

**TERAPI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
SOSIAL PADA PESERTA DIDIK SD ALAM LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Oleh :

MELDA PRANANDA

NPM : 1841040354

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam



FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H/2023 M

**TERAPI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
SOSIAL PADA PESERTA DIDIK SD ALAM LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Oleh :

MELDA PRANANDA

NPM : 1841040354

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam

Pembimbing I : Dr. Mubasit, S. Ag., M.M.

Pembimbing II : Umi Aisyah, M.Pd.I.

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H/2023 M

ABSTRAK

Keterampilan sosial penting bagi peserta didik karena dapat membantu meningkatkan kemampuan dan kesehatan mental. Selain itu, tentu dapat ikut mempermudah anak dalam berinteraksi dengan orang-orang disekitar serta beradaptasi dengan lingkungan. Diperoleh keterangan bahwa terdapat beberapa peserta didik di Sekolah Dasar Alam Lampung yang masih kurang percaya diri dan mandiri contohnya untuk mengemukakan pendapat, bertanya, takut mencoba, pemalu dan peserta didik tidak mau bersosialisasi dengan teman sebangkunya atau teman sekelasnya. Munculnya masalah tersebut tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Melihat kondisi seperti ini maka perlu dilakukan upaya dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, salah satunya melalui terapi permainan tradisional. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pelaksanaan terapi permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif jenis penelitian lapangan (*Field Research*) bersifat deskriptif yaitu menggambarkan secara lengkap data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data primer dalam penelitian ini berjumlah 8 orang terdiri dari 6 peserta didik dan 2 orang guru. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teori Milles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan terapi permainan tradisional pada peserta didik di Sekolah Alam Lampung dilakukan melalui tiga tahapan yaitu : 1) perencanaan treatment, yaitu meliputi mempersiapkan mood peserta didik, tempat dan waktu, 2) pelaksanaan terapi, yaitu tahap pelaksanaan permainan kucing-kucingan, dimana anak dilatih dengan cara berlari tanpa saling bertabrakan, mampu berlari berpindah-pindah dan melempar bola serta merebut bola dari teman yang lain, serta menjalani kerjasama dalam melakukan permainan tradisional kucing-kucingan. Kemudian bisik kata yang dilakukan dengan membisikkan kata pertama sampai akhir dengan beberapa orang anak yang tersusun secara urut dan jika anak terakhir menyebutkan kata yang dibisikkan dengan benar maka dia yang akan menjadi pemenangnya. 3) evaluasi terapi yaitu evaluasi akhir, dapat dinilai apakah terapi efektif atau kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik sekolah alam Lampung. Berdasarkan hasil terapi permainan tradisional yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Alam Lampung berjalan dengan baik, karena banyak perubahan positif yang telah terjadi pada diri peserta didik. Peserta didik menjadi lebih percaya diri, berani dan mandiri sehingga dapat bersosialisasi dengan baik dilingkungannya.

Kata kunci : Terapi Permainan Tradisional, Keterampilan Sosial.

ABSTRACT

Social skills are important for children because they can help improve mental abilities and health. In addition, of course it can help make it easier for children to interact with people around them and adapt to the environment. Information was obtained that there were some students at Alam Lampung Elementary School who still lacked confidence and independence, for example to express opinions, ask questions, are afraid to try, are shy and students do not want to socialize with their peers or classmates. The emergence of these problems certainly can not be separated from several factors that influence it. Seeing conditions like this, it is necessary to make efforts to develop students' social skills, one of which is through traditional game therapy. The purpose of this study was to find out the process of implementing traditional game therapy in developing students' social skills

This research is a qualitative type of field research (Field Research) which is descriptive in nature, which describes in full the data obtained from observation, interviews and documentation. Primary data sources in this study amounted to 8 people consisting of 6 students and 2 teachers. Data analysis in this study used the theory of Milles and Huberman, namely data reduction, data presentation and conclusion.

The results of this study indicate that the implementation of traditional game therapy for students at the Alam Lampung School is carried out through three stages, namely: 1) trap planning, which includes preparing the mood of students, place and time, 2) implementation of trap, namely the implementation of cat and mouse games and whispered words. 3) evaluation of the trap, namely the final evaluation, it can be assessed whether the therapy is effective or less effective in improving the social skills of students in natural Lampung schools. Based on the results of the traditional game therapy carried out at the Lampung Alam Elementary School, it went well, because many positive changes had occurred in the students. Students become more confident, brave and independent so they can socialize well in their environment.

Keywords: Traditional Game Therapy, Social Skills.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Melda Prananda

Npm : 1841040354


Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Terapi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik SD Alam Lampung” adalah hasil saya buat sendiri dengan arahan pembimbing dan tim penguji. Dan didalam skripsi ini, sepanjang pengetahuan saya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini sebagaimana yang disebutkan didalam daftar rujukan.

Apabila pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 21 November 2023
Yang membuat pertanyaan,




Melda Prananda
1841040354



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMUKOMUNIKASI**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmih Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul : Terapi Permainan Tradisional Untuk
Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta
Didik SD Alam Lampung**

Nama : Melda Prananda

NPM : 1841040354

Jurusan : Bimbingan dan Koseling Islam

Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dapat dipertahankan dalam sidang
Munaqsyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Mubasit, S.Ag.,MM

Umi Aisyah, M.Pd.I

NIP. 197311141998031002

NIP. 19890912018012003

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam**

Dr. Sri Ilham Nasution, M.Sos.I

NIP. 196909151994032002



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMUKOMUNIKASI

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : “Terapi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik SD Alam Lampung” Disusun oleh: Melda Prananda, NPM: 1841040354. Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam. Telah di Ujikan dalam sidang munaqosyah di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : Senin, 25 September 2023, pada pukul 09.30-11.00 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. H. Zamhariri, M.Sos.I

(.....)

Sekretaris : Nasrul Efendi, M.Sos.I

(.....)

Penguji I : Dr. Hj. Rini Setiawati, M.Sos.I

(.....)

Penguji II : Dr. Mubasit, MM

(.....)

Penguji Pendamping : Umi Aisyah, M.Pd.I

(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi



Dr. H. Abdul Syukur, M.Ag

NIP. 196511011995031001 ✓

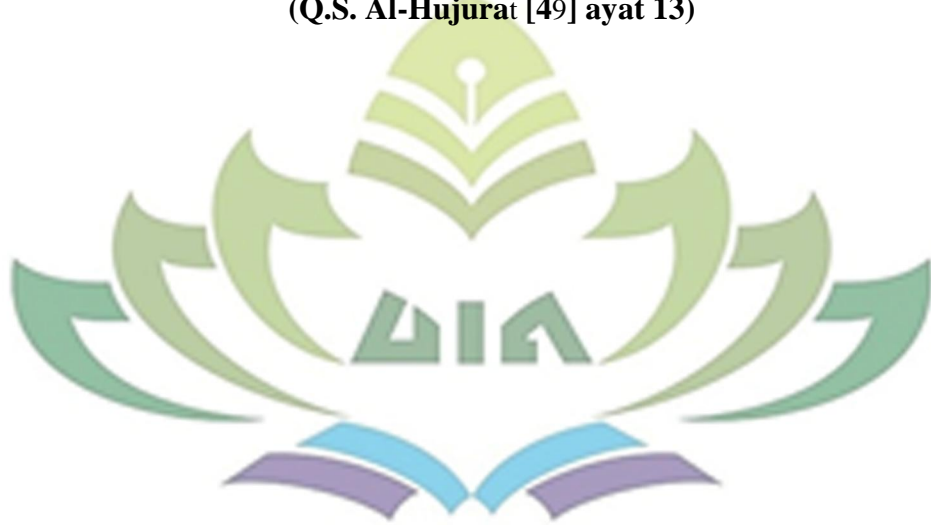
MOTTO

أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ
عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan.

Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Mahateliti”

(Q.S. Al-Hujurat [49] ayat 13)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini, dengan segala rasa syukur ku persembahkan sebuah karya sederhana ini kepada :

1. Ayahanda tercinta Muslim dan Ibunda tercinta Parida yang telah menjadi orang tua terbaik yang tidak pernah lelah dalam memberikan semangat, dukungan, nasihat, dan doa yang tidak henti-hentinya diberikan selama ini. Semoga keberhasilan ku ini dapat memberikan rasa bangga dan senyum bahagia untuk dirimu.
2. Kakak ku tercinta Windu Aprili, adik ku tercinta Gofran Ahmada dan seluruh keluarga besar ku yang selalu memberikan semangat, dukungan, nasihat, dan doa yang tidak henti-hentinya diberikan selama ini.



RIWAYAT HIDUP

Penulis yang bernama Melda Prananda dilahirkan di Sinar Luas pada tanggal 19 Februari 2000, penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Muslim dan Ibu Parida. Adapun riwayat pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis adalah sebagai berikut.

Penulis memulai pendidikannya di SDN 1 Sinar Luas, Kecamatan Bangun Rejo, Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP N 1 Bangun Rejo, Kecamatan Bangun Rejo, Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Bangun Rejo, Kecamatan Bangun Rejo, Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2018. Mulai pada tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang perguruan tinggi program S1 di UIN Raden Intan Lampung, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, jurusan Bimbingan dan Konseling Islam.

Pada tahun 2021 penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Dinas Sosial Bandar Lampung selama 15 hari. Selanjutnya pada tahun yang sama penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Pejajaran Kecamatan Kota Agung Kabupaten Tanggamus selama 40 hari. Selain itu, selama penulis menjadi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi juga mengikuti kegiatan organisasi Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, September 2022

Melda Prananda

1841040354

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Sholawat seiring salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di hari akhir kelak. Skripsi yang penulis angkat berjudul “Terapi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik SD Alam Lampung”. Merupakan tugas akhir studi untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada jurusan / program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam (BKI) Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan semua pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Abdul Syukur, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Sri Ilham Nasution, M.Sos.I selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung
3. Bapak Dr. Mubasit, S.Ag, MM selaku pembimbing I, yang telah memberikan motivasi bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Umi Aisyah, M.Pd.I sebagai Sekertaris jurusan BKI Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung Sekaligus Pembimbing 2 yang telah membimbing dengan sabar dan tak bosan-bosannya telah memberikan kritikan saran serta masukan dalam penulisan dan yang telah banyak menyempatkan waktu dan tenaganya untuk membimbing
5. Bapak dan Ibu Dosen maupun seluruh civitas akademik Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu dan memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh Petugas Perpustakaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung serta Petugas Pusat UIN Raden Intan Lampung.
7. Terimakasih untuk Sekolah Dasar Alam Lampung yang telah memberikan informasi

sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

8. Teman-teman seperjuanganku di Program Studi BKI khususnya BKI E angkatan 2018 terimakasih untuk arahan, nasihat, serta kerjasama dan dukungan selama berjuang di BKI.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang setimpal dan berlipat ganda kepada kalian semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena masih terbatasnya ilmu dan teori penulis yang dikuasai. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan dan kesempurnaan karya penulis dikemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca.

Bandar Lampung, 21 November 2022

Penulis

Melda Prananda
1841040354

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Fokus dan Subfokus Penelitian	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	9
H. Metode Penelitian	11
I. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II TERAPI PERMAINAN TRADISIONAL DAN KETRAMPILAN SOSIAL PADA PESERTA DIDIK	
A. Terapi Permainan Tradisional	
1. Pengertian Terapi Permainan Tradisional	18
2. Tujuan Terapi Permainan Tradisional.....	19
3. Jenis-jenis Terapi Permainan Tradisional	20
4. Manfaat Terapi Permainan Tradisional.....	22
5. Karakteristik Terapi Permainan Tradisional	24
6. Hambatan Terapi Permainan Tradisional.....	25
7. Pelaksanaan Terapi Permainan Tradisional	27
B. Keterampilan Sosial	
1. Pengertian Keterampilan Sosial	28
2. Ciri-ciri Keterampilan Sosial	30
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial	31
4. Macam-macam Keterampilan Sosial	33
5. Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik.....	33
BAB III GAMBARAN UMUM SEKOLAH DASAR ALAM LAMPUNG	
A. Profil Sekolah Dasar Alam Lampung	35
1. Sejarah dan Profil Sekolah Dasar Alam Lampung.....	35
2. Tugas dan Fungsi Sekolah Dasar Alam Lampung	36
3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah Dasar Alam Lampung.....	37
4. Struktur Organisasi Sekolah Dasar Alam Lampung	37

5. Sumber Daya Manusia Sekolah Dasar Alam Lampung	40
6. Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Alam Lampung	42
B. Pelaksanaan Terapi Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar Alam Lampung	43
1. Gambaran Keterampilan Sosial pada Peserta Didik.....	43
2. Pelaksanaan Terapi Permainan Tradisional Pada peserta didik SD alam Lampung	45
BAB IV ANALISIS PELAKSANAAN TERAPI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR ALAM LAMPUNG	
Analisis Pelaksanaan Terapi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik Di Sekolah Alam Lampung	58
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	65
DAFTAR RUJUKAN	68
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

3.1 Daftar Profil Sekolah Dasar Alam Lampung.....	35
3.2 Daftar Guru Sekolah Dasar Alam Lampung.....	40
3.3 Daftar Peserta Didik Sekolah Dasar Alam Lampung	41
3.4 Daftar Sarana dan Prasaran Sekolah Dasar Alam Lampung	42
3.5 Sikap Peserta Didik Sebelum Mengikuti Terapi Permainan Tradisional	52
3.6 Sikap Peserta Didik Setelah Mengikuti Terapi Permainan Tradisional.....	57



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Struktur Organisasi Sekolah Dasar Alam Lampung.....38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

Lampiran 3. SK Judul

Lampiran 4. Turnitin

Lampiran 5 Surat Perubahan Judul

Lampiran 6 Surat Pra Penelitian

Lampiran 7 Surat Penelitian dari Sekolah Dasar Alam Lampung

Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum penulis mengadakan pembahasan lebih lanjut tentang penulisan skripsi ini, untuk menghindari berbagai penafsiran terhadap judul skripsi ini yang berakhir dengan kesalahan dalam pemahaman di kalangan pembaca. Maka penulis akan menjelaskan dengan memberi arti pada beberapa istilah yang terkandung di dalam judul penelitian ini. Penelitian yang akan dilakukan ini berjudul :“Terapi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik Di SD Alam Lampung”. Adapun beberapa istilah yang penulis perlu diuraikan sebagai berikut:

Menurut kamus lengkap psikologi, terapi adalah suatu perlakuan dan pengobatan yang ditunjukkan kepada penyembuhan suatu kondisi patologis (pengetahuan tentang penyakit atau gangguan).¹

Permainan tradisional atau olah raga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani.², penggunaan permainan tradisional yaitu penggunaan permainan yang didalamnya terdapat gambaran aktifitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari yang mengandung nilai positif yang dapat meningkatkan kesehatan jasmani, mental dan rohani.

Meningkatkan memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerja sehingga meningkatkan dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya.³ Peningkatan adalah proses, cara perbuatan untuk memajukan sesuatu, sesuatu yang lebih baik lagi dari pada sebelumnya. Meningkatkan yaitu tindakan untuk mencapai sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Soemarjadi keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi

¹ J.P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo, 2001), 507

² Nurssakinah Daulay, *Psikologi Kecerdasan Anak*, (Medanlito : Perdana Publishing, 2015), 275

³ Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), 65

gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu.⁴ Keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahapan dari yang kurang baik menjadi lebih baik untuk tujuan tertentu.

Menurut Suardi keterampilan sosial adalah suatu kemahiran dalam bergaul dengan orang lain, sementara itu Surya menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah perangkat perilaku tertentu yang merupakan dasar bagi tercapainya interaksi sosial secara efektif.⁵ Keterampilan sosial adalah suatu kemahiran dalam bergaul yang merupakan dasar bagi tercapainya interaksi sosial.

Peserta didik adalah anak-anak yang belum dewasa yang perlu di didik oleh orang lain untuk menjadi pribadi yang matang, memiliki semangat, aktivitas dan kreativitas sendiri-sendiri.⁶ Kesimpulannya, peserta didik merupakan orang yang belum dewasa yang memiliki sejumlah potensi dasar yang harus dikembangkan. Sumber data pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas 1 A yang berjumlah 6 orang yang memiliki masalah sosial seperti kurang percaya diri, sulit bersosialisasi, pendiam dan mempunyai perasaan malu.

Sekolah Dasar Alam Lampung adalah Sekolah Pendidikan Sekolah Dasar yang beralamat di Jalan Airan Raya, Way Huwi, Kec. Jati Agung, Kab. Lampung Selatan.

Dari pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini yaitu "Terapi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik Di SD Alam Lampung yang bertujuan untuk mengetahui proses terapi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial pada pesertas didik di SD Alam Lampung.

B. Latar Belakang Masalah

Peserta didik merupakan "*Raw Material*" (bahan mentah) dalam proses transformasi dan internalisasi, menempati posisi yang sangat penting untuk melihat signifikasinya dalam menemukan keberhasilan sebuah proses. Peserta didik adalah individu yang mempunyai kepribadian dengan ciri-ciri yang khas yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dipengaruhi oleh

⁴ Soemarjadi, *Pendidikan Keterampilan*, (Jakarta : Depdikbud, 1992), 2

⁵ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2010), 17

⁶ Muhammad Ramli, "Hakikat Pendidik dan Peserta Didik," *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, Vol. 5, No. 1 (2015), 68

lingkungan dimana ia berada.⁷ Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.⁸ Peserta didik sebagai komponen yang tidak bisa terlepas dari sistem pendidikan sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik merupakan obyek pendidikan tersebut.⁹ Jadi secara sederhana dapat disimpulkan peserta didik merupakan sebagai anak yang belum memiliki kedewasaan dan memerlukan orang lain untuk mendidiknya sehingga menjadi individu yang dewasa, memiliki jiwa spiritual, aktivitas dan kreativitas sendiri.

Anak adalah keadaan manusia normal yang masih muda usia dan sedang menentukan identitasnya serta sangat labil jiwanya, sehingga sangat mudah dipengaruhi lingkungannya.¹⁰ Berdasarkan aspek psikologis, perkembangan anak melalui 3 fase yaitu: pertama, masa bayi, yaitu masa seorang anak dilahirkan sampai umur 2 tahun; kedua, masa kanak-kanak pertama, yaitu anak umur 2-5 tahun; dan ketiga, masa kanak-kanak terakhir, yaitu antara umur 5-12 tahun.¹¹

Dalam dunia anak bermain itu sangatlah menyenangkan mereka belum menyadari bahwa di dalam permainan yang mereka lakukan mereka dapat juga belajar untuk mengembangkan pengetahuan mereka. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Selain itu bermain juga dapat mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentrisnya. Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain, anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Saat bermain bersama orang lain, anak juga berkesempatan belajar berorganisasi. Bermain memungkinkan anak mengembangkan kemampuan empatinya. Saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka anak tumbuh kesadarannya akan makna peran sosial,

⁷ Ramayulis dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam : Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokohnya*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2010), 139

⁸ Pasal 1 ayat 4, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2003), 23

⁹ Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam: Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), 47.

¹⁰ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif* , 56

¹¹ *Ibid*, 57

persahabatan, perlunya menjalin hubungan serta perlunya strategi dan diplomasi dalam berhubungan dengan orang lain.¹²

Dari kegiatan bermain akan meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Keterampilan sosial perlu dimiliki oleh setiap individu untuk menunjang keberhasilannya. Dengan memiliki kemampuan sosial, maka seorang individu telah memiliki dasar untuk memahami dirinya dan lingkungan secara objektif, positif dan dinamis serta mampu mengarahkan diri kepada perilaku-perilaku yang sesuai dengan norma yang berlaku. Begitu sebaliknya, bagi individu yang tidak mampu mengontrol/mengendalikan diri ketika menjalin hubungan interpersonal dan intrapersonal maka dapat menimbulkan berbagai permasalahan terhadap diri sendiri dan orang lain.¹³

Individu dengan kemampuan sosial yang baik akan melibatkan respon-respon mental dan perbuatan dalam upaya memenuhi kebutuhan-kebutuhan, mengatasi ketegangan, frustrasi, dan konflik secara sukses, serta menghasilkan hubungan yang harmonis antara kebutuhan dirinya dengan norma atau tuntutan lingkungan di mana dia hidup. Ia juga mampu mereaksi kebutuhan atau tuntutan lingkungan secara matang, sehat, efisien, sehingga dapat memecahkan konflik-konflik mental, kesulitan-kesulitan pribadi dan sosialnya tanpa mengembangkan tingkah laku simtomatik, sehingga akan menciptakan hubungan interpersonal dan suasana yang menyenangkan yang berkontribusi kepada perkembangan kepribadian yang sehat. Perkembangan sosial anak dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya lingkungan keluarga, termasuk di dalamnya pola asuh, gaya pendidikan, komunikasi, keintiman, kehangatan, dan lain sebagainya.¹⁴

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. Perilaku sosial dan emosional yang diharapkan dari anak usia dini adalah perilaku-perilaku yang baik, seperti kedisiplinan, kemandirian, tanggung jawab,

¹² Saparida Z, "Kajian Pustaka Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Usia 5-6 Tahun", *Tesis: Program Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) Bengkulu*, (2020), 5

¹³ Eko Sujadi, dkk., "Penerapan Terapi Bermain Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional", *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, Vol. 03, NO. 01 (2019): 14-15

¹⁴ *Ibid.*

percaya diri, jujur, adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama, dan memiliki toleransi yang tinggi.¹⁵

Sehubungan dengan Perkembangan sosial anak Hartina berpendapat bahwa proses perolehan kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang dan sesuai dengan tuntutan harapan-harapan sosial yang berlaku dalam masyarakat. Ciri-Ciri Anak yang masuk dalam masa peka perkembangan sosial emosional adalah (1) Adanya minat untuk melihat anak lain dan berusaha mengadakan kontak sosial dengan mereka (2) Mulai bermain dengan anak lain (3) Mencoba untuk bergabung dan bekerja sama dalam bermain (4) Lebih menyukai bekerja dengan 2 sampai 3 anak yang dipilihnya sendiri.¹⁶

Keterampilan sosial dapat meningkat dengan menerapkan terapi bermain pada saat belajar. Menurut Clark Terapi Bermain dapat dimaknai sebagai terapi yang dilaksanakan oleh seorang profesional yang berperan sebagai katalis dan pendukung untuk membantu menyelesaikan masalah anak-anak melalui aktivitas bermain. Vigotsky dalam Landreth mengemukakan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Begitu juga pendapat Bodrova, Germeroth dan Leong yang mengemukakan bahwa pengaturan diri anak dapat terbentuk melalui bermain. Beberapa hasil penelitian juga membuktikan bahwa Terapi Bermain efektif dalam meningkatkan kemampuan sosio-emosional anak.¹⁷

Seiring berkembangnya zaman, metode bermain pada dunia anak-anak mengalami kemajuan yang sangat pesat, beragam pilihan permainan semakin banyak baik yang bersifat elektrik maupun elektronik, ditambah lagi dengan hadirnya permainan modern seperti video game, remote control dan permainan yang menggunakan baterai. Permainan modern memiliki pengaruh positif dan negatif bagi perkembangan anak, baik itu dari segi perkembangan fisik, kreativitas maupun sikap sosial anak.¹⁸

Menurut Ida Purnomo, “dikatakan bahwa mainan modern selain berbiaya tinggi, juga rentan terhadap masalah. Selain itu mainan modern seperti video game dan game wachh lebih banyak bermain statis. Anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat

¹⁵ Sitti Hartinah, *Pengembangan Sosial Emosional Peserta Didik*, (Bandung: Refika Aditama, 2008), 36-37

¹⁶ *Ibid*, 39

¹⁷ Eko Sujadi, dkk., “Penerapan Terapi Bermain Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, Vol. 03, NO. 01 (2019), 16

¹⁸ Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), 28

mereka tidak peduli pada lingkungan, akibatnya aspek sosial anak kurang bahkan tidak berkembang”.

Selain itu dampak yang terjadi akibat permainan modern yaitu menimbulkan masalah terhadap perkembangan sosial emosional anak diantaranya seperti anak ingin menang sendiri, memilih-milih teman dan ketidakmampuan anak untuk menyesuaikan lingkungan baru.¹⁹

Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk membantu perkembangan sosial adalah dengan melalui kegiatan permainan tradisional. Menurut Wahyu Ningsing bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dianggap remeh, karena permainan ini merupakan pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial dikemudian hari. Selain itu permainan ini merupakan ciri khas dari kebudayaan, dan dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya ditengah kumpulan masyarakat yang lain. Bentuk permainan tradisional dapat diwariskan secara turun-temurun serta banyak mempunyai variasi setiap daerah.

Permainan tradisional pada dasarnya permainan yang bersifat sederhana dan mengandalkan kekompakan dari masing-masing peserta dalam kegiatan bermain. Permainan tradisional mengalami keterpurukan dalam beberapa dekade belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional ke kebiasaan modern yang serba mudah dan instan. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai pengaruh positif dari permainan tradisional terhadap pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Wahyuningsih berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dianggap remeh, karena permainan ini merupakan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial dikemudian hari. Selain itu permainan ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberikan ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat

¹⁹ Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2013), 56

untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah kumpulan masyarakat yang lain. Bentuk permainan tradisional dapat diwarisi secara turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi dalam setiap daerah.²⁰

Pada kenyataannya permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak secara khusus di Sekolah. 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.²¹

Salah satu sekolah yang menerapkan terapi bermain adalah Sekolah Alam Lampung. Sekolah Alam Lampung adalah Sekolah yang terdiri dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), SD, SMP, dan SMA yang beralamat di Jalan Airan Raya, Way Huwi, Kec. Jati Agung, Kab. Lampung Selatan. Yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Dasar (SD) Alam Lampung

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas yang ada di Sekolah Alam Lampung diketahui bahwa sudah banyak permainan tradisional yang sudah di terapkan pada pembelajaran. Adapun permainan tradisional yaitu permainan kucing- kucingan, bisik kata, permainan lompat tali, dan lempar bola. Diperoleh keterangan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang percaya diri dan mandiri contohnya untuk mengemukakan pendapat, bertanya, takut mencoba, peserta didik tidak mau bersosialisasi dengan teman sebangunnya atau teman sekelasnya. Munculnya masalah tersebut tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Melihat kondisi seperti ini peran guru semakin penting dalam menjaga keterampilan sosial peserta didik agar tetap terpelihara dan tidak menghilang dalam diri peserta didik.²²

Berdasarkan penjelasan di atas, anak-anak di Sekolah Dasar Alam Lampung akan dijadikan objek penelitian pada penelitian ini untuk meneliti bagaimana hasil dari pelaksanaan terapi bermain dengan penggunaan permainan tradisional guna meningkatkan keterampilan sosial. Dengan demikian, peneliti memberikan judul pada penelitian ini yaitu:

²⁰ Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa...*, 16

²¹ Saparida Z, "Kajian Pustaka Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Usia 5-6 Tahun", 9

²² Wawancara Penulis dengan Heni selaku guru BK di SD Alam Lampung pada hari Kamis tanggal 22 Juni 2022.

“Terapi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik Di SD Alam Lampung”.

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Fokus penelitian ini berfokus pada pelaksanaan terapi permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik di SD Alam Lampung.

Dari fokus penelitian ini terdiri atas satu sub fokus yaitu mengenai pelaksanaan terapi bermain dengan penggunaan permainan tradisional guna meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik di SD Alam Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: bagaimana pelaksanaan terapi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik di SD Alam Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pelaksanaan terapi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik di SD Alam Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis, ataupun kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna untuk mengembangkan keilmuan dan wawasan dalam kegiatan ilmiah terutama yang berkaitan dengan terapi permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik dan untuk penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas lagi mengenai terapi bermain dengan menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran

2. Secara Praktis

Menjadikan pedoman kepada guru mengenai terapi bermain dengan penggunaan permainan tradisional agar guru dapat menganalisis berbagai kemungkinan solusi untuk permasalahan yang ada di kelas.

G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk mencapai hasil penelitian ilmiah diharapkan data-data yang digunakan dalam penyusunan proposal ini dan menghindari tumpang tindih dari pembahasan penelitian, penulis melakukan studi pendahuluan, yakni mengkaji penelitian-penelitian yang berisi tentang teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian dan juga hasil penelitian sebelumnya, penulis menemukan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Saparida Z mahasiswi Program Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) Bengkulu pada tahun 2020 yang berjudul “Kajian Pustaka Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak, Terjadinya peningkatan perkembangan sosial emosional pada anak dalam penelitian tindakan kelas ini, disebabkan oleh rasa tertarik anak pada kegiatan permainan ular naga yang diterapkan oleh guru. Sehingga kemampuan anak khususnya dalam perkembangan sosial emosional anak semakin meningkat dan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan. Dengan permainan tradisional ular naga yang menyenangkan dapat meningkatkan sosial sejak dini. Selain itu anak juga mampu mengembangkan sikap percaya diri, toleransi, kerjasama, menunggu giliran dan membantu sesama.²³

Persamaan dari penelitian ini yaitu instrument penelitian sama-sama difokuskan pada perkembangan sosial emosional anak melalui permainan tradisional. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu permainan tradisional pada penelitian ini hanya difokuskan pada permainan tradisional ular tangga, dan pada objek penelitian.

²³ Saparida Z, “Kajian Pustaka Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *Tesis: Program Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) Bengkulu*, (2020), 1-124

2. Penelitian yang dilakuka Septi Anaitulloh, Sutijono, dan Dimas Ardika Miftah Farid mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya pada tahun 2021 yang berjudul “Terapi Bermain dengan permainan tradisional “bentengan” efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa saat pandemi Covid-19”. Hasil dari penelitian ini meyakinkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari interaksi sosial antara *pre-test* dan *post-test* dimana interaksi sosial pada *post-test* lebih tinggi dari *pre-test* yang artinya Terapi Bermain dengan permainan tradisional “Bentengan” dalam bimbingan kelompok berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial ($Z = -2.524$; Asymp. Sig = $0.012 < \alpha = 0.05$). Berdasarkan hasil penelitian ini, Terapi Bermain dengan permainan tradisional “Bentengan” dalam bimbingan kelompok berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial saat pandemi Covid-19 di SMP Islam Al Amal Surabaya.²⁴

Persamaan dari penelitian ini yaitu instrument penelitian sama-sama difokuskan pada perkembangan sosial emosional anak melalui Terapi Bermain. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu permainan tradisional pada penelitian ini hanya difokuskan pada permainan tradisional bentengan, dan objek penelitian Penelitian yang dilakukan Eko Sujadi, Alwis, Syamsarina, Muhd. Odha Meditamar dan Martunus Wahab mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci pada tahun 2019 yang berjudul “Penerapan Terapi Bermain Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional”. Hasil dari penelitian ini meyakinkan bahwa keterampilan sosio emosional dapat ditingkatkan melalui pelaksanaan Terapi Bermain dengan menggunakan permainan tradisional. Penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya melaksanakan Terapi Bermain di panti asuhan oleh pakar/ahli sehingga dapat membantu penghuni panti asuhan untuk mencapai kehidupan yang efektif.²⁵

Persamaan dari penelitian ini yaitu instrument penelitian sama-sama difokuskan pada perkembangan sosial emosional anak melalui *Terapi Bermain*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu objek penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penghuni panti asuhan

²⁴ Septi Anaitulloh, Sutijono, dan Dimas Ardika Miftah Farid, “Terapi Bermain dengan permainan tradisional “bentengan” efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa saat pandemi Covid-19”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5, No. 1, (2021), 40-47

²⁵ Eko Sujadi, dkk., “Penerapan Terapi Bermain Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, Vol. 03, NO. 01 (2019), 14-24

H. Metode Penelitian

Metode penelitian atau metode ilmiah adalah prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu. Guna mempermudah dan memperoleh hasil data dan informasi yang tepat, maka dalam tulisan ini, peneliti akan mengurai metode penelitian yang digunakan.

1. Jenis dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan tempat penelitian. Penelitian dilakukan dengan menggali data dari lokasi penelitian, yaitu data observasi, kuesioner dan wawancara.²⁶

Penelitian Field Research dikerjakan dengan menggali data yang bersumber dari lokasi atau lapangan penelitian berkenaan dengan upaya yang dilakukan guru terapis di SD Alam Lampung.

b. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Metode yang meneliti suatu kelompok, objek, kondisi, dan sistem pemikiran hubungan antar dua gejala atau lebih yang dijelaskan secara umum ke khusus hingga mengerucut pada inti peristiwa masalahnya.²⁷ Adapun definisi mengenai penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Melalui metode ini, penulis berusaha mengungkapkan dari data-data yang diperoleh dan meng gambarkannya secara alamiah mengenai pokok-pokok permasalahan yang akan diteliti yaitu agar dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan Terapi Permainan

²⁶ Kartono Kartini, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: Mandar Maju: 2012), 185

²⁷ Irawan Suhartono, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 35

Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik Di SD Alam Lampung

2. Sumber Data

Menurut Lofland sumber data utama adalah semua bentuk kata-kata atau tindakan, sedangkan sumber data tambahan berupa dokumen tertulis, foto, rekaman dan lain-lain.²⁸

Dalam pengumpulan sumber data peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam bentuk data primer dan data skunder :

a. Sumber Data Primer

Menurut Bungin, data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama dilokasi penelitian atau objek penelitian.²⁹ Data primer adalah data yang didapat secara langsung, penulis mengumpulkan data primer dengan metode observasi dan wawancara. Peneliti menggunakan teknik sampel bertujuan (*perposive sampling*), yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu didalam sampelnya.³⁰ Total jumlah peserta didik di SD Alam Lampung kelas 1A berjumlah 17 orang. Adapun kriteria yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah:

- 1) Peserta didik yang kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya atau teman sekelasnya
- 2) Peserta didik yang masih kurang mandiri
- 3) Peserta didik yang tidak percaya diri atau malu

Berdasarkan kriteria diatas dalam penelitian ini sumber data primer yang digunakan peneliti di SD Alam Lampung berjumlah 6 peserta didik, dan 2 orang guru atau terapis. Sehingga jumlah keseluruhan yang menjadi sumber data dalam penelitian ini 8 orang.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data-data yang diperoleh dari sumber kedua yang merupakan pelengkap, meliputi buku-buku yang menjadi referensi terhadap tema yang diangkat.³¹

²⁸ Ibrahim, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 67.

²⁹ Rahmadi, *Pengantar Metodelogi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011) 71.

³⁰ Suharmuni Arikunto, *Management Penelitian*, (Jakarta: Rineka cipta, 2010), 97

³¹ Burhan Bungin, *Metodelogi Penelitian Sosial, Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif* (Surabaya: Airlangga Press, 2001), 129

Dalam Penelitian ini data skunder adalah data yang berguna untuk melengkapi informasi, seperti dokumentasi secara tertulis maupun berupa foto di SD Alam Lampung

Data sekunder yang peneliti ambil adalah:

- 1) Sejarah berdirinya SD Alam Lampung.
- 2) Profil SD Alam Lampung.
- 3) Visi misi dan tujuan SD Alam Lampung.
- 4) Letak Geografis SD Alam Lampung
- 5) Data pendidik dan tenaga kependidikan di SD Alam Lampung.
- 6) Data siswa di SD Alam Lampung.
- 7) Struktur Organisasi SD Alam Lampung.
- 8) Sarana dan prasarana SD Alam Lampung.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya dan lebih mendalam pada responden yang jumlah sedikit.³² Menurut Burhan Bungin wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan, dan sebagainya yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dengan orang yang diwawancarai (*interviewee*).³³ Jadi Wawancara adalah cara untuk mengumpulkan informasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, yaitu satu pihak sebagai sumber data (*interviewer*) sementara pihak lain sebagai pencari data (*interviewee*). Pelaksanaan wawancara dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin, yang artinya wawancara dilakukan dengan membawa kerangka pertanyaan yang nantinya akan ditanyakan. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan keterangan yang bersumber dari pendidik. Metode wawancara digunakan agar peneliti mendapatkan data lebih mendalam mengenai keadaan peserta didik yang kurang dengan keterampilan sosialnya.

³² Reka Miswanto, *Kamus Pintar Perkuliahan*, (Surabaya: Gemilang, 2017), 87

³³ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 155

b. Observasi

Observasi dalam bahasa Inggris “*to observe*”, memiliki banyak makna antara lain: mengamati, melihat, memperhatikan. Dari makna-makna tersebut, observasi adalah kegiatan memperhatikan secara cermat terhadap sesuatu yang dilihat. Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan cara penilikan langsung atau pengamatan langsung sesuatu yang hendak diteliti.³⁴ Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian.³⁵ Terdapat tiga jenis teknik pokok dalam sebuah penelitian penggunaan observasi, yaitu, kemudian observasi sistematis dan observasi non sistematis, observasi partisipan dan observasi non partisipan, serta observasi eksperimen dan non eksperimen. Dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan jenis observasi partisipatif. Dalam observasi ini, peneliti ikut melakukan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi ini perlu dilakukan untuk kemudian dapat digunakan dalam memperoleh data-data mengenai berbagai fenomena ataupun hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, yaitu terapi bermain, sarana dan prasarana sekolah dalam menunjang keberhasilan program, serta karakter-karakter peserta didik yang akan dibangun. Kepala sekolah, pendidik dan peserta didik adalah objek dari pelaksanaan observasi ini.

c. Dokumentasi

Menurut Reka Miswanto dokumentasi adalah memperoleh data langsung dari tempat peneliti, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan film dokumenter dan data lain yang relevan.³⁶ Dokumentasi juga merupakan cara lain sekaligus sebagai pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif, untuk memperoleh data dari sejumlah responden. Pada teknik ini kemungkinan peneliti memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis, dokumen, gambar, video ataupun karya-karya yang ada pada responden atau lokasi penelitian, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan aktivitas dalam kegiatan sehari-harinya. Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat dipahami bahwa dokumentasi merupakan suatu cara di dalam pengumpulan data-data yang diperlukan melalui dokumen, tulisan, gambar maupun suatu karya tertentu. Seorang peneliti perlu melakukan

³⁴ *Ibid*, 55

³⁵ Rukaesih Maolani, Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers: 2016), 148

³⁶ *Ibid*, 18

dokumentasi, yang nantinya akan digunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah dan latar belakang berdirinya sekolah, struktur organisasi, jumlah pendidik, jumlah peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.³⁷ Analisis data dalam penelitian ini menurut Miles dan Hymberman yaitu:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang utama, fokus pada hal-hal yang berarti, menemukan tema dan pola, serta menghilangkan hal-hal yang tidak perlu. Oleh karena itu data yang telah di ringkas akan menghasilkan gambar yang lebih jelas serta mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan pencarian data lebih lanjut bila diperlukan.³⁸

Setelah peneliti mengumpulkan data pada saat pra penelitian dan penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data yakni dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, maka data yang peneliti dapatkan akan diringkas atau memilih hal-hal yang penting yang berkaitan dengan terapi permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial dan yang tidak berkaitan dengan terapi permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial tidak digunakan dalam penelitian ini.

b. Penyajian Data

Setelah data di reduksi, langkah berikutnya adalah menampilkan data tersebut. Dalam penelitian kualitatif, data dapat di representasikan dalam bentuk penjelasan singkat, diagram, hubungan antar kategori, serta diagram alir. Dengan menyajikan data, akan lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi serta menyusun pekerjaan selanjutnya berdasarkan apa yang sudah di pahami.³⁹

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 335

³⁸ *Ibid*, 338

³⁹ *Ibid*, 341

Data yang akan peneliti tampilkan adalah data yang telah peneliti kumpulkan dan direduksi sebelumnya yakni data observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti akan menampilkan data dalam bentuk penjelasan singkat agar lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan dengan mudah tentang terapi permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik di SD Alam Lampung.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dari analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan serta memverifikasi. Kesimpulan awal yang disajikan masih bersifat sementara, jika tidak ditemui bukti yang kuat untuk mendukung kesimpulan tersebut pada pengumpulan data tahap selanjutnya, kesimpulan tersebut akan berubah. Namun jika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data serta kesimpulan awal didukung oleh bukti yang valid serta tidak berubah, maka kesimpulan yang di sajikan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁴⁰

Setelah data direduksi dan ditampilkan, maka selanjutnya adalah memverifikasi atau menarik kesimpulan data. Data yang akan disimpulkan adalah data observasi, wawancara dan dokumentasi, untuk membuktikan kesimpulan awal bahwa data yang didapatkan adalah data yang dapat dipercaya atau kredibel. Sehingga peneliti mengetahui apakah terapi permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik di SD Alam Lampung.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab. Bab-bab tersebut dapat diuraikan secara garis besar yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, fokus penelitian, subfokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, berisi tentang teori yang digunakan, yaitu mengenai terapi bermain dengan penggunaan permainan tradisional dan keterampilan sosial peserta didik.

⁴⁰ *Ibid*, 345

BAB III Gambaran Umum Sekolah Alam Lampung, berisikan tentang profil sekolah alam Lampung yang meliputi sejarah sekolah alam Lampung, visi misi dan tujuan SD alam Lampung, letak Geografis, Keadaan guru dan peserta didik SD Alam Lampung dan struktur organisasi serta sarana dan prasarana SD Alam Lampung pada bab ini juga membahas mengenai proses terapi bermain dengan menggunakan permainan tradisional guna meningkatkan keterampilan sosial SD Alam Lampung.

BAB IV Analisis Terapi Bermain Dengan Penggunaan Permainan Tradisional Guna Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Di SD Alam Lampung, berisi tentang analisis penelitian dan hasil temuan.

BAB V Penutup, berisikan tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi serta Rekomendasi untuk disampaikan kepada objek penelitian, pembaca, dan pihak kampus UIN Raden Intan Lampung.



BAB II

TERAPI PERMAINAN TRADISIONAL DAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA PESERTA DIDIK DI SD ALAM LAMPUNG

A. Terapi Permainan Tradisional

1. Pengertian Terapi Permainan Tradisional

Pengertian terapi adalah usaha untuk memulihkan kesehatan orang yang sedang sakit, pengobatan penyakit dan perawatan penyakit. Dalam bidang medis kata terapi sinonim dengan kata pengobatan.¹ Terapi juga dapat di artikan sebagai suatu jenis pengobatan penyakit dengan kekuatan batin atau rohani, bukan pengobatan dengan obat-obatan.² Adapun menurut prof Dr. Singgih D Gunawan, terapi berarti perawatan terhadap aspek kejiwaan seseorang yang mengalami suatu gagasan, ataupun penerapan teknik khusus pada penyembuhan penyakit mental dan pada kesulitan-kesulitan pada penyesuaian diri.³

Jadi dapat disimpulkan bahwa terapi merupakan usaha pengobatan yang dilakukan konselor ataupun ahli terhadap klien dengan cara medis maupun non medis. Dengan terapi seorang klien dapat berusaha untuk menyembuhkan penyakit ataupun gangguan yang dialaminya seperti dalam hal kecemasan, stress ataupun yang lainnya. Terapi memberikan manfaat untuk menjadikan keadaan seseorang menjadi lebih baik lagi.

Sedangkan menurut Andang Ismail permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menangkalah.⁴

Secara harfiah kata tradisional diartikan sebagai aksi atau tingkah laku alami

¹ Suharso Dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang, Widya Karya, 2013), 506

² Yan Pramadya Puspa, *Kamus Umum Populer*, (Semarang, Cv Aneka Ilmu, 2003), 340

³ Rusna Mala Dewi, *Terapi Penyimpangan Seksual Lesbian Menurut Islam*, (Palembang ,UIN Raden Fatah, 2007), 13

⁴ Andang Ismail, *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2009), 26

akibat kebutuhan dari nenek moyang.⁵ Dengan demikian Permainan tradisional atau olah raga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terapi permainan tradisional adalah terapi yang dilakukan oleh seorang profesional untuk membantu menyelesaikan masalah anak dengan melakukan aktivitas bermain melalui permainan tradisional yang berkembang di daerah tersebut.

2. Tujuan Terapi Permainan Tradisional

Dalam terapi yang digunakan hampir menyerupai psikoterapi menurut Aziz Ahyadi terdapat tujuan terapi yang juga psikoterapi antara lain :

- a. Memperkuat motivasi untuk melakukan hal-hal yang benar. Tujuan ini biasanya dilakukan melalui terapi yang sifatnya direktif dan suportif. Persuasi dengan segala cara dari nasihat sederhana sampai pada hipnosis digunakan untuk menolong orang bertindak dengan cara yang tepat.
- b. Mengurangi tekanan emosi melalui kesempatan untuk mengekspresikan perasaan yang mendalam. Fokus disini hanya adalah adanya katarsis. Inilah yang disebut mengalami bukan hanya membicarakan pengalaman emosi yang mendalam. Dengan mengulang pengalaman ini dan mengekspresikannya akan menimbulkan pengalaman baru. Membantu klien mengembangkan potensinya. Melalui hubungannya dengan terapis, klien diharapkan dapat mengembangkan potensinya. Ia akan mampu melepaskan diri dari fiksasi yang dialaminya. Ataupun ia akan menemukan bahwa dirinya mampu berkembang ke arah yang lebih positif.
- c. Mengubah kebiasaan. Terapi memberikan kesempatan untuk perubahan perilaku. Mengubah struktur kognitif individu. struktur kognitif menggambarkan idenya mengenai dirinya sendiri maupun dunia disekitarnya. Masalah muncul biasanya karena terjadi kesenjangan antara struktur kognitif individu dengan kenyataan yang dihadapinya. Untuk itu struktur kognitif perlu diubah untuk

⁵ Ajun Khamdani, *Olah Raga Tradisional Indonesia*, (Kalimantan Barat: PT.Marga Borneo Tarigas, 2010), 6

menyesuaikan dengan kondisi yang ada.

- d. Meningkatkan pengetahuan diri. Terapi ini biasanya menuntun individu untuk lebih mengerti akan apa yang dirasakan, dipikirkan, dan dilakukannya. Ia juga akan mengerti mengapa ia melakukan suatu tindakan tertentu. Kesadaran dirinya ini penting sehingga ia akan lebih rasional dalam menentukan langkah selanjutnya. Apa yang dulunya tidak disadarinya menjadi lebih disadarinya sehingga ia tahu akan konflik- konfliknya dan dapat mengambil keputusan dengan lebih tepat.
- e. Mengubah proses somatik supaya mengurangi rasa sakit dan meningkatkan kesadaran individu. latihan relaksasi misalnya dapat digunakan untuk mengurangi kecemasan. Latihan senam yoga, maupun menari dapat digunakan untuk mengendalikan ketegangan tubuh.⁶

Jadi dapat di simpulkan dengan berbagai macam tujuan terapi menjadikan keadaan klien lebih baik lagi, klien dapat mengetahui permasalahan yang dihadapinya, mengembangkan dirinya, serta dapat mengurangi kecemasan dengan menggunakan relaksasi. Dalam hal ini konseli harus memegang teguh apa yang menjadi tujuan terapi dalam membantu memulihkan kondisi klien agar terwujudnya perubahan keadaan pada klien untuk menurunkan tingkat permasalahan yang muncul pada dirinya.

3. Jenis-jenis Terapi Permainan Tradisional

Terapi permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis, hal ini dibedakan dari jumlah peserta permainannya. Permainan tradisional setiap daerah pada dasarnya memiliki banyak kesamaan dari cara memainkannya. Menurut Sukirman Dharmamulya, menyatakan bahwa jenis-jenis permainan tradisional memiliki beberapa kategorisasi menurut pola permainannya yaitu :

- a. Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog
- b. Bermain dan pola pikir
- c. Bermain dan adu ketangkasan.⁷

⁶ Tiara Nurfaiah Dkk, *Kesehatan Mental Memahami Jiwa Dalam Prespektif Psikologi Islam*, (Palembang, Noerfikri, 2016), 103

⁷ Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa sebuah upaya pelestarian Kebudayaan*, 35

Berikut definisi berbagai jenis terapi permainan tradisional berdasarkan hasil kategorisasi yang dilakukan oleh Sukirman:

a. Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog

Permainan anak dengan pola bermain bernyanyi dan atau dengan berdialog dimaksudkan adalah pada waktu permainan itu dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog, atau keduanya; nyanyian dan dialog menjadi inti dalam permainan tersebut. pola permainan anak dengan bernyanyi dan atau dengan dialog pada umumnya dilakukan secara berkelompok, dan permainan ini biasanya dimainkan oleh mayoritas anak perempuan. Permainan ini bersifat rekreatif, interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya.⁸

b. Bermain dan Olah Pikir

Permainan dalam kategori bermain dan olah pikir ini pada umumnya membutuhkan banyak konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Pada umumnya permainan dalam kategori ini bersifat kompetitif perorangan, jadi tidak membutuhkan banyak tempat atau arena yang luas untuk melaksanakan permainannya. Jenis permainan ini pada umumnya banyak digemari oleh anak laki-laki.⁹

c. Bermain dan Adu Ketangkasan

Permainan dalam kategori ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan walaupun sederhana, dan tempat bermain yang relatif luas. Permainan nya bersifat kompetitif, yang pada umumnya lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki. Pola permainan kategori ini pada umumnya berakhir dengan posisi pemain menang-kalah, dan ada sanksi hukuman bagi yang kalah.¹⁰

Berdasarkan jenis pola yang telah dijabarkan diatas, terapi permainan tradisional dapat dikategorikan menjadi tiga bagian yang disesuaikan dengan pola dan jenis dari permainan tradisional itu sendiri. Tidak semua permainan tradisional dapat dimanfaatkan dan diterapkan dalam pembelajaran pada anak usia dini, hal ini dilihat dari karakteristik anak usia dini sendiri.

⁸ *Ibid*, 37

⁹ *Ibid*, 123

¹⁰ *Ibid*, 139

4. Manfaat Terapi Permainan Tradisional

Bermain pada anak dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak, Andang Ismail mengemukakan tentang beberapa manfaat terapi bermain, yang diantaranya sebagai berikut :

- a. Sebagai sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.
- b. Untuk mengenal kekuatan sendiri. anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya dikalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.
- c. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.¹¹
- d. Dapat melatih untuk menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, namun sebaliknya, ada anak lain yang merasa kecewa.
- e. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjatuhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.
- f. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.¹²

Ajun Khamdani, menyatakan beberapa nilai dan manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional bagi perkembangan anak, diantaranya :

a. Nilai Demokrasi

Permainan tradisional mendorong para pelakunya untuk mengembangkan nilai demokrasi. Para pelaku harus mengikuti aturan yang telah disepakati sebelum permainan dimulai. Mereka juga harus memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan. Sebelum permainan dimulai para pelaku

¹¹ Andang Ismail, *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*, 18

¹² Ibid., 19

merundingkan terlebih dahulu mengenai aturan dan tata cara bermain dalam permainan. Berdasarkan hal tersebut para pelaku sebenarnya diajarkan untuk memiliki jiwa demokrasi.

b. Nilai Pendidikan

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media untuk memberikan pendidikan jasmani maupun rohani, misalnya menumbuhkan sifat sosial, disiplin, etika moral, kejujuran, kemandirian, ketangkasan, dan percaya diri. Permainan yang dilakukan secara beregu dapat memupuk kerjasama sehingga menghindarkan dari sikap egois.

c. Nilai Kepribadian

Kegiatan bermain merupakan alat untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati diri anak. Pembentukan karakter dapat terjadi di lingkungan sekolah dan masyarakat melalui permainan. Pada permainan tradisional juga terdapat aspek tertentu yang dapat dikembangkan dalam pembentukan kepribadian. Aspek tersebut meliputi aspek jasmani (fisik), rohani (psikis), dan aspek sosial. Aspek jasmani terdiri atas unsur kekuatan fisik dan daya tahan tubuh. Selain itu, aspek jasmani juga mengandung unsur kelenturan tubuh. Permainan tradisional yang banyak mengandung aspek jasmani dapat melatih keterampilan motorik. Hal ini berguna untuk melatih keterampilan serta pembentukan kesegaran jasmani. Selain itu, jenis permainan tradisional terutama yang membutuhkan interaksi langsung antar pelaku juga dapat mengembangkan aspek emosional. Selain itu juga melatih kemampuan berkomunikasi yang dapat menumbuhkan sifat kepemimpinan pada diri anak. Aspek psikis meliputi unsur berpikir, kecerdasan, daya ingat, serta kreativitas. Sementara itu aspek sosial meliputi unsur kerja sama, keteraturan, saling menghormati, kepedulian sosial, serta sifat malu.

d. Nilai Keberanian

Pada permainan tradisional, mengandung nilai keberanian dimana setiap peserta dituntut untuk memiliki sikap berani, sikap ini dimaksudkan dalam berani mengambil keputusan dan memperhitungkan strategi tertentu sehingga dapat memenangkan permainan.

e. Nilai Kesehatan

Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak merupakan suatu kegiatan yang mengandung unsur berlari dan melompat sehingga menggerakkan otot tubuh. Tanpa disadari bahwa kegiatan tersebut membantu dalam menjaga kesehatan anak. Seorang anak yang sehat dapat dilihat dari kelincahan dalam gerakannya. Selain itu, emosi yang terpendam dalam jiwa dapat disalurkan melalui kegiatan bermain permainan tradisional.

f. Nilai Persatuan

Masyarakat Indonesia pada dasarnya memiliki prinsip hidup selaras dengan sesama atau hidup bermasyarakat yang dilandasi saling pengertian. Prinsip ini tercermin dalam beberapa permainan tradisional. Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Oleh karena itu, manusia berusaha untuk mementingkan kebersamaan dalam hidup, permainan tradisional, gobak sodor misalnya, dapat dikatakan sebagai sebuah permainan yang memerlukan kerja sama dalam mencapai kemenangan. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus memiliki rasa solidaritas kelompok yang tinggi, hal inilah yang menyebabkan rasa solidaritas harus ditumbuhkan dalam diri anak.

g. Nilai Moral

Nilai moral dalam permainan tradisional berkaitan dengan nilai filosofis dari permainan tersebut. Nilai filosofis permainan tradisional adalah membentuk kepribadian anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsanya. Selain itu, anak juga memahami pesan moral yang terkandung di dalam permainan tersebut.¹³

5. Karakteristik Terapi Permainan Tradisional

Pada dasarnya terapi permainan tradisional memiliki ciri-ciri dan karakteristik yang sama pada umumnya, diantaranya sebagai berikut:

- a. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas dilingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan

¹³ Ajun Khamdani, *Olah Raga Tradisional Indonesia*, 95-97

keaktivitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir.

- b. Permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal).
- c. Permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.¹⁴

6. Hambatan Terapi Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan asset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Keberagaman permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia, harus dijaga dan dilestarikan agar tidak hilang ditelan kemajuan zaman dengan pesatnya kemajuan dunia IT di era global.

Permainan tradisional sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah sebagai penyelenggara Negara dan masyarakat sebagai pembentuk kebudayaan itu sendiri, perlu adanya pemberdayaan permainan tradisional yang pernah ada di Indonesia caranya dengan mengajak tokoh masyarakat yang mengenal permainan tradisional tersebut untuk terus memberikan pengetahuan dan memainkan permainan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan dan memperhatikan kondisi di lapangan sekarang ini, melakukan permainan tradisional terbentur oleh beberapa kendala. Kendala tersebut memang akan membuat permainan tradisional tersisihkan, antara lain:

- a. Lapangan tempat bermain atau kebun berubah tidak ada

¹⁴ Haerani Nur, Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. III, No. 1, (2013), 91-92

Lapangan dalam hal ini adalah tanah yang luas atau kebun milik orang sekitar tempat tinggal sehingga anak kehilangan tempat bermainnya, otomatis permainan-permainan tradisional yang biasanya membutuhkan tempat yang luas menjadi susah dimainkan dan akhirnya ditinggalkan. Khususnya pada permainan yang bersifat adu ketangkasan pasti akan cepat sekali ditinggalkan.

b. Perubahan struktur tanah dari semula tanah menjadi lebih keras

Perlu juga diperhatikan, setelah lapangan bermainnya hilang sekarang kita melihat jalan atau gang disekitar kita berubah menjadi keras. Baik itu aspal, di cor, ataupun dilakukan pengerasan dengan paving ataupun yang lainnya hal ini sangat berbahaya jika ada permainan yang menuntut untuk berlari jikaterjatuh bisadibayangkan luka yang didapat akan lebih parah dari saat tanah yang tidak dikeraskan.

c. Permainannya agak berbahaya

Tidak dipungkiri mungkiri mungkin dalam kaca mata orang sekarang permainan tradisional khususnya yang membutuhkan aktivitas fisik ini memiliki kandungan resiko cedera yang sangat tinggi ketimbang bermain didepan smartphone atau yang lain. Sebab permainan tradisional ini menuntut fisik yang prima dan aktivitas fisik yang cukup padat. Hasilnya tentu anak-anak zaman dulu lebih gesit-gesit dibanding yang sekarang. Hal ini menyebabkan sebageian orang merasa sedikit ngeri dengan permainan yang cukup menantang.¹⁵

d. Kemajuan teknologi

Bisa dikatakan inilah faktor utama penyebab bergesernya permainan yang menggunakan aktivitas fisik menjadi digital. Adapun dampak buruk yang disebabkan IT antara lain secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game online. Berikut dampak games online secara sosial:

- 1) Hubungan dengan teman dan keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi berkurang.
- 2) Pergaulan menjadi terbatas karena hanya terpaku di game online saja.
- 3) Keterampilan sosial berkurang sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain.

¹⁵ Agung Jaya Suryawan, “ Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa,”Genta Hredaya, Vol. 2, No. 2 (2018), 7

- 4) Perilaku menjadi agresif dan kasar karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online.¹⁶

7. Pelaksanaan Terapi Permainan Tradisional

Pelaksanaan sesi terapi permainan pada subjek dimulai dengan langkah-langkah yang berurutan yaitu :

a. Pembuatan rancangan terapi

Pembuatan rancangan terapi dilakukan pada tahap awal setelah penggalian data mengenai latar belakang keluarga dan anak, kebutuhan anak serta dukungan orangtua. Untuk mendapat rancangan terapi yang tepat, perlu menciptakan hubungan yang baik antara terapis dengan anak sehingga anak dapat mengeksplorasi secara optimal dalam bermain dan mempunyai perasaan senang dalam melakukan sesuatu, hasil observasi selama awal sesi merupakan sumber informasi. Setelah semua informasi terkumpul dapat disimpulkan kebutuhan anak sehingga rancangan terapi beserta tujuannya dapat dibuat dengan tepat. Setelah rancangan terapi selesai dibuat maka perlu diinformasikan pada orangtua untuk mendapat persetujuan dan dukungan.¹⁷

b. Pelaksanaan terapi

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Dalam tahap ini terapis melaksanakan rancangan terapi yang sudah dibuat dengan menjaga sikap profesional, kejujuran dan kerahasiaan. Selain itu terapis juga menciptakan rasa aman dan kebebasan dan pada diri anak untuk menentukan pilihan dan mengekspresikan diri.

Seringkali anak dapat memulai permainan dengan spontan, namun ada beberapa anak yang hanya diam saja di ruang terapi bermain, oleh sebab itu sangat diperlukan terapis yang mampu membuat anak nyaman dan aman. Menurut Mc. Mahoon ada beberapa cara untuk mengajak anak terlibat aktif dalam bermain, misalnya:

Terapis memainkan boneka tangan, bermain teddy bear atau boneka lain atau membuat hal-hal yang lucu. Hal ini dilakukan untuk membuat anak mau bermain bukan mengarahkan permainan anak. Ada kontrol dan batasan dalam pelaksanaan

¹⁶ *Ibid*, 8

¹⁷ Alice Zellawati, " Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak," *Majalah Informatika*, Vol. 2, No. 3 (2011), 171

terapi yaitu pastikan bahwa alat-alat permainan aman dimainkan anak-anak sehingga tidak membahayakan bagi anak tersebut, bagi terapis atau orang lain yang terlibat.¹⁸

c. Evaluasi terapi

Pada evaluasi akhir, dapat dinilai apakah terapi efektif atau kurang efektif. Terapi permainan yang kurang efektif jika dilakukan pada anak yang pendiam atau pasif mereka akan sangat sulit untuk diajak bermain oleh terapis. Proses dan lamanya terapi bervariasi tiap anak dan kasus. Untuk mengakhiri terapi, alangkah baiknya terapis mengajak anak membuat suatu acara khusus sehingga anak tidak mengalami kesedihan atau kekecewaan karena kehilangan suasana yang sudah dia dapatkan. Terapis juga dapat memberikan bingkisan dari hasil terapi atau foto bersama.¹⁹

B. Keterampilan Sosial

1. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial (*social skills*) merupakan bagian penting dari kemampuan hidup manusia. Tanpa memiliki keterampilan ini manusia tidak mulus dalam berinteraksi dengan orang lain, sehingga hidupnya kurang harmonis.

Menurut Hargie dan Saunders keterampilan sosial adalah membawa seseorang untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Sementara itu, Cartledge dan Milburn mengemukakan bahwa keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan punishment oleh lingkungan.²⁰

Menurut Suardi keterampilan sosial adalah suatu kemahiran dalam bergaul dengan orang lain, sementara itu Surya menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah perangkat perilaku tertentu yang merupakan dasar bagi tercapainya interaksi sosial

¹⁸ *Ibid*, 172

¹⁹ *Ibid*, 173

²⁰ Soemarjadi, *Pendidikan Keterampilan* (Jakarta : Depdikbud, 1992), 2

secara efektif. Merrel memberikan pengertian keterampilan sosial sebagai perilaku spesifik, inisiatif mengarah pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang.²¹

Menurut Fatimah keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Osland juga mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan baik.²²

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi, bergaul, berhubungan dengan segala norma-norma dan aturan yang ada, sehingga dapat diterima dan diterima oleh lingkungan itu sendiri dengan memberi manfaat.

Keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Keterampilan sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku disekelilingnya, keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, serta menghargai diri sendiri dengan orang lain. Elemen keterampilan sosial yang penting adalah aturan dan pengendalian diri. Bentuk dari aturan sendiri dapat ditentukan oleh orang tua, pendidik atau teman bermain. Tujuannya, memberi anak semacam pedoman bertingkah laku yang dapat diterima sesuai situasi dan kondisi saat itu.

Beberapa aspek penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak meliputi: (1) belajar untuk melakukan kontak dan bermain bersama anak yang lain, (2) belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya untuk saling memberi, (3) belajar untuk bergaul dengan anak lain dan berinteraksi secara harmonis, (4) belajar untuk melihat dari sudut pandang anak lain, (5) belajar untuk menunggu giliran, (6) belajar berbagi dengan

²¹ Ria Adistyasari, "Meningkatkan keterampilan Sosial Dan Kerjasama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh," *Universitas Negeri Semarang* (Tahun Ajaran 2012/2013), 11

²² Putri Admi Perdani, "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Tradisional Pada Anak TKB," *Universitas Negeri Jakarta* vol. 7 Edisi 2, (2013), 337-338

yang lain, (7) belajar untuk menghargai hak-hak orang lain, (8) belajar untuk menyelesaikan atau mengatasi konflik dengan orang lain.²³

Fungsi aturan, antara lain sebagai pengendali diri. Aturan memiliki nilai pendidikan. Pendidik memperkenalkan anak kepada tingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok sosialnya. Melalui aturan anak dapat belajar bagaimana saling tolong menolong dalam membuat tugas sekolah. Pengendalian diri. Dalam menentukan peraturan ada tiga hal penting yang perlu diingat para pendidik, yaitu aturan harus dimengerti, diingat dan diterima oleh anak. Bila aturan diberikan lewat bahasa atau ungkapan yang tidak dimengerti anak atau hanya sebagian saja, dapat dipastikan aturan tersebut tidak berhasil. Artinya usaha untuk mengendalikan perilaku anak tidak berhasil.

2. Ciri-ciri Keterampilan Sosial

Dalam keterampilan sosial terdapat ciri-ciri, antara lain:

a. Perilaku Interpersonal

Perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan.

b. Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri

Perilaku ini merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya.

c. Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademis

Perilaku ini berhubungan dengan hal-hal yang mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di sekolah.

1) Penerimaan Teman Sebaya

Hal ini didasarkan bahwa individu yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya, karena mereka tidak dapat bergaul dengan baik. Beberapa bentuk perilaku yang dimaksud adalah: memberi dan menerima informasi, dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain, dan

²³ Ria Adistyasari, "Meningkatkan keterampilan Sosial Dan Kerjasama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh"....., 12

sebagainya.

2) Keterampilan Berkomunikasi

Keterampilan ini sangat diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik, berupa pemberian umpan balik dan perhatian terhadap lawan bicara, dan menjadi pendengar yang responsif.²⁴

Adapun ciri-ciri siswa yang memiliki keterampilan sosial adalah: siswa yang berani berbicara, memberi pertimbangan yang mendalam, memberikan respon yang lebih cepat, memberikan jawaban secara lengkap, mengutarakan bukti-bukti yang dapat meyakinkan orang lain, tidak mudah menyerah, menuntut hubungan timbal balik, serta lebih terbuka dalam mengekspresikandirinya.²⁵

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Terdapat 4 (empat) aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial yaitu keluarga, lingkungan, kepribadian dan kemampuan penyesuaian diri.¹³ Keempatnya dijelaskan sebagai berikut:

a. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) di mana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga anak dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudara- saudaranya.

Dengan adanya komunikasi timbal balik antara anak dan orang tua maka segala konflik yang timbul akan mudah diatasi. Sebaliknya komunikasi yang kaku, dingin, terbatas, menekan, penuh otoritas, dan lain sebagainya hanya akan memunculkan

²⁴ Putri Admi Perdani, *Peningkatan Keterampilan Sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK B*, (Jakarta: PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta, 2013), 338

²⁵ Muhsinatun Siasah Masruri, *Peningkatan Keterampilan Sosial dalam Mata Pelajaran IPS*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 6z

berbagai konflik yang berkepanjangan sehingga suasana menjadi tegang, panas, emosional, sehingga dapat menyebabkan hubungan sosial antara satu sama lain menjadi rusak.

b. Lingkungan

Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara, atau kakek dan nenek saja.

c. Kepribadian

Secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi seorang siswa untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Di sinilah pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal hal fisik seperti materi atau penampilan.

d. Kemampuan Penyesuaian Diri

Untuk membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri, maka sejak awal anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Agar seorang siswa mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas pendidik adalah guru/orang lain/kelompok, mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain/kelompok.

Berdasarkan ulasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor keluarga, lingkungan, serta

kemampuan dalam penyesuaian diri.²⁶

4. Macam-macam Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial dikelompokkan atas empat bagian, yaitu:

- a. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal dan menjalin hubungan akrab, adanya kontak mata, berbagi informasi.
- b. Keterampilan komunikasi: mengemukakan pendapat, mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat.
- c. Keterampilan membangun kelompok (bekerjasama): mengakomodasi pendapat orang, bekerja sama, saling menolong, saling memperhatikan, saling menghargai.
- d. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, memikirkan orang lain, empati.²⁷

5. Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia melalui akalnya menciptakan pengetahuan sebagai alat untuk beradaptasi dengan lingkungan. Keterampilan berfikir dan berdaya nalar, keterampilan hidup bersama, keterampilan bekerja dan keterampilan pengendalian diri merupakan keterampilan dasar untuk bertahan dan menjalani kehidupan. Keterampilan tersebut dimiliki semua orang hanya saja dalam pengembangannya masing-masing individu berbeda. Usaha untuk mengembangkan keterampilan sosial secara optimal dan efektif dilakukan melalui proses pendidikan.²⁸

Keterampilan sosial diajarkan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan sosial dapat mengembangkan budaya dan menjadi penerus dimasa yang akan datang. Nasution menyatakan sosialisasi dapat

²⁶ Tita Setiani, *Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014),

²⁷ Enok Maryani, *Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*, (Bandung : Alfabeta, 2011), 20

²⁸ Chafidhatul Ulum, "Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo," *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 10, No. 2 (2018), 114

dilakukan dengan mendidik tentang kebudayaan yang harus dimiliki dan diikutinya, agar ia menjadi anggota yang baik dalam masyarakat dan dalam berbagai kelompok khusus, sosialisasi dapat dianggap sama dengan pendidikan.

Menurut Jarolimiek membagi aspek-aspek keterampilan sosial yang perlu dimiliki peserta didik mencakup : (1) *living and working together, taking turns, respecting the rights of other, being socially sensitive* (2) *learning self control and self direction* (3) *sharing ideas and experience with others*. Aspek-aspek keterampilan sosial perlu dimiliki peserta didik diantaranya (1) hidup dan bekerja bersama, toleransi, menghormati hak orang lain, dan memiliki kepekaan sosial (2) memiliki kontrol diri (3) menuangkan ide dan berekspresi bersama.²⁹



²⁹ *Ibid*, 115

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan terapi permainan tradisional pada peserta didik SD Alam Lampung dilakukan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan terapi, pelaksanaan terapi dan evaluasi terapi.

Perencanaan terapi yaitu pada tahap ini guru atau terapis melakukan penggalian data mengenai latar belakang keluarga peserta didik, kebutuhan peserta didik dan dukungan dari orangtuanya. Kemudian mempersiapkan atau membuat area bermain dan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan. Pada tahap ini juga guru dapat melakukan sesuatu, hasil observasi selama awal sesi merupakan sumber informasi. kegiatan terapi permainan tradisional dilaksanakan secara rutin setiap hari selasa di ruang kelas ataupun di Lapangan disesuaikan dengan situasi dan kondisinya.

Pelaksanaan terapi dalam tahap ini terapis melaksanakan rancangan terapi yang sudah dibuat. Pada penelitian ini terapis atau guru menggunakan terapi permainan tradisional kucing-kucingan yaitu tradisional kucing-kucingan dimana anak dilatih dengan cara berlari tanpa saling tabrakan, mampu berlari berpindah-pindah dan melempar bola serta merebut bola dari teman yang lain, serta menjalani kerja sama dalam melakukan permainan tradisional kucing-kucingan. Sedangkan bisik kata yaitu setiap anak diurutan pertama untuk membisikkan pesan tadi ke anggota kelompok nomor 2, setelah itu nomor 2 diminta membisikkan kepesrta nomor 3, dan begitu seterusnya sampai peserta berakhir untuk memberitahu kata yang sudah dibisikkan tersebut dan kelompok terakhir yang menyebutkan kata dengan benar maka dia yang akan menjadi pemenangnya. Dalam permainan tradisional ini tidak ditemukan hambatan karena dalam proses bermain alat dan bahan yang digunakan ada di lingkungan sekitar.

Evaluasi terapi dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari terapi permainan kucing-kucingan dan bisik kata. Pada evaluasi terapi konselor bertugas mengevaluasi hasil dari pelaksanaan kegiatan awal hingga tahap pelaksanaan kegiatan kemudian menafsirkan hasil dari terapi permainan tradisional. Dari hasil evaluasi Terapi

permainan tradisional ini dapat disimpulkan bahwa terapi berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial yang baik bagi peserta didik. Peserta didik lebih percaya diri, mandiri, bertanggung jawab dan bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan penarikan kesimpulan maka peneliti ingin memberikan sumbangan pemikiran berupa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah SD Alam Lampung

Kepada Kepala Sekolah SD Alam Lampung diharapkan untuk memfasilitasi terapi permainan tradisional sehingga membantu proses terapi .

2. Bagi guru SD Alam Lampung

Kepada guru atau konselor senantiasa mengembangkan inovasi-inovasi dan kerativitas dalam pembelajaran baru yang menarik dalam kegiatan pembelajaran serta perlunya melakukan pengawasan dalam melakukan kegiatan belajar di luar kelas.

3. Bagi Peserta Didik

Kepada peserta didik dengan diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran diharapkan peserta didik mempunyai keterampilan sosial, seperti meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan lebih berani untuk percaya diri seperti peserta didik bersemangat, aktif, kreatif dan bertanggung jawab, serta meningkatkan rasa percaya diri.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat membantu mengembangkan terapi permainan yang ada di SD Alam Lampung dengan variasi dan metode yang berbeda sehingga lebih banyak variasi lagi dalam terapi permainan tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- Andan Ismail, *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media, 2009.
- Ajun Khamdani, *Olah Raga Tradisional Indonesia*, Kalimantan Barat: PT. Marga Borneo Tarigas, 2010.
- Bambang Wahyudi, *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Sulita, 2002.
- Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Davis Gordon, *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*, Jakarta: PT. Pustaka Binaman Presindo, 1999.
- Dunnette, *Keterampilan Pembukuan*, Jakarta: PT. Grafindo Persada, 1976.
- Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2013.
- Enok Maryani, *Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*, Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2018.
- J.P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2001.
- Nadler., *Keterampilan dan Jenisnya*, Jakarta: PT. Grafindo Persada, 1986.
- Nana Sudjana, *Cara Belajar Aktif*, Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2011.
- Nurssakina Daulay, *Psikologi Kecerdasan Anak*, Medanlito: Perdana Publishing, 2015.
- Ramayulis, *Filsafat Pendidikan Islam: Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokohnya*, Jakarta: Kalam Mulia, 2010.
- Reka Miswanto, *Kamus Pintar Perkuliahan*, Surabaya: Gemilang, 2017.
- Robbins, *Keterampilan Dasar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 1992.
- Rukaesih Maolani, *Metodoogi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Rusna Mala Dewi, *Terapi Penyimpangan Seksual Lesbian Menurut Islam*, Palembang: Uin Raden Fatah, 2007.

- Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam: Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Sitti Hartinah, *Pengembangan Sosial Emosional Peserta Didik*, Bandung : Refika Aditama, 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suharso, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, 2013.
- Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press, 2008.
- Soemarjadi, *Pendidikan Keterampilan*, Jakarta: Depdikbud, 1992.
- Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Raja Grafindo, 2011.
- Tiara Nurfalah, *Kesehatan Mental Memahami Jiwa Dalam Prespektif Psikologi Islam*, Palembang: Noerfikri, 2016.
- Undang-undang RI. No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yan Pramadya Puspa, *Kamus Umum Populer*, Semarang: CV. Aneka Ilmu, 2003.

Jurnal

- Bachtiar S Bachri, "Meyakini Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 10 No. 1, 2010
- Chafidatul Ulum, Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo," *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 10, No. 2 (2018)
- Eko Sujadi, "Penerapan Terapi Bermain Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional", *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, Vol. 03, N0. 01 (2019)
- Fitriah M Suud, "Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Analisis Psikologi Pendidikan Islam)", *Jurnal Mahasiswa S3 Psikologi Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta* Vol. 6 No. 2, (2017)
- Haerani Nur, "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. III, No. 1, (2013)
- Irkhamiyati, "Evaluasi Persiapan Perpustakaan Stikes 'Aisyah Yogyakarta dalam Membangun Perpustakaan Digital", *Jurnal Berkala Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 13, No. 1 (2017)

Muhammad Ramli, “Hakikat Pendidik dan Peserta Didik”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, Vol. 5, No. 1 (2015)

Putri Admi Perdani, “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Tradisional Pada Anak TKB”, *Jurnal Universitas Negeri Jakarta* vol. 7 Edisi 2, (2013)

Ria Adistyasari, “Meningkatkan keterampilan Sosial Dan Kerjasama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh”, *Universitas Negeri Semarang* (Tahun Ajaran 2012/2013)

Saparida Z, “Kajian Pustaka Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *Tesis: Program Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) Bengkulu*, (2020)

Septi Anaitulloh, “Terapi Bermain dengan permainan tradisional “bentengan” efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa saat pandemi Covid-19”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5, No. 1, (2021),

Tita Setiani, ”Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS”, *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 4 2014

Uhsinatun Siasah Masruri, “Peningkatan Keterampilan Sosial dalam Mata Pelajaran IPS”, *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 2mMaret 2015

Wawancara

Wawancara Penulis dengan peserta didik yang bernama Aldenia Shafa Rizka, Pada Hari Kamis Tanggal 24 November 2022.

Wawancara Penulis dengan peserta didik yang bernama Farel Fabiano, Pada Hari Kamis Tanggal 24 November 2022

Wawancara Penulis dengan Feldi Bakti selaku Kepala Sekolah SD Alam Lampung pada hari Selasa Tanggal 18 Oktober 2022

Wawancara Penulis dengan Heni selaku guru BK di SD Alam Lampung pada hari Kamis Tanggal 22 Juni 2022

Wawancara Penulis dengan peserta didik yang bernama Kelvin Jaya Novala Pada Hari Kamis Tanggal 24 November 2022

Wawancara Penulis dengan peserta didik yang bernama Khanza Viola Shandy, Pada Hari Kamis Tanggal 24 November 2022.

Wawancara penulis dengan Maya Ashari selaku Guru Mapel di SD Alam Lampung pada hari Senin tanggal 21 November 2022

Wawancara Penulis dengan peserta didik yang bernama Melsa Amelia, Pada Hari Kamis