Volume 5 Nomor 1 (Juli 2024)
EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal
ISSN (Online) : 2746-4253 hal 107-115
DOI: 10.58176/edu.v5i1.2936

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI TPA AL MUHTADIN GORONTALO

Rahmawaty Parman[1], Faizah Muksin Badar[2], Fasya Al Fauziah Ganny[3], Auliya Ain Putri Amu[4], Siti Rahmiyaty Aru[5] , Mutiara Sary Pontoh[6]

[123456]Universitas Muhammadiyah Gorontalo
e-mail: rahmawatyparman@umgo.ac.id, faizahmuksin11@gmail.com, fasyaganny05@gmail.com, amuauliya@gmail.com, sitirahmiyatyaru@gmail.com, , mutiarasary2402@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak-anak usia Sekolah Dasar di TPA Al-Muhtadin, Gorontalo. Dua jenis permainan yang digunakan adalah Domikado dan Ular Tangga, yang masing-masing melibatkan aspek kerjasama, komunikasi, dan kedisiplinan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, melibatkan 16 anak usia 6–12 tahun yang dibagi ke dalam dua kelompok, masing-masing memainkan salah satu permainan. Instrumen penelitian berupa behavioral checklist yang digunakan pada pretest dan posttest untuk menilai aspek interaksi sosial, seperti komunikasi verbal dan non-verbal, empati, serta keterlibatan sosial selama permainan berlangsung. Analisis data menggunakan uji statistik deskriptif, uji normalitas (Shapiro-Wilk), dan paired samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor interaksi sosial setelah perlakuan diberikan, dengan nilai signifikansi $p = 0{,}000 < 0{,}005$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan interaksi sosial anak. Penelitian ini menegaskan pentingnya pelestarian permainan tradisional sebagai media edukatif yang efektif dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar.

Kata kunci : permainan tradisional, interaksi sosial, sekolah dasar, ekperimen.

ABSTRACT

This research examines the influence of traditional games on the social interaction of elementary school-aged children at TPA Al-Muhtadin, Gorontalo. Two types of games were used: Domikado and Snakes and Ladders, each involving elements of cooperation, communication, and discipline. The research employed a quantitative approach with an experimental design, involving 16 children aged 6–12 who were divided into two groups, each playing one of the games. A behavioral checklist was used during both the pretest and posttest to assess social interaction aspects such as verbal and non-verbal communication, empathy, and social engagement throughout the gameplay. Data analysis included descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and a paired

samples t-test. The results showed a significant increase in social interaction scores after the intervention, with a p-value of 0.000 < 0.005. These findings indicate that traditional games have a positive effect on enhancing children's social interaction. The study highlights the importance of preserving traditional games as effective educational tools for developing social skills in elementary-aged children.

Keywords: traditional games, social interaction, elementary school, experiment.

PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan elemen mendasar dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Kemampuan untuk menjalin hubungan dengan individu lain tidak hanya penting dalam konteks kehidupan bermasyarakat, tetapi juga memainkan peran krusial dalam proses perkembangan psikososial seseorang sejak masa kanak-kanak. Anak yang memiliki keterampilan interaksi sosial yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi di lingkungan sosial, memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi, serta menunjukkan empati dan sikap kerja sama yang kuat (Priyanto & Mulyono, 2017).

Pada masa kanak-kanak, perkembangan keterampilan sosial sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman yang dihadapi anak dalam kesehariannya. Salah satu media alami yang mendukung tumbuh kembang interaksi sosial anak adalah aktivitas bermain. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menjadi wadah belajar yang efektif, di mana anak dapat mengeksplorasi peran sosial, mengasah keterampilan komunikasi, dan belajar memahami aturan sosial yang berlaku di masyarakat (Pertiwi et al., 2021). Oleh karena itu, bermain memiliki nilai pedagogis yang signifikan dalam pendidikan anak usia dini maupun anak usia sekolah.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk aktivitas bermain yang sarat akan nilai-nilai sosial dan budaya. Berbeda dengan permainan digital yang cenderung individual dan pasif, permainan tradisional mendorong keterlibatan aktif anak dalam berinteraksi, baik secara verbal maupun non-verbal. Permainan seperti *Domikado* dan *Ular Tangga* tidak hanya menumbuhkan kegembiraan, tetapi juga menstimulasi kemampuan anak dalam membangun komunikasi, menjalin relasi, serta mematuhi aturan yang berlaku secara kolektif (Ramadhani & Fauziah, 2020; Lumbin et al., 2022).

Namun demikian, perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat dewasa ini telah menggeser minat anak-anak dari permainan tradisional menuju

permainan berbasis digital. Dominasi permainan daring menyebabkan anak-anak lebih jarang terlibat dalam interaksi tatap muka secara langsung. Hal ini berpotensi menurunkan frekuensi dan kualitas interaksi sosial anak dalam kehidupan nyata, serta menghambat pengembangan kemampuan kerja sama dan empati (Sadiman et al., 2020). Padahal, interaksi yang terjadi selama permainan tradisional terbukti memberikan kontribusi nyata terhadap pembentukan keterampilan sosial anak.

Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan aspek-aspek penting dalam interaksi sosial anak, seperti kemampuan untuk berbagi, menunggu giliran, menyampaikan pendapat, dan merespons perasaan teman sebaya (Baroroh et al., 2022; Desmariani et al., 2021; Ranti, 2023). Permainan *Domikado*, misalnya, mendorong anak untuk memperhatikan ritme kelompok dan bersikap waspada terhadap tindakan pemain lain. Sementara itu, permainan *Ular Tangga* mengajarkan anak tentang aturan, kesabaran, serta menerima konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan dalam konteks permainan.

Kedua jenis permainan tersebut secara tidak langsung membentuk suasana interaksi yang menyenangkan namun tetap menekankan pada nilai edukatif. Permainan tradisional juga memberikan ruang kepada anak untuk mengekspresikan diri, memahami perbedaan, serta belajar menyelesaikan konflik secara sosial. Dengan pendekatan yang lebih komunikatif dan partisipatif, permainan tradisional dapat menjadi salah satu strategi pendidikan non-formal yang efektif dalam mendukung pengembangan aspek sosial-emosional anak usia sekolah dasar (Rahmadiani, 2018; Ranti, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak-anak usia sekolah dasar di TPA Al-Muhtadin, Gorontalo. Penelitian ini secara khusus mengkaji aspek komunikasi, kerja sama, dan empati yang ditampilkan anak saat mengikuti dua jenis permainan tradisional, yaitu *Domikado* dan *Ular Tangga*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk mendukung keterampilan sosial anak dalam konteks pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*), yang bertujuan untuk menguji pengaruh permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak. Desain eksperimen ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan perilaku sosial anak sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest), meskipun tanpa kelompok kontrol murni. Penelitian ini berfokus pada analisis perbedaan skor interaksi sosial anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional, yaitu *Domikado* dan *Ular Tangga*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia sekolah dasar yang mengikuti kegiatan di TPA Al-Muhtadin, Gorontalo. Sampel penelitian terdiri dari 16 anak dengan rentang usia 6 hingga 12 tahun, yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan TPA. Sampel dibagi menjadi dua kelompok eksperimen yang masing-masing terdiri dari 8 anak, satu kelompok memainkan permainan *Domikado* dan kelompok lainnya memainkan permainan *Ular Tangga*. Kriteria pemilihan mencakup usia, kemampuan dasar interaksi, dan kesediaan mengikuti rangkaian kegiatan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dalam bentuk *behavioral checklist*, yang disusun untuk mengukur tiga indikator utama dari interaksi sosial, yaitu: (1) komunikasi (verbal dan nonverbal), (2) kerja sama, dan (3) empati. Checklist ini diterapkan pada saat pretest dan posttest dengan mencatat frekuensi dan kualitas perilaku sosial anak selama sesi permainan berlangsung.

Untuk menjamin validitas isi instrumen, lembar observasi disusun berdasarkan indikator yang diadaptasi dari teori interaksi sosial dan dikonsultasikan kepada dosen ahli di bidang psikologi perkembangan anak. Uji validitas isi dilakukan melalui expert judgment. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung konsistensi internal melalui teknik *inter-rater reliability*, di mana dua pengamat independen mencatat data perilaku secara bersamaan untuk memastikan konsistensi pencatatan.

Penelitian dilaksanakan di ruang semi indoor Masjid Al-Muhtadin. Setiap kelompok diberikan perlakuan berupa satu sesi permainan tradisional selama 15 menit. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap perilaku sosial anak selama permainan, baik sebelum (pretest) maupun sesudah perlakuan (posttest). Permainan *Domikado* dipilih karena melibatkan konsentrasi dan interaksi dalam kelompok secara ritmis, sedangkan *Ular Tangga* mengandung unsur giliran dan aturan yang mengembangkan disiplin dan empati.

Data dianalisis menggunakan statistik parametrik karena distribusi data telah memenuhi asumsi normalitas berdasarkan uji Shapiro-Wilk (pretest $p = 0{,}430$ dan posttest $p = 0{,}248$, $p > 0{,}05$). Teknik analisis utama yang digunakan adalah *paired samples t-test* untuk menguji perbedaan rerata skor interaksi sosial antara sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik untuk memastikan akurasi perhitungan dan interpretasi hasil.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak-anak usia 6–12 tahun. Subjek penelitian terdiri dari 16 anak yang dibagi ke dalam dua kelompok berdasarkan jenis permainan yang dimainkan, yaitu *Domikado* dan *Ular Tangga*. Observasi dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan dengan menggunakan instrumen *behavioral checklist* yang menilai tiga aspek utama yakni komunikasi, kerja sama, dan empati.

Berdasarkan hasil pengamatan, terjadi peningkatan skor interaksi sosial pada seluruh peserta penelitian setelah mereka mengikuti sesi permainan tradisional. Rata-rata skor interaksi sosial meningkat dari 22,50 pada pretest menjadi 43,00 pada posttest. Skor tertinggi pada pretest adalah 28 dan skor terendah adalah 17, sedangkan pada posttest skor tertinggi mencapai 50 dan skor terendah adalah 36.

Tabel 1. Rata-Rata Skor Interaksi Sosial Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Tahapan	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-rata
Pretest	28	17	22,50
Posttest	50	36	43,00

Peningkatan yang cukup signifikan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan sosial anak, terutama dalam aspek kerja sama, kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya, dan menunjukkan sikap empati selama bermain. Perbedaan skor ini juga didukung oleh hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

Hasil penelitian ini telah menjawab rumusan masalah utama yakni apakah permainan tradisional berpengaruh terhadap interaksi sosial anak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak mengalami perkembangan nyata dalam kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta mengekspresikan dan memahami emosi teman sebaya.

Temuan ini diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap perilaku anak selama sesi permainan tradisional yang dirancang dalam konteks semi-struktural. Peneliti menggunakan instrumen *behavioral checklist* untuk mencatat interaksi sosial anak, yang mencakup indikator komunikasi verbal dan non-verbal, empati, serta kolaborasi. Proses ini dilakukan secara sistematis dan konsisten untuk memastikan bahwa peningkatan yang diamati merupakan hasil dari perlakuan yang diberikan, bukan variabel luar.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi medium efektif dalam mengembangkan interaksi sosial anak. Permainan *Domikado* menuntut anak untuk menjaga konsentrasi dalam kelompok, memperhatikan ritme, dan memahami interaksi berantai antaranggota. Ini memberikan pengalaman nyata tentang pentingnya memperhatikan orang lain dalam dinamika sosial. Sedangkan *Ular Tangga* memberikan pelajaran tentang aturan, keberanian menghadapi hasil, dan kesabaran dalam menunggu giliran, yang sangat berkaitan dengan kontrol diri dan pembentukan karakter sosial.

Berdasarkan perspektif teoritis temuan ini selaras dengan pandangan Vygotsky mengenai pentingnya *socio-cultural interaction* dalam proses belajar anak. Vygotsky menekankan bahwa anak-anak belajar paling efektif ketika mereka terlibat dalam aktivitas sosial yang bermakna, terutama dalam *zone of proximal development* (ZPD). Dalam konteks ini, permainan tradisional berfungsi sebagai sarana untuk menstimulasi keterlibatan sosial yang memperkaya pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh teori perkembangan Erikson yang menempatkan “inisiatif versus rasa bersalah” sebagai tahap

krusial pada usia anak-anak, di mana permainan berperan besar dalam membentuk rasa percaya diri dan tanggung jawab sosial anak.

Penelitian ini juga mengkonfirmasi dan memperluas hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial. Baroroh et al. (2022) dan Desmariani et al. (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat mendorong anak untuk belajar berbagi, bekerja sama, dan memahami peran sosial. Ranti (2023) secara khusus menekankan bahwa permainan *Domikado* mampu menciptakan ikatan sosial dan meningkatkan keberanian anak untuk tampil di hadapan teman sebaya. Penelitian ini mendukung temuan-temuan tersebut dengan tambahan bukti kuantitatif yang lebih terukur.

Lebih jauh hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini, tetapi juga sangat relevan untuk anak usia sekolah dasar di lingkungan pendidikan nonformal seperti TPA. Hal ini menantang asumsi bahwa pendidikan sosial anak hanya dapat dikembangkan melalui pendekatan formal atau instruksional. Justru, permainan tradisional menghadirkan situasi otentik di mana anak belajar bersosialisasi secara spontan dan alami.

Dalam konteks ini, dapat dikatakan bahwa teori belajar sosial tidak hanya dikonfirmasi, tetapi juga diperluas. Permainan tradisional memberikan bukti bahwa proses observasi, imitasi, dan reinforcement dalam interaksi sosial dapat terjadi secara intensif dalam konteks permainan sederhana. Bahkan, hasil ini membuka kemungkinan untuk mengembangkan kerangka pembelajaran sosial-emosional berbasis permainan tradisional yang menggabungkan nilai-nilai budaya lokal dan strategi pedagogis partisipatif. Dengan demikian, permainan tradisional berpotensi dimodifikasi menjadi alat evaluatif sekaligus kurikuler dalam program pendidikan karakter berbasis komunitas.

Penelitian ini tidak hanya mendukung teori dan studi terdahulu, tetapi juga menggarisbawahi pentingnya pelestarian dan pengintegrasian permainan tradisional dalam praktik pendidikan dan intervensi sosial. Permainan ini terbukti mampu membangun interaksi sosial yang sehat, memupuk empati, serta mengajarkan tanggung jawab sosial melalui pengalaman nyata yang menyenangkan dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan interaksi sosial anak-anak usia sekolah dasar di TPA Al-Muhtadin. Melalui aktivitas bermain *Domikado* dan *Ular Tangga*, anak-anak menunjukkan perkembangan yang nyata dalam aspek komunikasi, kerja sama, dan empati. Hasil ini menegaskan bahwa permainan tradisional bukan sekadar sarana rekreasi, melainkan juga berfungsi sebagai media edukatif yang efektif dalam membentuk keterampilan sosial dan karakter anak.

Temuan ini memberikan kontribusi penting bagi perkembangan ilmu pendidikan dasar, terutama dalam merancang pendekatan pembelajaran yang bersifat holistik dan kontekstual. Dalam pendidikan Islam, interaksi sosial yang baik merupakan bagian dari pembentukan akhlak dan karakter anak. Oleh karena itu, permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai kolaboratif, sportivitas, dan kesabaran dapat dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran yang relevan dengan prinsip pendidikan akhlak dalam Islam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjawab permasalahan tentang efektivitas permainan tradisional, tetapi juga memperkuat urgensi integrasi warisan budaya lokal dalam strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan sosial-emosional anak secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

Baroroh, E. Z., Faizah, A., & Awwaliyah, D. Z. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, *2*(2), 59–68.

Darmawan, M. S. (2016). Pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial pada siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal BK Unesa*, *6*(2), 1–7.

Desmariani, E., Siregar, Z., Nengsih, S. A., & Wahyudi, D. (2021). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun melalui permainan tradisional congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang. *Pendidikan Dasar dan Karakter*, *3*(1), 86–100.

Fahmi, A. I., Hasanah, H., Aliyah, S., & Zaida, N. A. (2020). Penguatan karakter Islami pada anak usia dini dengan media permainan tradisional yang disesuaikan dengan nilai-nilai Islam. *Bulletin of Community Engagement*, *4*(3). https://doi.org/10.51278/bce.v4i3.1621

Hutomo, L., & Kurniawan, W. R. (2022). Peran permainan tradisional sebagai media belajar pendidikan jasmani dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23723

Lumbin, N. F., Yakob, R., Daud, N., Yusuf, R., Riyanti, & Ardini, P. P. (2022). Permainan tradisional Gorontalo Ponti dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak, 11*(1), 52–59.

Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 1011–1020. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502

Ramadhani, Y. P. (2020). Model permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(1), 248–255. https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.451

Ranti, A. (2023). Efektivitas permainan tradisional Domikado dalam melatih interaksi sosial anak di PAUD Lorong Ar-Raihan Kelurahan Sambung Jawa Kecamatan Mamajang (Skripsi). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (edisi revisi). Bandung: Alfabeta.