

## **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA PANJANG TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DI KB AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH JEMBER TAHUN AJARAN 2022/2023**

**Roudlatul Ni'mah<sup>1</sup>, Senny.W.D.Saputri<sup>2</sup>, Aisyah Nur Atika<sup>3</sup>**

Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jl. Kalimantan Nomor 37  
Kampus Bumi Tegalboto Kabupaten Jember, Kode pos 68121

[\\*roulatulnimah04@gmail.com](mailto:*roulatulnimah04@gmail.com)

Diterima: 24 02 2023

Direvisi: 19 03 2023

Disetujui: 28 04 2023

### **Abstrak**

*Kemampuan sosial yaitu suatu cara untuk melatih kepekaan diri pada anak terhadap interaksi sosial dengan tekanan dan tuntutan dalam proses belajar bersosialisasi seperti bertingkah laku orang lain di lingkungan sosialnya. Pada paud Al-Irsyad Al-Islamiyyah terdapat anak yang menampakkan perilaku sosial kurang optimal. Hal ini dibuktikan saat bermain dan saat pembelajaran berlangsung, anak cenderung main sendiri, anak memilih diam ketika pembelajaran berkelompok, anak suka mengganggu temannya. Ketika diberi tugas oleh guru bahkan mereka berjalan mondar-mandir, ada yang berlarian di dalam kelas. Rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu adakah pengaruh permainan tradisional Ular Naga Panjang terhadap kemampuan interaksi sosial anak di KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember tahun ajaran 2022/2023?. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan pola One Group Pretest Posttest. Subyek pada penelitian ini anak usia 3-4 tahun, waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu 10 hari. Populasi pada penelitian yang digunakan yaitu anak KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kabupaten Jember berjumlah 14 anak. Analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS versi 25.0 dengan rumus Wilcoxon Signed Ranks Test. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, didapatkan hasil berupa positif ranks sebesar 105,0 serta signifikan senilai 0,001. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05, maka bisa diketahui bahwa menerima  $H_a$  dan menolak  $H_0$ . Maka, berdasar uji hipotesis menerangkan bahwa penggunaan treatment permainan Ular Naga Panjang berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial anak di KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah.*

**Kata Kunci:** Permainan tradisional ular naga panjang, Kemampuan Interaksi sosial

## PENDAHULUAN

Anak yaitu insan (manusia) kecil yang menyimpan kemampuan yang wajib dikembangkan. Karakteristik yang dimiliki oleh anak yaitu karakter yang khusus, semangat, antusias, serta menyimpan rasa keingintahuan dengan segala hal yang diamati atau dilihat, didengar, dirasakan, sehingga anak tidak berakhir untuk menuntut ilmu. Anak usia dini dikenal dengan *golden age* yang mana masa keemasan ini tidak dapat terulang lagi dalam kehidupan kita. Pada masa keemasan ini, anak usia dini tumbuh kembang secara cepat. Pendidikan anak usia dini menjadi penting diberikan karena bisa mendorong beberapa aspek- aspek perkembangan anak dan juga dapat menunjukkan kesuksesan anak pada waktu yang akan datang (Sugiono, 2016:6).

Beberapa aspek yang sangat penting untuk dikembangkan yaitu salah satunya adalah aspek sosial. Perkembangan kemampuan sosial pada manusia dapat dilihat dari cara merespon orang dengan adanya timbal balik antar individu (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.18). Loree (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:118) menyatakan kemampuan sosial yaitu suatu cara untuk melatih kepekaan diri pada anak terhadap interaksi sosial dengan tekanan dan tuntutan dalam proses belajar bersosialisasi seperti bertingkah laku orang lain di lingkungan sosialnya. Permainan tradisional yang ada di masyarakat dapat dilakukan tanpa mengenal jenis dan dimainkan oleh siapapun, bahkan permainan ini dapat memberikan keuntungan bagi anak usia dini dalam mengembangkan interaksi sosial (Mulyani, 2016:145). Salah satunya yaitu

permainan Ular Naga Panjang atau dalam bahasa Jawa yaitu permainan Bursalibur. Permainan ular naga panjang ini merupakan permainan yang mengandung unsur edukasi penting untuk merangsang perkembangan kemampuan sosial anak atau interaksi sosial anak. Permainan ular naga panjang ini tidak membutuhkan peralatan khusus. , permainan ular naga panjang ini dimainkan oleh laki-laki atau perempuan, dimainkan secara bersama dengan membentuk badan ular naga panjang dan dua anggota menjadi benteng, setelah melewati kedua penjaga dan semua anggota pemain habis terperangkap maka akan dihitung benteng mana yang lebih banyak anggotanya, jika salah satu benteng yang anggotanya sedikit maka benteng tersebut akan merebut atau mengambil anggota dari benteng yang menang.

Menurut Achroni (Amelia dan Helmidar, 2017:15), menyatakan bahwa manfaat permainan ular naga panjang untuk anak usia dini sebagai berikut.

- a. Memperkuat dalam pertemanan.
- b. Saling berbagi sesama teman.
- c. Dapat menjadikan sebagai ketua yang baik.
- d. Saling berinteraksi sosial sesama temannya.
- e. Melatih emosional dan komunikasi yang baik.
- f. Melatih kebersamaan dan dapat menghargai teman saat bermain
- g. Menjadikan badan menjadi sehat yang dapat mendorong anggota tubuh.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di KB Al-Irsyad Jember pada bulan November 2022 terdapat delapan anak yang menampakkan perilaku sosial kurang optimal. Hal ini dibuktikan saat bermain dan saat pembelajaran

berlangsung, anak cenderung main sendiri, anak memilih diam ketika pembelajaran berkelompok, anak suka mengganggu temannya. Saat proses pembelajaran berlangsung anak sering bermain sendiri ketika diberi tugas oleh guru bahkan mereka berjalan mondar-mandir, ada yang berlarian di dalam kelas. Sehubungan dengan kondisi tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak yang kurang optimal, dengan menguji coba metode permainan tradisional ular naga panjang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental. Masyhud (2016:138) menerangkan bahwa metode eksperimen digunakan dalam penelitian bertujuan agar melihat keberadaan dampak dari penerapan atau perlakuan yang diberikan dalam keadaan tertentu.

Penelitian ini memakai pola pra eksperimental (*pra experimental research*) dikatakan sebagai pra eksperimen, sebab bahwa di sekolah tersebut hanya memiliki satu kelas tidak ada kelas pembanding. Langkah-langkah penelitian ini dilaksanakan dengan pemberian tes awal (*pretest*) agar melihat tingkat kemampuan interaksi sosial anak. Anak diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan tradisional ular naga panjang. Kemudian setelah melakukan perlakuan (*treatment*) tersebut, guru melakukan tes (*post test*). langkah terakhir yaitu menganalisis hasil tes tersebut melalui cara perbandingan antara hasil *posttest* dengan hasil *pretest*.

Dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester genap Tahun Ajaran

2022/2023 di KB Al Irsyad Al Islamiyyah, Jl. Karimata Gang Barokah nomor 53, Gumuk Kerang, Sumbersari, Kabupaten Jember. Populasi penelitian ini yang digunakan adalah anak di KB Al-Irsyad Kabupaten Jember berjumlah 14 anak.

Metode observasi yang akan digunakan penelitian ini menggunakan penilaian kemampuan interaksi sosial pada anak saat bermain kolase yang dirancang sebagai pretest. Adapun observasi yang akan dilakukan untuk penilaian kemampuan interaksi sosial pada penelitian ini terdapat dua yakni *Pretest* dan *Pretest*. Bentuk kegiatan *pretest* dan *posttest* yaitu membuat kolase secara berkelompok yang menggunakan macam-macam biji-bijian (kacang hijau, biji jagung, kedelai) yang telah disediakan oleh guru, dan juga disediakan alat dan bahan yang digunakan yaitu kertas bergambar buah apel (*worksheet*) dan lem kertas. Anak secara berkelompok dibebaskan untuk menempelkan macam-macam biji-bijian di kertas gambar buah apel.

Instrumen penelitian ini menggunakan penelitian daftar cek (*check list*) untuk menilai kesesuaian penerapan permainan ular naga panjang dan skala penilaian (*rating scale*) anak untuk mengukur tingkat kemampuan sosial anak yang meliputi perilaku peduli, bertanggung jawab, hubungan antar pribadi ataupun komunikasih dua arah dan kerja sama.

Instrumen dapat dinyatakan secara benar jika memenuhi semua syarat validitas yang akan digunakan untuk mengukur sesuatu. (Masyhud,2021:299). Hasil perhitungan  $Rho_{xy}$  dipakai agar melihat kevalidan sebuah instrumen penelitian yang diperbandingkan memakai  $r_{tabel}$  yang ditemukan memakai tingkat signifikansi 5%, jika  $r_{hitung}$  melebihi  $r_{tabel}$  maka instrumen

dianggap valid, sementara instrumen tidak akan valid bila  $r_{hitung}$  di bawah  $r_{tabel}$ .

Tabel. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian

No	Indikator	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
1	Tanggung jawab	0,662	0,450	Valid
2	Kerja sama	0,637	0,450	Valid
3	Saling Peduli	0,668	0,450	Valid
4	Komunikasi dua arah	0,662	0,450	Valid

Uji validitas instrumen ini dilaksanakan di KB Arrohim Lumajang berjumlah 20 anak. Berdasarkan hasil pengukuran tersebut, terlihat bahwa semua nilai  $r_{hitung}$  untuk tiap titik instrumen menunjukkan nilainya melebihi  $r_{tabel}$  yaitu 0,450. Sehingga bisa disimpulkan bahwa setiap instrumen diakui valid serta bisa dipaloi dalam menilai pengaruh permainan tradisional ular naga panjang terhadap kemampuan interaksi sosial anak.

Instrumen bisa dianggap bila melengkapi ketentuan reliabilitas, jika menghasilkan pengukuran yang benar-benar dipercaya, (Masyhud, 2021:300). Instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen memiliki konsistensi yang dilaksanakan berkali-kali hasilnya tetap sama. Dalam penelitian ini uji reliabilitas yang akan digunakan adalah metode belah dua (*split-half*).

Tabel. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai <i>Splithalf</i>	Keterangan
Kemampuan		

Interaksi Sosial	0,933	Reliabilitas sangat Tinggi
------------------	-------	----------------------------

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan skor *Splithalf* senilai 0,933. Adapun tabel penelitian pada instrumen penelitian yang menjadi panduan uji reliabilitas.

Masyhud (2021:405) menyatakan data penelitian eksperimen yang dimaksudkan untuk analisis harus sebanding dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Tujuan dilakukan penelitian yaitu mengetahui perbedaan pengaruh pemberian perlakuan. Pada penelitian ini memakai SPSS versi 25.0 dengan rumus *Wilcoson Signed Ranks Test* sebagai analisis data untuk menghitung hasil uji-t.

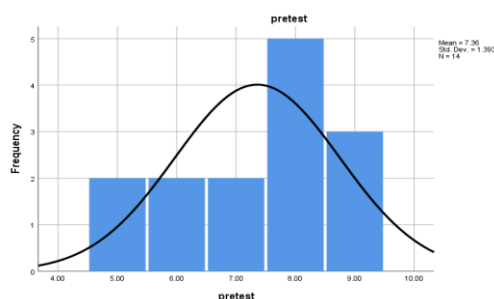
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di KB Al Irsyad Al Islamiyyah Jember, Pelaksanaan *pretest*, anak-anak menjalankan aktivitas bermain kolase dengan media yang telah disediakan oleh guru seperti kertas bergambar buah apel, beberapa macam biji-bijian, lem. Pembagian kelompok dalam satu kelas menjadi 7 kelompok, tiap kelompok terdapat 2 anak. Dari kegiatan kolase bersama pada saat *pretest* terlihat jelas, bahwa anak berperilaku belum bertanggung jawab saat menyelesaikan kegiatan kolase, tidak bekerja sama dengan temannya dalam bermain kolase, tidak saling peduli ketika ada temannya kesulitan menempelkan biji-bijiannya, ada beberapa anak tidak berkomunikasi dengan temannya. Hasil dari *pretest* tersebut kemampuan interaksi sosial anak masih rendah.

Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional ular naga panjang dalam

penelitian ini dilakukan pada saat *treatment* atau perlakuan. Sebelum kegiatan permainan guru menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah permainan tersebut. Setelah anak-anak memahami langkah-langkah permainan, anak-anak dipersilahkan untuk bermain. Guru membimbing dan mengatur alur permainan dan siap memberikan petunjuk jika anak bingung dan bertanya. Pada saat permainan Ular Naga Panjang anak-anak bertanggung jawab menyelesaikan permainan sampai selesai. Saling peduli mengingatkan untuk tidak lepas memegang bahu temannya pada saat permainan berlangsung. Pada saat akhir lagu salah satu anak tertangkap dua penjaga, anak-anak berkomunikasi untuk memilih salah satu penjaganya. Saling kerja sama pada temannya jika ada temannya ditunjuk sebagai penjaga benteng. Guru menginstruksikan bahwa permainan diakhiri ketika pemenang ditentukan. Guru mengevaluasi dan menilai semua anak yang berpartisipasi dalam permainan tersebut sesuai dengan instrumen.

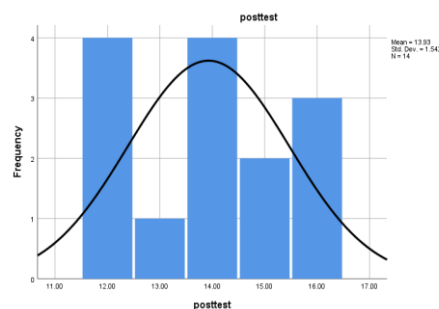
Pada Kegiatan *pretest* melalui kegiatan bermain kolase, kemudian mendapatkan hasil kemampuan interaksi sosial anak dengan rata-rata signifikansi sebesar 7,36



Gambar Histogram Hasil Uji Pretest

Kemudian diberikan *treatment* selama 8 hari dan setelah itu dilakukan *posttest* dan tingkat kemampuan interaksi

sosial anak mengalami peningkatan rata-rata dengan signifikansi sebesar 13.93 setelah mendapatkan *treatment*.



Gambar Histogram Hasil Uji *Posttest*

Kemampuan interaksi sosial anak dalam kegiatan kolase mengalami peningkatan, sehingga dapat dikatakan permainan tradisional ular naga panjang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial anak. Hasil berupa positif *ranks* sebesar 105,0 serta signifikan senilai 0,001. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05, maka bisa diketahui bahwa menerima  $H_a$  dan menolak  $H_0$ . Maka, berdasar uji hipotesis menerangkan bahwa penggunaan *treatment* permainan Ular Naga Panjang berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial anak di KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian karya tulis ilmiah yang judulnya “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Di KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember Tahun Ajaran 2022/2023” kesimpulannya bahwa penggunaan permainan tradisional ular naga panjang berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial anak di KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember, yang mana dapat dilihat dari percobaan melakukan *pretest* melalui

kegiatan bermain kolase, kemudian mendapatkan hasil peningkatan kemampuan interaksi sosial anak dengan rata-rata signifikansi sebesar 7,36 kemudian diberikan *treatment* selama 8 hari dan setelah itu dilakukan *posttest* dan tingkat kemampuan interaksi sosial anak mengalami peningkatan rata-rata dengan signifikansi sebesar 13.93 setelah mendapatkan *treatment*.

Hasil perhitungan *posithif ranks* sebesar 105,0 dan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang memakai rumus *Wilcoxon Signed Rank Test* berbantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Bisa didapat bahwa angka signifikan  $0,001 < 0,05$  berarti 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Dengan demikian, hipotesis menyatakan bahwa penggunaan permainan

tradisional ular naga panjang berpengaruh signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial anak KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember.

Saran yang dapat diberikan yaitu (1) Untuk pengembangan interaksi sosial anak yang berkelanjutan, guru hendaknya dapat menggunakan permainan tradisional seperti permainan ular naga panjang. (2) Guru bisa menambahkan variasi dalam kegiatan bermain Ular Naga Panjang di luar kelas agar anak-anak tidak jenuh (3) Dalam menyampaikan tata cara permainan harus mencontohkan permainan secara detail.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, M.2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA.
- Fadillah, M. 2019. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Khofifah, Barokah. 2022. Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Baiti Jannati. *Jurnal Pendidikan Anak*. 10. (14).
- Masyhud, M. S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masitoh. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani, M. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta. DIVA Press.
- Musfiroh, T., dan S. Tumaningsih. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Karya.
- Nugraha, A., dan Y. R. Rachmawati. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nomor, U. U. R. I. (20). Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Nopilayanti, A., W, dan A. O. Negara. 2019. Penerapan Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Kelompok A TK Raisma

- Putra Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Ganesah*. 14(02): 03-04
- Nurhayati, H. 2020. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Karakter. No. 2 dan 4.
- Perdani, P. A. 2013. Peningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suhartiwi. 2017. Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Kegiatan Bermain Peran dan Layanan Bimbingan Kelas. *Jurnal PPKN dan Hukum*. Vol. 12(No.2): 54-65.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya. *The Jurnal Art Education*.
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*. Jakarta: Sinar Grafik Offset.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2011. *Format Paud*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.