

MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BALI

I Made Mahaardhika

Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

E-mail : khandramaha71@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to increase students social interaction through Balinese traditional games. The subjects in this study were nine grade IV students of elementary school 2 Jagapati who had low social interaction. To measure the level of student social interaction is the social interaction scale. To improve students' social interaction, researchers applied the traditional Balinese game Juru Pencar as a technique in providing group guidance, so that students can apply aspects of communication, social contact, cooperation and mutual respect and motivation in the play activities they participate in. Group guidance through traditional games is carried out in four activities. The results showed that there was an increase in the increase in students social interaction before and after the traditional scavenger game activities. The pretest results are 288 with an average of 32, while the posttest results are 554 with an average of 62, where the difference is 266, so it can be said that group guidance by applying the traditional Balinese game technique of scattering can increase student social interaction.

Keywords : Social Interaction, Game Technique, Traditional Game

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa melalui aktivitas permainan tradisional Bali. Subjek dalam penelitian ini adalah sembilan orang siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagapati yang memiliki interaksi sosial rendah. Untuk mengukur tingkat interaksi sosial siswa adalah dengan skala sikap interaksi sosial. Untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, peneliti menerapkan permainan tradisional Bali *Juru Pencar* sebagai teknik dalam memberikan bimbingan kelompok, sehingga siswa dapat menerapkan aspek-aspek komunikasi, kontak sosial, kerjasama dan sikap-sikap saling menghargai dan saling memotivasi dalam aktivitas bermain yang diikutinya. Bimbingan kelompok melalui permainan tradisional ini dilakukan dalam empat kali kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor interaksi sosial siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan permainan tradisional *juru pencar*. Hasil pretest sebesar 288 dengan rata-rata 32, sedangkan hasil posttest sebesar 554 dengan rata-rata 62, dimana selisih keduanya adalah 266, sehingga dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan menerapkan teknik permainan tradisional Bali *juru pencar* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.

Keywords : Interaksi Sosial, Teknik Permainan, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional menurut UU No 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, institusi pendidikan harus didukung oleh sistem pendidikan dan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Peran serta masyarakat juga menjadi bagian penting dalam memberikan masukan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah, sehingga berjalan sesuai dengan apa yang dicita-citakan bersama. Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh besar terhadap pola interaksi dan komunikasi masyarakat. Para siswa cenderung memilih untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dengan memanfaatkan *handphone* atau media *online*. Akibatnya, tidak sedikit siswa yang merasa nyaman dengan teman di dunia maya, namun tidak memiliki kedekatan emosional dan mendalam.

Di usia sekolah, anak-anak dituntut untuk aktif bergerak agar menunjang pertumbuhannya. Pada masa ini banyak mengalami perubahan fisik, emosional dan sosial. Perubahan-perubahan yang terjadi pada anak-anak sangat mempengaruhi cara pandangya terhadap diri dan orang lain. Bagi anak-anak yang berfokus pada kekurangan dirinya akan membuatnya kurang percaya diri, sehingga menutup diri dari teman sebayanya. pada saat beraktivitas dan bermain bersama, terkadang anak memunculkan rasa keakuannya. Namun di sisi lain, anak juga membutuhkan orang lain untuk belajar bersama, bertukar pengetahuan dan pengalaman mengenai poroses kehidupan. Vygotsky (dalam Tryphon & Voneche, 2006) menyatakan bahwa perkembangan keberfungsian mental anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Informasi tentang alat-alat, keterampilan-keterampilan dan hubungan-hubungan interpersonal kognitif dipancarkan melalui interaksi langsung dengan manusia. Melalui pengorganisasian pengalaman-pengalaman interaksi sosial yang berada di dalam suatu latar belakang

kebudayaan ini, perkembangan mental anak-anak menjadi matang.

Siswa yang lebih menonjolkan egonya, cenderung akan memilih-milih teman dan lingkungan pergaulannya. Minimnya komunikasi menyebabkan rendahnya kerjasama dan interaksi sosial antar sesama siswa di kelas. Hal ini membuat siswa hanya mengandalkan sumber belajar dari guru, karena kurangnya dorongan untuk melakukan kegiatan belajar bersama. Fenomena seperti ini terjadi di SD Negeri 2 Jagapati. Beberapa siswa di kelas IV cenderung menutup diri dan sangat jarang berinteraksi dengan teman di kelasnya. Mereka juga terlihat lebih pasif ketika proses belajar mengajar di kelas. Mereka tidak memiliki upaya untuk bertanya dan berdiskusi dengan teman-temannya mengenai materi yang belum dipahaminya. Dari hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling didapatkan informasi bahwa kurangnya interaksi sosial siswa adalah akibat pola asuh dan latar belakang keluarga, yang menyebabkan anak menjadi tidak percaya diri. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk membantu para siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah.

Dalam bimbingan dan konseling, layanan yang dapat digunakan dalam membantu siswa meningkatkan kompetensi sosialnya adalah dengan menerapkan bimbingan kelompok. Rusmana (2009) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi. Siswa yang memiliki hambatan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya di sekolah membutuhkan aktivitas lain di luar kelas sebagai media pembelajaran pengembangan pribadinya. Hal ini sesuai dengan tujuan bimbingan kelompok seperti yang diungkapkan Tohirin (2015), yaitu mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa) dan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yaitu

peningkatan kemampuan berkomunikasi, baik verbal maupun non verbal para siswa. Salah satu teknik dalam bimbingan kelompok adalah teknik permainan.

Melalui permainan berkelompok, siswa diharapkan dapat menerima berbagai manfaat seperti mengembangkan kemampuan berkomunikasi, pemecahan masalah, kreativitas, sosial emosional dan lain sebagainya. Pada hakikatnya permainan berkelompok adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan bersama-sama dengan berbagai dinamika yang ada di dalamnya. Permainan tradisional merupakan warisan luhur yang diturunkan secara turun temurun dari generasi ke generasi di suatu daerah atau budaya tertentu. Di Bali terdapat berbagai macam permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai luhur dan bermanfaat dalam mengembangkan pendidikan karakter.

Interaksi Sosial

Walgito (2007) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu mempengaruhi individu lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan timbal balik. Di dalam interaksi sosial terdapat adanya hubungan timbal

balik dan saling mempengaruhi antara pihak-pihak yang berinteraksi. Bonner (dalam Gerungan 2004) menyatakan bahwa Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya.

Sarwono (2010) menyatakan ada beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial, yaitu komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok dan kontak sosial. Komunikasi merupakan proses pengiriman berita atau informasi dari seseorang kepada orang lainnya. Sikap (*attitude*) yaitu istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan biasa-biasa saja (netral) dari seseorang terhadap orang lainnya, terhadap kelompok, benda, kejadian atau situasi tertentu. Tingkah laku kelompok adalah gabungan dari tingkah laku-tingkah laku individu-individu secara bersama-sama. Kontak sosial yaitu, hubungan antar perorangan, hubungan antar orang dengan kelompok, hubungan antar kelompok. Pada saat aspek-aspek tersebut jarang dilakukan siswa di sekolah, tentu akan berdampak pada rendahnya

interaksi sosial siswa tersebut, yang sangat mungkin berpengaruh terhadap perkembangan sosial, pribadi maupun akademiknya. Gunarsa (2006) menyatakan individu yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial, cenderung sulit bergaul, memiliki sedikit teman dan merasa rendah diri. Hal ini bisa berdampak psikologis pada seseorang, sehingga merasa tertekan, merasa dikucilkan dari lingkungan pergaulan, serta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sosialnya.

Terdapat beberapa faktor yang mendasari terjadinya interaksi sosial, yaitu imitasi, sugesti, identifikasi dan sugesti (Gerungan, 2004). Intimidasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain, baik dari segi sikap, penampilan ataupun gaya hidup. Imitasi yang dilakukan seseorang dapat berupa hal-hal yang positif maupun hal-hal negatif. Sugesti merupakan anjuran tertentu yang menimbulkan suatu reaksi langsung dan tanpa pikir panjang pada diri individu yang menerima sugesti itu. Identifikasi merupakan usaha seseorang untuk menerapkan norma-norma, sikap-sikap, cita-cita atau pedoman-pedoman tingkah laku dalam bermacam-macam situasi dari

orang lain ke dalam kehidupannya. Faktor simpati ialah perasaan tertarik terhadap orang lain, atas dasar perasaan atau emosi. Disamping kecenderungan tertarik terhadap orang lain, individu juga mempunyai kecenderungan untuk menolak orang lain, yang sering disebut antipati.

Teknik Permainan

Menurut Tohirin (2015) bahwa permainan kelompok merupakan permainan yang dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok, baik sebagai selingan maupun sebagai wahana yang memuat materi pembinaan atau materi layanan tertentu. Melalui permainan diharapkan siswa dapat mengikuti proses kegiatan yang memuat unsur-unsur kerjasama dan komunikasi, sehingga mampu meningkatkan interaksi sosialnya. Seperti apa yang diungkapkan Rusmana (2009) mengenai manfaat bimbingan kelompok dengan teknik permainan antara lain : (1) bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan control emosional; (2) sebagai alat untuk belajar dan mengungguli yang lain dengan cara-cara yang dapat diterima

secara sosial; (3) menekankan pada konsep katarsis yang melibatkan pelepasan energy emosional dan psikis yang bertahan (4) sebagai pengganti bagi verbalisasi ekspresi fantasi atau asosiasi bebas; (4) memfokuskan pada kesamaan antara perilaku bermain dengan aktivitas kehidupan nyata.

Permainan Tradisional

Perkembangan teknologi menyebabkan aktivitas siswa mengalami perubahan, termasuk dalam aktivitas bermain. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik secara berkelompok sudah mulai jarang dilakukan karena anak-anak atau remaja lebih asik bermain dengan gawainya. Permainan tradisional yang sering disebut permainan rakyat, bisa menjadi salah satu solusi untuk mengimbangi permainan-permainan modern yang bersifat individualistis dan minim aktivitas fisik. Banyaknya nilai-nilai karakter yang dapat dibangun melalui permainan tradisional, menuntut institusi pendidikan untuk mensosialisasikan dan mengajak para siswanya untuk kembali memainkan permainan tradisional.

Oka (dalam Taro, 2002) mengatakan bahwa permainan tradisional Bali adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan yang terdiri dari unsur-unsur gerak, seni, nilai lokal dan budaya yang tersebar dalam masyarakat, hal ini sejalan dengan tujuan permainan tradisional Bali pada pendidikan, yakni memancing pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial budaya yang selaras dalam upaya membentuk serta mengembangkan kemampuan dan kepribadian yang berwawasan lingkungan. Taro (2002) menyebutkan terdapat lebih dari 150 jenis permainan tradisional Bali. Selanjutnya Taro menyatakan bahwa permainan tradisional Bali mencerminkan nilai-nilai budaya Bali yang membedakannya dari permainan tradisional lainnya yang ada di nusantara, sehingga memperkaya khasanah budaya nasional. Menurut Taro, permainan tradisional Bali memiliki ciri-ciri (1) mudah dimainkan; (2) memiliki seperangkat aturan; (3) kadang-kadang diiringi lagu; (4) sarana dan prasarana tidak terlalu mengikat; (5) kaya variasi, dan; (6) fleksibel.

Salah satu permainan tradisional Bali yang cukup populer dimainkan anak-anak di Bali adalah permainan *juru pencar*. Istilah *juru pencar* merupakan istilah bahasa Bali yang artinya penebar jala atau penangkap ikan (nelayan). Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan jumlah minimal 10 orang yang dibagi dalam dua kelompok. Kelompok pertama berperan sebagai pencar (jala) dan kelompok yang kedua berperan sebagai *be* (ikan). Besarnya anggota kelompok tergantung kesepakatan para pemain dan luas lapangan yang digunakan.

Kelompok pencar bermain dengan saling berpegangan tangan satu sama lainnya. Awalnya mereka akan membentuk formasi berupa satu garis lurus, namun ketika tiba saatnya mengejar anggota kelompok yang menjadi ikan, bentuk pencar dapat berubah-ubah sesuai kebutuhan untuk menangkap *be* (ikan). Kelompok *pencar* harus menjaga kekompakan dan kerjasama agar tidak terputus atau pegangan tidak terlepas. Sedangkan yang menjadi kelompok *be* (ikan) tidak perlu berpegangan tangan, mereka hanya berlari agar tidak tertangkap kelompok *pencar*.

Menurut Jayendra (2018), permainan tradisional *juru pencar* memiliki berbagai manfaat, yaitu : (1) membentuk solidaritas sosial dan berwawasan integratif; (2) permainan yang dilakukan dengan riang gembira dengan bergandengan tangan dan kejar-kejaran, menimbulkan pemahaman dalam diri setiap anak, bahwa untuk mencapai kebahagiaan tidak terlepas dari peran orang lain, serta perlu adanya keharmonisan bersama; (3) mengembangkan kematangan diri dan mencegah sikap-sikap mementingkan diri sendiri; (4) mengembangkan kecakapan antar-personal dan intra-personal pada masing-masing peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental design* karena peneliti tidak memakai variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono. 2009). Dalam penelitian ini menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design*, yaitu melakukan pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Secara

umum penelitian dibagi dalam tiga tahapan, yaitu :

1. Tahap Pra Penelitian

Dalam tahap ini hal-hal yang dilakukan adalah melakukan pengumpulan data awal dengan melakukan observasi dan wawancara mengenai fenomena interaksi sosial yang ada di SD Negeri 2 Jagapati. Setelah mendapatkan data bahwa terdapat beberapa siswa yang interaksi sosialnya kurang, peneliti menyusun izin penelitian dan menyusun instrumen penelitian. Pada tahap ini juga dilakukan uji validitas dan reabilitas skala interaksi sosial sebagai instrument untuk mengukur tingkat interaksi sosial siswa.

2. Tahap Penelitian Lapangan

Pada tahapan ini dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk melihat skor interaksi sosial siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan permainan tradisional *Juru Pencar*. Para siswa yang menjadi subjek penelitian mengikuti kegiatan permainan tradisional sebanyak empat kali pertemuan dalam satu bulan. Kegiatan bermain dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV, agar terjalin komunikasi, sikap, perilaku kelompok dan kontak sosial yang lebih intens antar siswa, khususnya kesembilan

orang siswa yang menjadi subjek penelitian.

3. Tahap Analisa Data dan Pelaporan

Data yang dianalisis adalah hasil pengumpulan tingkat interaksi sosial siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Kemudian skor interaksi sosial Sembilan orang siswa dihitung perbedaannya dengan menggunakan *sign test wilcoxon*. Setelah didapatkan hasilnya, kemudian peneliti melakukan kajian untuk menentukan apakah bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial siswa. Laporan penelitian disusun sedemikian rupa dengan memperhatikan data-data dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas dan beberapa orang guru, untuk mendukung data yang di dapat dari hasil *pretest* dan *posttest*.

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data dengan menggunakan *sign test wilcoxon*, dapat dibandingkan bahwa hasil *pretest* sebesar 288 dengan rata-rata 32, sedangkan hasil *posttest* sebesar 554 dengan rata-rata 62, dimana selisih keduanya adalah 266, sehingga dapat diketahui rata-ratanya adalah 30. Penelitian ini menggunakan uji

satu pihak dengan $N = 9$, maka untuk satu pihak dengan taraf signifikansi (α) = 5% diperoleh $T_t = 6$ dan $T_o = 45$, jadi $T_o > T_t$ yaitu $45 > 6$, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jagapati.

Dalam setiap sesi pertemuan, sebelum kegiatan permainan dilakukan, peneliti selalu memberikan bimbingan atau arahan agar kesembilan orang siswa tersebut harus bermain dengan santai dan riang gembira, serta terlibat aktif bekerjasama dan berkomunikasi dengan semua orang yang terlibat dalam kegiatan. Setelah sesi permainan selesai, peneliti melakukan evaluasi dan diskusi dengan kesembilan orang siswa yang menjadi subjek penelitian mengenai pengalaman dan perasaan mereka setelah mengikuti sesi permainan. Apabila dari hasil observasi terdapat siswa yang minim komunikasi dan terlihat pasif, peneliti akan mengingatkannya mengenai tujuan kegiatan bermain yang dilakukan, serta memberikan motivasi agar pada sesi permainan berikutnya dapat lebih bersemangat dan menerapkan pola-pola

interaksi, komunikasi, dan kerjasama dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Bali *Juru Pencar* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagapati. Permainan tradisional juru pencar yang dimainkan secara berkelompok mampu mengharuskan pemainnya untuk bekerjasama, berkomunikasi dan memahami satu sama lainnya. Dengan mengikuti permainan ini, para peserta didik dapat mengembangkan sikap-sikap untuk saling menghargai, meningkatkan kesabaran dan menekan perasaan individualitis untuk mendapatkan kebahagiaan dan keharmonisan bersama. Tahapan-tahapan bimbingan kelompok yang dilakukan sebelum dan sesudah permainan dilakukan, juga berperan dalam mendorong siswa untuk aktif dalam setiap kegiatan permainan yang dilaksanakan. Meningkatkannya interaksi sosial siswa dapat dilihat dari hasil observasi peneliti dalam aktivitas siswa di sekolah. Berdasarkan hasil observasi wali

kelas, beberapa orang siswa juga terlihat lebih aktif berkomunikasi dan bermain bersama dengan teman sebayanya.

SARAN

Saran untuk peneliti selanjutnya agar mengembangkan jenis-jenis permainan tradisional lainnya sebagai

teknik dalam kegiatan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Para guru diharapkan turut menerapkan permainan tradisional dalam proses belajar mengajar sebagai sarana untuk membangun keriangannya dan menurunkan kejenuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- UU No 23 tahun 2003 tentang Pendidikan
Gerungan, W.,A. (2003). *Psikologi Sosial*. Edisi 3. Bandung : Refika Aditama.
- Gunarsa, S. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Dewasa*. Jakarta : Gunung Mulia.
- Jayendra P. J. (2018) ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar Volume. 3, Nomor 1 April 2018 ISSN: 2527-5445
<http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>.
- Rusmana, N. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Risqi Press : Bandung
- Sarwono, S.,W. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Taro, M. (2010). *Bunga Rampai Permainan Tradisional*. Bandung : Kencana.
- Tryphon, A. & Voneche, J., J. (2006). *Piaget-Vygotsky; The Social Genesis of Thought*, Psychology Press An

- Imprint of Erlbaum (UK) Taylor and Francis.
- Tohirin. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta : Andi Offset.