

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN TERHADAP
PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS 3
DI SEKOLAH DASAR NEGERI KUNCIRAN 9
TANGERANG TAHUN 2017**

Ela Susilawati¹, Ngemas Syifha Lulu Meiesyah¹, Resna A Soerawidjaja¹
Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banten

(Email: syifhalulu@gmail.com, Hp: 089657532112)

ABSTRAK

Latar Belakang. Dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak usia sekolah dapat dilakukan dengan cara bermain. Salah satu permainan tradisional yang mampu membentuk karakter positif pada anak-anak dan membentuk suatu interaksi sosial anak yang baik yaitu permainan bentengan. Permainan secara berkelompok ini dibutuhkan kerjasama yang baik sehingga dapat terciptanya suatu interaksi atau komunikasi yang baik pada siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017. **Metode Penelitian,** rancangan penelitian menggunakan *Mixed Methods*. desain penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian *pre eksperimental* dengan pendekatan *one group pre-post test design*, sedangkan metode penelitian kualitatif dengan studi kasus. Dengan jumlah sampel kuantitatif sebanyak 32 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok sedangkan sampel penelitian kualitatif sebanyak 6 orang. Analisa menggunakan uji *Marginal Homogeneity*. **Hasil Penelitian,** diketahui interaksi sosial pada siswa sebelum dilakukan permainan tradisional bentengan 40,6% interaksi sosial siswa cukup dan 59,4% interaksi sosial siswa kurang. Setelah dilakukan permainan tradisional bentengan menjadi 12,5% interaksi sosial siswa baik, 65,6% interaksi sosial siswa cukup dan 21,9% interaksi sosial siswa kurang. Menunjukkan hasil sig (0,000) untuk permainan tradisional bentengan yang berarti p value <0,05. **Kesimpulan,** hasil pada penelitian ini menunjukkan ada pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3.

Kata Kunci: anak, interaksi sosial, permainan, permainan tradisional bentengan.

Pendahuluan

Anak memiliki suatu ciri yang khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak konsepsi sampai berakhirnya masa remaja. Hal ini yang membedakan anak dengan dewasa. Anak bukan dewasa kecil. Anak menunjukkan ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya (Depkes RI, 2006).

Menurut Infodatin (Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI) populasi anak di Indonesia pada tahun 2013 mencakup 37,66% dari seluruh kelompok usia atau ada 89,5 juta penduduk termasuk dalam kelompok usia anak. Berdasarkan kelompok usia, jumlah anak kelompok usia 5-9 tahun sebanyak 23,3 juta jiwa (9,79%), dan kelompok usia 10-14 tahun sebanyak 27,7 juta jiwa (9,55%).

Anak merupakan individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi proses perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah adalah anak usia 6-12 tahun, periode yang kadang-kadang disebut masa anak-anak pertengahan atau masa laten, mempunyai tantangan baru. Kekuatan kognitif untuk memikirkan banyak faktor secara simultan memberikan kemampuan pada anak usia sekolah untuk mengevaluasi diri sendiri dan merasakan evaluasi teman-temannya. Tidak seperti bayi dan anak usia prasekolah, anak-anak usia sekolah dinilai menurut kemampuannya untuk menghasilkan hasil yang bernilai sosial, seperti nilai-nilai atau pekerjaan yang baik.

Memasuki usia sekolah, anak-anak diatas tujuh tahun mulai mengembangkan interaksi sosial di lingkungan tempatnya menimba ilmu. Dari cara bergaulnya, sifat-sifat dominan yang dimiliki seorang anak, ada yang berperilaku aktif dengan banyak gerak serta ide-ide yang membuat interaksi sosial anak tercipta dengan baik, ada yang masih malu-malu, kurang aktif dan selalu mengandalkan temannya. Proses interaksi sosial itupun tidak dapat berjalan dengan lancar. Dari semua itu, sepatutnyalah orang tua waspada mengenai pergaulan anak-anak dan kebiasaan yang kemudian tercipta dalam proses interaksi sosialnya disekolah (Dhohiri, 2006).

Keseimbangan dan kualitas interaksi sosial anak terutama pada anak usia sekolah dapat

terjalin dengan adanya dukungan dari orang tua serta ditanamkannya sifat saling melengkapi, sehingga anak-anak dapat mengerti pentingnya sifat menghargai orang lain, termasuk bagaimana mereka menghargai teman-teman bermainnya di sekolah (Dhohiri, 2006).

Anak yang kurang menghargai dan kurang berinteraksi sosial dengan anggota keluarga maupun teman sebaya, biasanya dipengaruhi oleh adanya kemajuan teknologi yang biasa disebut *gadget*. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *playstation* (PS) dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan canggih, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan tradisional. Kesan yang melekat pada permainan modern ini terkadang membuat anak-anak saat ini lebih memilih untuk bermain permainan digital (Nur, 2013).

Dalam survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* (2014) pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Terdapat 99% responden anak-anak usia 3-8 tahun adalah pemilik *gadget* tersebut, yaitu sebanyak 67% anak menggunakan *gadget* milik orang tua mereka, 18% lainnya anak menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya anak menggunakan *gadget* milik sendiri. Hasil survey ini membuktikan bahwa bukan hanya pada orang dewasa, namun anak-anak juga sering bermain *gadget*. Anak yang sering bermain *gadget* akan menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan sosialnya. Dengan demikian, anak menjadi kurang berinteraksi sosial pada lingkungan sekitar, baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah (Fajrin, 2015).

Dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak usia sekolah dapat dilakukan dengan cara bermain. Karena seperti yang diketahui, dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih

sehat sekaligus cerdas, anak-anak mempelajari banyak hal penting. Dengan bermain bersama teman, anak-anak akan lebih terasah rasa empatinya, mereka juga bisa mengatasi penolakan dan dominasi, serta bisa mengelola emosi. Selain itu, bermain adalah usaha mengubah tingkah laku bermasalah. Bermain merupakan media yang baik untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya, karena dengan bermain anak-anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan (Andriana, 2013).

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum adanya teknologi yang masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang mampu membentuk karakter positif pada anak-anak dan membentuk suatu interaksi sosial anak yang baik yaitu permainan bentengan.

Permainan bentengan merupakan permainan tradisional dimana permainan ini dimainkan secara berkelompok untuk mempertahankan benteng masing-masing agar bisa memenangkan permainan. Permainan bentengan ini tidak memerlukan peralatan yang khusus dan banyak, hanya memanfaatkan lingkungan sekitar yang cukup luas. Jumlah anggota kedua kelompok harus sama, banyak atau sedikitnya anggota tergantung jumlah anak dan kesepakatan dalam menentukan jumlah pemain. Biasanya anggota kelompok permainan bentengan berjumlah 6-10 orang untuk satu benteng. Benteng bisa ditentukan dengan sebuah tiang, pohon atau tembok. Untuk memainkan permainan ini tidak diperlukan waktu yang khusus, artinya dalam satu set permainan ini ditentukan ketika salah satu regu dapat menyentuh benteng lawan.

Permainan ini dimulai dengan majunya salah satu pemain dari salah satu benteng untuk menantang para pemain dari benteng lawannya. Pemain dari benteng lawannya akan maju untuk mengejar. Jika pemain dari benteng penantang ini dapat terkejar dan dapat disentuh oleh pemain

lawan, maka pemain penantang dinyatakan mati. Biasanya pemain penantang akan berlari menghindari atau kembali ke bentengnya sendiri untuk pertahanan. Agar pemain yang keluar dari benteng pertama selamat dari lawan, dapat dibantu dengan pemain kedua yang keluar dari benteng dan melawan pemain yang ingin mengalahkan teman kita sebelumnya. Artinya teman-teman dari benteng penantang ini akan mengejar pemain dari benteng lawan yang memburu tadi. Demikian seterusnya sehingga saling kejar mengejar antara pemain kedua benteng. Permainan secara berkelompok ini dibutuhkan kerja sama yang baik sehingga dapat terciptanya suatu interaksi atau komunikasi yang baik antara anak-anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan selama 2 minggu terhitung tanggal 19 Juli 2017 sampai dengan 02 Agustus 2017. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (*mixed method*). Metode penelitian kombinasi adalah metode penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri. Dengan sampel responden yang telah ditetapkan sebanyak 29 responden, dan peneliti menambahkan responden untuk mengantisipasi adanya *drop out* selama proses penelitian maka estimasi ditambahkan 10%, menjadi 32 responden, selama proses penelitian berjalan tidak ada responden keluar maka dari itu hasil penelitian responden tetap ditulis sebanyak 32 responden yang terbagi menjadi 2 kelompok pada saat intervensi setiap minggunya dilakukan 2 kali pertemuan pada masing-masing kelompok. Setiap pertemuan dilakukan selama 60 menit.

Sebelum penelitian dilakukan kepada 32 responden peneliti memberikan penjelasan kepada siswa/i yang terpilih menjadi responden mengenai maksud tujuan dan cara melakukan permainan tradisional bentengan. Selanjutnya jika siswa/i bersedia menjadi responden penelitian ini, maka responden atau guru selaku wali kelas dipersilahkan untuk menandatangani lembar persetujuan (*informed consent*) menjadi responden. Kemudian peneliti langsung melakukan *pretest* kepada 32 responden, yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2017. Setelah

data *pretest* pada 32 responden terkumpul, peneliti melakukan pemilihan untuk pembagian pada kedua kelompok sehingga kriteria pada kedua kelompok tersebut sama atau sebanding, dimana kriteria untuk pengukuran interaksi sosial siswa pada penelitian ini didapatkan hasil skor pada skala *likert* dengan 15-21 (interaksi sosial baik), 8-14 (interaksi sosial cukup) dan 0-7 (interaksi sosial kurang). Setelah itu peneliti melakukan intervensi permainan tradisional bentengan dimana pada masing-masing kelompok dilakukan 2 kali.

Beberapa kendala dalam proses penelitian ini adalah waktu yang ditentukan untuk memulai melakukan intervensi berubah-ubah hal ini dikarenakan responden harus melakukan kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu, maka dari itu jadwal dalam menentukan intervensi akan selalu berubah-ubah, namun intervensi permainan tradisional bentengan tetap dilakukan sesuai waktu yang telah ditetapkan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap 32 responden di Sekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang bulan juli sampai dengan bulan agustus tahun 2017, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5.1

Persentase interaksi sosial sebelum dilakukan permainan tradisional bentengan pada siswa kelas 3 di SDN Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017.

Tingkat Interaksi Sosial	Sebelum	
	Jumlah	Persentase
Interaksi Sosial Baik	0	0
Interaksi Sosial Cukup	13	40,6
Interaksi Sosial Kurang	19	59,4
Total	32	100

Berdasarkan tabel 5.1 dapat dilihat bahwa interaksi sosial pada siswa kelas 3 SDN Kunciran 9 Tangerang sebelum (*pretest*) diberikan permainan tradisional bentengan dengan kategori

interaksi sosial baik yaitu siswa yang memiliki skor skala *likert* 15-21 tidak ada, dengan kategori interaksi sosial cukup yaitu siswa yang memiliki skor skala *likert* 8-14 sebanyak 13 responden (40,6%) dan kategori interaksi sosial kurang yaitu siswa yang memiliki skor skala *likert* 0-7 sebanyak 19 responden (59,4%). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial pada siswa kelas 3 SDN Kunciran 9 Tangerang sebelum (*pretest*) diberikan permainan tradisional bentengan dengan jumlah sampel 32 responden paling banyak dengan kategori interaksi sosial kurang.

Interaksi sosial pada anak-anak yang memasuki usia sekolah sudah mulai pada tahap yang patut mendapat pengawasan. Beragam karakter mulai terlihat, ada yang cepat sekali marah dan mau menang sendiri, ada si pendiam yang bersifat penurut, ada pula yang sudah tampak berbakat menjadi pemimpin. Bahkan, tampak juga yang sudah memiliki ego lebih tinggi dari temannya, mulai menjadi *trouble maker* dengan kenakalannya dan menakut-nakuti temannya yang dirasa lemah (Dhohiri, 2006).

Sesuai dengan pendapat (Widhianto & Sugiyo, 2015) apabila interaksi sosial dengan teman sebaya itu sifatnya positif, hal itu akan sangat berguna bagi perkembangan anak tersebut. Akan tetapi apabila interaksi sosial dengan teman sebaya itu cenderung negatif atau menyimpang, hal itu dikhawatirkan akan membentuk perilaku sosial yang menyimpang pada diri siswa sehingga ini akan mengganggu proses pendidikan di sekolah. Penyebab interaksi sosial kurang yang sering terjadi pada anak adalah anak-anak yang mempunyai sikap dan perilaku seperti tidak mau bekerjasama, sering menentang, tidak bisa mengontrol emosi, dan menarik diri dengan teman-teman seperti menyendiri serta pendiam. Maka apabila hal ini tidak ditangani akan berdampak buruk pada proses interaksi sosial siswa terhadap teman sebayanya di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara sebagian besar interaksi siswa/i cenderung memiliki perilaku pendiam dalam berinteraksi sosial.

“... ..yaa... untuk interaksi sosial anak-anak sih yang saya lihat mereka pendiam... ..” (I.1)

“... ..interaksi anak-anak di sekolah itu ada yang memang pendiam sekali karna kan terlihat suka

jarang gabung sama temen-temennya yang lain... ..” (I.3)

Setelah memahami pentingnya individu (siswa) memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang baik dengan teman sebaya, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kurangnya siswa dalam melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan tradisional bentengan. (Danarti, 2010).

Tabel 5.2

Persentase interaksi sosial sesudah dilakukan permainan tradisional bentengan pada siswa kelas 3 di SDN Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017.

Tingkat Interaksi Sosial	Sesudah	
	Jumlah	Persentase
Interaksi Sosial Baik	4	12,5
Interaksi Sosial Cukup	21	65,6
Interaksi Sosial Kurang	7	21,9
Total	32	100

Berdasarkan tabel 5.2 dapat dilihat bahwa interaksi sosial pada siswa kelas 3 SDN Kunciran 9 Tangerang sesudah (*posttest*) diberikan permainan tradisional bentengan selama 2 minggu terdapat peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 SDN Kunciran 9 Tangerang dengan kategori interaksi sosial baik terjadi peningkatan menjadi 4 responden (12,5%), dengan kategori interaksi sosial cukup yaitu sebanyak 21 responden (65,6%) dan kategori interaksi sosial kurang yaitu sebanyak 7 responden (21,9%). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial pada siswa kelas 3 SDN Kunciran 9 Tangerang sesudah (*posttest*) diberikan permainan tradisional bentengan dengan jumlah sampel 32 responden dalam penelitian ini terjadi peningkatan. Dengan kata lain peningkatan interaksi sosial terjadi setelah siswa melakukan kegiatan permainan secara berkelompok yaitu permainan tradisional bentengan.

Permainan tradisional bentengan mempunyai kemampuan untuk melibatkan anak dalam proses interaksi sosial secara aktif. Hal ini dikarenakan bentengan menjadi media anak untuk bersosialisasi karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama (Danarti, 2010).

Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional bentengan ini setiap individu diberikan kesempatan untuk berinteraksi antar pribadi yang khas. Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional bentengan memungkinkan setiap anggotanya untuk saling belajar mengungkapkan dan mendengarkan dengan baik, seperti berpendapat, ide, saran, tanggapan, serta tanggung jawab terhadap pendapat yang telah dikemukakan saat melakukan permainan. Siswa juga belajar menghargai pendapat teman-temannya, mampu menahan dan mengendalikan emosi yang bersifat negatif, belajar bertenggang rasa, dan menjadi akrab satu sama lain. Siswa yang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional bentengan dapat secara langsung berlatih menciptakan dinamika kelompok, yakni berlatih bekerjasama, berbicara, menanggapi, mendengarkan dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok (Yuniati, Setyowani & Saraswati, 2013).

Permainan tradisional bentengan yang diterapkan pada responden mampu memperlihatkan kerjasama antara satu sama lain dan terlihat jadi lebih sering berdiskusi, hal ini dikatakan oleh sebagian informan. Berikut kutipannya:

“... ..anak main dilapangan terlihat kompak ya ada kerjasama antar anggota kelompok, terlihat ya bahwa anak-anak jadi sering diskusi... ..” (I.1)

“... ..main benteng-bentengan jadi anak-anak satu sama lain kerjasamanya bagus klo menurut saya... ..” (I.2)

Dari hasil wawancara di atas dan sesuai kondisi di lapangan dapat ditarik kesimpulan bahwa, setelah mengikuti permainan tradisional bentengan ini terlihat bahwa responden sudah mulai aktif untuk berinteraksi dengan teman-teman yang lain, bukan hanya dengan teman dekatnya saja. Hal ini terlihat pada saat melakukan permainan bentengan, responden mampu bekerja sama dengan anggota lain dalam

bermain, dimana anggota mengikuti perintah ketua kelompok serta memberi usulan, responden yang menjadi ketua kelompok juga memberi usulan strategi pada kelompoknya.

Tabel 5.3

Pengaruh sebelum dan sesudah dilakukan permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 di SDN Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017.

		Posttest			Total	P Value
		Baik	Cukup	Kurang		
Pretest	Baik	0	0	0	0	0,000
	Cukup	4	9	0	13	
	Kurang	0	12	7	19	
	Total	4	21	7	32	

Hasil analisis pada tabel 5.3 diatas menunjukkan 32 responden dengan interaksi sosial sebelum dan sesudah dilakukan permainan tradisional bentengan adalah 4 responden dalam kategori interaksi sosial cukup mengalami peningkatan menjadi interaksi sosial baik, sebelum dan sesudah dilakukan permainan tradisional bentengan 9 responden tetap dalam kategori cukup, 12 responden yang sebelum dilakukan permainan tradisional bentengan mengalami peningkatan dari kategori interaksi sosial kurang menjadi interaksi sosial cukup, dan 7 responden tetap dalam kategori interaksi sosial kurang. Angka *significancy* menunjukkan angka 0,000 yang berarti bahwa $P < (0,05)$ pada taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak. Hal ini sesuai dengan teori Hastono (2007:95), bila nilai $p \leq \alpha$, maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan bila nilai $p \geq \alpha$, maka keputusannya adalah H_0 gagal ditolak. Pada uji *marginal homogeneity*, nilai p adalah 0,000. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 di SDN Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017.

Peningkatan interaksi sosial yang signifikan menandakan responden dapat

berinteraksi sosial dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku responden yang dapat mengaplikasikan interaksi sosial dengan baik di lingkungan sekolah setelah diberikan perlakuan. Namun ada beberapa responden yang menunjukkan kurangnya keberhasilan perlakuan, hal ini dapat dilihat dari tujuh responden yang masih memiliki karakteristik interaksi sosial dengan kategori kurang. Dalam interaksi sosial terdapat faktor-faktor yang ikut mempengaruhi interaksi sosial dan yang menentukan berhasil tidaknya suatu hubungan interaksi sosial. Salah satunya adalah masalah yang terjadi pada masing-masing individu, hal ini menyebabkan kurangnya keberhasilan interaksi sosial. Responden mempunyai rasa kurangnya percaya diri bergaul dengan teman-temannya, terlihat responden membatasi diri di lingkungan sosialnya, responden cenderung diam ketika berada di kelas dan hanya bergaul dengan beberapa teman yang akrab dengannya saja. Seperti pada saat berlangsungnya permainan responden memilih-milih teman saat bermain sehingga tidak mau berbaur dengan yang lain, tidak mau bekerjasama dengan anggota yang lain, tidak aktif dalam permainan, tidak mau menerima kritikan dari teman-temannya, memiliki ego tinggi dimana tidak bisa menerima kekalahan saat bermain serta tidak aktif dalam kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama di sekolah yaitu kegiatan saat mata pelajaran olahraga seperti senam, *social play* seperti bermain bermain tikus dan kucing serta bermain ular naga panjang.

Hal ini berbeda dengan responden yang mengalami peningkatan pada interaksi sosialnya, ada faktor-faktor yang mendukung dalam peningkatan interaksi sosial responden diantaranya yaitu adanya kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama seperti kegiatan yang dilakukan dengan aktif saat mata pelajaran olahraga seperti senam, *social play* yaitu bermain tikus dan kucing serta bermain ular naga panjang, aktif berdiskusi saat kegiatan belajar kelompok di kelas, serta pada saat permainan berlangsung responden aktif bekerjasama dengan teman yang lain juga mampu berbaur dengan teman-teman yang lain.

Hal ini dikarenakan kegiatan yang berkelompok seperti permainan tradisional bentengan memiliki nilai-nilai yang baik untuk anak, seperti dalam permainan bentengan setiap

pemain harus berlaku jujur. Misalnya, saat pemain tersentuh oleh lawan, ia harus mengakui bahwa ia sudah tertangkap lawan. Dengan begitu dalam kehidupan sehari-hari anak akan jujur dalam berkata dan bertindak. Permainan bentengan menjunjung tinggi nilai keberanian, misalnya, berani menyerang, mengusulkan strategi, dan mengakui kekalahan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti melihat adanya kerjasama sesudah dilakukannya permainan tradisional bentengan terhadap interaksi sosial antar responden. Hal ini dikatakan oleh sebagian informan, berikut kutipannya:

“... ..ada ya banyak perubahannya yang saya lihat sekarang ini ya, anak-anak itu jadi lebih bekerja sama dengan teman-temannya... ..” (I.1)

“... ..setelah main ya lumayan perubahannya untuk interaksi sesama temennya, disini sih terlihat sekali yang anak-anak jadi lebih sering bekerja sama... ..” (I.3)

Sesuai dengan pendapat dari (Mulyani, 2011) kegiatan yang dilakukan secara berkelompok dapat berpeluang mengembangkan emosi dan sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari komunikasi dan interaksi yang terjalin ketika mengikuti permainan. Semua anak berperan secara aktif dalam mensukseskan permainan.

Layanan bimbingan dengan teknik *social play* akan membantu anak melatih komunikasi dan sosialisasi mereka dan dapat langsung diterapkan dalam bentuk permainan *social play* yang didalamnya melibatkan interaksi antar anggota kelompoknya seperti permainan tradisional bentengan, yang melatih kemampuan anak dalam bekerjasama (Khamid & Supriyo, 2015).

Dimana tujuan umum dari layanan bimbingan kelompok yaitu berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi pada siswa, sedangkan teknik permainan *social playing* ditandai dengan bermain bersama, yang didalamnya ada interaksi dalam kelompok, siswa dalam kelompok mampu melibatkan diri dalam kerjasama dan ikut bermain (Rizkiana & Sutoyo, 2014).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian selama 2 minggu terhitung tanggal 19 Juli sampai dengan 02 Agustus 2017, mengenai Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Persentase interaksi sosial sebelum dilakukan permainan tradisional bentengan pada siswa kelas 3 di SDN Kunciran 9 Tangerang adalah siswa dengan kategori interaksi sosial baik tidak ada (0%), dengan kategori interaksi sosial cukup sebanyak 13 responden (40,6%) dan dengan kategori interaksi sosial kurang sebanyak 19 responden (59,4%).
2. Persentase interaksi sosial sesudah dilakukan permainan tradisional bentengan pada siswa kelas 3 di SDN Kunciran 9 Tangerang adalah siswa dengan kategori interaksi sosial baik sebanyak 4 (12,5%), interaksi sosial cukup sebanyak 21 (65,6%), dan interaksi sosial kurang sebanyak 7 (21,9%).
3. Ada pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 di SDN Kunciran 9 Tangerang dengan nilai p value $0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Danarti, D. (2010). *52 Fun Family Full Games*. Yogyakarta: ANDI.
- Dhohiri, T. R. (2006). *Pengenalan Sosiologi*. Jakarta: Ghalia Indonesia Printing
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. (2011). *Profil Kesehatan Indonesia 2010*. Jakarta.
- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, 2(6), 1-33.
- Infodatin Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI (2014). *Kondisi Pencapaian Program Kesehatan Anak Indonesia*. (2-

12). Jakarta.
<http://www.depkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/infodatin-anak.pdf>

- Khamid, I. F., & Supriyo. (2015). Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Social Play*. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 4(4), 21-25.
- Nur. H. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1), 87-94.
- Rizkiana, N., Sugiyo., & Sutoyo, A. (2014). Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan *Social Playing*. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 3(4), 1-6.
- The Asian Parent. *Survey Tentang Smartphone & Tablet Hasilnya Mengejutkan*. Diambil tanggal 14 maret 2017. Dari <https://www.google.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan/amp/>
- Widhiyanto. W., & Sugiyo. (2015). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Terhadap Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 4(4), 52-58.
- Yuniati., Setyowati, N., & Saraswati, S. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 2(3), 24-31.