

PERMAINAN TRADISIONAL KEKEAN : STRATEGI ALTERNATIF PERKEMBANGAN SOCIAL EMOSIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

by Endang Puspitasari

Submission date: 09-Jun-2022 08:43AM (UTC-0700)

Submission ID: 1853680752

File name: artikel_pita.docx (98.57K)

Word count: 1950

Character count: 12552

**PERMAINAN TRADISIONAL KEKEAN : STRATEGI ALTERNATIF
PERKEMBANGAN SOCIAL EMOSIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Endang Puspitasari, Siti Labiba Kusna
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro
endangpuspitasari@unugiri.ac.id · labiba@unugiri.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah permainan kekean tradisional dapat digunakan untuk membantu perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di RA Ainul Huda, Desa Soko, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Bojonegoro, dengan 20 orang anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Observasi dan dokumentasi adalah dua teknik pengumpulan data umum yang digunakan dalam penelitian. Tes *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini merupakan dampak permainan kekean tradisional terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat dari peningkatan rekapitulasi sebesar 3,40 dari hasil *pretest* sebesar 6,05 dan *posttest* sebesar 10,45 dan dibuktikan melalui uji hipotesis melalui uji wilcoxon dengan diperolehnya nilai *sig* = nilai *t*hitung sebesar 17,573 > *t*tabel 2,101 sehingga hasil tersebut diputuskan untuk menolak H_0 .

Kata kunci: *Permainan Tradisional Kekean, Sosial Emosional, Anak Usia 5-6 Tahun*

**TRADITIONAL KEKEAN GAMES: ALTERNATIVE STRATEGIES FOR SOCIAL
EMOTIONAL DEVELOPMENT BASED ON LOCAL WISDOM
IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

15 Endang Puspitasari, Siti Labiba Kusna
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro
endangpuspitasari@unugiri.ac.id · labiba@unugiri.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to see whether traditional kekean games could be used to help social emotional development in early childhood. This research was conducted in RA Ainul Huda, Soko Village, Ngasem District, Bojonegoro Regency, with 20 children. This study uses quantitative methods. Observation and documentation are two common data collection techniques used in research. The Kolmogorov-Smirnov test was used to analyze the data in this study. The results of this study are the impact of traditional kekean games on the social and emotional development of children aged 5-6 years. This can be seen from the increase in the recapitulation of 3.40 from the results of the pretest of 6.05 and posttest of 10.45 and proven through hypothesis testing through the Wilcoxon test with the obtained value of *sig* = *t*count value of 17.573 > table 2.101 so that the results were decided to reject H_0 .

Keywords: Traditional Games of Kekean, Social Emotional, Children Aged 5-6 Years

Pendahuluan

Indonesia adalah negara dengan banyak budaya yang berbeda, yang semuanya saling terkait satu sama lain. Hal ini terlihat dari banyaknya keragaman suku bangsa dan budaya yang tidak lepas dari ikatan primordial dan kedaerahan. Pergeseran sistem nilai budaya karena adanya pembangunan di Indonesia yang sedang berlangsung sehingga menimbulkan mental manusia pun terkena pengaruhnya. perubahan kehidupan manusia disebabkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi Maka untuk mendukung ketahanan budaya nasional diperlukan sebuah peranan kearifan lokal.

Kearifan lokal ini dapat terbentuk dari suatu pengetahuan lokal daerah yang sudah menyatu dengan sebuah sistem kepercayaan, budaya dan norma serta di ekspresikan di dalam mitos dan tradisi yang di anut dalam jangka waktu yang cukup lama. Permainan tradisional merupakan produk dari kekayaan budaya dan nilai-nilai yang ditemukan secara lokal dalam suatu masyarakat. Permainan ini dimainkan oleh masyarakat secara turun temurun, dan juga dinikmati oleh mereka yang memainkannya.

Indonesia kaya akan sentuhan-sentuhan *local wisdom* dan itu tidak hanya tercermin dari berbagai kesenian tetapi juga tervisualisasi dalam budaya sosial "permainan tradisional". Kata "Permainan"

berasal dari kata dasar "main" yang antara lain berarti melakukan kegiatan/perbuatan untuk bersenang-senang. Menurut Efendi (2016) bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menggembarakan, menyenangkan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional

Permainan tradisional di Indonesia adalah sangat banyak dikarenakan bangsa Indonesia berbagai macam suku. Sri Handayani (2016) mengemukakan bahwa Ada banyak jenis permainan tradisional, seperti sepak bola, bekel, congklak, lompat tali, gobak sodor, gundu, gasing. Jenis permainan ini sering dimainkan saat masih kecil dan perlu dilestarikan. Semua aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain, dan sudah menjadi kebutuhan pokok yang wajib di penuhi. dari berbagai penelitian menunjukkan cara belajar anak yang paling efektif melalui kegiatan bermain, oleh karena itu di zaman modern ini kita sebagai guru Anak Usia Dini harus ikut berperan aktif dalam pelestarian permainan tradisional. kita sebagai warga bojonegoro propinsi jawa timur harusnya tahu permainan tradisional yang ada di Bojonegoro.

Ada beberapa permainan tradisional yang ada di daerah bojonegoro, salah satunya adalah permainan tradisional Kekean. Kekean biasanya bentuknya bulat yang terbuat dari bahan kayu yang berukuran tertentu, cara bermainnya dengan memutar utas tali di leher kekean lalu di lembar ke atas tanah. Kemampuan setiap gasing untuk berputar tergantung pada keterampilan pemain. Semakin terampil seseorang dengan alat kekean maka semakin cepat dan lama alat tersebut akan berputar. Kekean bisa bermacam-macam ukurannya, tergantung keinginan pemiliknya. Kekean yang lebih besar membutuhkan lebih banyak energi untuk melempar.

Permainan kekean juga dapat mempengaruhi perkembangan social emosional anak. Menurut Seifert dan Mofinung (1994) Dari pemuatan sampai kematian, perkembangan secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perubahan organisme yang terus-menerus dan bertahap. Reni akbar hawadi (2001) juga mengartikan Secara umum, perkembangan mengacu pada proses potensi individu yang memanasifikasikan dirinya dalam kualitas, kemampuan, sifat, dan fitur baru.

Seperti yang ditekankan oleh psikolog perkembangan, perkembangan anak yang optimal terjadi pada usia PAUD. Karena ini adalah fase yang sensitif untuk belajar, maka ini juga disebut sebagai

"zaman keemasan". Terjadi peningkatan yang besar dalam perkembangan kognitif, sosial, dan fisik anak pada masa keemasan perkembangan ini yang tidak terulang pada periode-periode berikutnya.

Perkembangan kognitif, sosial, fisik, motorik, kreatif, dan religius merupakan bagian penting dari perkembangan anak usia dini. Perkembangan kepribadian dapat disamakan dengan pertumbuhan sosial. Kita dapat membantu perkembangan kepribadian anak dengan mengajari mereka untuk memahami keinginan dan perasaan mereka sendiri, yang sangat penting untuk mendapatkan kepercayaan mereka. Anak harus percaya bahwa pikirannya baik dan dihargai oleh orang lain.

Anak usia dini didefinisikan oleh Naecy sebagai anak-anak antara usia 0 dan 8. Pada usia itu, sifat anak-anak berbeda dari orang dewasa. Anak-anak melalui masa perkembangan dan pertumbuhan selama ini, dan metode pendidikan disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan mereka, baik dalam kelompok usia maupun secara individu. Perkembangan anak usia dini sangat penting, dan harus dipromosikan dengan baik, berdasarkan konsep kehidupan awal ini.

Salah satu peningkatan yang harus dikuatkan pada anak usia dini adalah peningkatan antusias sosial, perasaan disini dapat diterjemahkan sebagai emosi yang ada

dalam diri kita, bisa berupa perasaan senang atau kecewa, perasaan senang atau tidak enak. Dalam referensi World Book Word, perasaan dicirikan sebagai "bermacam-macam perasaan yang solid", seperti sentiment, benci, menghargai, bahagia, takut, kasihan, dan marah. Perasaan semacam ini adalah gambaran perasaan. Goleman menyatakan bahwa perasaan mengacu pada perasaan atau pikiran yang khas, keadaan alami dan mental, dan seperangkat kecenderungan untuk bertindak. Peningkatan sosial-emosional anak usia dini sedang terjadi, sehingga harus ada upaya untuk meningkatkan kualitas pegangan pembelajaran sosial-emosional anak sejak usia dini.

12 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Adapun populasi didalam penelitian ini ialah seluruh anak RA Ainul Huda Desa Soko Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro Usia 5-6 Tahun yang berjumlah dua puluh anak. Teknik sampling yang dipergunakan dalam penelitian ini ialah *Nonprobability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*. Adapun jumlah sampel dapat diamati pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Jumlah Sampel

Kelompok Usia	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
5-6 tahun	15	5	20

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data

dalam penelitian ini adalah uji hipotesis nonparametris dengan menggunakan uji Kolmogorov - Smirnov One Sample Test (K-S)

12 Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Pretes

Tabel 2 Pretest kemampuan sosem

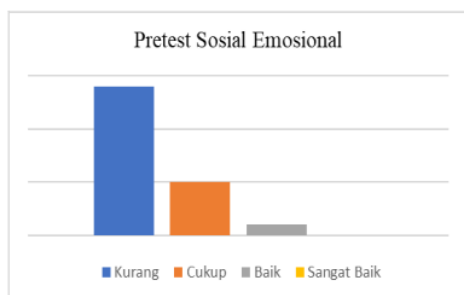
Hasil PRETEST								
No	Nama	K1	K2	K3	K4	Rata-rata	Skor_total	Kategori
1	AMP	2	2	1	1	6	1,5	Kurang
2	AKNG	1	1	1	1	4	1	Kurang
3	IH	2	1	1	2	6	1,5	Kurang
4	ABS	3	1	2	2	8	2	Cukup
5	DRP	3	3	2	2	10	2,5	Cukup
6	KWM	1	1	2	2	6	1,5	Kurang
7	AMF	2	1	1	1	5	1,25	Kurang
8	MAF	2	2	2	2	8	2	Cukup
9	FRH	2	1	1	1	5	1,25	Kurang
10	RY	2	1	2	2	7	1,75	Kurang
11	RK	2	2	2	2	8	2	Cukup
12	TF	1	1	2	2	6	1,5	Kurang
13	FAB	1	1	1	1	4	1	Kurang
14	DF	1	1	2	2	6	1,5	Kurang
15	MH	3	3	3	3	12	3	Baik
16	SH	1	1	2	2	6	1,5	Kurang
17	FD	2	2	2	2	8	2	Cukup
18	SAZ	2	1	1	1	5	1,25	Kurang
19	LKS	1	1	1	1	4	1	Kurang
20	NH	1	2	2	1	6	1,5	Kurang
Jumlah						130		
Nilai Rata-rata							6,5	

Berdasarkan tabel 2 hasil penilaian pretest memiliki 4 indikator. Adapun hasil analisis deskriptif nilai pretest pada kelas eksperimen ialah sebagai berikut:

Tabel 3 Analisis Pretest kemampuan sosial emosional.

No	Ruang Skor	Kategori	Jumlah	Presentase
1	4-7	Kurang	14	70%
2	8-10	Cukup	5	25%
3	11-13	Baik	1	5%
4	14-16	Sangat baik	0	0%
Nilai Rata-rata				6,5
Nilai Tertinggi				12
Nilai Terendah				4

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui perkembangan kognitif dengan kategori kurang, cukup, baik dan sangat baik. Anak yang mendapat nilai 4-7 kategori kurang ada 14 anak 75%. Anak yang mendapat nilai kategori cukup ada 5 anak dengan jumlah 25%. Anak yang mendapat kategori baik ada 1 anak dengan jumlah 5%. Kategori sangat baik berjumlah 0 dan 0%. Berikut diagram perbandingan masing-masing kategori perkembangan sosial emosional *pretest*



Gambar 1 Diagram *pretest* perkembangan sosial emosional

Pada diagram 1 menunjukkan nilai *pretest* mayoritas anak kurang ditunjukkan warna biru, kategori cukup ditunjukkan warna merah, kategori baik ditunjukkan warna abu abu dan kategori sangat baik warna orange.

Selanjutnya statistic deskriptif *posttest*. *Posttest* dilakukan setelah diberi perlakuan berupa kegiatan permainan tradisional keekan. Berikut tabel analisis dan hasil dari *posttest*.

Hasil *Posttes*

Tabel 4 *Posttes* kemampuan sosem

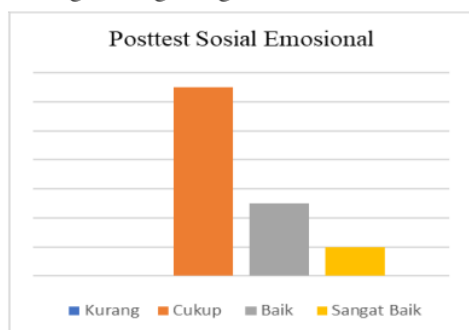
No	Nama	K1	K2	K3	K4	Skor_total	Rata-rata	kategori
1	AMP	3	3	2	2	10	2,5	Cukup
2	AKNG	2	2	2	2	8	2	Cukup
3	IH	3	2	2	3	10	2,5	Cukup
4	ABS	3	2	3	3	11	2,75	Baik
5	DRP	4	4	3	3	14	3,5	Sangat Baik
6	KWM	2	2	3	3	10	2,5	Cukup
7	AMF	3	2	2	2	9	2,25	Cukup
8	MAF	3	3	3	3	12	3	Baik
9	FRH	3	2	2	2	9	2,25	Cukup
10	RY	3	2	3	3	11	2,75	Baik
11	RK	3	3	3	3	12	3	Baik
12	TF	2	2	3	3	10	2,5	Cukup
13	FAB	2	2	2	2	8	2	Cukup
14	DF	2	2	3	3	10	2,5	Cukup
15	MH	4	4	4	4	16	4	Sangat baik
16	SH	2	2	3	3	10	2,5	Cukup
17	FD	3	3	3	3	12	3	Baik
18	SAZ	3	2	2	2	9	2,25	Cukup
19	LKS	2	2	2	2	8	2	Cukup
20	NH	2	3	3	2	10	2,5	Cukup
Jumlah						209		
Nilai Rata-rata							10,45	

Berdasarkan tabel 4 perolehan nilai observasi *Posttest* memiliki 4 indikator Adapun hasil Analisa deskriptif nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 5 Analisis *Posttest*

No	Ruang Skor	Kategori	Jumlah	Presentase
1	4-7	Kurang	0	0%
2	8-10	Cukup	13	65%
3	11-13	Baik	5	25%
4	14-16	Sangat baik	2	10%
Nilai Rata-rata				10,45
Nilai Tertinggi				16
Nilai Terendah				8

Berdasarkan Tabel 5 bisa dilihat perkembangan sosial anak dengan kategori kurang 0 dan 0%, kategori cukup 13 anak 65%, kategori baik 5 anak 25%, kategori sangat baik 10%. Nilai tertinggi 16 dan terendah 8. Berikut diagram perbandingan masing-masing kategori :



Pada diagram 2 menunjukkan nilai *posttest* mayoritas anak kurang ditunjukkan warna biru, kategori cukup ditunjukkan warna merah, kategori baik ditunjukkan warna abu-abu dan kategori sangat baik warna orange.

Uji hipotesis

uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi digunakan untuk menguji pengaruh permainan tradisional kekean terhadap kemampuan sosial emosional. Pengambilan uji regresi ini mengacu pada nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} berarti variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas. Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} artinya variabel bebas tidak berpengaruh pada variabel terikat. Atau bisa membandingkan dengan nilai probabilitas 0,05.

Tabel 4 Output Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.972 ^a	0.945	0.942	0.5026

Output pada bagian kedua (*model summary*), tabel 4 diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,972. Koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,945 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel pretest terhadap *posttest* yaitu sebesar 94,5%.

Tabel 5 Output Annova

Model		Unstandardized		Standardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	3.891	0.384			10.124	0
	PRETEST	0.994	0.057	0.972		17.573	0

Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana :

1. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *Coefficients* di peroleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga bisa di simpulkan bahwa permainan tradisional kekean berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.
2. Berdasarkan nilai t di ketahui nilai t_{hitung} sebesar $17,573 > t_{tabel}$ 2,101 sehingga bisa disimpulkan bahwa permainan tradisional kekean berpengaruh pada perkembangan sosial emosional.

Simpulan dan Saran

Perkembangan sosem anak usia 5-6 tahun di Roudlotun Athfal Ainul Huda Desa Soko Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro setelah diberi perlakuan berupa permainan tradisional kekean mengalami perubahan yang sangat signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan rekapitulasi sebesar 3,40 dari hasil *pretest* sebesar 6,05 dan *posttest* sebesar 10,45 dan dibuktikan melalui uji hipotesis melalui uji *wilcoxon* dengan diperolehnya nilai $sig = \text{nilai } t_{hitung}$ sebesar $17,573 > t_{tabel} 2,101$, sehingga hasil tersebut diputuskan untuk menolak H_0 . Dan dari data yang diperoleh di atas dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional kekean terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Roudlotun Athfal Ainul Huda desa Soko Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Reni-Hawadi. (2001). Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Grasindo
- Aisyah Fad. (2014). *Kumpulan permainan anak Indonesia*. Penebar Suwadaya Group. Jakarta.
- Abdullah Irwan. (2008). *Agama dan Kearifan Lokal dalam Tantangan Global*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Cahyaningsih.Sulistyo Dwi. (2011). *Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta.
- Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Itqan*. VII (1), 51-60
- Handayani, Sri. (2016). Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia Dalam Perangkat Berbasis Android. *The Messenger*. Vol 8 (2). 61-67
- Mfadlillah. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT.Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rahmawati Yeni. (2020). *Perkembangan sosial emosional anak pada taman kanak kanak*.
- Ratnaningsih Tri. (2019). *Buku Ajar (Teori dan Konsep) Tumbuh Kembang dan Stimulasi Bayi, Toddler, Pra Sekolah, Usia Sekolah dan Remaja*. Indomedia Pustaka. Sidoarjo
- Suci Hati Febrina. Prasetya Lestari. *Pengaruh Pemberian Stimulasi pada Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan*. *Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia*.
- Supriyono.Andreas. (2018). *Permainan anak tradisional anak zaman dahulu*. Kemendikbud.
- Syamsuddin. (2000). *Psikologi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Remaja Rosda Karya.Bandung.
- Yaumi Muhammad. (2014). *Pendidikan karakter*. Prenada Media Group Jakarta.
- Yuliani (2008). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Ulya dkk (2014). *Segala Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional jamuran pada Anak Kelompok B TK Kucup Sari Semarang*. *Jurnal Penelitian*.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta

*permainan tradisional kekean : strategi alternatif perkembangan social emosional
berbasis kearifan lokal pada anak usia 5-6 tahun
Endang Puspitasari, Siti Labiba Kusna*

PERMAINAN TRADISIONAL KEKEAN : STRATEGI ALTERNATIF PERKEMBANGAN SOCIAL EMOSIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unugiri.ac.id Internet Source	4%
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%
3	ejournal.iai-tribakti.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	eprints.unisnu.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Erasmus University of Rotterdam Student Paper	1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%

9	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	1 %
10	download.atlantis-press.com Internet Source	1 %
11	Submitted to Trisakti University Student Paper	1 %
12	zombiedoc.com Internet Source	1 %
13	core.ac.uk Internet Source	1 %
14	www.scribd.com Internet Source	1 %
15	Mohammad Fatoni, Ahmad Tauchid. "An Analysis of Guided Peer Review to Improve Writing Skill on Personal Recount Texts for High School Students in Bojonegoro", Jurnal Pendidikan Edutama, 2020 Publication	1 %
16	repository.paramadina.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On