

PROGRAM BIMBINGAN UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Oleh: Euis Kurniati

Abstrak: Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Hal ini dilakukan agar dapat terdeskripsikannya permainan tradisional yang akan dimaknai peranannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, sehingga pada akhirnya dapat dirumuskan program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional bagi siswa kelas 1, 2, dan 3 di SDN Bukanagara. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, studi dokumentasi, dan interviu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Dengan melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain.

Kata kunci: Program bimbingan, keterampilan sosial, permainan tradisional

Sekolah dasar sebagai institusi formal tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan akademik saja namun juga kemampuan lainnya seperti keterampilan sosial dan emosi. Hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh Yustiana (1999) bahwa kemampuan dasar yang harus dimiliki anak tidak terbatas pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung tetapi juga kemampuan intelektual, pribadi dan sosial.

Pentingnya siswa menguasai keterampilan sosial tidak diikuti dengan penyusunan program pendidikan yang dapat mengembangkan hal tersebut. Program pendidikan hendaknya tidak hanya berbasis pada penguasaan akademik. Sebab dewasa ini, pelaksanaan pendidikan bagi anak pada kelas awal sekolah dasar masih banyak terjebak dalam formalitas. Pengajaran pengetahuan tidak mantap, bersifat hafalan dan tidak memberi kesempatan bagi anak untuk mendapat pelajaran sambil bermain. Padahal bermain bagi anak merupakan kebutuhan mutlak sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Anak menjadi tidak memperoleh keterampilan mental yang diperlukan pada taraf pengetahuan yang lebih tinggi (Semiawan, 1984; Yustiana, 1999).

Berkaitan dengan keterampilan sosial yang perlu dikembangkan pada anak SD kelas rendah, muncul permasalahan yang berkenaan dengan hal ini di antaranya adalah anak mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah yang baru di masukinya khususnya untuk anak kelas 1 seperti yang terjadi di SDN Bukanagara Lembang. Tidak dikuasainya keterampilan sosial pada anak akan mempengaruhi proses belajar, mengajar serta iklim yang ada di suatu kelas (*psychological atmosphere*). Banyak anak yang tidak pernah belajar tentang sikap apa yang dapat diterima di lingkungannya. Barangkali mereka juga tidak diarahkan baik di rumah maupun di sekolah untuk dapat menguasai perilaku sosial tersebut, atau bahkan mereka tidak memiliki model yang dapat dijadikan contoh dalam membina kehidupan sosialnya, sehingga kerap memunculkan permasalahan dalam bersosialisasi. Anak-anak yang kurang memiliki keterampilan sosial sangat memungkinkan untuk ditolak oleh rekan yang lain. Anak yang tidak mampu bekerjasama, tidak mampu menyesuaikan diri, tidak mampu berinteraksi dengan baik, tidak dapat mengontrol diri, tidak mampu berempati, tidak mampu menaati aturan serta tidak mampu menghargai orang lain akan sangat mempengaruhi perkembangan anak lainnya. Sebaliknya, terbinanya keterampilan sosial pada diri anak akan memunculkan penerimaan dari teman sebaya, penerimaan dari guru, dan sukses dalam belajarnya.

Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka. Tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik. Proses penyampaiannya pun harus sesuai dengan dunia anak, yaitu dengan bermain. Sebab, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pentingnya bermain dalam aktivitas pembelajaran diuraikan sebagai berikut ini: Ahman, dkk (1998) melakukan penelitian

tentang efektifitas bermain peran sebagai model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi, tes kemampuan akademik, pemeriksaan psikologis dan sosiometri. Temuan penelitiannya menunjukkan bahwa model bermain peran efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Dalam dimensi proses, bermain peran telah membantu siswa memperoleh pengalaman berharga melalui aktivitas interaksional dengan teman-temannya. Anak belajar memberi masukan atas peran orang lain, dan menerima masukan dari orang lain. Di samping dapat menimba pengalaman mengenai cara-cara menghadapi masalah, melalui bermain peran, para siswa dapat melatih diri menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Sedangkan dari dimensi produk, bermain peran diharapkan dapat mereduksi bahkan menyembuhkan kebiasaan anak mencontek.

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak telah menstimulasi munculnya beragam permainan yang diperuntukkan bagi mereka. Secara umum kita dapat mengklasifikasikannya ke dalam dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Fenomena efek negatif permainan modern telah mengarahkan suatu pemikiran untuk kembali lagi ke dasar (*back to basic*) untuk lebih memperkenalkan anak-anak usia dini pada jenis permainan tradisional.

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh Ida Purnomo (Teviningrum,2005), dikatakan bahwa mainan modern selain berbiaya tinggi, juga rentan terhadap masalah. Selain itu mainan modern seperti *video game* dan *game wacth* lebih banyak bermain statis. Anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungan, akibatnya aspek sosial anak kurang atau tidak berkembang. Akibat lain adalah menyerang aspek fisik, karena selama bermain anak hanya duduk diam, sementara yang bergerak hanya jari jemarinya. Permainan statis ini juga membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang, dan akan sangat kecewa jika mengalami kekalahan. Idealnya anak tetap perlu diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan baik yang lama atau yang baru, hal ini berfungsi untuk melatih kemampuan memilih dan membedakan apa yang ia butuhkan. Sebaiknya permainan modern dapat divariasikan dengan jenis permainan sederhana seperti *bekel*, *congklak*, *gobak sodor* sebab permainan tersebut

mampu menampung lima aspek perkembangan yaitu fisik, kognitif atau kecerdasan, afektif atau emosional, sosial, dan religi.

Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (*culture*), dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Permainan tradisional, dewasa ini telah menjadi barang yang sangat langka. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya. Tientje, dkk. (2004) menyatakan bahwa permainan tradisional yang ada sebagian permainan mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main, permainan ini juga mampu memberi kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan tantangan.

Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

Beberapa contoh permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak usia dini adalah “*anyang-anyangan*” atau main rumah-rumahan. Permainan ini merupakan kegiatan bermain peran. Anak-anak berperan sebagai bapak, ibu dan anak-anaknya atau tokoh lain yang diciptakan sendiri oleh mereka. Aktivitas yang dilakukan dibuat sendiri dengan lakon yang berbeda-beda. Kegiatan ini senada dengan yang disampaikan oleh Sawyer (Bergen, 2001) yang mengemukakan bahwa:

rather than following a script, much of preschool children's pretend play involved improvisational exchanges. He also found that these strategies were more successful when they were implicitly included in the play scenario rather than when children stopped the play to make explicit suggestion.

Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi, maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkerjasama dalam kelompok. Hal ini diperkuat juga oleh Bordova & Leong (2003) bahwa *now a days young children spend less time playing with their peers and more time playing alone, graduating from educational toys to video and computer game*'.

Mengeksplorasi, menggali kekayaan budaya dengan mengumpulkan jenis-jenis permainan tradisional serta melakukan analisa tentang potensi apa yang bisa dikembangkan pada saat mereka mengikuti permainan tersebut, dan hal ini menjadi suatu tantangan tersendiri bagi peneliti. Contoh di atas (*anyang-anyangan*) merupakan salah satu contoh permainan tradisional. Beberapa di antaranya lagi adalah *Gatrik, Sonlah, Beklen, Loncat Tinggi, Galah, Ucing-Ucingan, Hompimpa, Encrak, Sepdur, Sorodot Gaplok, Grandongan, Gagarudaan, Centring, Adu layangan, dan Batokan*.

Permainan tradisional Jawa Barat merupakan suatu aktivitas permainan (*ka ulinan budak*) yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda. Melalui permainan ini anak-anak usia dini akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Dengan melakukan eksplorasi terhadap permainan tradisional Jawa Barat anak-anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh, mengembangkan keterampilan sosial, mampu melakukan modifikasi terhadap permainan yang ada, mengembangkan kemampuan berbahasa, menjalin kerjasama, serta melepaskan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada pendeskripsian permainan tradisional Jawa Barat yang ditemukan di lapangan serta penelaahan peranan permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Melalui penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan kondisi objektif keterampilan sosial siswa SDN Bukanagara Lembang serta menemukan berbagai macam jenis permainan tradisional Jawa Barat dalam kaitannya dengan pengembangan keterampilan sosial anak. Hal ini penting dilaksanakan mengingat masih kurangnya permainan edukatif yang berbasis budaya bangsa serta mampu mengembangkan keterampilan sosial anak.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pemilihan penelitian kualitatif, didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian ini bertujuan untuk

menggambarkan suatu fenomena, mengenai keterampilan sosial anak serta permainan tradisional. Data tersebut selanjutnya dijelaskan untuk kemudian dimaknai sehingga pada akhirnya dapat dirumuskan suatu program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Hal ini seiring dengan pendapat Mcmillan & Schumacher (2001) dalam Syaodih (2005), bahwa penelitian kualitatif mempunyai dua tujuan utama, yaitu pertama, menggambarkan dan mengungkap (*to describe and explore*) dan kedua, menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*).

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini disebabkan karena penelitian ini menggabungkan beberapa macam metode penelitian dan umumnya penelitian yang menggabungkan beberapa studi pengamatan kemungkinan memilih *purposive sampling*, yaitu peneliti memilih sampel dari pengamatan mereka dengan anggapan bahwa sampel ini bisa mewakili terhadap apa yang akan mereka teliti. Dalam hal ini siswa kelas 1, 2, 3 (kelas rendah) di SDN Bukanagara Lembang yang akan dijadikan sebagai sampel. Pemilihan ini dilakukan karena diduga siswa di SD tersebut masih melakukan permainan tradisional. Penelitian juga dipusatkan pada sekolah yang berada di daerah transisi seperti kabupaten dan pedesaan bukan perkotaan. Hal ini dipengaruhi oleh dugaan bahwa saat ini hanya anak-anak yang masih berada di daerah kabupaten dan pedesaan yang saat ini masih sering melakukan permainan tradisional sementara di perkotaan diduga hampir tidak melakukannya lagi. Alat/teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik komunikasi langsung, dengan studi dokumentasi, observasi, dan interviu sebagai alat pengumpul data.

Indikator keterampilan sosial dalam aktivitas permainan tradisional dideskripsikan menjadi 7 aspek yaitu: 1) keterampilan dalam bekerjasama, 2) keterampilan dalam menyesuaikan diri, 3) keterampilan dalam berinteraksi, 4) keterampilan dalam mengontrol diri, 5) keterampilan dalam berempati, 6) keterampilan dalam menaati aturan, dan 7) keterampilan dalam menghargai orang lain. Hasil temuan di lapangan berupa aktivitas bermain siswa, dideskripsikan untuk kemudian dianalisis dengan menggunakan 7 indikator di atas, sehingga akan diketahui peranan permainan terhadap pengembangan keterampilan sosial anak.

Hasil

Kondisi objektif keterampilan sosial siswa kelas rendah (1, 2, 3) SDN Bukanagara dipaparkan secara rinci pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Gambaran Umum Keterampilan Sosial
Siswa Kelas 1, 2, dan 3 SDN Bukanagara

No	Keterampilan sosial	Kelas 1	Kelas 2	Kelas 3
1	Bekerjasama	<ul style="list-style-type: none">• Membantu teman yang mengalami kesulitan• Memiliki keterikatan yang kuat terhadap guru serta kelas secara keseluruhan• Bekerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki keterikatan terhadap kelompok• Bekerjasama di dalam kelompok kecil• Membantu teman yang mengalami kesulitan• Bekerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan guru	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki keterikatan terhadap kelompok• Membantu teman yang mengalami kesulitan• Bekerjasama di dalam kelompok kecil• Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru
2	Menyesuaikan Diri	<ul style="list-style-type: none">• Sulit menyesuaikan diri diawal pertama sekolah• Jarang ada pembentukan kelompok• Jika ada pengelompokan, anak tidak menolak untuk berada di kelompok tersebut	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru• Mampu menyesuaikan diri dalam <i>setting</i> kelompok kecil• Bersedia ditempatkan dalam kelompok yang berbeda• Memilih teman-teman sekelompok, sehingga kadang-kadang menolak untuk berada dalam kelompok yang tidak dikehendaki	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru• Mampu menyesuaikan diri dalam <i>setting</i> kelompok kecil• Bersedia ditempatkan dalam kelompok yang berbeda• Memilih teman-teman sekelompok, sehingga kadang-kadang menolak untuk berada dalam kelompok yang tidak dikehendaki
3	Berinteraksi	<ul style="list-style-type: none">• Mengajak teman untuk bermain bersama• Berkomunikasi dengan baik (bertanya maupun bercakap-cakap)	<ul style="list-style-type: none">• Mengajak teman untuk bermain bersama• Berkomunikasi dengan baik (bertanya maupun bercakap-cakap)	<ul style="list-style-type: none">• Mengajak teman untuk bermain bersama• Berkomunikasi dengan baik (bertanya maupun bercakap-cakap)
4	Mengontrol Diri	<ul style="list-style-type: none">• Cepat bosan dalam melakukan suatu kegiatan• Mampu menahan diri yang bukan gilirannya• Mampu menghindari diri dari kegiatan yang	<ul style="list-style-type: none">• Cepat bosan dalam melakukan suatu kegiatan• Mampu menahan diri yang bukan gilirannya• Mampu menghindari diri dari kegiatan yang	<ul style="list-style-type: none">• Cepat bosan dalam melakukan suatu kegiatan• Mampu menahan diri yang bukan gilirannya• Mampu menghindari diri dari kegiatan yang

		membahayakan dirinya • Menyelesaikan konflik dengan bantuan guru	membahayakan dirinya • Menyelesaikan konflik dengan bantuan guru dan atau oleh siswa sendiri	membahayakan dirinya • Menyelesaikan konflik oleh siswa sendiri dan atau guru
5	Empati	• Senang jika teman berprestasi • Peduli terhadap orang lain yang menghadapi permasalahan	• Mencela teman yang kurang berprestasi • Peduli terhadap orang lain yang menghadapi permasalahan	• Senang jika teman berprestasi • Peduli terhadap orang lain yang menghadapi permasalahan
6	Menaati Aturan	• Mengikuti seluruh prosedur baik dalam pembelajaran maupun permainan • Menyelesaikan tugas belajar secara berurutan • Mampu menunggu kesempatan untuk bermain • Membereskan alat mainan yang telah digunakan atas perintah guru	• Mengikuti seluruh prosedur baik dalam pembelajaran maupun permainan • Menyelesaikan tugas belajar secara berurutan • Mampu menunggu kesempatan untuk bermain • Membereskan alat mainan yang telah digunakannya	• Mengikuti seluruh prosedur baik dalam pembelajaran maupun permainan • Menyelesaikan tugas belajar secara berurutan • Mampu menunggu kesempatan untuk bermain
7	Menghargai Orang Lain	• Menghargai kemampuan yang dimiliki temannya dengan cara mengajarkannya kepada yang lain • Meluangkan waktu untuk melihat pekerjaan/permainan yang dilakukan temannya	• Menghargai kemampuan yang dimiliki temannya dengan cara mengajarkannya kepada yang lain • Meluangkan waktu untuk melihat pekerjaan/permainan yang dilakukan temannya	• Menghargai kemampuan yang dimiliki temannya dengan cara mengajarkannya kepada yang lain • Meluangkan waktu untuk melihat pekerjaan/permainan yang dilakukan temannya

Terdapat 30 permainan tradisional yang ditemukan melalui penelitian ini, berikut merupakan deskripsi permainan tersebut.

1. *Ucing Sumput*.

Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *sumput* (artinya-semunyi). Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya yang sedang bersembunyi di berbagai tempat

2. *Ucing 25*

Permainan ini merupakan modifikasi lain dari *ucing sumput*. Secara umum permainan ini memiliki prosedur yang sama yaitu *ucing* akan mencari mangsanya namun pada saat *ucing* menunggu mangsanya bersembunyi maka dia akan mulai menghitung dari 1 sampai dengan 25. Pada saat menemukan mangsanya pun dia akan mengatakan dua lima,

misalnya Euis...25 (artinya anak yang bernama Euis sudah diketahui tempat bersembunyi), perbedaan lainnya pada saat menentukan siapa *ucing* mereka tidak melakukannya dengan *hompimpa* tapi bernyanyi “ *cing..ma..cing..ma, ucing dua lima...*, dan seterusnya.

3. *Ucing Beunang*

Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *beunang* (artinya-kena). Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya dengan cara menyentuhnya sambil berlari.

4. *Ucing Patung*

Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *patung* (artinya – benda yang tidak bisa bergerak). Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya dengan cara menyentuhnya sambil berlari, dan ketika anak yang dikenai maka dia akan berhenti bergerak seperti sebuah patung.

5. *Cing Go*

Cing Go merupakan akronim dari sebuah permainan yang artinya *Ucing Cingogo*. Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *cingogo* (artinya – jongkok). Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya dengan cara menyentuhnya sambil berlari, dan anak-anak yang akan dimangsa tersebut dapat menghindari *ucing* tersebut dengan cara berjongkok (*cingogo*).

6. *Ucing Jidar*

Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *Jidar* (artinya – penggaris). Permainan ini menuntut anak-anak yang mengikuti permainan untuk melompati jarak-jarak yang telah ditentukan oleh teman yang mendapat giliran pertama. *Ucing* berperan sebagai pemindah penggaris.

7. *Ucing Kupu-Kupu*

Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *kupu-kupu*. Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari seekor kupu-kupu yang sedang berterbangan sebagai mangsanya.

8. *Ucing Monyet*

Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *monyet*. Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari seekor monyet yang sedang berlarian.

9. *Ucing Baledog*

Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *baledog* (artinya - dilempar). Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya yang sedang berlarian, saat dia menangkap mangsanya maka *ucing* tersebut akan menggunakan bola dengan cara dilempar.

10. *Ucing Beh*

Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *beh*. *Beh* jika dikira-kira berasal dari kata *kabeh* (artinya - semua). Secara harfiah dapat diartikan bahwa *ucing beh* adalah *ucing hiji ucing kabeh*. Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya yang sedang berlarian, saat dia menangkap mangsanya maka mangsanya tersebut berperan menjadi *ucing*. Dengan demikian *ucing* memiliki banyak teman untuk selanjutnya memangsa anak lainnya.

11. *Ucing Bal*

Permainan ini terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* (artinya-kucing), dan *bal* (artinya - bola). Permainan ini dapat diterjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya yang berada dalam suatu lingkaran, sementara itu *ucing* sendiri berada ditengah-tengah lingkaran tersebut. Setiap anak akan saling mempertahankan bola yang dimiliki agar tidak direbut oleh *ucing* tersebut.

12. *Rerebonan/Bebentengan/Baren*

Permainan ini merupakan permainan yang menuntut stamina para pemain untuk mengalahkan benteng pertahanan lawan, mempertahankan benteng sendiri atau menyelamatkan kawan dari sanderaan lawan.

13. *Sorodot Gaplok*

Permainan *sorodot gaplok* merupakan permainan yang menuntut ketangkasan dalam memprediksi posisi batu yang dimiliki lawan. *Sorodot Gaplok* secara harfiah dapat diterjemahkan sebagai permainan yang harus menjatuhkan batu yang dimiliki lawan dengan cara melangkah (sedikit melompat kemudian menendang) dengan bantuan batu yang dimiliki oleh anak tersebut. *Sorodot gaplok* terdiri dari dua suku kata yaitu; *sorodot* (artinya melangkah sambil sedikit melompat) dan *gaplok* (artinya menendang atau mendampar).

14. *Bancakan*

Permainan *Bancakan* merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyusun potongan-potongan/pecahan genting atau keramik yang disusun sedemikian rupa sehingga menyerupai piramida. Tugas *ucing* adalah menjaga agar tumpukan piramida itu tetap bisa berdiri dengan kokoh. Sementara tugas pemain lainnya adalah sebaliknya dari *ucing* yaitu bersembunyi dari pandangan *ucing* dan meruntuhkan susunan piramida tersebut.

15. *Dam-daman*

Permainan *Dam-dam-an* merupakan permainan yang dilakukan dengan cara membangun jembatan yang tersusun dari tangan yang direntangkan oleh dua orang *ucing* yang saling jongkok berhadapan. Tugas pemain adalah melompati jembatan tersebut sambil mengucapkan jawaban atas huruf kunci yang diberikan oleh kedua *ucing*. *Ucing* memiliki kata kunci dan kata tersebut merupakan jawaban yang dimiliki oleh *ucing* namun tidak boleh diucapkan oleh pemain. Misalnya kata kuncinya adalah huruf A dari buah-buahan. Dan *ucing* mempunyai kata Anggur. Jika pemain mengucapkan kata

selain kata anggur maka dia dianggap lolos dan dapat terus melanjutkan permainan, namun apabila kata yang diucapkan oleh pemain adalah kata anggur maka dia akan menggantikan salah satu pemain. Untuk menentukan siapa dari 2 *ucing* yang akan keluar maka akan diundi dengan cara *suit*. Namun ada cara penyelamatan yang lain apabila pemain tersebut tidak dapat menyebutkan jawaban dari kata kunci tersebut, yaitu dengan melewati rintangan jembatan yang lebih tinggi, pemain tersebut dapat meneruskan permainan apabila dia dapat melewati rintangan itu tanpa mengenai jembatan *ucing*. Namun apabila lompatannya menyentuh tangan (jembatan)

16. *Jeblog Panto*

Jeblog Panto terdiri dari 2 kata yaitu *jeblog* (tertutup) dan *panto* (pintu). Permainan ini dapat diterjemahkan sebagai permainan yang dilakukan oleh pemain dengan cara melewati pintu tanpa harus tersentuh pintu pada saat pintu tersebut ditutup. Pintu itu sendiri tersusun dari dua orang anak yang terpilih menjadi *ucing*. Dengan posisi berdiri, kaki kanan dilangkahkan kedepan, dan posisi tangan siap untuk menyentuh para pemain yang akan melewati pintu tersebut. Permainan ini dilakukan secara bergantian oleh anak-anak yang ikut dalam permainan ini.

17. *Sepdur*

Permainan *Sepdur* merupakan permainan yang dilakukan menyerupai kereta api yang memasuki terowongan. Anak-anak yang mengikuti permainan ini secara bergantian akan memasuki gerbang atau terowongan tersebut.

18. *Mama Pergi..Papa Pergi*

Permainan ini secara umum menggunakan bahasa Indonesia. Anak-anak yang mengikuti permainan ini hanya akan bermain dengan menggunakan anggota tubuhnya untuk meniru gerakan sesuai dengan lirik lagu. Dan diakhiri dengan permainan *ucing patung*.

19. *Donal Bebek*

Permainan *Donal Bebek* dilakukan dengan menggunakan formasi melingkar. Secara umum permainan ini sama dengan permainan *mama pergi* dan *papa pergi*. Dimana para pemain akan mengikuti gerakan sesuai dengan lagu yang dinyanyikan.

20. *Sapiring dua piring samangkok dua mangkok*

Permainan ini secara umum memiliki kesamaan dengan permainan *ucing beunang*. Namun terdapat perbedaan juga muncul dari permainan ini yaitu setiap anak yang mengikuti permainan memiliki nama samaran terlebih dahulu. Sehingga pada saat *ucing* akan menyentuh pemain maka dia harus menyebutkan nama samaran pemain tersebut.

21. *Ngo ..ongo..ongo*

Permainan ini secara umum memiliki kesamaan dengan permainan *ucing beunang*. Perbedaan yang muncul pada permainan ini adalah pada saat *ucing* dapat menyentuh pemain, dia harus berjalan terpincang-pincang sebab pemain tersebut terluka kakinya. Pemain lainnya dapat membantu pemain yang terluka dengan cara menyentuh pemain tersebut seraya mengucapkan kata "Obat merah".

22. ABCD

Permainan ABCD didominasi oleh lagu-lagu yang dinyanyikan oleh anak pada saat mereka saling bertepuk tangan antara satu dengan lainnya.

23. *Te-te-mute*

Permainan ini merupakan permainan tebak-tebakan. *Ucing* akan menebak dimana batu kecil disembunyikan, sementara anak yang lain akan berpura-pura tidak memiliki batu yang dicari tersebut.

24. *Huhuian*

Huhuian merupakan permainan yang dimainkan dengan melakukan perilaku menyerupai *hui* (kentang). Permainan ini diawali dengan membentuk formasi duduk berbanjar sambil berpegangan antara satu dengan yang lainnya, seperti halnya kentang. Kemudian kentang tersebut akan dicabut satu persatu sesuai dengan permintaan.

25. *Sonlah/Sondah*

Permainan *sonlah/sondah* merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya. Permainan ini memiliki beberapa bentuk dasar yaitu; *sonlah biasa, sonlah jeruk dan sonlah eser*.

26. *Congkak*

Permainan ini merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung.

27. *Oray-orayan*

Permainan *Oray-orayan* merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyerupai cara berjalannya ular. *Oray* artinya ular. Anak-anak yang mengikuti permainan ini akan membentuk satu barisan yang panjang. Kemudian bernyanyi lagu *Oray-orayan* dan anak yang menjadi kepala ular akan menangkap anak yang paling belakang.

28. *Mi..mi..mi*

Permainan *Mi..mi..mi* didominasi oleh lagu-lagu yang dinyanyikan oleh anak pada saat mereka saling bertepuk tangan antara satu dengan lainnya.

29. *Perepet jengkol*

Permainan *perepet jengkol* merupakan permainan yang menuntut keseimbangan dan kerjasama dalam menyanyikan lagu dengan posisi kaki saling terkait antara satu dengan lainnya. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 3 orang.

30. *Anjang-anjangan*

Permainan *Anjang-anjangan* merupakan aktivitas bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak dengan meniru suatu karakter seseorang atau aktivitas tertentu. Umumnya anak-anak yang memainkan ini meniru perilaku keseharian orang tua, seperti memasak, mencuci, menyetrika, dan sebagainya. Anak-anak juga mengistilahkan permainan ini dengan kata *mamah-mamahan* (Ibu).

Pembahasan

Dari hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa siswa kelas 1, 2, dan 3 SDN Bukanagara telah menunjukkan keterampilan sosial dalam hal bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, berempati, menaati aturan, dan menghargai orang lain. Hal tersebut merupakan serangkaian keterampilan sosial yang perlu dimiliki siswa sekaitan dengan perannya sebagai makhluk sosial. Walau demikian bukan berarti mereka tidak mengalami permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan sosial seperti pada siswa kelas satu yang kurang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan baru pada saat mereka masuk sekolah pertama kali. Permasalahan lain muncul pada saat anak menghadapi berbagai macam konflik ketika mereka berinteraksi dengan siswa lainnya. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa perlu adanya pengembangan layanan bimbingan dan konseling yang dapat membantu mengembangkan pendidikan dengan tetap terintegrasi pada pembelajaran. Layanan bimbingan yang dikembangkan perlu didasarkan pada potensi sekolah yang ada di antaranya adalah dengan pemberdayaan permainan tradisional

Permainan tradisional yang teridentifikasi melalui penelitian ini berpeluang untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari jumlah peserta permainan yang mengikuti permainan tradisional yaitu jumlahnya minimal 2, 3, 5 orang atau lebih. Jumlah peserta ini menjadi indikator terjadinya suatu interaksi sosial yang positif dari para peserta permainan sehingga pada akhirnya akan membantu pengembangan keterampilan sosial anak itu sendiri. Permainan yang mereka lakukan merupakan permainan aktif, artinya menuntut semua peserta untuk berperan secara aktif dalam mensukseskan permainan yang dilakukan. Syaodih (2002) mengatakan bahwa perkembangan sosial pada masa kanak-kanak berlangsung melalui hubungan antar teman dalam berbagai bentuk permainan.

Aktivitas permainan tradisional dapat membantu mengatasi anak-anak yang memiliki permasalahan dalam penyesuaian diri terutama bagi anak kelas 1 SD yang umumnya masih memiliki ketergantungan kepada orang tua atau memiliki permasalahan sosial. Hoorn (1993) mengatakan bahwa ditingkat sekolah dasar, bermain dan *games with rules* telah menjadi komponen utama kurikulum berbasis permainan. Anak menggunakan tahap-tahap awal perkembangan permainan untuk mengkonsolidasikan pemahaman

mereka akan aturan-aturan dan strategi-strategi. Senada dengan hal tersebut di atas, Ulker & Gu (2004) menjelaskan bahwa:

Traditional plays are developmentally appropriate and they would be very advantageous when teaching academic subjects.

Example 1: Most traditional plays come with a rich historical content that would be very helpful when initiating a history class.

Example 2: Some traditional plays involve actually building the Toy (i. e, Building flutes from bamboo), which enhances children's physical abilities.

Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2
Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial

No	Nama Permainan	Keterampilan Sosial						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Ucing Sumput	√	√	√	√	√	√	√
2	Ucing 25	√	√	√	√	√	√	√
3	Ucing Beunang	√	√	√	√	√	√	√
4	Ucing Patung	√	√	√	√	√	√	√
5	Cing GO	√	√	√	√	√	√	√
6	Ucing Jidar/Ucing Lengkah	√	√	√	√	√	√	√
7	Ucing Kupu-Kupu	√	√	√	√	√	√	√
8	Ucing Monyet	√	√	√	√	√	√	√
9	Ucing Baledog	√	√	√	√	√	√	√
10	Ucing Beh	√	√	√	√	√	√	√
11	Ucing Bal	√	√	√	√	√	√	√
12	Rerebonan/Bebentengan/Baren	√	√	√	√	√	√	√
13	Sorodot Gaplok	√	√	√	√	√	√	√
14	Bancakan	√	√	√	√	√	√	√
15	Dam-dam-an	√	√	√	√	√	√	√
16	Jeblog Panto	√	√	√	√	√	√	√
17	Sepdur	√	√	√	√	√	√	√
18	Mama..pergi..papa..pergi	√	√	√	√	√	√	√
19	Donal Bebek	√	√	√	√	√	√	√
20	Sapiring-dua piring	√	√	√	√	√	√	√
21	Ngo..ongo..ongo	√	√	√	√	√	√	√
22	ABCD	√	√	√	√	√	√	√
23	Te..te..mute	√	√	√	√	√	√	√
24	Huhuian	√	√	√	√	√	√	√
25	Sonlah/sondah	√	√	√	√	√	√	√
26	Congkak	√	√	√	√	√	√	√
27	Oray-orayan	√	√	√	√	√	√	√

28	Mi..mi..mi	√	√	√	√	√	√	√
29	Perepet Jengkol	√	√	√	√	√	√	√
30	Anjang-anjangan	√	√	√	√	√	√	√

Catatan:

√ = mengembangkan keterampilan sosial pada aspek 1,2,3,4,5,6,dan 7 (permainan kooperatif)

√ = mengembangkan keterampilan sosial pada aspek 1,2,3,4,5,6,dan 7 (permainan kompetitif)

Keterangan: 1: bekerjasama 2: menyesuaikan diri 3: berinteraksi	4: mengontrol diri 5: berempati 6: menaati aturan (disiplin) 7: menghargai orang lain
--	--

Munculnya berbagai fenomena berkaitan dengan permainan tradisional di antaranya; peranannya terhadap keterampilan sosial anak, aktivitas bermain dilakukan anak untuk mengisi waktu senggang, munculnya *icon* ucing pada permainan tradisional, terjadinya proses penularan budaya pada saat anak bawang turut serta dalam bermain, peran permainan tradisional dalam mengembangkan aspek lainnya seperti motorik kasar, motorik halus, bahasa, kreativitas serta emosi., serta dapat diketahuinya kategori permainan kooperatif dan kompetitif serta fenomena *High Tech versus High Touch*.

Kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional adalah bahwa permainan ini mampu mengembangkan keterampilan sosial anak, beberapa permainan yang memiliki nilai kompetisi sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat, mampu mengembangkan *social skill*, *motoric skill* dan *emotional skill*. Bermain pura-pura (*pretend play/make-believe play*) seperti pada permainan anjang-anjangan mengenalkan fungsi sosial dari berbagai pekerjaan nyata di sekitarnya, permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan dengan menggerakkan seluruh anggota tubuh anak, merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kekuatan, keterampilan, menari, olah raga), mampu merangsang panca indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap), mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, tanya jawab, bercerita dan bernyanyi) serta mampu merangsang aktivitas berfikir (tebak-tebakan, patuh pada aturan), dan mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, patuh pada aturan), dan dapat

melatih etika-moral (baik buruk, benar salah). Kelebihan lain dari permainan tradisional adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan menggunakan bahan-bahan bekas, mengajarkan nilai kesederhanaan, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, yang secara implisit ada pada warisan leluhur itu. Adapun kekurangan dari permainan tradisional adalah beberapa permainan menjurus pada hal-hal yang berbau porno, jorok, dan penggunaan bahasa yang cenderung kasar

Efek psikologis yang muncul pada saat anak-anak melakukan permainan tradisional ini adalah menyenangkan (*enjoyable*), relaksasi (*relaxing*), spontan (*spontaneous*), dan humoris.

Hambatan-hambatan pelaksanaan permainan tradisional adalah pemahaman orang tua dan guru yang kurang mendukung yang menganggap bermain merupakan hal sepele, atau terapi bermain hanya diperuntukan bagi mereka yang bermasalah. Guru-guru di sekolah mengalami kesulitan untuk mengimplementasikan bermain ke dalam proses pembelajaran. Kekhawatiran guru dan administrator sekolah, yang menduga bahwa permainan tradisional yang dilakukan mungkin akan mengganggu aktivitas pembelajaran karena dapat menimbulkan kebisingan dan keributan dan hal ini dapat mengganggu pelajaran di kelas lain. kurangnya pengetahuan pihak sekolah mengenai permainan-permainan tradisional yang dapat dijadikan media pembelajaran serta lahan yang tidak memadai untuk melakukan permainan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan di atas maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Dengan melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain, yang kesemuanya itu merupakan modal dari bagai peranannya sebagai makhluk sosial. Disamping hal tersebut, dengan memberdayakan permainan tradisional berarti menyelamatkan budaya sunda dari kepunahan, yang sedikit demi sedikit telah banyak ditinggalkan oleh masyarakatnya. Padahal permainan-permainan ini sangat potensial

untuk dijadikan sebagai teknik dalam bimbingan dan memiliki peran positif terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, program bimbingan dan konseling bagi siswa SD kelas rendah (1, 2, dan 3) difokuskan pada pengembangan keterampilan sosial sebagai bekal bagi mereka untuk dapat menyesuaikan diri di lingkungan sekolah sehingga dapat membantu siswa untuk mengoptimalkan potensi-potensi yang dimilikinya. Pengembangan program didasarkan pada identifikasi potensi (karakteristik perkembangan siswa), permasalahan / kebutuhan yang dirasakan di sekolah, serta potensi permainan yang ada. Program yang dikembangkan pada akhirnya akan diintegrasikan pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik. Guru dapat memilih dan menyesuaikan permainan-permainan tradisional yang ada dengan kegiatan pembelajaran yang akan dan sedang dilakukan.

Implementasi permainan dalam pembelajaran sangat dimungkinkan karena khusus untuk siswa SD kelas rendah, pembelajaran masih diarahkan pada penyesuaian diri pada lingkungan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Permainan yang dapat dilakukan merupakan permainan yang mudah, dan murah bahkan sebagian besar tanpa menggunakan material. Kepala sekolah dapat menggunakan program bimbingan yang telah disusun dalam penelitian ini untuk dapat mengoptimalkan potensi anak, serta mampu mendorong guru untuk mengimplementasikan kegiatan permainan kedalam kegiatan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Ahman (1998). *Efektifitas Bermain Peran Sebagai Model Bimbingan Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Berkemampuan Unggul*. (hasil penelitian). Bandung: IKIP
- Ahmad, Idris. (2002). *Upaya Guru Dalam Membimbing Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Sedang*. Tesis pada BP UPI. Bandung: tidak diterbitkan
- Bennett, Neville. et.al. (2005). *Teaching Through Play, Teachers Thinking and Classroom Practice (Mengajar Lewat Permainan, pemikiran para guru dan praktik di Kelas)*. Jakarta: Grasindo
- Bergen, Doris. (2001). *Pretend Play and Young Children's Development..* Journal ERIC Digest. ED458045

- Bordova, Elena&Leong, J. Deborah. (2003). *Do Play and Foundational Skills Need to Compete for The Teacher's attention in an early Childhood Classroom*. Journal ERIC Digest.
- Syaodih, Nana. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Syaodih, Ernawulan. (2002). *Psikologi Perkembangan Anak*. Makalah disampaikan dalam kegiatan P2M. Lembang (14 Agustus 2002)
- Tarsidi, Didi. (2002). *Kompetensi Sosial Anak Tunanetra*. Tesis. Bandung: Tidak diterbitkan
- Teviningrum, Shinta. *Mainan Modern Rentan Masalah?*. Artikel
- Ulker, Reza&Gu, Wei. (2004). *Traditional Play: Chinese and Turkish Examples*. TASP Conference in Atlanta, Georgia, 20 February 2004
- Yustiana, Yusi. R. (1999). *Pengalaman Belajar Awal Yang Bermakna Bagi Anak Melalui Aktivitas Bermain*. Tesis. Bandung: tidak diterbitkan