

MODEL PERMAINAN TRADISIONAL “BOY-BOYAN” UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SD

Yopa Taufik Saleh¹, Mohammad Fahmi Nugraha², Meiliana Nurfitriani³

^{1,2,3}Dosen Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Email: yopa.taufik@umtas.ac.id¹, m.fahminugraha@umtas.ac.id²,
meiliana.nurfitriani@umtas.ac.id³

ABSTRAK

Baru-baru ini berbagai permasalahan sosial anak kerap muncul diantaranya: anak tidak mampu bergaul dengan luwes, selalu ingin diperhatikan atau memilih-milih teman, ingin menang sendiri, sok berkuasa, tidak mau menunggu giliran bila sedang bermain bersama, agresif dengan cara menyerang orang atau anak lain, merebut mainan atau barang orang lain, merusak barang teman lain, dan ketidakmampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Fenomena munculnya berbagai permasalahan sosial tersebut mendorong penulis untuk melakukan kajian pustaka yang terfokus pada peningkatan perkembangan sosial anak sekolah dasar melalui penerapan model permainan tradisional “boy-boyan” dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Sehingga berbagai permasalahan sosial anak yang muncul bisa teratasi. Metode yang digunakan adalah studi pustaka atau studi literatur. Hasil yang diperoleh dari kajian pustaka ini adalah implikasi dari implementasi model permainan tradisional “boy-boyan” pada pembelajaran dapat meningkatkan indikator-indikator perkembangan sosial seperti adanya inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya, bergabung dalam permainan, memelihara peran dalam bermain, mengatasi konflik dalam bermain serta mengingatkan kembali permainan tradisional “boy-boyan” ke dunia pendidikan di zaman modern ini.

Kata Kunci : Permainan Tradisional “Boy-boyan”, Perkembangan Sosial, Anak Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Recently the various social problems of children often appear include: children are not able to mingle with a flexible, always want to be noticed or picking friends, want to win themselves, pretentious, do not want to wait turn when playing together, aggressive by attacking people or other children, grabs toys or other things, damages other friends' goods, and the inability to adapt to new environments. The phenomenon of the emergence of various social problems is encouraging writers to conduct a literature review focused on improving the social development of primary school children through the application of traditional game model "boy-boyan" in learning in elementary school. So that the various social problems that arise can be overcome. The method used is literature study or literature study. The results obtained from this literature review are the implications of the implementation of the traditional boy-boyan game model in learning can improve social development indicators such as initiatives to move with peers, join in games, maintain role in play, overcome conflicts in play as well as recall the traditional "boy-boyan" permutation to the world of education in modern times.

Keywords: Traditional Games "Boy-Boyan", Social Development, Primary School Children.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi saat ini mengalami perkembangan yang begitu pesat. Hal ini dibuktikan dengan banyak diciptakannya

peralatan-peralatan canggih yang digunakan manusia untuk mempermudah aktivitas kehidupannya seperti: alat-alat komunikasi yang semakin canggih, berbagai peralatan rumah tangga yang semakin mudah digunakan, berbagai informasi yang cepat sampai di masyarakat, tak terkecuali jenis dan peralatan permainan yang canggih yang dimainkan anak saat ini.

Munculnya berbagai permainan modern, seperti *video game* dan *virtual game* mengikis keberadaan permainan tradisional. Karena sifat dari permainan modern seperti memerlukan peralatan-peralatan canggih yang bertolak belakang dari permainan tradisional yang hanya memerlukan peralatan sederhana. Selain itu kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan ketika bermain, namun juga dalam cara memainkannya yang dianggap lebih mutakhir dan juga lebih menantang tetapi tidak begitu memerlukan banyak tenaga dalam melakukannya. Sehingga beberapa jenis permainan tradisional menurut Syaodih dan Agustin (2013) keberadaannya kini sudah mulai banyak dilupakan. Semakin maju dan serba berbasis teknologi kehidupan manusia, maka semakin banyak diabaikan aktivitas yang bersifat “manual” (permainan tradisional) dan berganti menjadi “otomatik” (Games Modern).

Permainan-permainan modern umumnya dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, seperti di rumah, di *mall* maupun di warung internet (warnet) sehingga bisa membuat anak betah memainkan permainan tersebut selama berjam-jam. Berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan diluar ruangan seperti di lapangan atau di halaman dalam terik matahari. Saat bermain permainan tradisional anak-anak bergerak aktif seperti berlari-lari, melompat, atau melempar sehingga terkadang bajunya basah karena keringat. Hal ini berbeda ketika anak memainkan permainan modern, anak cenderung psif dan hanya main menggunakan tangannya dan melihat pada layar komputer maupun layar handphone.

Kecenderungan bermain yang dilakukan oleh anak-anak dikemukakan oleh Dahlan (2010: 6) secara tidak langsung dapat memberikan stimulus pada diri anak untuk melakukan pengelolaan terhadap emosionalnya. Kehadiran teknologi pada permainan, di satu pihak mungkin dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Namun disisi lain dampak dari permainan modern yang dimainkan anak-anak memunculkan masalah-masalah terhadap perkembangan sosialnya. Masalah-masalah sosial tersebut menurut Wahyudin dan Agustin (2012: 46) diantaranya: anak ingin menang sendiri, sok berkuasa, tidak mau menunggu giliran bila sedang bermain bersama, selalu ingin diperhatikan atau memilih-milih teman, agresif dengan cara menyerang orang atau anak lain, merebut mainan atau barang orang lain, merusak barang teman lain, dan ketidak mampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan baru.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa perkembangan nilai-nilai sosial anak saat ini kurang mendapat perhatian dari tenaga pendidik terutama dalam

proses pembelajaran di sekolah, bahkan cenderung terlihat lebih menekankan pada aspek pengetahuan. Penanaman nilai-nilai serta pengembangan keterampilan sosial harus dilaksanakan baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan anak sehari-hari. Karena kemampuan bersosial merupakan salah satu aspek dalam perkembangan sosial yang harus dimiliki setiap individu untuk bisa berinteraksi dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan Wahyudin dan Agustin (2012: 45) yang mengatakan bahwa "Kemampuan bersosial adalah suatu kemampuan lain yang harus dikuasai anak, karena anak akan berinteraksi dengan orang lain". Proses penyesuaian sosial anak ini tidak lepas dari interaksinya dengan orang lain. Anak yang memiliki penyesuaian sosial dengan baik bisa bergaul dengan teman-temannya dengan luwes. Sedangkan anak yang sering menyendiri akan memiliki kesulitan dalam penyesuaian sosialnya.

Yusuf (2012: 122) mengemukakan bahwa anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain yang diperoleh melalui berbagai kesempatan. Menurut Arikunto (2008) bermain bersama teman sebaya dapat meningkatkan sosial anak. Jadi, pada dasarnya jenis permainan yang sifatnya aktif dan memerlukan interaksi fisik dan psikis diantara pemainnya dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi terutama bagi anak yang pada akhirnya interaksi anak dengan orang lain atau teman sebayanya bisa timbul dan akan meningkatkan rasa kebersamaan pada diri anak.

Dengan adanya fenomena tersebut penulis merasa terdorong untuk melakukan kajian yang tefokus pada peningkatan perkembangan sosial anak usia Sekolah Dasar melalui model permainan tradisional "*boy-boyan*". Rumusan Masalah adalah: (1) Apa saja dampak pengiring dari penggunaan model permainan tradisional "*boy-boyan*" pada pembelajaran terhadap anak usia sekolah dasar?; (2) Bagaimana cara menggunakan model permainan tradisional "*boy-boyan*" pada pembelajaran?. Dengan tujuan penelitiannya: (1) Untuk mengetahui dampak pengiring terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar dari implementasi model permainan tradisional "*boy-boyan*" pada pembelajaran di kelas; (2) Untuk mengetahui cara menggunakan model permainan tradisional "*boy-boyan*" pada pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka yang mengarah ke telaah teoritik untuk memperoleh kebenaran empirik. Karena menurut Muhadjir (dalam Mungin, 2001) salah satu cakupan dalam studi teks atau studi pustaka adalah telaah teoritik yang merupakan suatu disiplin ilmu yang perlu dilanjutkan secara empirik untuk memperoleh kebenaran secara empirik pula.

PEMBAHASAN

PERMAINAN TRADISIONAL “BOY-BOYAN

Munculnya berbagai permainan dalam setiap masyarakat merupakan wujud dari konsep Homo Ludens, bahwa manusia adalah makhluk yang senang bermain dan memainkan permainan (Huizinga, 1950). Homo ludens sendiri merupakan sebuah konsep yang muncul atau ditemukan dalam kebudayaan. Setiap kebudayaan memperlihatkan karakter manusia sebagai pemain. Konsep homo ludens merupakan sebuah fenomena budaya.

Permainan berasal dari kata main yang memiliki arti kegiatan untuk menyenangkan hati. Berlyne (dalam Santrock, 2002) mengatakan bahwa permainan merupakan sesuatu yang mengasyikkan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita. Dalam kaitannya dengan anak-anak, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan anak dalam berbagai bentuk secara spontan, tanpa paksaan, mendatangkan kegembiraan dan dalam suasana yang menyenangkan (Prastisti & Hertinjung, 2011). Hal ini mengandung arti bahwa tidak ada paksaan bagi setiap individu dalam melakukan permainan dan juga bermain pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang memiliki karakteristik aktif dan menyenangkan.

Banyak sekali manfaat yang diperoleh dari bermain baik dari aspek fisik maupun psikis karena bermain memiliki arti yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Seperti yang diungkapkan Tedjasaputra (2003) bahwa manfaat dari permainan yaitu a) Perkembangan pada aspek fisik, b) Perkembangan aspek sosial, c) perkembangan motorik halus dan kasar, d) perkembangan emosi dan kepribadian, e) Perkembangan kognisi, f) Mengasah ketajaman pengindraan, g) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, h) Media terapi, i) Media intervensi.

Seperti yang tadi diutarakan bahwa permainan bersifat menyenangkan dan tidak ada paksaan dalam memainkannya, Garvey (dalam Mussen, 1988), Monks (dalam Prastisti & Hertinjung, 2011), dan Tedjasaputra (2003) memberi kriteria dan ciri-ciri tertentu dalam Mendefinisikan permainan, diantaranya:

1. Permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan,
2. Merupakan hal yang spontan dan sukarela,
3. Abstraksi prototipe sebagai hasil imitasi perilaku tertentu dalam kehidupan sehari-hari,
4. Memiliki tema dan variasi,
5. Memiliki sifat tegang dan bergairah,
6. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik (karena muncul atas keinginan pribadi dan untuk keinginan pribadi)
7. Diwarnai oleh emosi yang positif pada para pemain
8. Fleksibilitas dari suatu kegiatan ke kegiatan lain
9. Lebih menekankan pada proses dibandingkan hasil akhir

10. Ada kebebasan untuk memilih

Uraian di atas, menandakan bahwa permainan mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan bagi anak baik aspek fisik, sosial, dan juga kepribadian atau karakter anak.

Dari beberapa pengertian permainan yang diungkapkan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak secara spontan, sukarela, mendatangkan kesenangan dan dilaksanakan dalam kondisi yang menyenangkan.

Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Menurut Bishop & Curtis (dalam Iswinarti, 2010, hlm. 6) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak di daerah tertentu secara tradisi yang telah diwariskan dari generasi terdahulu untuk meneruskan tradisi daerah tersebut. Permainan tradisional memiliki pola kegiatan yang menyenangkan yang sifatnya sederhana yang cenderung apa adanya.

Selain itu, permainan tradisional memiliki nilai yang besar bagi anak-anak dalam berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan dan ketangkasan.

Boy-boyan termasuk jenis permainan tradisional "*kaulinan barudak*" yang berasal dari Provinsi Jawa Barat. Sementara itu permainan tradisional "*kaulinan barudak*" menurut Syaodih dan Agustin (2013: 17) merupakan jenis permainan tradisional yang berasal dari daerah sunda yang keberadaannya kini mulai banyak ditinggalkan oleh masyarakat. Tak terkecuali permainan *boy-boyan* yang kini sudah mulai ditinggalkan, bahkan sebagian besar anak usia sekolah dasar di daerah asalnya, Sunda, tidak mengetahui jenis permainan ini.

Permainan ini biasanya sering dilakukan oleh anak laki-laki pada zaman dulu. Namun tidak sedikit juga anak perempuan bisa bermain *boy-boyan*. Permainan ini memadukan kerja motorik anak dan juga mengasah kemampuan membuat strategi. Jumlah pemain yang memainkan permainan *boy-boyan* ini biasanya terdiri dari lima hingga sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua kelompok dan dilakukan di lapangan yang cukup luas.

Sebenarnya permainan sejenis *boy-boyan* ini memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerahnya bahkan di Jawa Barat pun memiliki nama yang lain, misalnya *Bebencaran*, di daerah Jawa Tengah dikenal dengan istilah *Gaprek Kempung*, bahkan di daerah lain permainan ini disebut *Gebokan* atau *Gembatan*.

Media atau alat yang biasanya digunakan oleh anak-anak berupa pecahan genteng, pecahan asbes atau potongan kayu, bola kertas yang terbuat dari kertas bekas yang digumpal-gumpalkan menjadi kira-kira sebesar bola tenis, bola kecil atau bola tenis/kasti. Cara melakukan permainan *boy-boyan* ini yaitu dengan menyusun potongan genteng/gerabah yang kemudian dilempar dengan bola

tenis/kasti. Permainan *boy-boy* ini biasanya dilakukan di tempat yang luas dan terbuka, misalnya di halaman rumah, halaman sekolah atau di lapangan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam bermain *boy-boy* diantaranya:

1. Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa, yang kalah akan menyusun pramida dari pecahan genteng/gerabah, yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak ± 3 meter.
2. Pelempar harus melempar pecahan genteng yang disusun tersebut hingga roboh, dan jika sudah roboh, maka pihak yang kalah harus mengejar pihak yang menang dan melempar bola ke arah kelompok pelempar.
3. Pelempar harus menghindari lemparan tersebut dan harus menata kembali pecahan genteng yang telah mereka robohkan.
4. Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genteng/ gerabah tersebut, atau permainan selesai jika pihak penjaga berhasil melempar bola kepada seluruh kelompok pemenang atau pelempar.
5. Setelah selesai posisi kelompok ditukar, yang tadinya kelompok penyusun piramida menjadi kelompok penembak, dan sebaliknya.

Manfaat permainan *boy-boy* ini bagi anak antara lain: akan melatih anak dalam merencanakan strategi; melatih kerjasama antar pemain; anak akan melatih ketelitian dan kecerdikan; anak akan belajar sikap sportif yaitu bermain secara jujur, menghargai pemain lain, menerima kemenangan dengan sikap wajar atau menerima kekalahan secara terbuka; meningkatkan kepercayaan diri; melatih kemampuan fisik karena anak dituntut untuk banyak bergerak secara aktif; anak akan belajar mengelola emosi; melatih tanggung jawab dan kerja keras; serta adanya interaksi sosial yang terjadi dengan teman dalam bermain sehingga anak akan belajar konsep berbagi, menanti giliran, bahkan mampu menyesuaikan diri dengan situasi di sekitarnya.

PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR

Manusia tidak pernah statis, semenjak pembuahan yang terjadi di dalam rahim sampai ajal selalu terjadi perubahan, baik dalam kemampuan fisik maupun kemampuan psikologisnya. Perubahan yang dialami setiap individu memiliki ciri yang khas serta terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan dan perkembangan pada setiap individu merupakan dua hal yang berbeda, meskipun keduanya saling berkaitan erat. Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan alami secara kualitatif, sedangkan pertumbuhan merupakan perubahan alami secara kuantitatif hanya pada segi jasmani atau fisik.

Hurlock (1980) mendefinisikan perkembangan sebagai serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Senada dengan penjelasan Nurihsan dan Agustin (2013:3) dalam mengartikan perkembangan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang dialami oleh setiap individu menuju tingkat kematangannya yang berlangsung

secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik fisik maupun psikisnya. Sehubungan dengan perkembangan, menurut Peterson (1996) terdapat empat kriteria perubahan yang dikategorikan perkembangan, diantaranya:

1. *Permanen*. Perubahan yang terjadi dalam perkembangan bersifat permanen, bukan perubahan temporer atau yang disebabkan oleh kejadian insidental.
2. *Kualitatif*. Perubahan yang terjadi dalam perkembangan bersifat fungsional dan total, tidak hanya bersifat peningkatan kemampuan yang sudah dimiliki sebelumnya.
3. *Progresif*. Perubahan yang terjadi dalam perkembangan merupakan perwujudan aktualisasi setiap individu.
4. *Universal*. Perubahan yang terjadi dalam perkembangan pada setiap individu bersifat umum dalam artian perubahan yang terjadi dengan individu lainnya bersifat sama pada tahap usia yang hampir sama.

Tiga faktor dominan yang mempengaruhi proses perkembangan individu, diantaranya: faktor bawaan (*heredity*), faktor lingkungan (*environment*), faktor waktu (*time*).

Dari istilah perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik fisik maupun psikis individu yang dimulai dari pembuahan yang berlanjut sampai rentang hidup setiap individu. Sementara itu aspek perkembangan individu diantaranya: perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa anak, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral, dan perkembangan keagamaan atau religi anak. Salah satu aspek perkembangan anak yang akan dibahas dalam artikel ini berhubungan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Manusia tersebut dituntut untuk bisa menyesuaikan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Manusia membutuhkan orang lain agar bisa menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan manusia dilahirkan belum bersifat sosial. Dalam arti, dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Agar mencapai kematangan sosial anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Sedangkan kemampuan bersosial ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya (Yusuf, 2012). Lingkungan teman sebaya merupakan suatu kelompok yang baru, yang memiliki ciri, norma kebiasaan yang jauh berbeda dengan apa yang ada dalam lingkungan keluarga. Oleh karena itu, individu dituntut memiliki kemampuan pertama dan baru dalam menyesuaikan diri dan dapat dijadikannya dasar dalam hubungan sosial yang lebih luas.

Cadler (dalam Maryani, 2011) mengemukakan dalam perkembangan sosial ada 4 keterampilan sosial yang saling berkaitan, yaitu keterampilan dasar (mengenal, kontak mata, berbagi informasi), keterampilan berkomunikasi (mendengar, berbicara dengan baik dan benar, meyakinkan orang, mengemukakan pendapat), keterampilan membangun tim/kelompok (bekerja sama, mengakomodasi pendapat orang lain, saling memperhatikan dan menolong), dan keterampilan menyelesaikan masalah (kontrol diri, empati, diskusi, taat pada kesepakatan, respek pada perbedaan pendapat). Merrel (2008:1) memberikan pengertian keterampilan sosial sebagai perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang. Combs & Slaby (dalam Cartledge & Milburn, 1995:7) memberikan pengertian keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain.

Berkaitan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar, Santrock (2007) menjelaskan perkembangan sosial anak sekolah dasar merupakan periode perkembangan yang terjadi pada masa kanak-kanak tengah akhir yang dimulai sekitar usia 6 hingga usia 11 tahun.

Kemampuan anak sekolah dasar dalam menjalin hubungan sosial dengan temannya dapat dilihat dari sikap anak itu sendiri dalam membina hubungan interpersonal maupun hubungan intrapersonal (Beaty, 1994). Hubungan interpersonal, meliputi kemampuan berinteraksi dan kemampuan melakukan musyawarah dengan perilaku mengucapkan terimakasih kepada orang lain yang sudah menolongnya, mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas, menyapa guru dan temannya saat masuk gerbang sekolah, menjawab sapaan guru dan temannya, mampu menceritakan kembali pengalaman bermainnya, mampu memimpin diskusi dengan temannya, mengajak temannya diskusi sebelum melakukan kegiatan, mau melayani temannya yang mengajak diskusi sebelum melakukan kegiatan, dan merumuskan peraturan bermain bersama temannya sebelum memulai permainan. Sedangkan, kemampuan membina hubungan intrapersonal di dalamnya meliputi, kemampuan mengemukakan rasa cinta dan kasih sayang kepada oranglain, mampu menyelesaikan perselisihan, dan mampu memberikan pengaruh secara positif kepada orang lain. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat tercermin dalam bentuk perilaku seperti menggandeng tangan temannya, mengajak temannya bermain, mengelus temannya yang sedang bersedih, saling memaafkan dan saling meminta maaf atas segala kesalahan, mengarahkan cara bermain kepada temannya, dan memberikan contoh cara bermain kepada orang lain. (Goleman, 2001; Nurhidayah, 2006; Harms & Crede, 2010; Ruiz, dkk, 2010; Wahyudin & Agustin, 2012; dan Yusuf, 2012).

Dalam mengembangkan tingkah laku sosial siswa di sekolah, semua komponen harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri,

yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian perkembangan nilai-nilai sosial tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

Perkembangan sosial yang dimiliki setiap individu menurut Saleh (2016) tidak datang dengan sendirinya, tetapi selalu didahului oleh proses belajar, pengakumulasian pengetahuan, baik secara formal maupun non formal berdasarkan pengalaman atau pengulangan yang berkelanjutan pada suatu tindakan. Karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka butuh interaksi dengan manusia lainnya, interaksi sosial merupakan kebutuhan kodrati yang dimiliki oleh setiap manusia.

Indikator perkembangan sosial diambil dari indikator-indikator dimensi keterampilan sosial yang diungkapkan Beaty (1994), yaitu adanya inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya, bergabung dalam permainan, memelihara peran dalam bermain, mengatasi konflik dalam bermain.

MODEL PERMAINAN TRADISIONAL “BOY-BOYAN” UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, seorang guru harus mampu menyusun strategi agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Model pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu strategi agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Mudlofir dan Rosydiyah (2016:34) model pembelajaran merupakan prosedur kerja yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara baik dan menghasilkan *output output* yang baik.

Seorang guru yang merancang model permainan untuk pembelajaran diartikan bahwa permainan sengaja di desain untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Aktivitas bermain anak pada hakikatnya merupakan salah satu sarana yang digunakan anak untuk belajar. Karena dalam dunia anak, kegiatan belajar dan bermain adalah dua hal yang sangat berkaitan erat (Pivec, Koubec, dan Doni 2004), (dalam Setyawan, 2015).

Sementara itu kaitan antara permainan dengan tingkat perkembangan anak usia sekolah dasar terutama berdasarkan perkembangan sosial, menurut Parten (dalam Santrock, 2002) bermain dapat dikelompokkan menjadi enam macam sebagai berikut.

1. *Unccupid play*, terjadi ketika anak tidak terlibat dalam permainan seperti anak-anak lain umumnya, tetapi mungkin berdiri di suatu titik, memandang ke sekitar ruangan, atau melakukan gerakan-grakan acak yang nampaknya tidak memiliki suatu tujuan
2. *Soliter Play*, terjadi ketika anak bermain sendirian dan mandiri dari orang lain. Anak nampaknya asik sendiri dan tidak banyak peduli terhadap apa pun yang sedang terjadi.
3. *Onlooker play*, terjadi ketika anak menonton orang lain bermain. Anak dapat berbicara dengan anak-anak lain itu dan menanyakan pertanyaan tetapi tidak masuk ke dalam perilaku permainan mereka.
4. *Parrallel play*, terjadi ketika anak bermain terpisah dari anak-anak lain, tetapi menggunakan mainan-mainan yang sama seperti yang digunakan oleh anak-anak lain atau dengan cara meniru cara mereka bermain.
5. *Associative play*, terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi atau tanpa organisasi. Pada jenis permainan ini anak cenderung lebih tertarik dengan satu samalain daripada dengan permainan yang mereka sedang lakukan
6. *Cooperative play*, meliputi interaksi sosial di dalam suatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisasi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam model bermain *boy-boy* pada pembelajaran diantaranya:

1. Guru membagi kelas menjadi empat kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa.
2. Setiap kelompok diberi kertas kosong yang harus diisi dengan berbagai pertanyaan yang berhubungan dengan materi ajar oleh anggota kelompoknya.
3. Guru membagi kelompok tadi menjadi berpasang-pasang kelompok dan saling menukar kertas yang telah diisi berbagai pertanyaan.
4. Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa, yang kalah akan menyusun pecahan genteng/gerabah, yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak 3 meter.
5. Pelempar harus melempar pecahan genting yang disusun tersebut hingga roboh, dan jika sudah roboh, maka pihak yang kalah harus mengerjakan soal yang telah dibuat oleh kelompok lawan sambil mengejar pihak yang menang dan melempar bola ke arah kelompok pelempar dan pelempar harus menghindari lemparan tersebut dan harus menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan sambil mengisi jawaban dari soal lawan.
6. Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting/gerabah tersebut dan mengisi semua jawaban pertanyaan lawan, atau permainan selesai jika pihak penjaga berhasil melempar bola kepada seluruh kelompok pemenang atau pelempar dan mengisi jawaban pertanyaan lawan.
7. Yang kalah harus mempresentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

Dampak Pengiring

Seperti halnya jenis permainan yang dimainkan secara berkelompok yang memupuk rasa kebersamaan, model permainan tradisional "*boy-boyan*" pun mendorong siswa untuk lebih akrab dengan jenis-jenis soal dan cara menjawab. Pada saat mereka "diserang lawan", perhatian terhadap soal dan cara menjawab akan semakin tinggi. Jiwa kepemimpinan siswa pun akan terlihat saat menentukan soal yang dibuat dan menjawab soal lawan.

Menurut Maryani (2009) kecerdasan sosial berkaitan dengan kompetensi sosial yaitu berhubungan dengan fasilitas-fasilitas untuk berinteraksi dengan orang lain seperti berbahasa; keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi seperti menjalin pertemanan, masuk dalam suatu kelompok tertentu, berbagi dan menunggu giliran. Karena itu model permainan tradisional "*boy-boyan*" sangat erat kaitannya dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar yang di dalamnya terkandung nilai-nilai dan kecerdasan sosial.

Sehingga pada tujuan akhir yang diharapkan dari implementasi model permainan tradisional "*boy-boyan*" pada pembelajaran ini diharapkan indikator-indikator perkembangan sosial seperti adanya inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya, bergabung dalam permainan, memelihara peran dalam bermain, mengatasi konflik dalam bermain dapat tercapai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian diatas, maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Implikasi dari model permainan tradisional "*boy-boyan*" pada pembelajaran ini dapat memberikan informasi positif terkait teknis maupun jalan keluar dari persoalan yang berhubungan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar.
2. Implementasi model permainan tradisional "*boy-boyan*" pada pembelajaran di kelas mampu meningkatkan perkembangan sosial anak sekolah dasar.
3. Implikasi dari model ini dapat menjadi dasar ataupun referensi untuk dijadikan panduan secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan peningkatan perkembangan sosial anak sekolah dasar dapat tercapai.
4. Pemerhati pendidikan anak khususnya di Sekolah Dasar agar mulai memperkuat orientasi sistem pendidikan yang berbasis perkembangan sosial sekaligus mengingatkan kembali permainan tradisional "*boy-boyan*" ke dunia pendidikan di zaman modern ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, J. J. (1994). *Observing Development of the Young Child*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Cartledge, G Milburn, J.F. (1995). *Teaching Social Skill to Children and Youth: Innovative Approachers (3rd ed)*. Boston: Allyn And Bacon.

- Goleman, D. (2001). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: Gramedia.
- Harms, P. D. & Crede, M. (2010). *Emotional Intelligence and Transformational and Transactional Leadership: A Meta-Analysis*: Journal of Leadership & Organizational Studies.
- Huizinga, Johan. (1950). *Homo Ludens*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Hurlock, Elizabeth. (1980). *Developmental Psychology*. New York: Mc.Graw-Hill, Inc.
- Iswinarti. (2010). *Nilai-Nilai Terapeutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan. Fakultas Psikologi: Universitas Muhammadiyah Malang: Malang.
- Maryani, E. (2011). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Merrel, K.W. (2008). *Helping Students Overcome Depression and Anxiety: A Practical Guide (2nd ed)*. New York: The Guilford Press
- Mussen, P.H., Conger, J.J., Kagan, J., and Huston, A.C. (1988) *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jilid I (terjemahan) Jakarta : Erlangga.
- Nurihsan, A.J. dan Agustin, M. (2013). *Dinamika Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Refika Aditama.
- Peterson, Candida. (1996). *Looking Forward Through The Lifespan: Developmental Psychology*. Sydney, Australia: Prentice Hall.
- Prastiti & Hertinjung. (2011). *Pengaruh Permainan Tradisional pada Kecerdasan Emosi*. Jurnal dalam Prosiding Seminar Nasional Mengungkap Potensi Peserta Didik sebagai Basis Pengembangan Pendidikan Karakter.
- Ruiz, M. J. S., Gonzalez, J. C. P. & Petrides, K. V. (2010). *Trait Emotional Intelligence Profiles of Students from Different University Faculties*: Australian Journal of Psychology.
- Saleh, Yopa Taufik (2016). *Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD*. Tesis: SPs UPI Bandung
- Santrock, J.W. (2002). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup*. Jilid II. Edisi Kelima. Alih Bahasa : Juda Damanik dan Ahmad Chusairi. Jakarta : PT Erlangga.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. (ed.11, 2). Jakarta: Erlangga.
- Syaodih, E. dan Agustin, M. (2013). *Penelitian Bidang Keilmuan: Penerapan Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak” untuk mengembangkan Nilai Karakter Anak*. Bandung: UPI.
- Tedjasaputra, M.S. (2003). *Bermain, Mainan, dan Permainan. Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo
- Yusuf, LN., S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.