

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (GOWOKAN) TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ASISI MEDAN T.A 2014/2015

Jasper Simanjuntak⁽¹⁾, Tialin Barutu⁽²⁾

⁽¹⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD

⁽²⁾ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru PAUD

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gowokan terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di TK Asisi TA 2014/2015. Hasil pengamatan menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara teori dan kenyataan pada tahapan perkembangan sosial anak, dimana kemampuan sosial anak masih belum berkembang secara maksimal.

Jenis penelitian ini termasuk penelitian eksperimen, yaitu *only-post test control grup design*. Populasi dari penelitian ini berjumlah 100 orang anak yang terdiri dari kelas A, kelas B1, B2, B3, dan B4. Sampel diambil secara random sebanyak 40 anak, yaitu 20 anak di B3 sebagai kelas eksperimen dan 20 anak di B4 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar tes informal yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan atau perilaku yang akan diamati (observasi).

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pada kelas eksperimen sebesar 61,4 dengan nilai tertinggi 64 dan nilai terendah 52. Keterampilan sosial anak pada kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol yang mempunyai nilai rata-rata 42,3 dengan nilai tertinggi 50 dan nilai terendah 32. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional (gowokan) berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial anak, dilihat dari uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($31,11 > 2,021$) dengan taraf $\alpha = 0.05$. Dengan demikian, hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional (gowokan) berpengaruh positif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di TK Asisi pada tahun ajaran 2014/2015.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Perilaku Sosial

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang berorientasi pada aspek perkembangan anak, yang mencakup perkembangan fisik, motorik kasar, motorik halus, bahasa dan kognitif, emosi, sosial, moral, dan agama. Oleh karena itu pembelajaran yang diterapkan adalah usaha dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan anak secara maksimal, yang disesuaikan dengan minat, kepekaan, dan usia anak.

Salah satu aspek yang dikembangkan di PAUD adalah aspek perilaku sosial anak. Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain (Susanto 2011: 137).

Anak usia 5-6 tahun merupakan masa dimana keinginan untuk berhubungan

dengan orang lain semakin meningkat. Seperti yang tercatat di dalam PERMEN 58, capaian perkembangan perilaku social-emosional anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut: bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dan sebagainya), mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan, menunjukkan rasa empati, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karyanya sendiri, dan menghargai keunggulan orang lain.

Pengembangan perilaku sosial terjadi saat sesama anak belajar bersama, bermain bersama, makan bersama, dan juga saat berkomunikasi dengan guru, saat di kelas maupun di luar kelas. Anak akan belajar bagaimana menghormati orang yang lebih tua (guru, kepala sekolah, maupun pegawai). Hal tersebut akan semakin maksimal jika dipantau dan diarahkan oleh guru.

Metode bermain menjadi salah satu metode dalam mengembangkan perilaku sosial anak. Salah satu permainan tradisional yang disebut *gowokan* merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun yang dapat memberi rasa

puas dan senang bagi pelaku (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998:1). Permainan tradisional *gowokan* banyak menyimpan nilai-nilai moral seperti kerjasama, tolong-menolong, berbagi, simpati, empati, dan saling membutuhkan satu dengan yang lain. Keterampilan perilaku sosial ini adalah ciri khas masyarakat Indonesia yang apabila diterapkan kepada anak-anak pada usia dini akan mempersiapkan anak untuk menjadi manusia yang mampu bersosialisasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dimuat di dalam Jurnal Handayani, dkk tentang “Penerapan Permainan Tradisional *Meong-meongan* (*Gowokan*) untuk perkembangan sikap sosial anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Astiti Dharma Penatih DENPASAR” pada tahun 2013, terdapat peningkatan sikap sosial anak (aspek percaya diri, disiplin, dan sikap kooperatif anak) setelah dilakukannya permainan *meong-meongan* (*gowokan*) kepada anak-anak. Saat permainan tradisional *meong-meongan* (*gowokan*) dimainkan, hal-hal yang tampak adalah anak akan bermain bersama-sama dan mempunyai tujuan yang sama, anak akan belajar untuk mendiskusikan permainan, dan mencari solusi bersama saat ada masalah dan membuat peraturan bersama. Dalam

kesempatan ini anak akan mengalami sendiri proses belajar secara alami sehingga sikap tolong menolong dan kerjasama dapat terbangun di antara anak.

Pada kenyataannya permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak secara khusus di PAUD. Pengembangan perilaku sosial anak kurang mendapat perhatian secara serius. Masalah ini terjadi dikarenakan aktivitas belajar hanya berfokus kepada guru saja. Aktivitas sosial hanya terjadi oleh karena anak-anak harus bermain di taman sekolah dan itupun tidak ada perhatian yang serius oleh guru. Seharusnya perkembangan perilaku sosial anak bisa diukur dan dievaluasi sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Beberapa aktivitas yang penulis sering amati dilakukan adalah anak-anak disuruh mengerjakan tugas (mewarnai dan menulis huruf/angka), mendengar ceramah guru, dan bermain bebas di taman. Sebenarnya tidak ada yang salah dengan aktivitas diatas, namun yang penulis maksudkan adalah pencapaian perkembangan perilaku sosial seharusnya mendapat perlakuan yang sama dengan aspek perkembangan lainnya. Hal negatif yang bisa terjadi adalah apabila ada anak yang tidak memiliki motivasi untuk bermain dan memilih untuk duduk-duduk saja, maka kemungkinan perilaku sosial anak tersebut tidak akan berkembang sesuai harapan.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi lambatnya perkembangan perilaku sosial anak adalah pemahaman umum baik guru maupun orang tua yang menganggap bahwa anak yang pintar adalah anak yang hanya bisa Ca-Lis-Tung, minimnya fasilitas lingkungan sekolah, dan minimnya metode pembelajaran yang dilakukan guru secara spesifik mengenai metode permainan tradisional yang mampu mengembangkan aspek sosial.

Alangkah baiknya jika semua aspek perkembangan secara bersamaan dioptimalkan sesuai dengan kebutuhan anak. Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian **Pengaruh Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Asisi Medan TA 2014/2015.**

LANDASAN TEORI

Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah perilaku yang memerlukan sosialisasi berkenaan dengan hubungan dengan orang lain dan dilakukan dengan sikap tulus agar dapat memainkan peranan sosial dengan baik di lingkungannya. Kemampuan anak untuk berperilaku sosial akan terus berkembang sejauh anak terus berlatih bersosialisasi sehingga pola-pola perilaku sosial akan terbentuk di dalam diri anak.

Karakteristik Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Patmonodewo (2008: 33-35) menjelaskan tentang ciri perilaku sosial anak prasekolah atau anak TK adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Mereka umumnya cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, kemudian berkembang ke jenis kelamin yang berbeda
- b) Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisir secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti
- c) Anak yang lebih muda sering kali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar
- d) Pola bermain anak prasekolah sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan 'gender'
- e) Perselisihan sering terjadi tetapi dalam waktu singkat untuk kemudian berbaikan kembali. Anak lelaki lebih banyak melakukan tingkah laku agresif dan bermusuhan
- f) Telah menyadari peran jenis kelamin dan *sex typing*. Setelah anak masuk TK, umumnya telah berkembang kesadaran terhadap perbedaan jenis kelamin dan peran sebagai anak lelaki atau anak

perempuan. Kesadaran ini tampak pada pilihan alat permainan dan aktivitas bermain. Anak lelaki umumnya lebih menyukai bermain di luar, bermain kasar, dan bertingkah laku agresif. Sedangkan anak perempuan lebih suka permainan yang bersifat kesenian, bermain boneka, dan menari.

Permainan Tradisional Gowokan

Permainan Tradisional Gowokan sebenarnya memiliki nama yang berbeda-beda di berbagai tempat di Indonesia, tergantung masyarakat memberi nama kepada permainan tersebut. Berdasarkan sejarahnya, permainan ini berasal, dari daerah Jawa. Di Sumatera Utara nama permainan ini adalah permainan kucing-kucingan, karena menggambarkan tentang usaha kucing menangkap tikus. Sedangkan di daerah Bali permainan ini disebut dengan meong-meongan. Permainan ini sangat diminati oleh anak-anak pada jaman dulu karena memberikan rasa senang dan puas bagi pemain.

Kata gowokan berasal dari kata kuwukan. yang berarti kucing tua. Kata kuwukan kemudian berubah menjadi kata kowokan, dan akhirnya berubah menjadi gowokan. Di daerah lain permainan ini dikenal dengan nama kuwukan atau wulungan. Disebut kuwukan karena menggambarkan seekor kuwuk (kucing tua) yang akan memakan seekor ayam di

dalam sangkar, dan disebut wulungan karena menggambarkan seekor wulung (elang) yang hendak menyambar seekor ayam jago dalam sebuah sangkar.

Manfaat Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak

Jika dilihat pengaruhnya terhadap perilaku sosial AUD, Misbach (2006:7) menambahkan bahwa permainan tradisional mampu menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kemampuan menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.

Bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya.

Cara Bermain Permainan Tradisional Gowokan

Mulyani (2013:60) menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional gowokan adalah sebagai berikut:

- a) Semua pemain berkumpul dan melakukan 'hompimpah' hingga tersisa dua anak saja yang kalah
- b) Sekelompok anak yang menang hompimpah tadi berdiri membentuk lingkaran besar dengan tangan saling berpegangan erat
- c) Dua anak yang kalah hompimpah melakukan 'sut'. Yang menang menjadi kucing atau elang, sedangkan yang kalah menjadi tikus atau ayam
- d) Anak yang berperan menjadi tikus atau ayam berada di tengah lingkaran, sedangkan yang berperan sebagai elang/kucing berada di luar lingkaran. Lingkaran anak berfungsi sebagai kurungan (sangkar) yang melindungi tikus/ayam dari kejaran kucing/elang
- e) Dimulailah kejar-kejaran antara kucing dan tikus. Lingkaran berjalan berputar melindungi tikus/ayam yang dikejar kucing. Ketika kucing berusaha menerobos tangan-tangan pada lingkaran, pemain lingkaran serentak berjongkok untuk menghalangi kucing
- f) Tikus/ayam leluasa bebas berlari tanpa dihalangi lingkaran. Ia boleh menerobos dan lari di luar lingkaran untuk menyelamatkan diri dari kejaran kucing
- g) Jika pada akhirnya tikus/ayam tertangkap kucing/elang, maka giliran si tikus/ayam berperan menjadi kucing/elang

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *true eksperimental design*, dengan bentuk *posttest-only control design*, yaitu terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara random.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Asisi yang terdiri dari kelas B3 dan B4 dengan jumlah total 40 anak.

Seluruh anak dijadikan sampel dalam penelitian ini. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu secara acak. Kelas B3 dan B4 diberi kode dalam bentuk gulungan kertas, kemudian di kocok. Setelah itu pengambilan pertama (I) dinyatakan sebagai kelas eksperimen dan pengambilan kedua (II) sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nontest*, yaitu observasi terstruktur tentang perilaku sosial anak dengan menggunakan pedoman observasi. Pedoman observasi berisi sebuah daftar perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, pengamat hanya akan memberikan tanda centang pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang

dibuat. Dari hasil observasi yang dilakukan maka diperoleh data tentang perilaku sosial anak pada saat menerapkan permainan tradisional gowokan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji dua pihak dengan menggunakan rumus uji t (*t-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji T dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai observasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji beda nilai observasi akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu diperoleh t_{hitung} sebesar 31,11, sedangkan $t_{tabel} = 2,021$ dengan kriteria pengujian: tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, $N=20$ dan taraf nyata $\alpha=0,05$.

Berdasarkan hasil pengolahan data deskriptif untuk melihat pengaruh permainan tradisional gowokan terhadap perilaku sosial anak usia 5- 6 tahun, diperoleh skor perilaku sosial pada kelas eksperimen sebesar 64 dan skor pada kelas kontrol sebesar 52, dengan selisih 12. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seting permainan tradisional gowokan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bekerja sama dalam melakukan permainan, secara alami anak akan memberikan

dorongan kepada anak lain untuk melakukan permainan dengan sportif, dan munculnya rasa saling bertanggung jawab. Suasana bermain membuat anak menjadi pembelajar yang mandiri sehingga perilaku sosial akan muncul dengan sendirinya sesuai dengan pengalaman anak dalam bermain. Dengan demikian, peneliti menemukan adanya pengaruh permainan tradisional gowokan (kucing-kucingan) terhadap perilaku sosial anak di TK Asisi Medan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diambil kesimpulan yaitu:

1. Penggunaan pembelajaran dengan permainan tradisional gowokan (kucing-kucingan) mampu mengembangkan perilaku sosial yang lebih baik daripada pembelajaran tanpa permainan tradisional gowokan. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $31,11 > 2,021$ pada taraf nyata α 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gowokan (kucing-kucingan) sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial anak
2. Permainan tradisional gowokan (kucing-kucingan) dapat mengembangkan perilaku sosial anak

3. Permainan tradisional gowokan (kucing-kucingan) mampu menciptakan kekompakan dan kerjasama, yaitu anak terlihat saling mendukung dalam melakukan permainan.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menawarkan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dan calon guru hendaknya dapat memanfaatkan permainan tradisional Gowokan (kucing-kucingan) untuk mengembangkan perilaku sosial anak
2. Bagi sekolah yaitu sebagai bahan masukan untuk meningkatkan perilaku sosial anak
3. Bagi anak didik hendaknya permainan gowokan dapat digunakan sebagai salah satu permainan yang mengembangkan perilaku sosial anak
4. Bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan serta pengetahuan dalam upaya mengembangkan perilaku sosial anak

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, Sukirman & dkk. 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Purwanggan: Kepel Press.
- Direktorat Permuseuman. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departement Pendidikan dan

- Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Permuseuman.
- Hurlock, Elizabeth B. 1993. *Perkembangan Anak Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kamtini, Husdi Wardi Tanjung. 2012. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Patmonodewo, Soemiarti. 1995. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarasito.
- Sugyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains*. Jakarta: Indeks.
- Yusuf, Syamsu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Meongan Untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar: Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia (diakses pada 06 Desember 2014).*
- Misbach. 2006. *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa: Jurusan Psikologi Universitas pendidikan Indonesia (diakses pada 20 November 2014)*

Online

- Handayani, Dewi dkk. 2013. *Penerapan Permainan Tradisional Meong-*

