Step by Step*, (USA: Brunner Routledge, 2004), p. 4.

peserta didik, bertujuan juga untuk membentuk rasa saling memiliki, persahabatan, dukungan, saling menghormati dan loyalitas diantara sesama anggota kelompok.

Bimbingan kelompok menurut Gibson dan Mitchell bertujuan menyediakan bagi anggota-anggota kelompok informasi akurat yang dapat membantu mereka membuat perencanaan dan keputusan hidup yang lebih tepat. Informasi tersebut meliputi pendidikan, pekerjaan, pribadi atau sosial.⁴⁸

Penjelasan para ahli diatas menunjukkan bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah untuk (1) memberikan informasi baik dalam bidang pribadi, sosial, belajar maupun karir kepada peserta didik sehingga peserta didik mampu mengambil keputusan dalam hidupnya, (2) membangun rasa saling mempercayai, persahabatan, saling mendukung, saling bekerja sama antar teman.

c. Kelebihan Bimbingan Kelompok

Menurut Hartinah bimbingan kelompok memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) dapat membantu anak untuk mengenali dirinya melalui teman-teman kelompok, (2) melalui kegiatan kelompok dapat dihilangkan beban-beban moril seperti: malu, penakut, sifat-sifat egoistis, agresif dan manja, (3) melalui kegiatan kelompok dapat

⁴⁸ Gibson and Mitchell, *loc.cit.*, p. 275.

dihilangkan ketegangan-ketegangan emosi, konflik-konflik, kekecewaan, curiga dan iri hati serta (4) dapat mengembangkan gaya hidup dalam melakukan tugas, suka menolong, disiplin dan sikap sosial lainnya.⁴⁹

d. Tahap Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno bimbingan kelompok terdapat dua jenis kelompok yang dapat dikembangkan, yaitu kelompok bebas dan kelompok tugas.⁵⁰ Berdasarkan jenis kelompok, maka penelitian menggunakan kelompok tugas pada kegiatan bimbingan kelompok, berikut merupakan tahap pelaksanaan bimbingan kelompok.

1) Tahap pembentukan

Tahap pembentukan merupakan tahap awal pelaksanaan bimbingan kelompok.⁵¹ Anggota kelompok akan diberikan pemahaman mengenai pengertian, asas serta tujuan pelaksanaan bimbingan kelompok. Pada tahap ini anggota kelompok juga saling memperkenalkan diri dengan anggota kelompok lainnya. tujuan dari tahap ini, supaya anggota kelompok memahami pengertian dari kegiatan bimbingan kelompok, menumbuhkan suasana kelompok yang akrab, menumbuhkan minat anggota kelompok,

⁴⁹ Siti Hartinah, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), p.9.

⁵⁰ Prayitno, *loc.cit.*, p.25.

⁵¹ Prayitno, *loc.cit.*, p.44.

rasa saling percaya dan menerima satu dengan yang lainnya serta menumbuhkan rasa terbuka. Peranan anggota kelompok yaitu menampilkan diri secara utuh dan terbuka, saling menghormati antar anggota kelompok, bersikap hangat, tulus dan bersedia membantu serta menjadi contoh untuk anggota kelompok.

2) Tahap Peralihan

Tahap peralihan merupakan tahap “jembatan” antara tahap pembuka dan tahap kegiatan.⁵² Pada tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan kepada anggota kelompok kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan ketahap inti. Tujuan dari tahap peralihan adalah untuk membebaskan anggota kelompok dari perasaan atau sikap ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap inti.

3) Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan merupakan tahap inti dalam kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap ini kegiatan kelompok tugas membahas suatu topik yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini topik yang akan dibahas yaitu meningkatkan keterampilan sosial kelompok. Tujuan tahap kegiatan adalah untuk membahas masalah atau topik yang telah diungkapkan secara mendalam dan

⁵² Prayitno, *loc.cit.*, p.47.

ikut sertanya anggota kelompok secara aktif dan dinamis dalam pembahasan.

4) Tahap Pengakhiran

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengakhiran antara lain: pemimpin kelompok memberitahu bahwa kegiatan hampir selesai, pemimpin kelompok mengemukakan perasaan dan harapan dari anggota kelompok.⁵³ Tujuan tahap pengakhiran adalah mengungkapkan kesan-kesan anggota kelompok selama mengikuti kegiatan ini dan mengemukakan hasil kegiatan kelompok yang telah dicapai, serta pemimpin kelompok menyampaikan hasil yang telah dicapai oleh masing-masing anggota kelompok dan memberikan penguatan positif kepada anggota kelompok.

e. Tahapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial

Menurut Achmad Juntika penyelenggaraan bimbingan kelompok memerlukan persiapan dan praktik pelaksanaan kegiatan yang memadai, dari langkah awal sampai dengan evaluasi, dan tindak

⁵³ Prayitno, *loc.cit.*, p. 58.

lanjutnya. Adapun langkah-langkah bimbingan kelompok sebagai berikut.⁵⁴

1) Tahap Perencanaan Kegiatan

Tahap pertama merupakan tahap awal dari kegiatan bimbingan kelompok. Pemimpin kelompok mengumpulkan anggota kelompok melalui hasil *pretest* yang telah dibagikan sebelumnya. Pada tahap ini, pemimpin kelompok menjelaskan aktivitas pada tahap ini. Adapun aktivitas pada tahapan pembentukan ini adalah:

- a) Identifikasi kebutuhan atau masalah siswa yaitu kegiatan untuk mengungkapkan materi yang dibutuhkan oleh sebagian besar peserta didik.
- b) Menetapkan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai. Tujuan permainan ditetapkan dan tercantum dalam program bimbingan, dalam hal ini adalah Rencana Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling (RPLBK). Tujuan yang dirumuskan merupakan tujuan bimbingan yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
- c) Menetapkan permainan tradisional yang akan dimainkan oleh peserta didik. Berdasarkan pada tujuan yang telah ditetapkan maka pemimpin kelompok dapat menentukan permainan

⁵⁴ Achmad, Juntika, Nurihsan, *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*, (Bandung: PT.Refika Aditama, 2005), hal.18-21.

tradisional. Namun hendaknya dimodifikasi dan disesuaikan dengan tujuan bimbingan yang hendak dicapai.

- d) Menetapkan teknik dan media yang akan digunakan dalam permainan tradisional. Pemimpin kelompok bisa memilih media yang sesuai dengan permainan tradisional yang akan dimainkan yang sesuai dengan tujuan bimbingan, karakteristik peserta didik serta kesiapan pemimpin kelompok sendiri dalam menggunakan teknik maupun media tersebut.

Persiapan tersebut kemudian disusun secara tertulis dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling (RPLBK).

2) Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan melaksanakan permainan tradisional kepada peserta didik sesuai rencana yang telah dipersiapkan. Langkah-langkah dalam pelaksanaan ini yaitu:

- a) Pembukaan, awal pertemuan dengan peserta didik, pemimpin kelompok membuka kegiatan yang akan dilaksanakan. Pada saat pembukaan aktivitas pemimpin kelompok yaitu: (1) menciptakan rapport dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti bimbingan kelompok dengan menginformasikan kegiatan dan tujuan yang hendak dicapai; (2) mengatur tempat duduk peserta didik sesuai dengan formasi yang dirancang; (3)

- menyiapkan media yang digunakan; (4) menggali pengalaman awal peserta didik terkait dengan materi bimbingan yang akan disampaikan melalui permainan tradisional; (5) menyampaikan topik dan tujuan bimbingan serta; (6) aturan-aturan yang harus disepakati dan ditaati selama bimbingan kelompok berlangsung.
- b) Kegiatan inti, yaitu pemimpin kelompok menyampaikan jenis permainan tradisional yang akan dimainkan, cara bermain serta aturan permainannya. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan meliputi: (1) jenis permainan harus disesuaikan dengan tujuan peningkatan keterampilan peserta didik; (2) berpegang teguh dalam aturan permainan; (3) penggunaan media disesuaikan dengan teknik permainan tradisional, baik itu tiang, engklek, kayu, batu dan lainnya.
 - c) Diskusi atau tanya jawab, yaitu ketika kegiatan bermain selesai, maka pembimbing memberikan pertanyaan terkait proses bermain untuk lebih memahami makna tujuan yang akan dicapai dalam permainan tersebut.
 - d) Penutupan, pemimpin kelompok mengakhiri dengan membuat kesimpulan dan memberi pesan terkait proses bimbingan kelompok.
 - e) Evaluasi kegiatan, yaitu memberikan penilaian kepada peserta didik. Evaluasi yang dimaksud untuk melihat keberhasilan

peserta didik dalam menerima dan memahami tujuan bimbingan kelompok yang telah disampaikan melalui permainan tradisional.

- f) Analisis dan tindak lanjut, yaitu hasil penilaian kegiatan bimbingan kelompok perlu dianalisis untuk mengetahui lebih lanjut kemajuan para peserta dan pelaksanaan penyelenggaraan bimbingan kelompok. Usaha tindak lanjut mengikuti arah dan hasil analisis tersebut. Tindak lanjut itu dapat dilaksanakan melalui bimbingan kelompok selanjutnya atau kegiatan sudah dianggap memadai dan selesai.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai keterampilan sosial yang dilakukan oleh Sanggita Lahari pada tahun 2012.⁵⁵ Penelitian tersebut menggunakan media gambar dalam bimbingan kelompok. Penggunaan media gambar dilakukan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan sosial peserta didik TK-B Sekolah Citta Bangsa Bekasi. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan sosial pada peserta didik yang menjadi kelompok eksperimen.

⁵⁵ Sanggita Lahari, Jurnal Skripsi: *"Pengaruh Penggunaan Media Gambar dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Keterampilan Sosial"*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2012).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Yanhui Pang.⁵⁶ Penelitian tersebut menggunakan permainan lego untuk mengetahui perkembangan keterampilan sosial anak dengan penderita autisme. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan sosial dengan menggunakan teori Adam yang mencakup tiga aspek yaitu *Language Development*, *Fine Motor Skill Development* dan *Social Emotional Development*.

Penelitian lain terkait keterampilan sosial dan permainan selanjutnya dilakukan oleh Yulia Siska dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini.⁵⁷ Penelitian yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas ini dinilai tepat guna atau efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara pada peserta didik di TK AL-Kautsar. Terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan ketidakraguan ketika bermain peran dan berinteraksi, anak juga sudah dapat melakukan kontak mata serta merespon pembicaraan dan juga ikut serta dalam kegiatan kelompok.

⁵⁶ Yanhui Pang, *international Journal of Education: "Lego Games Help Young Children With Autism Develop Social Skills"*, (USA: Bloomsburg University of Pennsylvania, 2010).

⁵⁷ Yulia Siska, Jurnal Tesis: "*Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*", (Bandung: Universitas Negeri Jakarta, 2011).

C. Kerangka Berpikir

Manusia adalah makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, anak mengembangkan keterampilan sosial sebagai bekal untuk memenuhi tugas perkembangan pada masa hidupnya. Tugas perkembangan ini berguna untuk anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Rendahnya kualitas interaksi sosial masyarakat belakangan ini akibat perkembangan teknologi yang begitu pesat dan semakin berkembang, Sekilas tidak ada yang perlu dikhawatirkan dari perkembangan teknologi tersebut, namun hal negatif dapat ditemukan dalam alat permainan elektronik tersebut ketika dihubungkan dengan masalah sosial dan moral anak.

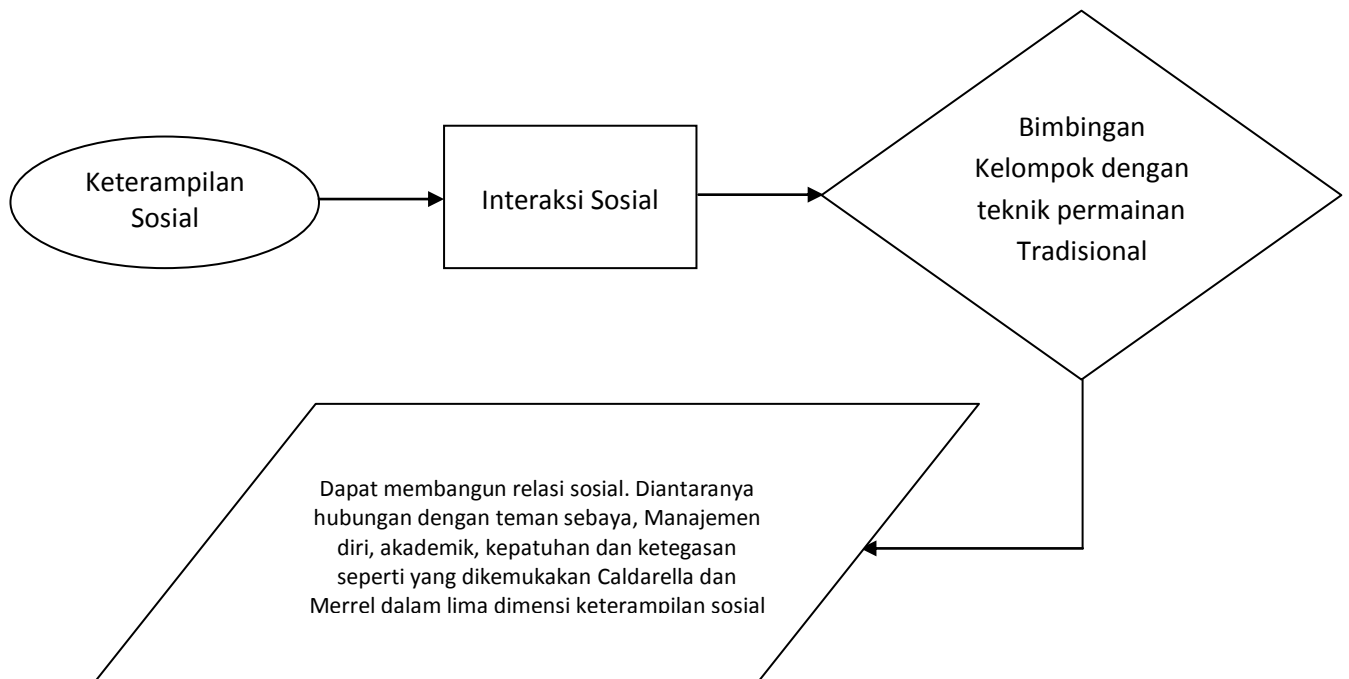
Oleh sebab itu, melalui penelitian ini akan dilakukan penelitian eksperimen melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial yang dapat membangun relasi sosial. Diantaranya hubungan dengan teman sebaya, Manajemen diri, akademik, kepatuhan dan ketegasan seperti yang dikemukakan Caldarella dan Merrel dalam lima dimensi keterampilan sosial.

Kultur permainan tradisional yang memiliki arti yang dalam. Tidak hanya pada efek sosialisasi, tetapi juga cetusan euphoria cinta. Rasa cinta dari orangtua, cinta kepada lingkungan dan empati kepada teman.⁵⁸

⁵⁸ Fad. Aisyah, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Cerdas Interaktif, 2014), p. 5.

Sementara, keterampilan sosial menekankan pada elemen makro dalam hubungan sosial ditinjau dari sudut interaksi antar individu, seperti yang dikemukakan oleh Philips. Maka, permainan tradisional yang memiliki arti atau unsur sosial didalamnya dapat meningkatkan kecakapan keterampilan sosial. Adapun kerangka berpikir penelitian adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu kondisi atau prinsip yang dianggap benar, agar bisa ditarik konsekuensi yang logis maka diadakan pengujian-pengujian tentang kebenaran dengan menggunakan fakta yang ada.⁵⁹

Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah: “ bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik SDN Duri Kosambi 07 Pagi Jakarta Barat”

⁵⁹ J. Supranto, *Statistik untuk Pemimpin Berwawasan Global: edisi 2*, (Jakarta: Salemba Empat, 2001), p. 176.