

**EFEKTIVITAS PEMBERIAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG  
SODOR TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR  
NEGERI CAKRANINGRATAN SURAKARTA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi  
Program Pendidikan Strata 1 Psikologi



Oleh :  
Ika Sri Wahyuni  
G0105029

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA**

**2009**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Proposal dengan judul : **Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta**

Nama Peneliti : Ika Sri Wahyuni  
NIM/ Semester : G0105029  
Tahun : 2009

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Pembimbing dan Penguji Skripsi Prodi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 15 September 2009

Pembimbing I



Dra. Makmuroch, M.Si  
NIP 195306181980032002

Pembimbing II



Aditya Nanda Priyatama, S.Psi, M.Si  
NIP 197810222005011002

Koordinator Skripsi



Rin Widya Agustin, M. Psi  
NIP 197608172005012002

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap  
Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta  
Ika Sri Wahyuni, G0105029, tahun 2009**


Telah diuji dan disahkan oleh Pembimbing dan Penguji Skripsi  
Prodi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta

Hari : .. Selasa .....

Tanggal : .. 15 September 2009 .....

1. Pembimbing I

Dra Makmuroch, M.Si

(..........)

2. Pembimbing II

Aditya Nanda Priyatama, S.Psi, M.Si

(..........)

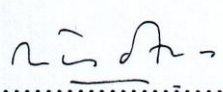
3. Penguji I

Dra. Suci Murti Karini, M.Si

(..........)

4. Penguji II

Rin Widya Agustin, M. Psi

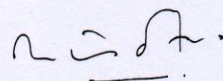
(..........)

08 OCT 2009

Surakarta, .....

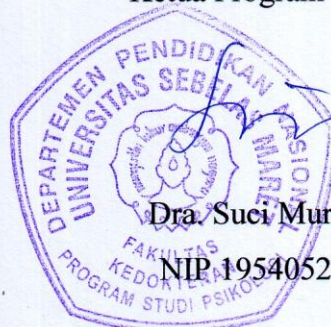
Koordinator skripsi,


Ketua Program Studi Psikologi,



Rin Widya Agustin, M. Psi

NIP 197608172005012002



  
Dra. Suci Murti Karini, M.Si

NIP 195405271980032001

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Surakarta, September 2009

Penulis

**MOTTO**

*"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,  
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"*

**(Al-Insyirah: 5-6)**

*"Kepada Allah-lah kembalimu, dan Dia Maha Kuasa atas segala  
sesuatu"*

**(Hud: 4)**

*"Tiada satu hari tanpa satu jam, tiada satu jam tanpa satu menit,  
tiada satu menit tanpa satu detik, maka pergunakanlah sebaik  
mungkin"*

**(Penulis)**

*"Segala kesempurnaan adalah milik-Nya"*

**(Nanik)**

## UCAPAN TERIMA KASIH

**Kupersembahkan karya ini kepada :**

*Orang-orang yang sangat aku cintai dan hormati  
dengan doa, cinta, bimbingan, dan kesabarannya  
dalam menuntunku mencapai cita-cita dan harapanku*

Terimakasih kuucapkan atas terselesaikannya karya ini kepada:

- 1. Seluruh dosen pengajar Prodi Psikologi UNS atas segala ilmu, doa, dan dukungannya kepada penulis selama menuntut ilmu di UNS.*
- 2. Almamater penulis tercinta*
- 3. Alm. Bapak dan Ibu tercinta atas segala doa dan dukungannya yang tak pernah putus selama hidup penulis.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah membantu penulis, antara lain :

1. Bapak Prof. Dr. dr. AA. Subiyanto, M.S selaku Dekan Fakultas Kedokteran UNS Surakarta.
2. Ibu Dra.Suci Murti Karini, M.Si, selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran UNS dan penguji I dalam penyelesaian skripsi penulis.
3. Ibu Dra. Makmuroch, MS, selaku dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu disela-sela kesibukannya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat bermanfaat bagi penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Aditya Nanda Priyatama, S.Psi., M.Si., selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya dan dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, masukan dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Rin Widya Agustin, M.Psi selaku koordinator skripsi dan penguji II dalam penyelesaian skripsi penulis.
6. Bapak H. Arista Adi Nugroho, S.Psi., MM selaku pembimbing akademik.

7. Seluruh dosen pengajar Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran UNS yang telah memberikan banyak bekal ilmu dan pengalaman berharga demi kemajuan penulis.
8. Alm. bapak dan Ibu tersayang yang telah memberikan doa, cinta, bimbingan, nasehat, kesabaran, pengertian dan kasih sayangnya yang tak pernah putus.
9. Ibu Tri Murti Handayani, S.Pd selaku Kepala SD Negeri Cakraningratan Surakarta beserta seluruh staf pengajar dan staf tata usaha yang bersedia memberikan ijin serta membantu penulis dalam melakukan penelitian.
10. Adik-adik siswa kelas 4,5, dan 6 SD Negeri Cakraningratan Surakarta yang telah mengikuti permainan gobag sodor maupun yang tidak. Selain itu juga bersedia mengerjakan skala yang telah diberikan.
11. Agnes, Mbak Ika, Mbak Neriza, dan teman seperjuangan penulis angkatan 2005 Psikologi UNS terima kasih untuk dukungan, bantuan dan kebersamaannya selama ini. Semoga sukses semuanya.
12. Special ucapan terima kasih untuk "Papi" atas segala pengorbanannya baik spirituil maupun materiil, setia menemani penulis, memberikan semangat kepada penulis dan menjadi supir penulis.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan karena adanya keterbatasan. Semoga Allah SWT memberikan karunia yang melimpah kepada kita semua. Amin.

Surakarta, September 2009

Penulis



**EFEKTIVITAS PEMBERIAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG  
SODOR TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR  
NEGERI CAKRANINGRATAN SURAKARTA**

**Ika Sri Wahyuni  
G 0105029**

**ABSTRAK**

Proses sosialisasi seorang anak dengan teman-temannya tidaklah lepas dari penyesuaian sosial. Anak yang tidak mempunyai penyesuaian sosial baik biasanya menyendiri, tidak bisa bergaul dengan teman-temannya. Sebaliknya, anak yang memiliki penyesuaian sosial bisa bergaul dengan teman-temannya dengan luwes. Sosialisasi ini dapat dipupuk melalui sebuah permainan, terutama permainan banyak melibatkan interaksi dengan kelompok teman sebayanya. Permainan tradisional gobag sodor merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara kelompok sehingga dapat berinteraksi dengan teman sekelompoknya dan meningkatkan sosialisasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan tradisional gobag sodor efektif terhadap penyesuaian anak sekolah dasar. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 hingga 6 SDN Cakraningkratan Surakarta. Sampling yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Alat pengumpulan data adalah skala penyesuaian sosial yang telah dimodifikasi. Teknik analisis menggunakan *independent sample t test* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*.

Hasil analisis data menghasilkan nilai rata-rata kelompok eksperimen 65,70 dan kelompok kontrol 61,17. Hal ini berarti bahwa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan tradisional gobag sodor mempunyai penyesuaian sosial lebih baik daripada kelompok kontrol. Uji *independent sample t test* menghasilkan t hitung 3,119, sedangkan t tabel adalah 2,002. Karena t hitung > t tabel dan probabilitas *p value* < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yaitu terdapat perbedaan penyesuaian sosial sesudah pemberian permainan tradisional gobag sodor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

**Kata kunci:** Penyesuaian Sosial, Permainan Tradisional Gobag Sodor

**THE EFEECTIVITY OF TRADITIONAL GAME “GOBAG SODOR” ON  
THE SOCIAL ADJUSTMENT OF CHILD OF CAKRANINGRATAN  
ELEMENTARY SCHOOL SURAKARTA**

**Ika Sri Wahyuni  
G 0105029**

**ABSTRACT**

*Socialization process between children and the social adjustment are not separable. Children with less social adjustment is usually introvert and lives solitary. On the other hand, child with better social adjustment has higher flexibility interacting among his/her friends. Games are able to contruct child's social adjustment, especially the one involving intragroup interaction. The traditional game of 'Gobag Sodor' is one of the games.*

*The aim of the research is to find the influence of 'Gobag Sodor' to the social adjustment of elementary students. The subject of the research are 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> grade students of SDN Cakraningratan Surakarta. The research uses cluster random sampling. The research uses modified social adjustment scale to collect the data. The research uses independent sample t test to analyse the data with SPSS 16.0 for windows to help calculating the data.*

*The mean score of the experiment group is 65,70 and control ones is 61,17. It shows that the experiment group given the 'Gobag Sodor' games have better social adjustment than the control group. The result of the independent sample t test: t count is 3,119, while the t table is 2,002. It means that Ha accepted and Ho denied. It shows the difference between the social adjustment on the control group and experiment ones.*

**Key word:** *Social Adjustment, The Traditional Game of “Gobag Sodor”*

**DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Penyesuaian Sosial	
1. Pengertian penyesuaian sosial.....	7
2. Faktor-faktor penyesuaian sosial.....	9
3. Aspek-aspek penyesuaian sosial .....	12

4. Bentuk penyesuaian sosial .....	13
<b>B. Permainan Tradisional Gobag Sodor</b>	
1. Pengertian permainan.....	15
2. Jenis-jenis permainan.....	17
3. Manfaat permainan.....	20
4. Pengertian permainan tradisional.....	22
5. Jenis-jenis permainan tradisional.....	23
6. Manfaat permainan tradisional.....	25
7. Pengertian permainan tradisional gobag sodor.....	26
8. Aspek-aspek permainan tradisional gobag sodor.....	28
9. Manfaat permainan tradisional gobag sodor.....	30
<b>C. Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial.....</b>	<b>31</b>
<b>D. Kerangka Pemikiran.....</b>	<b>33</b>
<b>E. Hipotesis.....</b>	<b>34</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Identifikasi Variabel.....	35
B. Definisi Operasional.....	35
C. Populasi, Sampel dan Sampling.....	37
D. Metode Pengumpulan Data.....	40
E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	44

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN****A. Persiapan Penelitian**

1. Orientasi kancah penelitian ..... 46
2. Persiapan alat ukur ..... 49
3. Pelaksanaan uji coba ..... 51
4. Perhitungan validitas dan reliabilitas ..... 51
5. Penyusunan alat ukur untuk penelitian dengan nomor urut baru ..... 53

**B. Pelaksanaan Penelitian**

1. Penentuan subjek penelitian ..... 54
2. Pengumpulan data ..... 54
3. Pelaksanaan skoring ..... 55

**C. Analisis Data**

1. Hasil uji asumsi ..... 56
2. Hasil uji hipotesis ..... 57
3. Hasil analisis deskriptif ..... 58

**D. Pembahasan ..... 60****BAB V KESIMPULAN DAN SARAN****A. Kesimpulan ..... 65****B. Saran ..... 66****DAFTAR PUSTAKA ..... 68****MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR ..... 71****LAMPIRAN ..... 76**

**DAFTAR TABEL**

Tabel. 1	<i>Blue Print</i> Skala Penyesuaian Sosial.....	41
Tabel. 2	Distribusi Skala Penyesuaian Sosial Sebelum Uji Coba.....	50
Tabel. 3	Distribusi Aitem Valid dan Aitem Gugur Skala Penyesuaian Sosial Setelah Uji Coba.....	53
Tabel. 4	Distribusi Skala Penyesuaian Sosial Setelah Uji Coba .....	53
Tabel. 5	Hasil Uji Normalitas .....	56
Tabel. 6	Hasil Uji Homogenitas .....	57
Tabel. 7	Nilai Rata-Rata Tiap Kelompok.....	58
Tabel. 9	Hasil Uji Hipotesis .....	58
Tabel. 10	Analisis Deskriptif .....	59
Tabel. 11	Kriteria Kategori Skala Penyesuaian Sosial dan Distribusi Skor Subjek Kelompok Eksperimen .....	60
Tabel. 11	Kriteria Kategori Skala Penyesuaian Sosial dan Distribusi Skor Subjek Kelompok Kontrol .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1	Lapangan Gobag Sodor.....	28
Gambar. 2	Bagan Kerangka Pemikiran.....	33



**DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN. A	Jadwal Penelitian.....	77
LAMPIRAN. B	Skala Untuk <i>Try Out</i> .....	79
LAMPIRAN. C	Data <i>Try Out</i> Skala Penyesuaian Sosial .....	84
LAMPIRAN. D	Uji Daya Beda dan Reliabilitas Skala Penyesuaian Sosial .....	87
LAMPIRAN. E	Skala Untuk Penelitian.....	90
LAMPIRAN. F	Pembagian Subjek Penelitian.....	93
LAMPIRAN. G	Data Penelitian Skala Penyesuaian Sosial.....	97
LAMPIRAN. H	Uji Analisis Deskriptif, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis .....	101
LAMPIRAN. I	Data Kategorisasi Skala Penyesuaian Sosial.....	109
LAMPIRAN. J	Foto-Foto Pelaksanaan Eksperimen.....	114
LAMPIRAN. K	Surat Ijin Penelitian dan Surat Tanda Bukti Penelitian...	118

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia dalam kehidupannya tidak lepas dari orang lain, apalagi seorang anak. Kehidupan seorang anak sebagian besar tidak lepas dari teman-temannya. Mereka melakukan kegiatan belajar hingga bermain bersama-sama. Proses sosialisasi anak ini tidak lepas dari penyesuaian sosial. Anak yang tidak memiliki penyesuaian sosial dengan baik biasanya menyendiri, tidak bisa bergaul dengan teman-temannya. Sebaliknya, anak yang memiliki penyesuaian sosial bisa bergaul dengan teman-temannya dengan luwes. Anak yang bisa melakukan penyesuaian sosial mempunyai dampak positif, yaitu dapat membangun sikap sosial yang menyenangkan, seperti kesediaan untuk membantu orang lain (Hurlock, 2002).

Hurlock (2002) mendefinisikan penyesuaian sosial sebagai keberhasilan seseorang untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Seorang anak jika mengalami kesulitan dalam melakukan penyesuaian sosial di sekolahnya maka akan memiliki ketidakmampuan dalam bergaul dengan teman sebayanya (Schneiders, 1991). Anak sekolah yang bergaul dengan temannya, misal melalui permainan dapat menyesuaikan diri lebih mudah daripada anak-anak yang tidak bermain dengan temannya (Sarah Smilansky dalam Kostelnik dkk, 1988). Interaksi yang dialami anak dengan teman-temannya mempunyai peran yang penting dalam

perkembangan sosial anak. Interaksi ini meningkat semakin kuat dan menjadi hal yang umum setelah umur 6 tahun (Barker dan Wright dalam Levin, 1983).

Permainan merupakan salah satu cara bagi anak agar memiliki penyesuaian sosial terhadap lingkungannya. Menurut Tedjasaputra (2001) melalui kegiatan bermain bersama teman-temannya, egosentrisme anak semakin berkurang, dan secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain bersama ini ditandai dengan adanya interaksi dengan orang lain, sehingga anak mampu bekerja sama dalam bermain. Mulyadi (dalam Raharjani, 2004) menambahkan sosialisasi dapat dipupuk melalui kesempatan bermain bersama teman-teman sebayanya. Bentuk permainan juga mempengaruhi proses sosialisasi anak (Raharjani, 2004). Bentuk permainan secara umum ada dua, yaitu permainan modern dan tradisional (Suyami, 2007).

Permainan modern itu sendiri antara lain permainan yang terdapat dalam play station seperti *Winning Eleven*, *Gran Turismo*, *Devil May Cry*, *Harvest Moon*, dan lainnya. Permainan lainnya juga terdapat dalam nintendo, sega, X-Box, maupun dalam komputer yang bisa di-*download* melalui internet maupun di-*instal* melalui *Compact Disc* (CD). Permainan-permainan ini sebagian besar dimainkan secara individual, meskipun kadang dimainkan secara berkelompok.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak dulu. Setiap daerah di Indonesia mempunyai permainan tradisional yang berbeda-beda. Daerah Surakarta sendiri mempunyai banyak bentuk permainan tradisional, seperti *tarik tambang*, *engklek*, *jetengan*, *gobag sodor*, *boi*, *jamuran*, *soyang*,

*jawilan*, dan lain-lain. Akan tetapi permainan ini hampir terlupakan oleh masyarakat, terutama anak-anak. Anak-anak lebih sering melakukan permainan modern daripada permainan tradisional. Beberapa alasan yang mungkin menjadikan permainan modern lebih populer daripada permainan tradisional antara lain permainan modern lebih banyak variasi, dan mempunyai nilai *prestise* tersendiri di mata teman-temannya.

Aktivitas bermain anak merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk mempelajari suatu kemampuan apapun termasuk bersosialisasi. Khususnya pada perkembangan sosial, bermain bersama teman sebaya dapat meningkatkan sosialisasi anak (Budhisantoso dan Arikunto dalam Raharjani, 2004). Jadi, suatu permainan baik itu tradisional maupun modern yang dimainkan secara kelompok dapat meningkatkan sosialisasi anak.

Akan tetapi menurut Suyami (2007) sifat permainan modern adalah personal, yaitu anak bermain sendiri, tidak berinteraksi sosial dan tidak terlibat emosional dengan teman-temannya, sehingga menyebabkan perkembangan jiwa si anak tidak bisa mengerti perasaan orang lain dan tidak mampu melakukan musyawarah dengan teman lainnya. Sebaliknya, dalam permainan tradisional anak terlibat secara emosional dengan teman lain, merasa saling membutuhkan, sehingga akan berkembang menjadi generasi yang penuh *tepa selira*, bisa mengerti dan memahami perasaan orang lain (Suyami, 2007). Salah satu permainan tradisional yang diharapkan mampu meningkatkan penyesuaian sosial anak adalah gobag sodor.

Menurut Purwaningsih (2006) permainan tradisional gobag sodor merupakan salah satu permainan yang dimainkan secara berkelompok. Permainan gobag sodor ini dimainkan oleh 2 kelompok dengan sedikitnya 6 orang anak (Dekdikbud, 1980/1981). Permainan gobag sodor merupakan permainan yang terdiri dari dua kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-7 anak atau menyesuaikan bentuk kotak. Untuk memenangkan permainan gobag sodor dibutuhkan kerjasama dan kekompakan kelompok. Secara tidak langsung anak-anak melakukan interaksi dan mendapatkan pengalaman dengan teman dalam kelompoknya (Marsono dalam Siagawati, 2007).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Boivin dan Hymel (1997) menyatakan bahwa pengalaman yang diperoleh anak selama berhubungan dengan teman sebaya akan membantu anak melakukan penyesuaian sosial. Hal ini berkaitan dengan apakah anak akan diterima atau ditolak oleh teman sebayanya. Hasil penelitian ini sesuai dengan konsep perkembangan yaitu anak-anak tidak belajar suatu hal melalui instruksi langsung, akan tetapi mereka belajar melalui pengalaman secara tidak langsung, melalui apa yang telah mereka lakukan (Coleman dalam Kostelnik dkk, 1988).

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti memilih permainan tradisional, yaitu gobag sodor sebagai variabel yang akan diteliti. Peneliti juga ingin mengetahui apakah permainan tradisional gobag sodor efektif terhadap penyesuaian sosial anak sekolah dasar pada lingkungan sekolahnya, yaitu dengan teman-teman sekolahnya. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian



Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta.

## **B. Perumusan Masalah**

Permasalahan yang peneliti ajukan adalah apakah permainan tradisional gobag sodor efektif terhadap penyesuaian sosial anak sekolah dasar negeri Cakraningratan Surakarta.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

- a. Mengetahui efektivitas permainan tradisional gobag sodor terhadap penyesuaian sosial.
- b. Mengetahui tingkat penyesuaian sosial anak sekolah dasar.

### **2. Manfaat**

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

- a. Manfaat Teoritik

Mendapatkan pengetahuan mengenai penyesuaian sosial melalui permainan tradisional gobag sodor sehingga menambah khasanah pengetahuan terutama di bidang psikologi sosial dan perkembangan anak, serta berwawasan budaya jawa.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi anak, meningkatkan sosialisasi dan interaksi dengan teman sebaya sehingga mempermudah dalam penyesuaian sosial melalui permainan tradisional gobag sodor.
- 2) Bagi orang tua, memberikan informasi bahwa permainan tradisional gobag sodor mempunyai efektivitas terhadap penyesuaian sosial anak.
- 3) Bagi guru, memberikan alternatif permainan yang mempunyai manfaat mengenai penyesuaian sosial.
- 4) Bagi peneliti lain, memberikan referensi mengenai penelitian tentang permainan tradisional gobag sodor dan penyesuaian sosial sehingga dapat melengkapi penelitian terdahulunya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Penyesuaian Sosial**

##### **1. Pengertian penyesuaian 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. Menurut Musthafa Fahmi (dalam Sobur, 2003) penyesuaian adalah suatu proses dinamik terus menerus yang bertujuan untuk mengubah kelakuan guna mendapatkan hubungan yang lebih serasi antara diri dan lingkungan. Menurut Walgito (2002) penyesuaian dalam arti luas yaitu individu dapat meleburkan diri dengan keadaan di sekitarnya atau sebaliknya individu dapat mengubah lingkungan sesuai dengan keadaan dirinya.

Penyesuaian sosial merupakan suatu cara untuk menyesuaikan terhadap tuntutan dan batasan dalam masyarakat termasuk kemampuan bekerja secara harmonis serta mendapatkan kepuasan dalam interaksi sosial (APA, 2007). Hurlock (2002) mendefinisikan penyesuaian sosial sebagai keberhasilan seseorang untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Fahmy (1994), dalam proses penyesuaian sosial, individu berkenalan dengan kaidah-kaidah dan peraturan-peraturan tersebut, lalu mematuhi, sehingga menjadi bagian dari pembentukan jiwa sosial pada dirinya dan menjadi pola tingkah lakunya dalam kelompok. Kelompok merupakan lingkungan sosial pertama yaitu individu belajar untuk hidup bersama

orang lain yang bukan anggota keluarganya (Mappiare, 1982). Menurut Agustiani (2006) penyesuaian sosial merupakan penyesuaian yang dilakukan individu terhadap lingkungan di luar dirinya, seperti lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Schneiders (1991), mendefinisikan penyesuaian sosial sebagai suatu kemampuan atau kapasitas untuk bereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap realitas, situasi, dan relasi sosial, sehingga kriteria yang harus dipenuhi dalam kehidupan sosialnya dapat terpenuhi dengan cara-cara yang dapat diterima dan memuaskan. Individu yang satu harus menghargai hak individu yang lain, belajar untuk bisa berhubungan dengan mereka, meningkatkan hubungan pertemanan, berpartisipasi dalam lingkungan sosial, perhatian terhadap keadaan orang lain, dermawan, mementingkan kepentingan bersama, belajar untuk menghargai nilai dan integritas norma sosial, adat istiadat, dan tradisi. Jika prinsip-prinsip ini dapat dilaksanakan secara konsisten maka penyesuaian sosial dapat tercapai (Schneiders, 1991).

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 (Mappiare, 1982). Hubungan anak terhadap teman sebaya dan teman lainnya berhubungan dengan beberapa aspek perkembangan dan penyesuaian, termasuk prestasi dalam sekolah (Gifford-Smith dan Brownell, 2002). Menurut Mu'tadin (dalam [www.e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com)) individu

juga mempelajari ketrampilan-ketrampilan sosial yang diperlukan dalam penyesuaian sosial, meliputi:

- a. Kemampuan berkomunikasi.
- b. Menjalin hubungan dengan orang lain.
- c. Menghargai diri sendiri dan orang lain.
- d. Mendengarkan pendapat dan keluhan dari orang lain.
- e. Memberi dan menerima kritik.
- f. Bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku.

Menurut Utami dkk (2005), kemampuan anak dalam berhubungan dengan orang lain dapat meningkat melalui ketrampilan sosial pada umumnya serta penyesuaian sosial pada khususnya.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan penyesuaian sosial adalah hubungan secara sosial antara individu dengan individu yang lain secara dua arah dalam suatu lingkungan yang memiliki aturan tertentu, dan individu tersebut beradaptasi dengan lingkungan tempat dia berada. Individu juga mempelajari ketrampilan-ketrampilan sosial yang diperlukan dalam penyesuaian sosialnya.

## **2. Faktor-faktor penyesuaian sosial**

Menurut Schneiders (1991) beberapa faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial antara lain :

- a. Penyesuaian dalam keluarga atau rumah
  1. Hubungan yang sehat di antara keluarga

Hubungan ini ditandai dengan adanya penyesuaian yang baik antara anggota keluarga yang satu dengan anggota keluarga yang lainnya, sehingga ada rasa kasih sayang antara anggota keluarga, saling membantu, tidak ada pilih kasih, dan tidak ada rasa benci.

2. Kemampuan untuk menerima otoritas orang tua

Kemampuan ini merupakan suatu hal yang penting yang perlu diterapkan kepada anak, dan anak harus bisa menerima disiplin orang tua mereka. Hal ini merupakan langkah penting menuju penyesuaian yang baik di lingkungan masyarakat.

b. Penyesuaian sosial di sekolah

1. Hormat dan mau menerima otoritas yang ada di sekolah.
2. Menunjukkan rasa terbaik dan partisipasi dalam kegiatan sosial.
3. Menjalin hubungan yang baik dengan teman dan guru.
4. Mau menerima larangan dan tanggung jawab.
5. Membantu sekolah untuk melaksanakan tujuan sesuai dengan fungsinya.
6. Penyesuaian dalam masyarakat yang berarti kemampuan untuk memberikan reaksi secara positif dan efektif terhadap situasi sosial sehingga dapat terpuaskan dalam cara-cara yang diterimanya. Penyesuaian dalam masyarakat antara lain (a) mau mengatur dan menghormati hak orang lain dalam masyarakat, (b) belajar akan hidup bersama dan menumbuhkan persahabatan dengan orang lain, (c) mau berpartisipasi dalam aktivitas sosial, (d) memperhatikan kesejahteraan orang lain, (e)



bermurah hati dan mementingkan orang lain, (f) menghormati nilai-nilai hukum, kebiasaan dan tradisi sosial yang ada di masyarakat.

Menurut Agustiani (2006) penyesuaian sosial yang dilakukan oleh individu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu sebagai berikut:

- a) Faktor kondisi fisik, yang meliputi faktor keturunan, kesehatan, bentuk tubuh dan hal-hal lain yang berkaitan dengan fisik.
- b) Faktor perkembangan dan kematangan, yang meliputi perkembangan intelektual, sosial, moral, dan kematangan emosional.
- c) Faktor psikologis, yaitu faktor-faktor pengalaman individu, frustrasi dan konflik yang dialami, dan kondisi-kondisi psikologis seseorang dalam penyesuaian diri.
- d) Faktor lingkungan, yaitu kondisi yang ada pada lingkungan, seperti kondisi keluarga, kondisi rumah, dan sebagainya.
- e) Faktor budaya, termasuk adat istiadat dan agama yang turut mempengaruhi penyesuaian diri seseorang.

Menurut hasil penelitian Van Den Oord dkk (2002), menyatakan bahwa keadaan diri sendiri, kelas, dan sekolah mempengaruhi penyesuaian sosial anak di sekolahnya. Penyesuaian anak di sekolah meliputi bagaimana anak tersebut berteman dengan teman sebayanya, bagaimana anak mematuhi pertauran sekolah, menghormati guru, dan lainnya.

Beberapa dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial antara lain penyesuaian dari rumah dan sekolah. Penyesuaian di rumah merupakan dasar dalam pembentukan penyesuaian

yang baik. Apabila keadaan di rumah mendukung pembentukan penyesuaian yang baik maka anak akan melakukan penyesuaian yang baik pula di sekolah dan di masyarakat. Faktor lainnya seperti faktor kondisi fisik, perkembangan dan kematangan, psikologis, lingkungan, dan budaya termasuk faktor penyesuaian sosial.

### 3. Aspek-aspek penyesuaian sosial

Hurlock (2002) mengemukakan aspek-aspek dalam penyesuaian sosial, antara lain:

#### a. Penampilan nyata

*Over performance* yang diperlihatkan individu sesuai norma yang berlaku di dalam kelompoknya, berarti individu dapat memenuhi harapan kelompok dan dapat diterima menjadi anggota kelompok tersebut.

#### b. Penyesuaian diri terhadap kelompok

Hal ini berarti bahwa individu tersebut mampu menyesuaikan diri secara baik dengan setiap kelompok yang dimasukinya, baik teman sebaya maupun orang dewasa.

#### c. Sikap sosial

Individu mampu menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, ikut pula berpartisipasi dan dapat menjalankan perannya dengan baik dalam kegiatan sosial.

d. Kepuasan pribadi

Hal ini ditandai dengan adanya rasa puas dan perasaan bahagia karena dapat ikut ambil bagian dalam aktivitas kelompoknya dan mampu menerima diri sendiri apa adanya dalam situasi sosial.

Kartono (2000) mengungkapkan aspek-aspek penyesuaian diri manusia yang meliputi:

- a. Memiliki perasaan afeksi yang adekuat, harmonis dan seimbang, sehingga merasa aman, baik budi pekertinya dan mampu bersikap hati-hati.
- b. Memiliki kepribadian yang matang dan terintegrasi baik terhadap diri sendiri maupun orang lain, mempunyai sikap tanggung jawab, berfikir dengan menggunakan rasio, mempunyai kemampuan untuk memahami dan mengontrol diri sendiri.
- c. Mempunyai relasi sosial yang memuaskan ditandai dengan kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dan ikut berpartisipasi dalam kelompok.
- d. Mempunyai struktur sistem syaraf yang sehat dan memiliki kekenyalan (daya lenting) psikis untuk mengadakan adaptasi.

Aspek-aspek penyesuaian sosial yang dapat disimpulkan dari pendapat ahli diatas antara lain penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi.

#### **4. Bentuk penyesuaian sosial**

Bentuk penyesuaian pada umumnya dapat dibagi menjadi dua, yaitu: penyesuaian yang baik dan penyesuaian yang tidak baik. Perilaku manusia

merupakan mekanisme penyesuaian diri dari arti umum, anak melakukan suatu penyesuaian atau perbuatan atas dorongan dari dalam dan dari luar. Melakukan penyesuaian yang baik bukanlah hal yang mudah. Akibatnya, banyak anak yang kurang dapat menyesuaikan diri, baik secara sosial maupun secara pribadi. Bila mereka tidak dapat mengatasi kesulitan mereka maka mereka akan tumbuh menjadi anak yang tidak bahagia (*maladjusted*).

Orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari bagaimana ketrampilan sosial seperti kemampuan untuk menjalin hubungan secara diplomatis dengan orang lain, baik teman maupun orang yang tidak tahu dikenal sehingga sikap mereka terhadap orang lain menyenangkan. Biasanya orang yang berhasil melakukan penyesuaian sosial dengan baik akan membangun sikap sosial yang menyenangkan, seperti kesediaan untuk membantu orang lain (Hurlock, 2002).

Penyesuaian yang tidak baik akan menimbulkan masalah dan mengalami kesulitan dalam penyesuaian. Jika anak laki-laki atau perempuan yang masih memikirkan tentang jati dirinya dan hubungan interpersonal kebanyakan mengalami kesulitan yang serius dalam penyesuaian sosial (Kuperminc dkk, 2001). Agresivitas, penarikan diri merupakan bentuk dari masalah penyesuaian sosial (Wu dan Clark, 2002).

Banyak kondisi yang menimbulkan kesulitan bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri dengan baik (Hurlock, 2002). Kondisi yang menyebabkan kesulitan dalam penyesuaian diri secara sosial, antara lain:

- a. Apabila pola perilaku buruk dikembangkan di rumah mengakibatkan anak akan kesulitan dalam penyesuaian di luar rumah.

- b. Apabila rumah kurang memberi model perilaku untuk ditiru, anak akan mengalami hambatan serius dalam penyesuaian sosial di luar rumah.
- c. Kurang memotivasi untuk belajar meletakkan penyesuaian sosial yang baik, anak tidak mendapat bimbingan dan bantuan yang cukup dalam proses belajar dari orang yang lebih dewasa.

Menurut Schneiders (1991) menghargai, menerima segala peraturan, ketertarikan dan partisipasi terhadap aktivitas sekolah, mempunyai hubungan pertemanan dengan teman sekelas, ramah terhadap guru, konselor, menerima segala keterbatasan dan tanggung jawab, menolong hal-hal yang berhubungan dengan sekolah merupakan cara penyesuaian di sekolah yang efektif.

Beberapa dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk penyesuaian sosial itu ada dua yaitu penyesuaian sosial yang baik dan penyesuaian sosial yang tidak baik atau buruk. Seorang anak atau individu harus bisa melakukan penyesuaian sosial yang baik agar di masa depannya anak atau individu tersebut merasa bahagia.

## **B. Permainan Tradisional Gobag Sodor**

### **1. Pengertian permainan**

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Permainan merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana menyenangkan. Suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya, apabila suatu permainan tidak bisa

memberikan rasa senang bagi pemainnya maka tidak lagi disebut sebagai permainan (Purwaningsih, 2006). Tedjasaputra (2001) menyatakan bahwa hal yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dari individu yang ditandai dengan tertawa. Bermain bersifat sukarela, dipilih oleh anak itu sendiri. Bermain juga berpengaruh terhadap aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, pengetahuan tentang dunia, persepsi, perkembangan gerakan tubuh, perkembangan sosial dan emosi (Kostelnik dkk, 1988).

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dicari dan dilakukan oleh seseorang demi kegiatan itu sendiri, karena kegiatan tersebut memberikan kesenangan (Gunarsa, 2007). Menurut Bettelheim (dalam Hurlock, 2005) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Permainan merupakan suatu hal yang banyak disukai kebanyakan anak. Anak-anak lebih mampu berbagi secara jujur dan terbuka mengenai perasaannya dalam sebuah permainan (Siagawati dkk, 2007). Hurlock (2002) kegiatan bermain dalam permainan itu ada 2 yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah bermain yang melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan, sedangkan bermain pasif adalah beremain sebagai “hiburan”, menghabiskan sedikit tenaga. Masing-masing kegiatan bermain tersebut di atas mempunyai sumbangan positif terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi. Menurut Hurlock (2002) bermain dianggap sebagai alat yang penting bagi sosialisasi. Sepanjang masa

kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial terutama permainan yang bernuansa sosial. Oleh karena itu, dalam permainan sosial anak memang disituasikan serta didukung untuk terlibat secara aktif guna berhubungan dengan teman sepermainannya (Hartini, 2004)

Beberapa penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan seorang anak dengan rasa senang tanpa ada paksaan dari orang lain dan menimbulkan perasaan senang bagi yang melakukan permainan tersebut. Permainan mempengaruhi perkembangan kognisi, bahasa, pengetahuan tentang dunia, persepsi, perkembangan gerakan tubuh, perkembangan sosial dan emosi. Permainan juga mempengaruhi penyesuaian sosial dan diri terutama permainan yang bernuansa sosial.

## **2. Jenis-jenis Permainan**

Jenis permainan kanak-kanak menurut Mönks dkk (dalam Hartini, 2004) terdiri atas:

- a. Permainan bayi, yakni permainan yang digunakan oleh seluruh anggota keluarga yang biasanya ditujukan guna menstimulasi perkembangan anak balita.
- b. Permainan perorangan, yakni permainan yang dimainkan sendiri tanpa adanya orang lain atau teman lain yang diajak main.
- c. Permainan tetangga atau sosial, yakni permainan yang melibatkan orang lain dan dalam permainan tersebut terjadi suatu interaksi yang aktif.

- d. Permainan tim, yakni permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan adanya suatu aturan yang jelas.

Hurlock (2002) mendefinisikan kegiatan bermain dalam permainan secara umum ada 2, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif merupakan bermain yang kegembiraannya timbul melalui apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri. Macam bermain aktif antara lain:

- a. Bermain bebas dan spontan

Bermain bebas dan spontan merupakan suatu permainan yang tidak menggunakan kaidah dan peraturan. Permainan akan berhenti ketika perhatian dan kegembiraan dari permainan itu berkurang.

- b. Permainan drama

Permainan drama atau “permainan pura-pura” ialah bentuk permainan aktif melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi. Permainan drama biasanya dimulai mulai tahun ke dua. Minat mereka terhadap permainan drama akan berkurang ketika anak siap memasuki sekolah. Akan tetapi minat ini mungkin berlanjut selama beberapa tahun jika teman seusianya menganggap permainan ini sebagai kegiatan yang menyenangkan.

- c. Bermain konstruktif

Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dengan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan manfaat, melainkan lebih ditujukan untuk kegembiraan. Bermain konstruksi merupakan bermain produktif. Hal ini karena anak mengumpulkan benda tanpa rencana. Apabila



benda tersebut menyerupai benda yang dikenalnya maka anak akan merasa senang. Sesuai dengan berjalannya waktu anak menggunakan bahan yang telah dikumpulkan dan membangun sesuai apa yang telah mereka pertimbangkan. Mereka menunjukkan orisinalitas dalam konstruksi mereka.

d. Musik

Anak menghasilkan musik dengan menyanyi atau memainkan alat musik hanya untuk mendapatkan kesenangan. Selain itu mereka menggunakan alat musik sebagai pendukung beberapa bentuk kegiatan lainnya, seperti menari. Bermain musik merupakan bermain aktif.

Bermain pasif merupakan bermain yang perasaan senang diperoleh dari kegiatan orang lain. Anak merasa senang dan terhibur melalui permainan orang lain atau dengan menonton televisi. Bermain secara pasif merupakan bermain yang tidak membutuhkan banyak tenaga. Menurut Parten dan Smith (dalam Kostelnik dkk, 1988) berinteraksi dalam permainan dengan orang lain merupakan hal yang lebih sulit daripada melihat atau bermain dengan orang tua dan orang dewasa. Jenis permainannya antara lain:

a. *Unoccupied behaviour*

Anak tidak terlibat dalam permainan tersebut. Anak tersebut hanya melihat permainan orang lain tanpa melakukan apapun.

b. *Onlooker*

Anak melihat anak-anak lainnya yang sedang bermain, terkadang berbicara dengan mereka. Anak tersebut hanya terlibat dalam mengobservasi aktivitas yang spesifik.

c. *Solitary play*

Anak bermain dengan suatu alat sendirian tanpa ada interaksi dengan orang lain.

d. *Parallel activity*

Anak bermain secara individu, akan tetapi dalam permainannya tersebut dapat melibatkan orang yang memainkan permainan yang sama. Misalnya permainan *puzzle*.

e. *Associative play*

Anak bermain dan berinteraksi dengan anak yang lain, akan tetapi dalam aktivitas yang berbeda. Misalnya permainan dokter-dokteran, ada yang menjadi dokter, dan ada yang menjadi pasiennya.

f. *Cooperative or organized supplementary play.*

Anak bermain dalam suatu group atau tim yang dalam permainan tersebut mempunyai aturan dan tujuan yang sama. Misalnya permainan sepak bola.

Beberapa penjelasan dari para ahli di atas dapat disimpulkan jenis-jenis permainan antara lain permainan tanpa terlibat, permainan perorangan, permainan dengan 1-2 teman, dan permainan dalam tim atau group.

### 3. Manfaat permainan

Manfaat permainan menurut Rusmawati (2004) antara lain:

- a. Memperkuat motorik anak.
- b. Anak dapat menyalurkan energi yang tertumpuk.
- c. Anak dapat menyalurkan perasaannya yang terpendam.

- d. Melalui permainan yang melibatkan banyak orang dan banyak aturan dapat mengenalkan anak pada lingkungan sosial yang baru. Anak harus belajar mematuhi peraturan, memupuk sifat jujur maupun sportivitas.
- e. Bermain dapat merangsang kognitif anak.
- f. Membantu dalam penyesuaian sosial, mengembangkan wawasan sosialnya.
- g. Bermain memungkinkan anak menyelesaikan masalah emosi.
- h. Melatih anak untuk berkomunikasi.
- i. Sumber belajar.
- j. Merangsang kreativitas anak.

Menurut Gunarsa (2007) beberapa manfaat permainan diantaranya adalah:

- a. Menyalurkan energi anak yang tertumpuk.
- b. Menyalurkan perasaan-perasaan yang terpendam.
- c. Anak dapat diperkenalkan pada lingkungan sosial yang baru.
- d. Belajar mematuhi peraturan dan menjalani “hukuman” jika melakukan pelanggaran sehingga membantu dalam perkembangan kepribadiannya.

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan manfaat permainan antara lain, memperkuat motorik anak, anak dapat menyalurkan energi yang tertumpuk, anak dapat menyalurkan perasaannya yang terpendam, melalui permainan yang melibatkan banyak orang dan banyak aturan dapat mengenalkan anak pada lingkungan sosial yang baru, anak harus belajar mematuhi peraturan, memupuk sifat jujur maupun sportivitas, bermain dapat merangsang kognitif anak, membantu dalam penyesuaian sosial, mengembangkan wawasan sosialnya,

bermain memungkinkan anak menyelesaikan masalah emosi, melatih anak untuk berkomunikasi, sumber belajar, dan merangsang kreativitas anak.

#### **4. Pengertian permainan tradisional**

Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari jaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang (Depdikbud, 1980/1981). Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi (Purwaningsih, 2006).

Menurut Jarahnitra (dalam Siagawati dkk, 2007) bahwa permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Dharmamulya (dalam Siagawati dkk, 2007) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat.

Penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional juga merupakan sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya

dan norma sosial yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak sosial dalam masyarakat.

## 5. Jenis-jenis permainan tradisional

Menurut Purwaningsih (2006), permainan tradisional sangat beragam bentuk dan jumlahnya, namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa, yaitu:

- a) Berdasarkan pelaku permainan, untuk anak laki-laki saja, perempuan saja atau gabungan antara laki-laki dan perempuan. Misalnya *dhakon, sumbar dulit, sumbar manik, entheng, adu kecil, engklek, gobag sodor, mul-mulan*.
- b) Berdasarkan yang pelakunya berpasangan (satu lawan satu, satu orang lawan satu kelompok atau satu kelompok). Misalnya *dakon, mul-mulan, jamuran, jethungan, gobag sodor, jeg-jegan, main layangan, gamparan, obrog*.
- c) Berdasarkan alat yang digunakan, misalnya *benthik* alatnya *janak benthong, layangan* alatnya *layangan*.
- d) Berdasarkan cara bermain dengan nyanyian. Misalnya *jamuran, gula ganti, ancak alis*.
- e) Berdasarkan hukuman pihak yang kalah dalam permainan. Misalnya *gendiran, tikusan, dekepan, sobyung*.
- f) Berdasarkan permainan yang berakhir untung rugi, misalnya *sumbar suru, sumbar arit, cithit*.
- g) Berdasarkan akibat yang ditimbulkan, biasanya berupa kerusakan atau hilang. Misalnya *layangan, adu jangkrik*.

- h) Permainan dengan kekuatan ghaib, misalnya *nini thowok*, *wedhus prucul*, *oncit*.
- i) Untuk menentukan urutan yang bermain terlebih dahulu misalnya dengan *sut*, *kacen*, *hompimpah*.
- j) Berdasarkan tempat bermain tergantung jenis permainannya.

Dharmamulya (1992-1993) penggolongan permainan tradisional antara lain:

- a) Permainan yang pelakunya hanya anak perempuan saja atau hanya anak laki-laki, atau campuran yaitu *sumbar suru*, *sumbar dulit*, *lurah-lurahan*, *gobag gerit*, *adu kecil*, *gobag sodor*, *gobag bunder*, *lepetan*, *dam-daman*, *soyung*, dan lainnya.
- b) Permainan yang pelakunya berpasangan satu lawan satu, antara lain *dakon*, *mul-mulan*, *macanan*, dan lainnya.
- c) Permainan yang pelakunya berupa kelompok lawan kelompok, seperti *gobag sodor*, *jeg-jegan*, *kauman*, *raton* dan lainnya.
- d) Permainan yang pelakunya satu lawan satu, dapat berupa satu lawan kelompok, dan kelompok lawan kelompok misalnya *bengkat*.
- e) Permainan yang pelakunya berpasangan seperti *gambaran*, *obrog*, *tembung*, dan lainnya.
- f) Permainan yang memerlukan alat bermain berupa benda, misalnya *bethik* alatnya *benthong*, *sumbar* alatnya *kecik*, *layangan* alatnya *layang-layang*, *gambaran* alatnya *batu bata*, dan lainnya.

- g) Permainan yang bermainnya memerlukan prasarana arena tertentu dan alat bermain, misalnya *mul-mulan*, *dam-daman*, *macanan*, *bas-basan*, dan lainnya.
- h) Permainan yang bermainnya disertai dengan bernyanyi seperti *jamuran*, *gula gethi*, *soyang*, *bibi bibi tumbas timun*, dan lainnya.
- i) Permainan yang diakhiri dengan pemberian hukuman pada yang kalah seperti *gendiran*, *kauman*, *tikusan*, *dekepan*, *sobyung*, dan lainnya.
- j) Permainan yang menggunakan udu, sehingga berakhir dengan untung atau rugi seperti *pot*, *sumbar suru*, *sumbar garit*, *citit*, *adu gambar*, dan lainnya.
- k) Permainan yang bermainnya dapat berakibat rusak atau hilangnya alat bermain seperti *layangan*, *pathon*, *adu jengkerik*, dan lainnya.
- l) Permainan yang bermainnya menggunakan kekuatan ghaib seperti *nini thowok*, *wedhus prucul*, *oncit*, dan lainnya.

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan macam permainan tradisional secara garis besar antara lain *gobag sodor*, *engklek*, *layangan*, *jetengan*, *soyang*, *pasaran*, *nekeran*, *dhakon*, *dekepan*, *sobyung*, *nini thowok*, *wedhus prucul*, *oncit*, dan lain-lain.

## **6. Manfaat permainan tradisional**

Purwaningsih (2006), permainan anak secara langsung akan diterima dengan senang hati, anak dapat bermain, berekspresi dan bebas merdeka tanpa paksaan, sehingga anak mempunyai rasa percaya diri. Permainan juga melatih jasmani dan rohani anak, melatih kecekatan, melatih ketajaman berpikir, kehalusan rasa serta kekuatan kemauan, melatih anak-anak untuk bisa menguasai

diri sendiri, menghargai atau mengakui kekuatan orang lain, berlatih untuk bersiasat atau bersikap yang tepat dan bijaksana, bermanfaat untuk mendidik perasaan diri dan sosial, berdisiplin, tertib, bersikap waspada menghadapi semua keadaan.

Manfaat permainan tradisional menurut Ariani dkk, (dalam Siagawati dkk, 2006) adalah:

- a. Manfaat untuk aspek jasmani, yang meliputi unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan.
- b. Manfaat untuk aspek psikologis, yang meliputi kemampuan berpikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat, kreativitas, fantasi, serta perasaan irama.
- c. Manfaat untuk aspek sosial, yang meliputi kerjasama, keteraturan, hormat menghormati, rasa malu.

Beberapa penjelasan dari ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional antara lain manfaat aspek jasmani, aspek psikologis, dan aspek sosial.

## **7. Pengertian permainan tradisional gobag sodor**

Menurut Ariani dkk, (dalam Siagawati dkk, 2007) awal mula permainan tradisional gobag sodor muncul karena diilhami oleh pelatihan prajurit kraton yang sedang melakukan perang-perangan yang biasanya dilakukan di alun-alun. Permainan tradisional gobag sodor atau *sodoran* ini dilakukan di alun-alun dengan masing-masing pemain berkendaraan kuda, kejar mengejar dengan lawannya dan

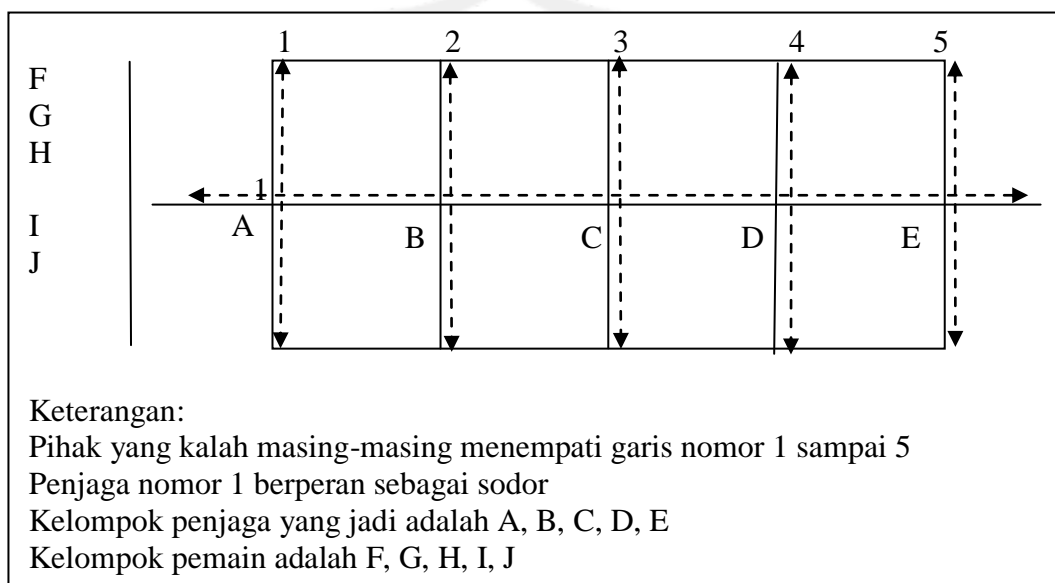


dengan *sodoran* itu berusaha untuk menjatuhkan lawan dari kudanya. Kata “sodor” dalam permainan ini berarti penjaga garis sodor atau garis sumbu yang membagi dua garis-garis yang melintang dan paralel (Dekdikbud, 1980/1981). Istilah “gobag” juga diartikan dengan jenis permainan anak yang bertempat di sebidang tanah lapang yang telah diberi garis-garis segi empat di petak-petak, yang dimainkan dengan bergerak bebas berputar, terdiri dari dua regu, satu regu sebagai pemain atau istilah Jawa *mentas* dan satu regu sebagai penjaga atau istilah Jawa *dadi*, masing-masing beranggotakan sekitar 4-7 orang yang disesuaikan dengan jumlah kotak (Marsono dalam Siagawati dkk, 2007). Kalau garis melintang yang membagi persegi panjang menjadi kotak ada 4 buah maka membutuhkan 8 orang pemain, kalau garis melintangnya 5 buah, berarti membutuhkan 10 orang pemain (Dekdikbud, 1980/1981). Istilah gobag sodor ternyata berasal dari bahasa asing, yaitu *go back to door*. Perubahan idiom tersebut ke dalam bahasa Jawa diakibatkan oleh penyesuaian lafal (Ariani dkk dalam Siagawati dkk, 1997). Akhirnya oleh masyarakat Jawa menjadi “gobag sodor”.

Nama lain dari permainan ini adalah hadang. Menurut Ardiwinata dkk, (2006) permainan tradisional gobag sodor atau hadang ini biasa dilakukan pada waktu bulan purnama. Akan tetapi dalam prakteknya permainan tradisional gobag sodor banyak dilakukan di waktu luang anak-anak. Permainan tradisional gobag sodor memerlukan tempat yang cukup luas.

Lapangan permainan tradisional gobag sodor berbentuk persegi empat dengan luas yang disesuaikan dengan jumlah pemain. Panjang persegi sekitar 10

meter dan lebarnya sekitar 5 meter. Setiap jarak 2,5 meter ditarik garis lurus vertikal dan horizontal, sehingga akan terbentuk 8 bujur sangkar sama besar yang saling berhimpitan, dengan 4 bujur sangkar di atas dan 4 bujur sangkar di bawahnya (Ariani dalam Siagawati dkk, 2006). Gambar lapangan tersebut adalah seperti berikut:



**Gambar. 1**  
**Lapangan Gobag Sodor**

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gobag sodor merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan anggota sekitar 4-7 orang atau menyesuaikan dengan jumlah kotak dengan aturan tertentu. Permainan ini membutuhkan lapangan yang cukup luas. Lapangannya berbentuk persegi panjang dengan kotak-kotak di dalamnya.

## 8. Aspek-aspek permainan tradisional gobag sodor

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobag sodor didapatkan melalui ekspresi anak tentang sesuatu dianggap penting, dibutuhkan

dan harus dilakukan dalam permainan tersebut. Nilai-nilai dalam permainan tradisional gobag sodor adalah sebagai berikut; yang pertama yaitu aspek jasmani yang meliputi nilai kesehatan dan kelincahan. Kedua, aspek psikologis yang meliputi nilai kejujuran dan sportivitas, kepemimpinan, pengaturan strategi, kegembiraan, spiritualisme, perjuangan. Aspek ketiga yaitu sosial yang meliputi nilai sosial *skill*, kerjasama dan kekompakan (Siagawati dkk, 2007).

Menurut Dharmamulya (1992-1993) permainan tradisional gobag sodor merupakan permainan yang berkelompok, maka kelompok tersebut harus kompak, masing-masing anggota harus bekerja sama, saling membantu, dan saling mengenal tugas dan kewajibannya. Apabila ada yang *tledor*, kurang waspada maka akan dimarahi oleh anggota kelompoknya. Unsur sikap tolong menolong, saling membantu, mengenal kebutuhan bersama dapat tertanam melalui permainan ini. Permainan ini juga memiliki berbagai peraturan bermain, maka para pelaku akan selalu terlatih untuk menaati peraturan yang ada, sehingga mengetahui dampak menaati peraturan dan tidak menaati peraturan. Latihan keberanian (*kendel*) dan *bandel* juga terbina melalui permainan ini.

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan aspek permainan tradisional gobag sodor antara lain aspek jasmani, aspek psikologis, dan aspek sosial. Aspek lainnya adalah bekerja sama, saling membantu, saling mengenal tugas dan kewajiban.

## 9. Manfaat permainan tradisional gobag sodor

Manfaat permainan tradisional gobag sodor adalah meningkatkan kekompakkan, menghibur diri, menumbuhkan kreativitas, dan membentuk kepribadian (Ardiwinata dkk, 2006). Permainan ini merupakan permainan berkelompok, sehingga terjalin interaksi sosial antar individu. Manfaat permainan yang dimainkan secara berkelompok adalah mengembangkan hubungan sosial dengan teman bermainnya (Hartini, 2004).

Manfaat permainan tradisional gobag sodor lainnya adalah melatih ketrampilan fisik agar menjadi kuat, sehat, dan cakap (Ariani dalam Siagawati dkk, 2006). Menurut Ketua Komnas Perlindungan Anak, Seto Mulyadi, tingkat kecerdasan anak dapat dipupuk melalui tindak tanduk serta aktivitas anak dalam memainkan permainan tradisional (dalam Junianto, 2009). Anak-anak juga dituntut untuk selalu aktif secara fisik, maka secara fisik organ-organ tubuh anak akan senantiasa terbiasa untuk bergerak. Selain itu anak-anak akan terlatih untuk bersikap *gentle*, jujur, serta mau dan berani mengakui kesalahan dan kekalahan mereka (Junianto, 2009).

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan manfaat permainan tradisional gobag sodor antara lain meningkatkan hubungan sosial dengan teman sebaya, melatih ketrampilan fisik, menumbuhkan kreativitas, sebagai sarana untuk menghibur diri, melatih kecekatan, dan membentuk kepribadian. Permainan tradisional gobag sodor merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok, oleh karena itu dapat meningkatkan hubungan sosial dengan teman sebaya.

### **C. Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial**

Efektivitas adalah suatu tindakan yang akan efektif apabila telah mencapai tujuan yang telah ditentukan (Bernard dalam Gunawan, 2003). Menurut Gunawan (2003) kata kunci efektivitas adalah efektif, karena pada akhirnya keberhasilan sesuatu diukur dengan konsep efektivitas. Pengertian efektivitas mempunyai arti yang berbeda bagi setiap orang, tergantung kepada kerangka acuan yang dipakainya. Pengertian efektivitas berdasarkan penelitian ini adalah keberhasilan permainan tradisional gobag sodor dalam meningkatkan penyesuaian sosial kelompok eksperimen. Keberhasilan ini ditunjukkan dengan skor rata-rata penyesuaian sosial kelompok eksperimen setelah permainan tradisional gobag sodor lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Kualitas dari pertemanan seperti penerimaan diri dalam suatu kelompok merupakan indikator yang signifikan dalam penyesuaian (Chen dan Rubin, 1997). Menurut teori kedekatan (Howess dkk, 2000) penyesuaian sosial anak mempunyai hubungan dengan interaksi sosial terhadap temannya. Melalui interaksi tersebut anak dapat merasakan apakah anak diterima dalam kelompok atau tidak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Boivin dan Hymel (1997) menyatakan bahwa pengalaman yang diperoleh anak selama berhubungan dengan teman sebaya akan membantu anak melakukan penyesuaian sosial. Hal ini berkaitan apakah anak akan diterima atau ditolak oleh teman sebayanya. Menurut Hurlock (2002), orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari berbagai ketrampilan sosial seperti kemampuan untuk menjalin hubungan secara

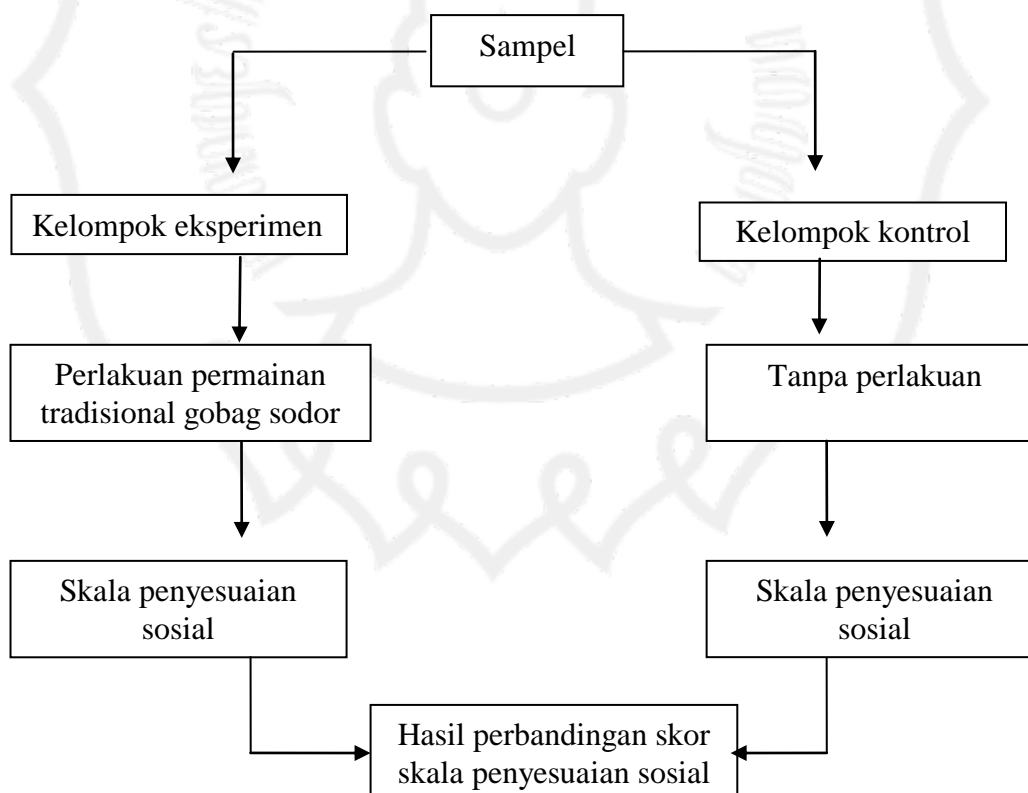
diplomatis dengan orang lain, baik teman maupun orang yang tidak dikenal sehingga sikap orang lain terhadap mereka menyenangkan. Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial. Saat anak mencapai usia sekolah kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti terlihat dalam kegiatan kerja sama, asal saja mereka telah diterima dalam kelompok dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan belajar bermain secara sosial (Hurlock, 2002). Seseorang yang tidak bisa mengembangkan ketrampilan sosialnya kelak akan mengalami hambatan dalam bersosialisasi (Boeree dalam Utami dkk, 2005).

Dharmamulya (dalam Siagawati dkk, 2006) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran sosial dalam masyarakat. Menurut Raharjani (1993) suatu permainan yang memberi kesempatan anak untuk berkembang secara sosial adalah permainan yang banyak melibatkan interaksi dengan kelompok teman sebayanya. Permainan tradisional semacam ini di Indonesia tidak asing lagi karena hampir seluruh permainan tradisional dimainkan secara kelompok (Raharjani, 2004). Menurut Purwaningsih (2006) gobag sodor merupakan salah satu permainan yang dimainkan secara berkelompok. Melalui permainan tradisional gobag sodor seorang anak dapat berinteraksi dengan teman sekelompoknya dan meningkatkan sosialisasinya. Mereka juga berbagi pengalaman dalam permainan tersebut.

Penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional gobag sodor mempunyai pengaruh terhadap penyesuaian sosial anak. Hal ini

dikarenakan permainan tradisional gobag sodor ini dimainkan secara berkelompok sehingga antara individu terjalin proses sosialisasi. Melalui permainan itu, anak dapat meningkatkan kemampuan interaksi dengan teman sebaya. Hal ini berkaitan dengan apakah anak diterima atau ditolak oleh teman sebayanya tersebut. Jika seorang anak bisa menyesuaikan kemampuan sosialnya terhadap teman-temannya maka ia akan merasa diterima dalam lingkungan teman sebayanya. Tetapi jika ia tidak bisa menyesuaikan kemampuan sosialnya maka ia akan menjadi penyendiri, tidak bisa bergaul dengan teman sebayanya.

#### D. Kerangka Pemikiran



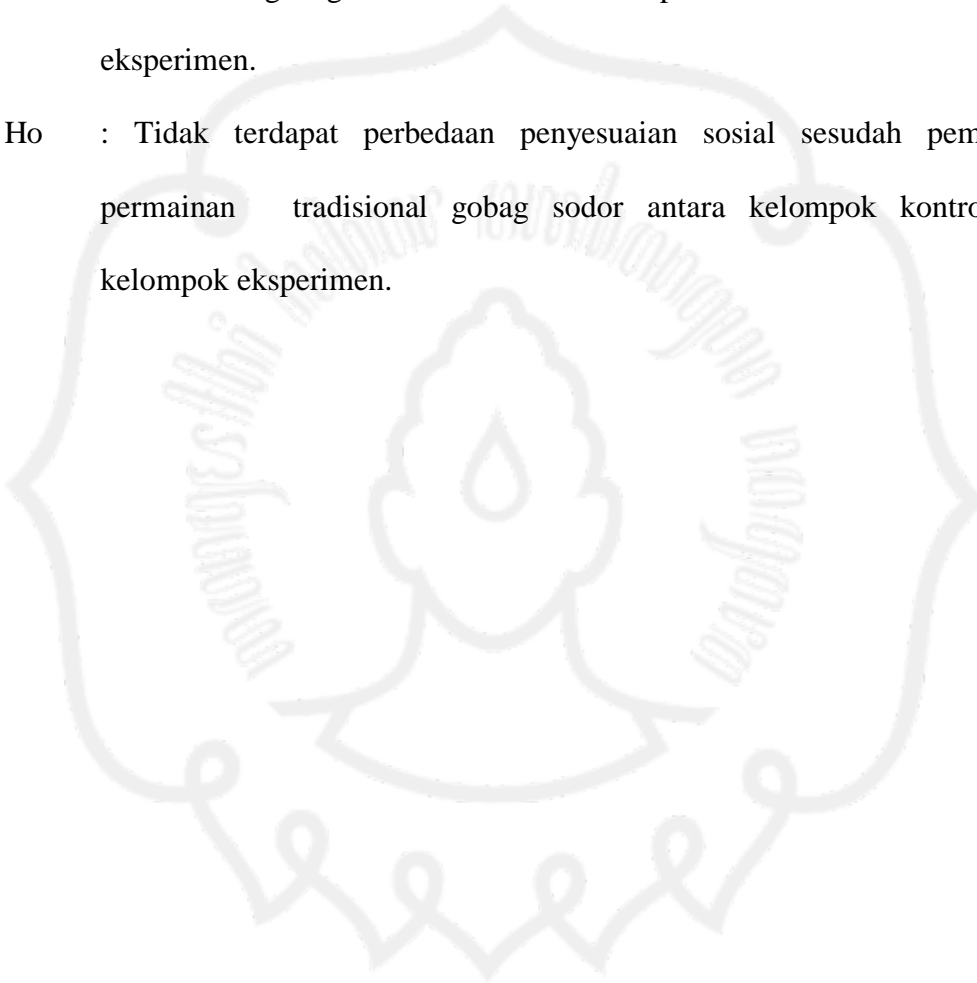
**Gambar. 2**  
**Bagan Kerangka Pemikiran**

### **E. Hipotesis**

Hipotesa atau hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar, atau mungkin juga salah (Hadi, 2000). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat perbedaan penyesuaian sosial sesudah pemberian permainan tradisional gobag sodor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Ho : Tidak terdapat perbedaan penyesuaian sosial sesudah pemberian permainan tradisional gobag sodor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Identifikasi Variabel**

Variabel merupakan suatu konstruk yang bervariasi atau yang dapat memiliki bermacam nilai tertentu (Latipun, 2002). Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Variabel tergantung : Penyesuaian sosial.

Variabel bebas : Permainan tradisional gobag sodor

#### **B. Definisi Operasional**

##### 1. Penyesuaian sosial

Penyesuaian sosial adalah hubungan antara individu dengan individu yang lain secara dua arah dalam suatu lingkungan yang memiliki aturan tertentu, dan individu tersebut beradaptasi dengan lingkungan tempat dia berada. Pengukuran penyesuaian sosial dalam penelitian ini menggunakan skala penyesuaian sosial. Skala dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari skala yang disusun Astuti (2007) dengan menggunakan aspek-aspek penyesuaian sosial dari Hurlock (2002) yaitu penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi.

Apabila skor skala penyesuaian sosial kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol maka peneliti berasumsi bahwa permainan tradisional gobag sodor efektif meningkatkan penyesuaian sosial. Sebaliknya, jika skor skala

penyesuaian sosial kelompok eksperimen sama atau lebih rendah daripada kelompok kontrol maka peneliti berasumsi bahwa permainan tradisional gobag sodor tidak efektif meningkatkan penyesuaian sosial.

## 2. Permainan tradisional gobag sodor

Permainan gobag sodor adalah salah satu permainan tradisional yang awal mulanya muncul karena diilhami oleh pelatihan prajurit kraton yang sedang melakukan perang-perangan di alun-alun (Ariani dkk dalam Siagawati, 2007). Permainan gobag sodor ini terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelompok pemain (*mentas*) dan kelompok penjaga (*dadi*). Kelompok *mentas* diwajibkan melewati garis melintang dalam lapangan gobag sodor. Jika anggota *mentas* ada yang tersentuh oleh anggota *dadi* atau dalam satu kotak terdapat 2/3 orang maka terjadi pergantian pemain. Setiap anggota yang berhasil melewati garis melintang dari awal hingga akhir mendapat nilai 1 dan bila bisa melewati dari garis akhir hingga ke awal lagi maka mendapatkan nilai 1.

Pelaksanaan permainan tradisional dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti, instruktur Agnes, dan instruktur Andi. Sebelumnya, peneliti dan instruktur melaksanakan *briefing* mengenai permainan tradisional. Hal ini dilakukan agar pengetahuan peneliti dan instruktur mengenai permainan tradisional gobag sodor satu arah (kompak). Peneliti juga melakukan pembagian sampel. Sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan tradisional gobag sodor, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Kelompok eksperimen dibagi menjadi 6 kelompok dengan anggota

setiap kelompoknya berjumlah 7 orang. Kelompok tersebut diberi nama A, B, C, D, E, dan F. Setiap pertemuan melibatkan 2 kelompok, sehingga terdapat 15 pasang kelompok yaitu AB, AC, AD, AE, AF, BC, BD, BE, BF, CD, CE, CF, DE, DF, dan EF. Setiap perlakuan dilaksanakan kurang lebih 30-60 menit. Pelaksanaan pemberian perlakuan ini dilakukan 15 kali.

### **C. Populasi, Sampel dan Sampling**

#### **1. Populasi**

Menurut Hadi (1992) populasi adalah semua individu yang akan dikenakan generalisasi hasil penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa dan siswi SDN Cakraningratan No. 32 Surakarta. Alasan peneliti memilih SDN Cakraningratan No. 32 adalah sebagian besar kegiatan siswa dan siswi SD tersebut berorientasi kegiatan sekolah, seperti kegiatan Taman Pendidikan Al-quran (TPA), les, dan pramuka. Kegiatan bermain kurang dilakukan oleh siswa dan siswi di SD tersebut. Populasi SDN Cakraningratan No. 32 adalah 170 siswa tahun ajaran 2008-2009.

#### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian dari individu yang diselidiki dan sampel harus memiliki paling sedikit sifat yang sama, baik sifat kodrat maupun pengkhususan (Hadi, 2000). Sampel atau populasi studi merupakan hasil pemilihan subjek dari populasi untuk memperoleh karakteristik populasi. Sampel harus mencerminkan representatif karakter populasinya, akan tetapi tidak berarti identik dengan seluruh karakter populasi (Arief T.Q, 2003). Pemilihan sampel secara tepat akan

meningkatkan kerepresentatifan sampel terhadap populasi. Penetapan sampel secara representatif harus dilakukan dengan mengikuti prosedur yang dapat diterima secara metodologis (Latipun, 2002). Penelitian ini menggunakan sampel siswa-siswa SDN Cakraningratan No. 32 Surakarta kelas 4, 5, dan 6. Jumlah siswa kelas 4 adalah 28 siswa, kelas 5 adalah 34 siswa, sedangkan kelas 6 adalah 22 siswa. Jadi jumlah total yang menjadi sampel adalah 84 siswa. Karakteristik sampel yang akan digunakan sebagai berikut, (a) laki-laki atau perempuan, (b) berumur sekitar 8-15 tahun, (c) bisa berlari, dan (d) kelas 4 hingga 6 SD.

### 3. Sampling

Sampling adalah cara yang akan digunakan untuk mengambil sampel (Hadi, 2000). Sampling dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling* yaitu pemilihan sekelompok subjek berdasarkan kelas secara random. Pengambilan sampel secara random dalam penelitian ini menggunakan undian. Metode eksperimen yang digunakan adalah *randomized control-group posttest only design* yaitu memilih subjek secara rambang dari sejumlah populasi kemudian subjek tersebut dibagi menjadi dua sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kelompok kontrol tersebut tidak dikenai perlakuan selama jangka waktu tertentu dan kelompok eksperimen dikenai perlakuan selama jangka waktu tertentu (Suryabrata, 2003). Peneliti memakai *randomized control-group posttest only design* dengan asumsi peneliti bahwa tingkat penyesuaian sosial anak sebelum perlakuan adalah sama.

Jangka waktu perlakuan dalam eksperimen kurang baik jika terlalu dekat atau terlalu jauh. Beberapa penelitian eksperimen memakai jangka waktu sekitar

1-2 bulan. Oleh karena itu peneliti menggunakan jangka waktu kurang lebih 1 bulan dalam perlakuan permainan tradisional gobag sodor. Akan tetapi dalam kalender penelitian ini terbentur dengan kegiatan puasa maka perlakuan dilakukan kurang lebih 15 hari. Perlakuan permainan tradisional gobag sodor dilakukan 15 x dalam sebulan. Hal ini dikarenakan sampel dibagi menjadi 6 kelompok, yaitu kelompok A, B, C, D, E, dan F. Setiap pertemuan melibatkan 2 kelompok, sehingga terdapat 15 pasang kelompok yaitu AB, AC, AD, AE, AF, BC, BD, BE, BF, CD, CE, CF, DE, DF, dan EF. Subjek mengerjakan skala penyesuaian sosial setelah melakukan permainan tradisional gobag sodor untuk melihat perbedaan skor diantara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pangambilan jumlah sampel dalam penelitian ini berdasarkan Roscoe (dalam Sugiyono, 2008) memberikan saran-saran tentang ukuran sampel untuk penelitian seperti berikut ini:

- a. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.
- b. Bila sampel dibagi dalam kategori (misalnya: pria-wanita, pegawai negeri-swasta, dan lain-lain) maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30.
- c. Bila dalam penelitian akan melakukan analisis dengan multivariate (korelasi atau regresi ganda misalnya), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti. Misalnya variabel penelitiannya ada 5 (independen dan dependen), maka jumlah anggota sampelnya  $10 \times 5 = 50$ .

- d. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 s/d 20.

Menurut Arikunto (2006) jika populasi kurang dari 100 maka lebih baik sampel berjumlah sama dengan populasinya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah populasinya lebih dari 100 maka dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Berdasarkan pertimbangan di atas maka jumlah total sampel penelitian ini adalah 84 siswa, sehingga anggota tiap kelompok adalah 42 siswa.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Baik dan buruknya hasil suatu penelitian, sebagian tergantung pada teknik pengumpulan data dan kualitas data atau alat pengukurnya (Suryabrata, 1995). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala penyesuaian sosial.

Skala penyesuaian sosial adalah suatu metode pengumpulan data yang menggunakan daftar pernyataan yang diberikan kepada subjek penelitian yang diminta untuk memberikan jawaban atau pendapat masing-masing terhadap setiap

pernyataan tersebut. Pemberian skala ini diberikan setelah perlakuan permainan tradisional pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada jangka waktu yang telah ditentukan. Skala penelitian ini merupakan adaptasi dari skala yang disusun Astuti (2007). Akan tetapi skala ini disesuaikan dengan penelitian yang ingin dilakukan. Pernyataan atau aitem-aitem dalam skala tersebut terdiri dari aitem favorabel dan unfavorabel. Favorabel merupakan pernyataan atau aitem yang mendukung positif aspek penyesuaian sosial, sedangkan unfavorabel merupakan pernyataan atau aitem yang mendukung negatif aspek penyesuaian sosial. *Blue print* skala penyesuaian Astuti ini adalah sebagai berikut:

**Tabel. 1**  
***Blue Print* Skala Penyesuaian Sosial**

Aspek	No Aitem		Jumlah
	Favorabel	Unfavorabel	
1. Penampilan nyata	1, 9, 17, 25, 28, 31	5, 13, 21, 37, 41, 45	12
2. Penyesuaian terhadap kelompok	2, 10, 18, 26, 29, 32, 38	6, 14, 22, 42, 46	12
3. Sikap sosial	3, 11, 19, 27, 30, 33	7, 15, 23, 39, 43, 47	12
4. Kepuasan Pribadi	4, 12, 20, 24, 35, 36, 48	8, 16, 34, 40, 44	12
Jumlah	26	22	48

Perhitungan validitas aitem dari 48 aitem yang diujikan terdapat 44 aitem yang valid dan 4 aitem yang gugur. Empat aitem yang gugur adalah aitem nomer 28, 23, 47, dan 48. Aitem yang valid mempunyai koefisien validitas ( $r_{bt}$ ) bergerak dari  $r_{bt} = 0,294$  sampai  $r_{bt} = 0,766$  dengan  $p < 0,05$  dan koefisien reliabilitas ( $r_{tt}$ ) = 0,952. Meskipun sudah diketahui nilai validitas dan reliabilitasnya, skala penyesuaian sosial ini akan diujicobakan lagi oleh peneliti. Hal ini karena terdapat perubahan kalimat aitem skala.

Skoring aitem dalam penelitian ini menggunakan sistem penilaian skala Likert. Skala pengukuran terdiri dari 4 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Untuk aitem favorabel jawaban sangat setuju mempunyai skor 4, setuju mempunyai skor 3, tidak setuju mempunyai skor 2, dan sangat tidak setuju mempunyai skor 1. Sedangkan aitem unfavorabel jawaban sangat setuju mempunyai skor 1, setuju mempunyai skor 2, tidak setuju mempunyai skor 3 dan sangat tidak setuju mempunyai skor 4. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2008).

#### **E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur**

Validitas merupakan suatu cara untuk mengetahui apakah skala psikologi mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya. Salah satu caranya menggunakan validitas konstruksi. Validitas konstruk adalah mengkonstruksikan instrumen dengan aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan teori tertentu (Sugiyono, 2008). Selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli, yaitu pembimbing untuk meminta pendapat tentang instrumen tersebut (*Professional Judgement*). Setelah itu uji validitas alat ukur dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antar skor aitem instrumen dalam suatu faktor, dan mengkorelasikan skor faktor dengan skor total (Sugiyono, 2008). Pemilihan aitem valid dengan memilih aitem yang memiliki korelasi  $\geq 0,30$  (Azwar, 2005). Selain itu pengujian dapat juga dilakukan dengan menggunakan t test (Sugiyono, 2008). Rumus t test yaitu, (Azwar, 2005):



$$t = \frac{Y_A - Y_B}{\sqrt{\frac{s_A^2}{n_A} + \frac{s_B^2}{n_B}}}$$

$$Y = \frac{\sum fY}{n}$$

$$s^2 = \frac{\sum fY^2 - \frac{(\sum fY)^2}{n}}{n-1}$$

Keterangan:

Y = rata-rata skor pernyataan

s<sup>2</sup> = varians skor pernyataan

f = frekuensi pemilih setiap kategori respon

n = banyaknya subjek dalam suatu kelompok

A = kelompok atas

B = kelompok bawah

Menurut Edwards (dalam Azwar, 2005) harga  $t = 1,75$  dapat dianggap sebagai batas minimal untuk memisahkan antara pernyataan yang baik dan tidak baik. Pernyataan yang mempunyai harga  $t$  lebih kecil daripada 1,75 dapat dibuang karena dianggap tidak ada gunanya.

Reliabilitas merupakan konsistensi atau keterpercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Pengukuran yang tidak reliabel tentu tidak akan konsisten pula dari waktu ke waktu (Azwar, 2005). Reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan rumusan koefisien alpha, yaitu (Azwar, 2003):

$$\alpha = 2 \left[ 1 - \frac{s_1^2 + s_2^2}{s_x^2} \right]$$

Keterangan:

$\rho$  = koefisien reliabilitas  
 $s_1^2$  dan  $s_2^2$  = skor varians belahan 1 dan belahan 2  
 $s_x^2$  = skor varians skala

Kisaran nilai reliabilitas antara 0 hingga 1,00. semakin mendekati nilai 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya semakin mendekati nilai 0 maka semakin rendah nilai reliabilitasnya (Azwar, 2003).

Analisis validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan setelah pelaksanaan *try out* skala penyesuaian sosial. Hal ini dilakukan untuk mengetahui antara aitem yang valid maupun yang tidak valid sebelum ke penelitian. Selanjutnya penghitungan statistik menggunakan bantuan program komputer yaitu *SPSS 16.0 for windows*.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik t test. Alasan analisis kuantitatif dilakukan dengan teknik statistik *independent sample t test* karena untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan (Priyanto, 2008). Menurut Santoso (2009), jika ingin menguji apakah pelatihan memberi efek atau tidak perlu dilihat perbedaan rata-rata 2 kelompok tersebut. Jika pelatihan tidak memberikan efek maka nilai perbedaan rata-rata 2 kelompok sampel akan sama dengan nol (tidak ada perbedaan). Tetapi, jika memberikan efek maka beda rata-rata 2 kelompok tidak akan sama dengan nol. Oleh karena itu dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata skor penyesuaian sosial yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang selanjutnya

dilihat melalui hasil nilai t test. Sebelumnya dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians (Hadi, dkk 2008). Hal ini untuk mengetahui apakah sebaran data layak untuk diuji secara parametrik. Untuk mempermudah dalam analisis maka pelaksanaan t test ini menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Menurut Seniaty dkk (2005) rumus t test tersebut adalah:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{(n_1 - 1)(n_2 - 1)} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- $M_1$  = rata-rata skor kelompok 1
- $M_2$  = rata-rata skor kelompok 2
- $SS_1$  = *sum of square* kelompok 1
- $SS_2$  = *sum of square* kelompok 2
- $n_1$  = jumlah subjek kelompok 1
- $n_2$  = jumlah subjek kelompok 2

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Persiapan Penelitian

##### 1. Orientasi kancah penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan No. 32 Surakarta. Sekolah ini terletak di Jalan Haryo Panular RT 01/ VI Kecamatan Laweyan Kota Surakarta. Sekolah ini didirikan tahun 1985 dan beroperasi mulai tahun 1985 hingga sekarang. Sekolah ini juga memiliki Taman Kanak-kanak (TK) yang berdampingan dengan ruang kelas 2. Status tanah sekolah ini merupakan milik negara dengan bukti kepemilikan lahan. Sekolah ini termasuk dalam program “Sekolah Gratis” pemerintah yaitu semua dana operasional dan perawatan berasal dari dana Biaya Operasional Sekolah (BOS).

Sekolah ini mempunyai 6 ruang kelas yaitu kelas 1 hingga kelas 6. selain itu sekolah ini mempunyai 7 ruang lainnya yaitu ruang guru, ruang agama kristen, ruang agama katolik, ruang komputer, aula, masjid, dan ruang penjaga. Sekolah ini juga mempunyai 2 lapangan, yang satu berfungsi sebagai tempat upacara, sedangkan yang satunya berfungsi sebagai lapangan olah raga. Sekolah ini juga mempunyai fasilitas kegiatan belajar mengajar seperti perangkat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), perangkat mata pelajaran matematika, torso, rangka manusia, bangun ruang, televisi, dan VCD Player.

Sekolah ini juga mengadakan program kegiatan tambahan untuk siswa-siswinya. Kegiatan tersebut antara lain kegiatan Taman Pendidikan Al-quran

(TPA), pramuka, les tambahan sore hari, serta kegiatan solat jumat bersama. Kegiatan ini ditegakkan dengan disiplin, sehingga bagi siswa yang melanggar atau ijin tanpa alasan akan mendapatkan teguran dan hukuman. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di ruang kelas masing-masing, sedangkan kegiatan karawitan seperti menari tarian jawa atau belajar gamelan dilakukan di aula. Kegiatan pramuka dan senam juga dilaksanakan di aula.

Visi sekolah ini adalah terwujudnya insan berakhlaq mulia, berprestasi, berwawasan luas, yang didasari nilai-nilai luhur sesuai dengan ajaran agama. Visi ini mempunyai maksud menciptakan siswa-siswi berbudi pekerti luhur, membantu tanpa pamrih, paham akan ajaran agama, hormat kepada orang tua, dan lainnya. Untuk mewujudkannya sekolah ini mempunyai program tambahan seperti yang diadakan sore hari.

Sedangkan misi sekolah ini antara lain:

- a. Menanamkan keyakinan melalui pelajaran agama.
- b. Mengoptimalkan proses pembelajaran serta bimbingan.
- c. Mengembangkan pengetahuan dan seni budaya sesuai bakat minat dan prestasi siswa.
- d. Menjalinkan kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan.

Misi sekolah ini sesuai dengan visi sekolah yaitu menciptakan siswa-siswi yang berbudi pekerti luhur, membantu tanpa pamrih, paham akan ajaran agama, hormat kepada orang tua, dan lainnya. Penanaman keyakinan agama di sekolah diwujudkan dengan adanya kegiatan Taman Pendidikan Al-quran dan sholat jumat

bagi siswa yang beragama islam Selain itu juga ada acara keagamaan bagi umat non islam. Pengoptimalan proses pembelajaran diwujudkan melalui kegiatan belajar mengajar yang didukung dengan adanya kegiatan les tambahan. Sedangkan minat bakat siswa diwujudkan melalui adanya kegiatan yang disisipkan dalam pelajaran sekolah tersebut. Kegiatan ini antara lain basket, seni tari, seni gamelan, dan lainnya. Adanya interaksi antara kepala sekolah dengan masyarakat setempat maupun orang tua murid merupakan bukti bahwa kerjasama dengan masyarakat sekitar terjalin dengan baik.

Jumlah siswa di sekolah ini tahun ajaran 2009-2010 meningkat dari 170 siswa menjadi 182 siswa dengan rincian kelas 1 berjumlah 33 anak, kelas 2 berjumlah 29, kelas 3 berjumlah 28, kelas 4 berjumlah 33, kelas 5 berjumlah 30, dan kelas 6 berjumlah 29 anak. Guru yang mengajar di sekolah ini berjumlah 14 orang dengan rincian guru tetap berjumlah 10 orang, dan guru tidak tetap berjumlah 4 orang. Guru yang mengajar berasal dari latar belakang yang berbeda. Ada yang berasal dari pendidikan S1, ada juga yang berasal dari pendidikan D3, maupun SLTA.

Berdasarkan hal tersebut di maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SDN Cakraningratan 32 Surakarta. Pemilihan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut :

- a. Penelitian mengenai Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar belum pernah dilakukan di sekolah tersebut.
- b. Jumlah murid memenuhi syarat untuk penelitian.

- c. Adanya ijin yang diperoleh untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
- d. Adanya kegiatan sekolah tersebut yang kebanyakan berorientasi kegiatan akademik.
- e. Sering terdapatnya murid pindahan baru di sekolah tersebut yang mengharuskan anak baru tersebut bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru.

## 2. Persiapan alat ukur

- a. Persiapan eksperimen

Eksperimen dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti, instruktur Agnes, dan instruktur Andi. Sebelumnya, peneliti dan instruktur melaksanakan *briefing* mengenai permainan tradisional. Hal ini dilakukan agar pengetahuan peneliti dan instruktur mengenai permainan tradisional gobag sodor satu arah (kompak). Selanjutnya melakukan pembagian kelompok perlakuan dari kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen dibagi menjadi 6 kelompok yang nantinya akan bertanding dalam perlakuan yaitu permainan gobag sodor. Setiap kelompok terdapat 7 orang. Peneliti juga memberitahukan jadwal pertandingan mereka sehingga mereka bisa mempersiapkan diri.

Selanjutnya peneliti mempersiapkan alat-alat yang digunakan dalam permainan gobag sodor. Alat-alat tersebut antara lain kapur, meteran, kertas, absensi, peluit, *stopwatch* atau jam, dan makanan minuman. Kapur digunakan untuk menggambari lapangan gobag sodor yang sudah diukur. Kertas digunakan

untuk mencatat nilai yang sudah didapatkan. Permainan ini dilaksanakan selama 30 menit. Selama itu pula mereka mengumpulkan nilai atau skor sebanyak-banyaknya. Pemenang akan mendapatkan hadiah berupa makanan dan minuman.

b. Persiapan skala pengukuran

Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa skala psikologis yaitu skala penyesuaian sosial. Skala penyesuaian sosial ini digunakan untuk mengetahui tingkat penyesuaian sosial subjek penelitian yaitu anak sekolah dasar. Skala penyesuaian ini menggunakan aspek yang dikemukakan Hurlock (2000) yaitu penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi.

Skala penyesuaian sosial ini merupakan modifikasi dari penelitian Astuti (2007) yang berjumlah 48 aitem. Bentuk skala yang digunakan adalah skala Likert dengan 4 alternatif jawaban. Distribusi skala penyesuaian sosial sebelum penelitian dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel. 2**  
**Distribusi Skala Penyesuaian Sosial Sebelum Uji Coba**

Aspek	No Aitem		Jumlah
	Favorabel	Unfavorabel	
1. Penampilan nyata	1, 9,17,25, 28, 31	5, 13, 21, 37, 41, 45	12
2. Penyesuaian terhadap kelompok	2, 10, 18, 26, 29, 32, 38	6, 14, 22, 42, 46	12
3. Sikap social	3, 11, 19, 27, 30, 33	7, 15, 23, 39, 43, 47	12
4. Kepuasan Pribadi	4, 12, 20, 24, 35, 36, 48	8, 16, 34, 40, 44	12
Jumlah	26	22	48



### 3. Pelaksanaan uji coba

Skala penyesuaian sosial ini menggunakan bentuk skala Likert. Alternatif jawaban skala Likert adalah sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skor untuk aitem favorabel jawaban SS adalah 4, S adalah 3, TS adalah 2, dan STS adalah 1. Sedangkan skor untuk aitem unfavorabel jawaban SS adalah 1, S adalah 2, TS adalah 3 dan STS adalah 4.

Uji coba skala penyesuaian sosial bentuk skala Likert dilakukan dengan mencari subjek yang memenuhi kriteria sebagai berikut, (a) laki-laki atau perempuan, (b) berumur sekitar 8-15 tahun, (c) bisa berlari, dan (d) kelas 4 hingga 6 SD. Pencarian subjek ini dilakukan mulai tanggal 22 Juni 2009 hingga 5 Juli 2009 di kampung, tempat bermain anak, dan meminta bantuan teman jika ia mempunyai tetangga yang memenuhi syarat menjadi subyek uji coba. Peneliti mendapatkan subjek *try out* sebanyak 20 orang. Hasil uji coba ini akan dianalisis validitas dan reliabilitas untuk mendapatkan aitem yang layak sebagai alat ukur.

### 4. Perhitungan validitas dan reliabilitas

Hasil uji coba alat ukur skala penyesuaian sosial dirangkum dalam *spread sheet Microsoft Excell 2003 for windows*. Perhitungan validitas aitem untuk skala penyesuaian sosial dilakukan menggunakan *professional judgement* yaitu berkonsultasi dengan pembimbing mengenai skala pengukuran. Setelah itu skala tersebut diujicobakan. Kemudian skala yang sudah diujicobakan dihitung validitasnya menggunakan teknik *corrected item-total correlation*, yaitu mengkorelasikan masing-masing skor aitem dengan skor total dan melakukan

koreksi terhadap nilai koefisien korelasi (Priyanto, 2008). Alasan peneliti menggunakan teknik ini untuk analisis validitas dikarenakan menurut Priyanto (2008) teknik ini cocok digunakan pada skala yang menggunakan aitem pertanyaan yang sedikit.

Perhitungan reliabilitasnya dihitung menggunakan teknik analisis reliabilitas *cronbach's alpha*. Perhitungan validitas dan reliabilitas skala pada pendekatan ini menggunakan program analisis validitas dan reliabilitas butir program statistik *SPSS 16.0 for windows*. Uji validitas akan menentukan aitem yang gugur dan valid.

Jumlah aitem yang diuji validitas dan reliabilitas berjumlah 48. Hasil uji tersebut memiliki indeks korelasi berkisar -0,401 sampai dengan 0,637. Peneliti menggunakan nilai 0,30 sebagai batas nilai validitas minimal. Hal ini dikarenakan menurut Azwar (1995) aitem dengan nilai aitem  $< 0,30$  dapat disingkirkan dan aitem dengan nilai  $\geq 0,30$  dapat diikuti dalam skala sikap. Aitem yang valid berjumlah 20 dengan kisaran nilai 0,292 sampai dengan 0,637. Sedangkan reliabilitas ditunjukkan dengan angka 0,617. Menurut Priyanto (2008) instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai alpha lebih besar dari r kritis *product moment* atau menggunakan batasan 0,60. Sedangkan menurut Sekaran (dalam Priyanto, 2008) batas nilai reliabel adalah 0,60. Nilai r kritis *product moment* (uji 2 sisi) dengan jumlah data  $(n) = 20$  dalam penelitian ini didapat sebesar 0,444. Karena nilai koefisien reliabilitas lebih besar dari r tabel dan lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan instrumen penelitian tersebut reliabel. Rincian aitem gugur dan valid dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel. 3**  
**Distribusi Aitem Valid dan Aitem Gugur Skala Penyesuaian Sosial Setelah Uji Coba**

Aspek	Aitem Valid		Aitem Gugur		Total
	F	UF	F	UF	
1. Penampilan nyata	17, 31	21, 41, 45	1, 9, 25, 28	5, 13, 37,	12
2. Penyesuaian terhadap kelompok	10, 18, 26, 32, 38	14	2, 29	6, 22, 42, 46	12
3. Sikap sosial	3, 33	7	11, 19, 27, 30	15, 23, 39, 43, 47	12
4. Kepuasan Pribadi	4, 12	16, 34, 40, 44	20, 24, 35, 36, 48	8	12
Jumlah	11	9	15	13	48

#### 5. Penyusunan Alat Ukur untuk Penelitian dengan Nomor Urut Baru

Setelah melakukan validitas dan reliabilitas alat ukur, maka langkah selanjutnya adalah menyusun alat ukur yang telah diperbatui tersebut. Aitem yang gugur tidak akan dipakai, sedangkan aitem yang valid digunakan sebagai alat ukur. Distribusi alat ukur yang baru tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel. 4**  
**Distribusi Skala Penyesuaian Sosial Setelah Uji Coba**

Aspek	Aitem Valid		Total
	F	UF	
1. Penampilan nyata	8, 12	10, 18, 20	4
2. Penyesuaian terhadap kelompok	4, 9, 11, 13, 16	6	5
3. Sikap sosial	1, 14	3	2
4. Kepuasan Pribadi	2, 5	7, 15, 17, 19	6
Jumlah	10	7	17

## **B. Pelaksanaan Penelitian**

### **1. Penentuan Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cakraningratan no. 32 kelas 4, 5, dan 6 yang berjumlah 84 orang. Pada perkembangannya jumlah siswa bertambah menjadi 92 orang. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa murid pindahan yang berjumlah 8 orang. Meskipun begitu jumlah sampel dalam penelitian ini tetap berjumlah 84 orang yang merupakan jumlah siswa awal sebelum penelitian. Jumlah tersebut dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen masing-masing 42 orang.

Teknik yang pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah *cluster random sampling* yaitu pemilihan sekelompok subjek berdasarkan kelas secara random. Pengambilan sampel secara random dalam penelitian ini menggunakan undian.

### **2. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2009. Sebelum melakukan pengisian skala penyesuaian sosial, subjek penelitian mendapat perlakuan permainan tradisional gobag sodor. Perlakuan permainan tradisional gobag sodor dilakukan pada awal masuk ajaran baru yaitu tanggal 14 Juli hingga 1 Agustus 2009. Peneliti melakukan persensi di setiap perlakuan agar semua kelompok eksperimen benar-benar mendapatkan perlakuan. Peneliti juga dibantu oleh 2 orang dalam memberikan perlakuan. Perlakuan ini dilakukan pukul 7.00 hingga 8.00 WIB. Waktu yang diperlukan dalam perlakuan ini hanya 30 menit.

Setelah subjek diberikan perlakuan, jumlah subjek yang layak untuk dijadikan kelompok eksperimen hanya 30 orang. Hal ini dikarenakan subjek yang lainnya tidak mengikuti perlakuan dari awal hingga akhir. Subjek hanya ikut beberapa kali saja. Oleh karena itu subjek tersebut tidak dijadikan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol oleh peneliti. Jumlah subjek yang dipakai peneliti berjumlah 60 orang dengan rincian 30 kelompok kontrol dan 30 kelompok eksperimen.

Pemberian skala penyesuaian sosial diberikan langsung oleh peneliti dan asisten peneliti di ruang kelas 4, 5, dan 6. Waktu yang dibutuhkan dalam pengisian hanya 15 menit. Skala yang kembali ke peneliti untuk dianalisis berjumlah 84 eksemplar. Akan tetapi yang layak untuk dianalisis hanya 30 eksemplar kelompok eksperimen dan 30 eksemplar kelompok kontrol. Hal ini karena menyesuaikan subjek eksperimen setelah perlakuan yang berjumlah 30 orang. Selanjutnya skala penelitian ini akan dianalisis melalui program statistik komputer yaitu *SPSS 16.0 for windows*.

### **3. Pelaksanaan Skoring**

Pelaksanaan skoring dengan memberikan skor pada alternatif jawaban skala penyesuaian sosial. Skor skala ini berkisar antara 1 hingga 4. Untuk aitem favorabel jawaban SS (sangat setuju) mempunyai skor 4, S (setuju) mempunyai skor 3, TS (tidak setuju) mempunyai skor 2, dan STS (sangat tidak setuju) mempunyai skor 1. Sedangkan aitem unfavorabel jawaban SS (sangat setuju) mempunyai skor 1, S (setuju) mempunyai skor 2, TS (tidak setuju) mempunyai

skor 3, dan STS (sangat tidak setuju) mempunyai skor 4. Jumlah atau skor total dari skala penyesuaian sosial setiap subjek ini digunakan untuk analisis data.

### C. Analisis Data

#### 1. Hasil Uji Asumsi

##### a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak (Priyanto, 2008). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *one sample kolmogorov-smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5 % atau 0,05 (Priyanto, 2008). Hasil dari SPSS dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel. 5**  
**Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	Nilai <i>kolmogorov-smirnov</i>	Keterangan
Kontrol	0,095	Distribusi normal
Eksperimen	0,200	Distribusi normal

Hasil di atas diketahui bahwa nilai signifikansi untuk data penyesuaian sosial yang terbagi menjadi 2 kelompok mempunyai nilai  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut berdistribusi normal.

##### b. Uji homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test* dan ANOVA (Priyatno, 2008). Signifikansi dilihat melalui nilai *levене statistic*. Jika nilai tersebut lebih dari 0,05 maka dikatakan

bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (Priyatno, 2008).

Hasil dari SPSS dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel. 6**  
**Hasil Uji Homogenitas**

Penyesuaian sosial		<i>Equal variances assumed</i>	<i>Equal variances not assumed</i>
<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	F	1.910	
	Sig.	.172	

Melalui hasil uji homogenitas dapat dilihat nilai levene  $> 0,05$  atau  $0,172 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data penyesuaian sosial memiliki varian yang sama.

## 2. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian kali ini menggunakan analisis *independent sample t test*. Menurut Priyatno (2008) uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Penelitian ini mengukur apakah ada perbedaan skor penyesuaian sosial antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah pemberian perlakuan. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Uji hipotesis ini menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for windows*. Hasil tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel. 7**  
**Hasil Nilai Rata-Rata Tiap Kelompok**

Kelompok	Nilai rata-rata
Eksperimen	65.7000
Kontrol	61.1667

Menurut Santoso (2009), jika ingin menguji apakah pelatihan memberi efek atau tidak, perlu dilihat perbedaan rata-rata 2 kelompok tersebut. Jika pelatihan tidak memberikan efek maka nilai perbedaan rata-rata 2 kelompok sampel akan sama dengan nol (tidak ada perbedaan). Tetapi, jika memberikan efek maka beda rata-rata 2 kelompok tidak akan sama dengan nol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 65,70 sedangkan kelompok kontrol adalah 61,17, yang berarti nilai rata-rata kelompok eksperimen > nilai rata-rata kelompok kontrol. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perlakuan permainan tradisional gobag sodor efektif terhadap penyesuaian sosial anak sekolah dasar. Selanjutnya dapat dilihat melalui hasil t test dan p *value* dalam tabel berikut:

**Tabel. 8**  
**Hasil Uji Hipotesis**

		Peny.Sos	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
t-test for Equality of Means	t	3.119	3.119
	df	58	54.329
	Sig. (2-tailed)	.003	.003
	Mean Difference	4.53333	4.53333
	Std. Error Difference	1.45368	1.45368
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	1.62348
		Upper	7.44738



Uji t test menghasilkan nilai t hitung 3,119, sedangkan t tabel dengan df 58 adalah 2,002. Karena t hitung > t tabel dan probabilitas p *value* < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yaitu terdapat perbedaan penyesuaian sosial sesudah pemberian permainan tradisional gobag sodor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

### 3. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran data yang akan dianalisis (Hartono, 2009). Hal-hal yang bisa diketahui melalui analisis ini antara lain, banyaknya subjek (n), mean skor skala (M), deviasi standar skor skala (s), skor minimum (Xmin), skor maksimum (Xmaks), dan statistik lainnya (Azwar, 2008). Hasil analisis deskriptif dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel. 9**  
**Analisis Deskriptif**

		Peny.Sos	Valid N (listwise)
N	Statistic	60	60
Range	Statistic	28.000	
Minimum	Statistic	47.000	
Maximum	Statistic	75.000	
Sum	Statistic	3806.000	
Mean	Statistic	63.4333	
	Std. Error	.77873	
Std. Deviation	Statistic	6.03202	

Penjelasan berdasarkan tabel diatas antara lain, mean empirik penyesuaian sosial 63,433. Nilai maksimum adalah 75 dan nilai minimumnya 45. Jumlah subjek penelitian ini adalah 60 orang. Standar deviasinya adalah 6,03.

Selanjutnya dapat dilakukan kategorisasi subjek secara normatif guna memberi interpretasi terhadap skor skala. Tujuan kategorisasi ini adalah menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur (Azwar, 2008). Kategorisasi yang dilakukan dengan mengasumsikan bahwa skor populasi subjek terdistribusi secara normal, sehingga skor hipotetik didistribusi menurut model normal (Azwar, 2008). Beberapa tabulasi data skala penyesuaian sosial dalam penelitian ini diperoleh skor minimal subjek adalah  $20 \times 1 = 20$  dan skor maksimal yang dapat diperoleh subjek adalah  $20 \times 4 = 80$ . Maka jarak sebarannya adalah  $80 - 20 = 60$  dan setiap satuan deviasi standarnya bernilai  $60 : 6,0 = 10$ , sedangkan mean hipotetiknya adalah  $20 \times 2,5 = 50$ .

Gambaran subjek yang terbagi menjadi 2 kelompok digolongkan dalam 5 kategorisasi, maka kategorisasi serta distribusi skor subjek dapat dilihat seperti pada tabel berikut:

**Tabel. 10**  
**Kriteria Kategori Skala Penyesuaian Sosial dan Distribusi Skor Subjek**  
**Kelompok Eksperimen**

Variabel	Kategorisasi		Komposisi	
	Kategori	Skor	Jumlah	Prosentase
Penyesuaian Sosial	Sangat rendah	$20 \leq X < 32$	0	0%
	Rendah	$32 \leq X < 44$	0	0%
	Sedang	$44 \leq X < 56$	0	0%
	<b>Tinggi</b>	<b><math>56 \leq X &lt; 68</math></b>	<b>20</b>	<b>66,67%</b>
	Sangat tinggi	$68 \leq X < 80$	10	33,33%

Kesimpulan berdasarkan kategori skala penyesuaian sosial tersebut, bahwa mean empiriknya adalah 65,70 dan berada pada rentang skor 58 hingga 75. Secara umum subjek memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi cenderung ke sangat tinggi. Sedangkan kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel. 11**  
**Kriteria Kategori Skala Penyesuaian Sosial dan Distribusi Skor Subjek**  
**Kelompok Kontrol**

Variabel	Kategorisasi		Komposisi	
	Kategori	Skor	Jumlah	Prosentase
Penyesuaian Sosial	Sangat rendah	$20 \leq X < 32$	0	0%
	Rendah	$32 \leq X < 44$	0	0%
	Sedang	$44 \leq X < 56$	4	13,33%
	<b>Tinggi</b>	<b><math>56 \leq X &lt; 68</math></b>	<b>21</b>	<b>70%</b>
	Sangat tinggi	$68 \leq X < 80$	5	16,67%

Kesimpulan berdasarkan kategori skala penyesuaian sosial tersebut, bahwa mean empiriknya adalah 61,17 dan berada pada rentang skor 47 hingga 70. Secara umum subjek memiliki tingkat penyesuaian sosial dari sedang cenderung tinggi.

#### D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa  $H_0$  ditolak yaitu terdapat perbedaan penyesuaian sosial sesudah pemberian permainan tradisional gobag sodor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal ini berarti permainan gobag sodor efektif meningkatkan penyesuaian sosial anak sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan melalui nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol, yaitu 65,70 (kelompok eksperimen) dan 61,17 (kelompok kontrol). Menurut Santoso (2009), jika ingin menguji apakah pelatihan memberi efek atau tidak perlu dilihat perbedaan rata-rata 2 kelompok tersebut. Jika pelatihan tidak memberikan efek maka nilai perbedaan rata-rata 2 kelompok sampel akan sama dengan nol (tidak ada perbedaan). Tetapi, jika memberikan efek maka beda rata-rata 2 kelompok tidak akan sama dengan nol. Hasil ini juga diperkuat melalui uji hipotesis dengan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, yaitu  $3,119 > 2,002$ . Sedangkan  $p$  value  $<$  0,05, yaitu 0,003.

Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional gobag sodor efektif meningkatkan penyesuaian sosial anak sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Siagawati (2007) bahwa dalam permainan tradisional gobag sodor terdapat aspek sosial yang meliputi nilai sosial *skill*, kerjasama dan kekompakkan. Menurut Dharmamulya (1992-1993) dalam permainan tradisional gobag sodor terdapat unsur nilai budaya antara lain berkelompok, bekerja sama, dan mematuhi peraturan. Sehingga melalui permainan ini anak dilatih secara fisik, dilatih bekerja sama, kekompakkan dalam kelompok, dan mematuhi peraturan. Hal ini dikarenakan terdapat peraturan-peraturan dalam permainan tradisional gobag sodor.

Kategori nilai subjek dalam skala penyesuaian sosial ini berada diantara sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Secara umum, nilai subjek kelompok eksperimen dikategorikan tinggi cenderung ke sangat tinggi. Hal ini dikarenakan prosentase di kategori tinggi adalah 66,67%, sedangkan di sangat tinggi adalah 33,33%. Subjek kelompok kontrol dikategorikan sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Prosentase di kategori sedang adalah 13,33%, tinggi adalah 70%, dan sangat tinggi adalah 16,67%.

Penyesuaian sosial yang tinggi dipengaruhi oleh beberapa hal. Menurut Van Den Oord (2002) hal-hal yang mempengaruhi penyesuaian sosial antara lain keadaan diri sendiri, kelas, dan sekolah. Keadaan diri sendiri dimaksudkan dengan bagaimana kesehatan anak tersebut, bagaimana perasaan anak saat itu (*mood*), bagaimana anak tersebut berteman dengan teman sebayanya, bagaimana anak mematuhi peraturan sekolah, menghormati guru, dan lainnya. Keadaan kelas dan

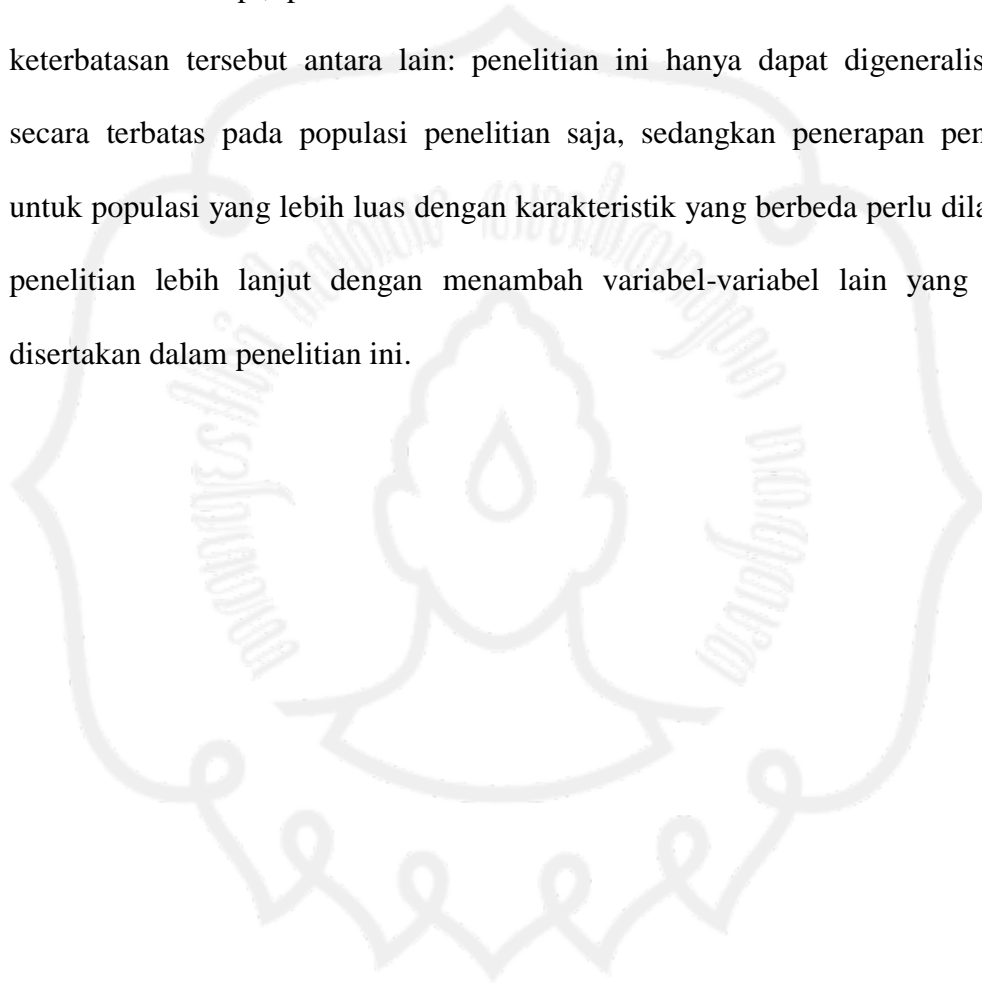
sekolah dimaksudkan dengan bagaimana fisik ruang kelas maupun sekolah tersebut. Jika kelas terlalu besar maka sangat memungkinkan adanya kelompok-kelompok (Van Den Oord, 2002).

Salah satu cara anak bergaul dengan temannya adalah melalui permainan. Kegiatan bermain mempunyai sumbangan positif terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi (Hurlock, 2002). Melalui kegiatan bermain inilah anak mendapat pengalaman dengan temannya. Pengalaman yang diperoleh anak ini membantunya dalam melakukan penyesuaian sosial dengan teman sebayanya (Boivin dan Hymel, 1997). Hal ini berkaitan dengan apakah anak akan diterima atau ditolak oleh teman sebayanya. Selain itu hasil penelitian Kupersmith (dalam Utami, 2005) menambahkan bahwa penerimaan dan penolakan teman sebaya berkaitan dengan perilaku dan ketrampilan sosial dan akan berpengaruh dalam status sosial serta penyesuaian anak.

Mulyadi (dalam Raharjani, 2004) menambahkan, sosialisasi dipupuk justru melalui kesempatan bermain bersama teman sebaya. Menurut Moreno (Gifford Smith & Brownell, 2003) berpendapat bahwa pengalaman anak bersama temannya menghasilkan 3 interpersonal yang berbeda, yaitu daya tarik, penolakan, dan ketidakpedulian. Ketiga dimensi ini akan menghasilkan empat kategori yang merupakan wujud perasaan positif dan negatif. Kategori tersebut antara lain: pertama anak-anak populer yaitu anak-anak yang banyak disukai dan jarang dibenci. Kedua anak-anak yang ditolak, yaitu anak yang tidak disukai dan dibenci. Ketiga anak-anak kontroversial, yaitu anak yang kadang disukai dan

kadang ditolak. Keempat anak-anak yang diabaikan, yaitu anak yang mendapat sedikit nominasi anak yang disukai maupun dibenci. Oleh karena itu pengalaman anak dalam interaksi dengan temannya menentukan di kategori mana anak tersebut berada.

Akan tetapi, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain: penelitian ini hanya dapat digeneralisasikan secara terbatas pada populasi penelitian saja, sedangkan penerapan penelitian untuk populasi yang lebih luas dengan karakteristik yang berbeda perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menambah variabel-variabel lain yang belum disertakan dalam penelitian ini.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 61,17 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 65,70. Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yaitu kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol. Maka kesimpulannya adalah  $H_0$  ditolak atau terdapat pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap penyesuaian sosial anak sekolah dasar negeri Cakraningratan Surakarta
2. Permainan tradisional gobag sodor mempengaruhi tingkat penyesuaian sosial anak sekolah dasar negeri Cakraningratan Surakarta didukung dengan hasil *t test* yang signifikan yaitu  $t \text{ hitung} = 3,119 > t \text{ tabel} = 2,002$  dan  $p \text{ value} < 0,05$ , yaitu 0,003.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi subjek dan remaja yang paham mengenai permainan tradisional gobag sodor disarankan agar mengajak temannya untuk melakukan permainan tradisional gobag sodor di waktu luang. Tujuannya adalah agar teman subjek

terstimuli melakukan permainan tradisional gobag sodor dengan teman lainnya. Terutama ketika ada anak baru dalam lingkungan mereka. Hal ini sangat bagus dalam penyesuaian sosial subjek tersebut. Selain itu permainan tradisional gobag sodor ini juga melatih fisik subjek, melatih subjek untuk bermain dalam tim, dan melatih subjek untuk mematuhi peraturan karena permainan tradisional gobag sodor mempunyai aturan permainan.

2. Bagi orang tua disarankan mengizinkan anaknya untuk bermain bersama temannya. Hal ini agar penyesuaian sosial anak tidak terganggu. Akan tetapi orang tua juga harus memperingatkan anaknya jika anak banyak bermain hingga lupa waktu.
3. Bagi guru sekolah dasar, terutama guru olahraga disarankan memasukkan permainan tradisional gobag sodor sebagai salah satu sub pelajaran dalam pelajaran olah raga. Hal ini agar subjek terstimuli untuk melakukan permainan tradisional gobag sodor di luar jam sekolah.
4. Bagi peneliti lain yang tertarik melakukan penelitian yang hampir sama dengan peneliti disarankan memperhatikan faktor lain yang diduga ikut mempengaruhi penyesuaian sosial dan hal lain yang mungkin dapat diteliti melalui permainan tradisional gobag sodor seperti kerjasama dalam tim, ketrampilan sosial, dan lainnya. Selain itu dapat pula melakukan penelitian mengenai permainan tradisional lainnya.





# **MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR**

## PERKENALAN

**Tujuan :**

1. Mengakrabkan suasana sebelum perlakuan permainan tradisional gobag sodor antara instruktur dan subjek.
2. Subjek memahami tujuan permainan dan aktivitas yang akan dilaluinya.
3. Subjek memahami peraturan selama melakukan permainan tradisional gobag sodor.

**Waktu :** 20 menit.

**Metode :** ceramah, tanya jawab.

**Material :** -

**Prosedur :**

1. Salam pembukaan, perkenalan instruktur dengan subjek (5 menit).
2. Instruktur menjelaskan dengan singkat tujuan permainan tradisional gobag sodor dan aktivitas yang akan dilakukan oleh subjek (10 menit).
3. Instruktur membuat kontrak belajar dengan subjek (5 menit). Selesai.

## MATERI

## TUJUAN DAN PEMBAGIAN KELOMPOK

### Tujuan permainan:

1. Meningkatkan interaksi antar subjek sehingga mempengaruhi penyesuaian sosial subjek dengan temannya.
2. Subjek dapat memahami cara melakukan permainan tradisional gobag sodor.

### Pembagian kelompok:

1. Subjek dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok main (*mentas*) dan kelompok penjaga (*dadi*). Jumlah anggota setiap kelompok adalah 4-7 orang.
2. Subjek dijelaskan mengenai permainan tradisional gobag sodor dan aturannya.
3. Metode yang digunakan antara lain ceramah.

## PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR

### Tujuan:

1. Mengisi waktu luang, meningkatkan kekompakkan tim.
2. Meningkatkan sosialisasi antar subjek dan kebugaran jasmani.

**Waktu:** ∇ 45 menit

### Material:

1. Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 15 m, lebar 9 m (d disesuaikan), dibagi menjadi beberapa kotak (d disesuaikan jumlah anggota) dengan ukuran masing-masing 4,5 m x 5 m.
2. Papan nilai untuk mencatat nilai.
3. Spidol untuk menulis.
4. Peluit.
5. Kapur/cat/tali untuk menandai lapangan.

### Pemain:

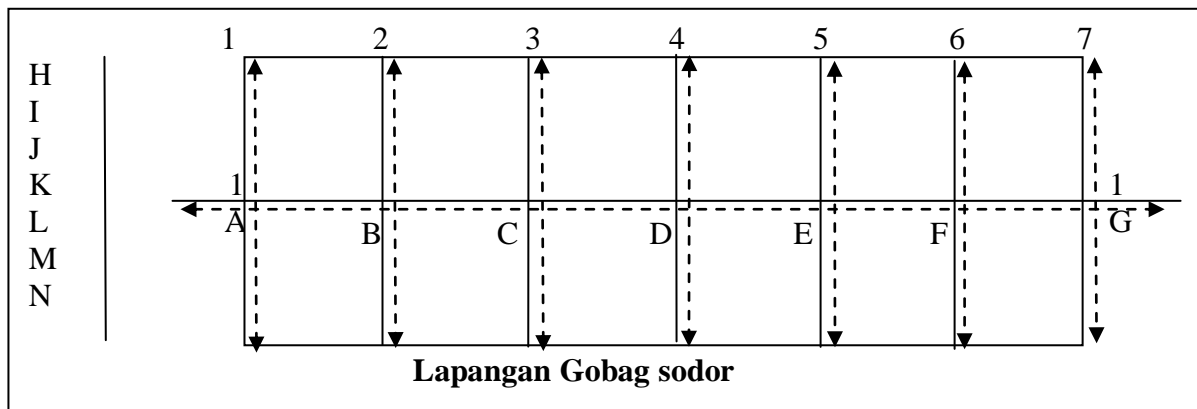
Kelompok main (*mentas*) dan kelompok penjaga (*dadi*).

### Peraturan:

1. Penjaga ialah yang kalah (*dadi*), Bergeraknya tidak boleh di luar garis harus di garis.
2. Penjaga yang boleh melalui garis sodor/garis tengah hanyalah penjaga garis melintang pertama yang juga menjadi sodor.
3. Pemenang (*mentas*) berkewajiban melewati garis melintang pertama hingga terakhir dan kembali ke garis pertama.
4. Jika salah satu anggota *mentas* tersentuh maka bergantilah pemain. Selain itu jika dalam satu kotak terdapat *buthuk*\* maka pemain juga berganti. Beberapa daerah menyebutnya dengan istilah *gosong* atau *buthuk*.
5. Berganti petak dengan pemain lain diperkenankan asal memberi tahu terlebih dahulu.

6. Upah yang didapat bagi pemenang didasarkan perjanjian. Biasanya berupa *gendhong* sejauh yang ditentukan.

**Jalannya permainan:**



1. Pemain yang sudah ditentukan untuk bermain melakukan *sut* untuk menentukan siapa yang menjadi kelompok *dadi* dan kelompok *mentas*.
2. Penjaga (*dadi*) bernomor A, B, C, D, E, F, G, sedangkan kelompok *mentas* adalah H, I, J, K, L, M, N.
3. Kelompok *mentas* harus melewati garis 1 hingga 7 dan kembali lagi. Jika anggota kelompok *mentas* tersentuh oleh kelompok *dadi* ataupun *buthuk*\* maka berganti pemain.
4. Kelompok penjaga (*dadi*) A bisa bergerak di garis melintang 1 dan garis horizontal 1. B bergerak di garis 2, C bergerak di garis 3, begitu seterusnya hingga G.
5. Kelompok *mentas* yang bisa melewati dari awal hingga akhir mendapat nilai 1, kemudian kembali ke awal mendapatkan nilai 1, dan boleh mengulanginya lagi hingga berganti pemain, begitu seterusnya.

\* *buthuk* terjadi jika dalam satu kotak terdapat lebih dari setengah jumlah anggota kelompok main. Misalnya jumlah anggota kelompok main adalah 5 maka dalam satu kotak tidak boleh terdapat >3 orang

# LAMPIRAN



# **LAMPIRAN A**

## **JADWAL KEGIATAN PENELITIAN**







# **LAMPIRAN B**

## **SKALA UNTUK**

### ***TRY OUT***

Nama : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : L/P

Umur : .....

### PETUNJUK MENERJAKAN

1. Bacalah setiap pernyataan yang ada di bawah ini.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban SS jika Adik Sangat Setuju dengan pernyataan tersebut.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban S jika Adik Setuju dengan pernyataan tersebut.
4. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban TS jika Adik Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut.
5. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban STS jika Adik Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut.

*\*\*Selamat Mengerjakan\*\**

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu menceritakan pengalaman yang saya peroleh kepada teman-teman.				
2	Saya selalu bisa mengikuti apa yang dibicarakan teman sekelas saya.				
3	Saya bisa melakukan banyak hal bersama teman-teman saya.				
4	Saya sering mengobrol bersama teman-teman.				
5	Saya sering mengkritik perilaku teman-teman sekelas saya. dalam hati.				
6	Saya lebih suka belajar bersama teman-teman sekelas.				
7	Saya merasa repot mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.				
8	Menurut saya bermain bersama teman-teman menghabiskan waktu saya.				
9	Saya menceritakan segala sesuatu tentang diri				

	saya kepada teman-teman, begitu pun sebaliknya.				
10	Bekerja di dalam sebuah kelompok memudahkan pekerjaan saya.				
11	Berkumpul bersama teman lebih menyenangkan daripada sendiri.				
12	Saya menjalin komunikasi yang baik dengan teman-teman.				
13	Saya tidak memperhatikan kritik dari teman saya.				
14	Saya selalu mengerjakan segala sesuatu sendirian.				
15	Saya tidak suka bertemu dengan teman-teman saya.				
16	Saya malas mengikuti kegiatan sekolah.				
17	Saya suka belajar kelompok.				
18	Teman-teman merasa senang jika belajar bersama saya.				
19	Saya senang terlibat dalam setiap kegiatan teman-teman di sekolah				
20	Saya merasa bingung bila ada teman di sekolah yang menceritakan masalahnya kepada saya.				
21	Saya tidak peduli dengan tata tertib yang ada di sekolah karena teman-teman juga tidak peduli.				
22	Berkumpul bersama teman-teman cukup dilakukan di sekolah saja.				
23	Saya jarang berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain.				
24	Saya suka melakukan banyak hal yang biasanya saya lakukan bersama teman-teman.				
25	Saling menolong dan membantu sesama teman merupakan manfaat pertemanan.				
26	Saya senang berkumpul dengan teman-teman				

	saya.				
27	Saya merasa kurang puas mengerjakan segala sesuatu sendirian.				
28	Saya merasa senang dibantu orang lain dalam mengerjakan tugas kelas.				
29	Saya suka bergaul dengan teman yang saya sukai.				
30	Saya sering menjadi tempat berkeluh kesah teman-teman.				
31	Saya suka belajar bersama teman-teman.				
32	Semakin sering bertemu teman-teman sekelas, saya semakin akrab dengan mereka.				
33	Saya sering melakukan kegiatan bersama teman-teman di sekolah.				
34	Saya kurang bergaul dengan teman-teman di sekolah.				
35	Saya lebih suka mengerjakan tugas-tugas sekolah sendiri.				
36	Saya tidak suka mengobrol bersama teman-teman di luar kelas saya.				
37	Saya memiliki banyak teman di rumah.				
38	Pertemuan rutin perlu dilakukan untuk menjaga kekompakkan bersama teman.				
39	Bekerja seorang diri adalah hal yang membanggakan bagi saya.				
40	Saya jarang berkumpul bersama teman-teman di lingkungan tempat tinggal saya.				
41	Menurut saya berkumpul bersama teman tidak bermanfaat bagi saya.				
42	Kadang saya memprotes kegiatan yang dilakukan teman-teman di sekolah				

43	Saya tidak menutupi segala hal dari teman saya.				
44	Saya selalu mencela teman saya.				
45	Saya merasa marah jika ada teman yang mengkritik saya.				
46	Permasalahan pribadi tidak perlu dibicarakan dengan teman.				
47	Ketika teman saya mendapat masalah maka saya pura-pura tidak tahu.				
48	Jika saya merasa tidak suka dengan perilaku teman saya, maka saya akan langsung bilang padanya.				

*\*\*Terima Kasih\*\**



# **LAMPIRAN C**



## **DATA *TRY OUT***

### **SKALA PENYESUAIAN**

### **SOSIAL**

## SEBARAN TRY OUT SKALA PENYESUAIAN SOSIAL

no	nama	nomor aitem																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	Ryan	3	4	2	1	2	1	3	4	3	3	4	4	4	2	3	1	3	2	3	2	1	4	4	2	4	4	4	3
2	Ratih	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2
3	M. Bagus	3	3	4	4	3	1	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2
4	Amalia	4	3	4	4	1	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	4	4	4	2	2
5	Hasta	4	3	2	2	1	1	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	2	4	
6	Samuel	4	2	4	4	4	1	4	1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	1
7	Arinza	4	2	3	3	3	1	1	1	1	4	3	3	4	1	4	4	3	3	3	1	4	3	3	4	4	4	1	2
8	Avita	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4
9	Sabila	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	1	1	4	4	4	4	1	2	3	3	4	3	3	4	4	4
10	Dita	3	2	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	1	4	4	3	4	
11	Oki	3	3	4	2	1	1	2	3	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	2	4
12	Yolanda	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	2
13	Neila	3	2	3	4	1	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	1
14	Surya	4	4	3	2	2	1	4	4	4	2	1	4	4	1	4	4	3	4	3	1	4	1	1	3	4	3	1	4
15	Bagas	4	3	4	4	3	1	3	1	3	4	4	3	1	1	3	3	4	3	2	1	3	3	3	3	3	4	2	2
16	Tomo	4	3	4	4	3	1	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3
17	Rifaik	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	3	4	4	2	3	1	3	2	3
18	Agustina	4	3	4	4	2	1	2	2	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	3	2
19	Widuri	3	3	4	2	3	1	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	1	4	1	4	4	4	4	1	4
20	andika	3	3	4	4	3	1	3	3	3	4	3	4	4	1	4	4	4	4	3	2	4	2	2	4	1	4	2	1


(lanjutan)

no	nama	nomor aitem																		tot		
		29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46		47	48
1	Ryan	2	3	2	3	2	4	3	1	1	3	1	2	4	3	4	4	2	2	4	1	131
2	Ratih	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	133
3	M. Bagas	3	2	4	4	3	4	3	1	1	4	4	1	4	3	2	4	2	1	1	3	146
4	Amalia	4	3	4	4	4	3	4	2	1	4	1	3	3	3	3	3	3	1	4	2	146
5	Hasta	3	3	4	4	4	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	4	3	4	1	143
6	Samuel	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	1	161
7	Arinza	4	2	4	4	3	2	3	1	1	3	1	1	3	4	2	2	3	1	4	4	129
8	Avita	2	3	4	3	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	3	139
9	Sabila	1	1	4	4	4	4	3	1	2	4	1	4	4	4	3	4	4	3	4	2	153
10	Dita	1	1	4	4	4	4	4	3	1	4	2	3	4	2	4	4	3	4	4	3	155
11	Oki	2	3	4	4	4	2	4	3	1	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	2	147
12	Yolanda	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	136
13	Neila	2	3	4	4	4	4	1	2	1	3	2	4	4	3	2	4	3	2	4	3	151
14	Surya	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	2	2	1	2	1	3	4	3	4	4	140
15	Bagas	2	2	4	4	4	3	4	2	2	4	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	134
16	Tomo	4	3	4	3	4	4	3	2	1	3	2	4	4	3	2	3	3	1	1	3	149
17	Rifaik	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	128
18	Agustina	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	4	2	2	3	2	144
19	Widuri	2	1	4	4	4	3	1	2	1	3	1	3	2	4	1	4	4	1	4	4	142
20	Andika	2	3	4	4	3	3	4	4	1	4	1	1	4	4	1	4	1	4	3	4	143



# **LAMPIRAN D**

## **UJI DAYA BEDA DAN RELIABILITAS SKALA PENYESUAIAN SOSIAL**



## Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
satu	139.0500	77.734	.173	.611
dua	139.7000	82.432	-.235	.635
tiga	139.1500	74.134	.410	.593
empat	139.3500	72.029	.414	.587
lima	140.0000	76.316	.151	.611
enam	141.0500	80.892	-.120	.627
tujuh	139.5000	75.737	.292	.602
delapan	139.6000	76.463	.125	.614
sembilan	139.8000	77.221	.130	.613
sepuluh	138.7500	76.303	.348	.602
sebelas	139.1000	79.147	.009	.622
duablas	138.9000	76.832	.325	.604
tigablas	139.2500	84.092	-.298	.647
emptblas	140.2000	73.747	.337	.595
limablas	138.9500	78.787	.099	.615
enamblas	138.9000	72.937	.500	.586
tujuhblas	138.9000	74.411	.502	.592
dlapanblas	139.0500	72.997	.637	.584
smbilanblas	139.6000	78.989	.035	.619
duaplh	140.5500	80.050	-.047	.624
duasatu	138.9500	75.103	.324	.599
duadua	139.5500	77.945	.067	.619
duatiga	139.5500	77.103	.170	.610
duaempt	139.3500	79.397	-.008	.623
dualima	139.1000	75.253	.234	.604
duaenam	138.7000	77.484	.318	.607
duatujuh	140.1000	75.358	.227	.605
duadlapn	139.8000	81.642	-.146	.642

duasmbilan	140.0500	86.997	-.432	.662
tigaplh	140.0500	78.261	.069	.617
tigasatu	138.8000	74.800	.488	.594
tigadua	138.9000	74.832	.460	.594
tigatiga	139.0000	73.474	.587	.587
tigaempt	139.2500	73.987	.442	.592
tigalima	139.3500	79.397	-.019	.626
tigaenm	140.2000	75.011	.235	.604
tigatujuh	141.0500	81.313	-.177	.627
tigadlpan	139.2000	75.642	.296	.601
tigasmbilan	140.4500	76.997	.124	.614
empatplh	139.8500	72.976	.355	.592
empatsatu	139.4000	71.095	.454	.582
empatdua	139.3500	78.450	.088	.615
empattiga	140.2500	79.250	-.002	.623
empatempat	139.1500	74.450	.436	.594
empatlima	139.6000	74.884	.294	.600
empatenam	140.2500	80.513	-.089	.635
empattjuh	139.1000	80.095	-.061	.629
empatdlapan	139.8000	86.274	-.401	.658

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.617	48

# **LAMPIRAN E**

## **SKALA UNTUK**

## **PENELITIAN**



Nama : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : L/P

Umur : .....

### PETUNJUK MENERJAKAN

6. Bacalah setiap pernyataan yang ada di bawah ini.
7. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban SS jika Adik Sangat Setuju dengan pernyataan tersebut.
8. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban S jika Adik Setuju dengan pernyataan tersebut.
9. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban TS jika Adik Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut.
10. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban STS jika Adik Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut.

*\*\*Selamat Mengerjakan\*\**

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya bisa melakukan banyak hal bersama teman-teman saya.				
2	Saya sering mengobrol bersama teman-teman.				
3	Saya merasa repot mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.				
4	Bekerja di dalam sebuah kelompok memudahkan pekerjaan saya.				
5	Saya menjalin komunikasi yang baik dengan teman-teman.				
6	Saya selalu mengerjakan segala sesuatu sendirian.				
7	Saya malas mengikuti kegiatan sekolah.				
8	Saya suka belajar kelompok.				
9	Teman-teman merasa senang jika belajar bersama saya.				
10	Saya tidak peduli dengan tata tertib yang ada				

	di sekolah karena teman-teman juga tidak peduli.				
11	Saya senang berkumpul dengan teman-teman saya.				
12	Saya suka belajar bersama teman-teman.				
13	Semakin sering bertemu teman-teman sekelas, saya semakin akrab dengan mereka.				
14	Saya sering melakukan kegiatan bersama teman-teman di sekolah.				
15	Saya kurang bergaul dengan teman-teman di sekolah.				
16	Pertemuan rutin perlu dilakukan untuk menjaga kekompakkan bersama teman.				
17	Saya jarang berkumpul bersama teman-teman di lingkungan tempat tinggal saya.				
18	Menurut saya berkumpul bersama teman tidak bermanfaat bagi saya.				
19	Saya selalu mencela teman saya.				
20	Saya merasa marah jika ada teman yang mengkritik saya.				

*\*\*Terima Kasih\*\**



**LAMPIRAN F**

**PEMBAGIAN SUBJEK**

**PENELITIAN**

no	nama	kelas	kelompok	group
1	bagas catur	4	eksperimen	A
2	m. senoaji prasetya	4	eksperimen	E
3	ponco agil pamungkas	4	eksperimen	F
4	agus prasojo	4	eksperimen	E
5	aisyah eri arnieta	4	eksperimen	A
6	aprilia cahyani	4	eksperimen	E
7	bayu widodo	4	eksperimen	A
8	wenes nur widaningsih	4	eksperimen	C
9	choirul bagas h	4	eksperimen	D
10	david hendra	4	eksperimen	A
11	dhani setyaji	4	eksperimen	F
12	dicky agus pratama	4	eksperimen	D
13	septyan nano w	4	eksperimen	F
14	m. nur huda	5	eksperimen	A
15	istianingsih retno w	5	eksperimen	B
16	ikhwan bayu pamungkas	5	eksperimen	F
17	ari prasetyo	5	eksperimen	A
18	doni setiawan	5	eksperimen	C
19	enrico dewantoro	5	eksperimen	C
20	heni oktaviani	5	eksperimen	C
21	herlia desyanasari	5	eksperimen	B
22	inten purnamasari	5	eksperimen	B
23	krismawati mega a	5	eksperimen	E
24	risma ayu gelananda	5	eksperimen	A
25	tiwi septia dewanti	5	eksperimen	F
26	alfian hari m	5	eksperimen	B
27	yoga widiasmara	5	eksperimen	D
28	tomy prasetyo	6	eksperimen	D
29	sherlando	6	eksperimen	B
30	hari setiawan	6	eksperimen	C
31	apridityana nur k	6	eksperimen	D
32	irene evangelika p	6	eksperimen	E
33	marta claudi christy	6	eksperimen	C
34	mande triwi	6	eksperimen	E
35	melanda erna	6	eksperimen	D
36	moh. Nur yasin	6	eksperimen	E



37	nova triawan	6	eksperimen	B
----	--------------	---	------------	---

(lanjutan)

38	ongki tito setiawan	6	eksperimen	F
39	yunistiya kuduma	6	eksperimen	D
40	aldiantyo hari	6	eksperimen	C
41	sintia devi nugraheni	6	eksperimen	F
42	jericho see dartagnan	6	eksperimen	B
43	ardan maringga putra	4	kontrol	
44	dysca fitri h	4	kontrol	
45	eko wahyudi	4	kontrol	
46	fitri rahmawati	4	kontrol	
47	m. asriel	4	kontrol	
48	m. irsyahad n. a.	4	kontrol	
49	nita septiyanti	4	kontrol	
50	novena putra p. p	4	kontrol	
51	oktavia nurcahyani	4	kontrol	
52	osi fajriyani wikasa	4	kontrol	
53	thomas irawan	4	kontrol	
54	trianan febriyanti	4	kontrol	
55	yulianti marganingsih	4	kontrol	
56	yolandhita putri d	4	kontrol	
57	ricky ardian putra	5	kontrol	
58	yurika madarani	5	kontrol	
59	dimas dwi santosa	5	kontrol	
60	anggi dwi hastuti	5	kontrol	
61	ani sulistiyani	5	kontrol	
62	arif budiman	5	kontrol	
63	ayu gati wicaksono	5	kontrol	
64	choirunnisa lingga	5	kontrol	
65	daniel kharisma dp	5	kontrol	
66	devi novita sari	5	kontrol	
67	egi chandra dwi p	5	kontrol	
68	fitri ramandani	5	kontrol	
69	kartika winer s	5	kontrol	
70	kevin praditya	5	kontrol	
71	m. kahfi aprilian	5	kontrol	
72	sintya reni dupandi	5	kontrol	
73	tri ika wulandari	5	kontrol	

74	murgianto	5	kontrol	
----	-----------	---	---------	--

(lanjutan)

75	filemon vicky ariyano	5	kontrol	
76	johan randang mahendra	5	kontrol	
77	amgggra ashara	6	kontrol	
78	ita wulan safitri	6	kontrol	
79	leonardo hermawan o	6	kontrol	
80	nopin budianto	6	kontrol	
81	retno widyasari	6	kontrol	
82	kriswidayanto	6	kontrol	
83	catrina sekar ayu ms	6	kontrol	
84	ibnu eko santoso	6	kontrol	



# **LAMPIRAN G**



## **DATA PENELITIAN SKALA PENYESUAIAN SOSIAL**

## SEBARAN DATA PENELITIAN SKALA PENYESUAIAN SOSIAL

no	nama	kelpok	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	total
1	wenes	eksprmen	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	70
2	risma	eksprmen	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	69
3	inten	eksprmen	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	75
4	istianingsih	eksprmen	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	74
5	krismawati	eksprmen	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	69
6	tiwi	eksprmen	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	73
7	mande	eksprmen	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	4	70
8	martha	eksprmen	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	63
9	yunistya	eksprmen	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
10	ponco	eksprmen	3	4	3	3	4	3	4	4	3	1	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	66
11	enrico	eksprmen	3	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	1	2	1	1	3	3	58
12	ikhshan	eksprmen	4	4	1	4	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	1	1	59
13	yoga	eksprmen	4	4	4	3	3	1	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	2	65
14	agus	eksprmen	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	66
15	bagas	eksprmen	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	2	63
16	david	eksprmen	3	2	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	62
17	septian	eksprmen	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	69
18	dhani	eksprmen	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	63
19	ari prasetya	eksprmen	3	3	3	3	3	1	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	4	3	3	4	62
20	aisyah	eksprmen	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	58
21	bayu	eksprmen	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	61
22	apriliah	eksprmen	3	2	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	1	3	3	4	62
23	melanda	eksprmen	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	75

## (lanjutan)

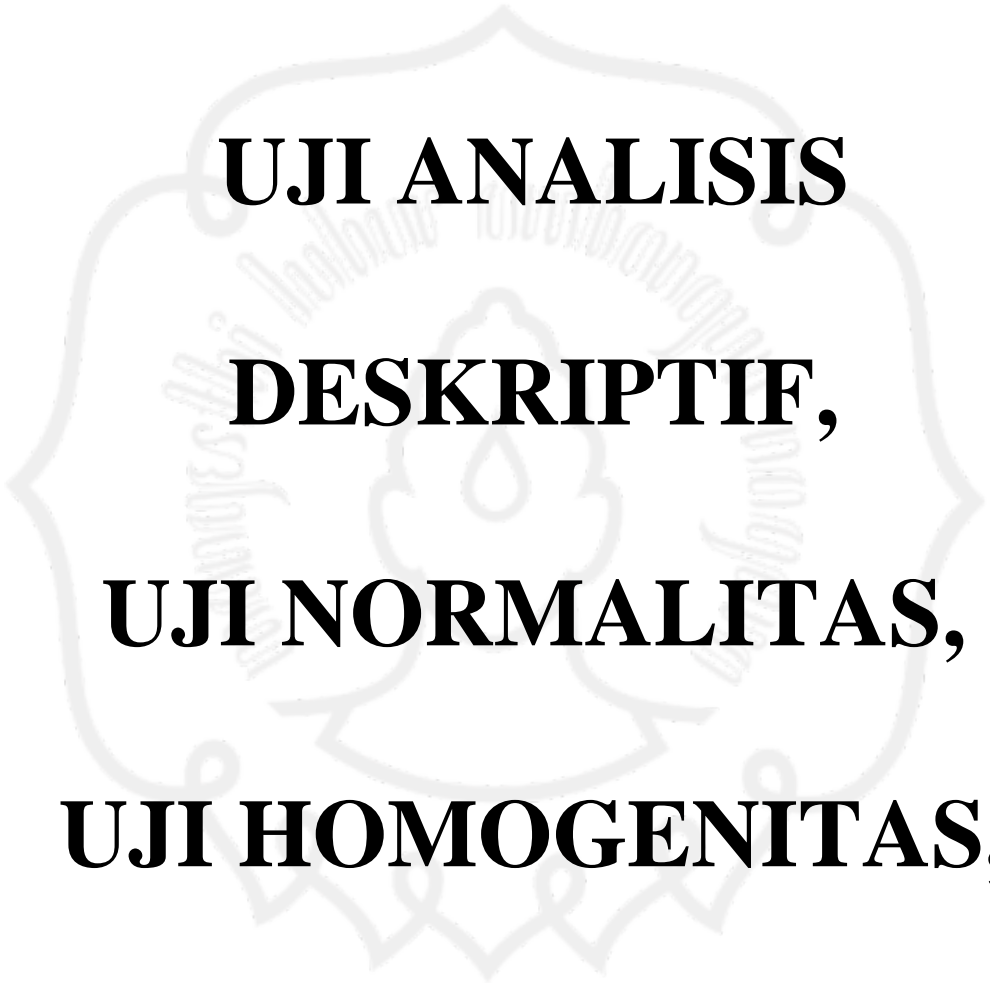
24	irine	eksprmen	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	70
25	apriditya	eksprmen	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	65
26	sherlando	eksprmen	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	2	2	4	3	67
27	nova	eksprmen	4	2	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	63
28	ongki	eksprmen	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	64
29	jericho	eksprmen	4	2	2	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	1	3	4	3	66
30	heni	eksprmen	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	64
31	catrin	kontrol	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	56
32	retno	kontrol	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	3	3	69
33	nopin	kontrol	4	3	1	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	1	4	2	1	1	1	57
34	kris	kontrol	4	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	1	4	3	4	63
35	anggar	kontrol	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
36	nisa	kontrol	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	65
37	devi	kontrol	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	2	63
38	egi	kontrol	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2	2	57
39	kartika	kontrol	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	70
40	ricky	kontrol	3	4	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	1	2	54
41	sintiya	kontrol	4	2	3	4	4	1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	3	2	65
42	daniel	kontrol	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	70
43	anggi	kontrol	3	2	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	1	3	4	4	63
44	tri ika	kontrol	4	4	3	4	3	1	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	64
45	kevin	kontrol	4	3	2	4	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	60
46	dimas	kontrol	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	61
47	fitri r	kontrol	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
48	diska	kontrol	4	2	4	4	4	1	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	66

## (lanjutan)

49	m. asriel	kontrol	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	57
50	nita	kontrol	4	3	2	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	69
51	triana	kontrol	4	2	4	4	4	1	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	1	3	4	60
52	yolandita	kontrol	4	2	4	4	4	1	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	64
53	yulianti	kontrol	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	67
54	ardan	kontrol	3	4	3	3	1	2	1	2	1	1	3	1	3	4	4	2	3	4	2	1	48
55	irsyahad	kontrol	4	3	4	3	4	1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	69
56	thomas	kontrol	3	2	1	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4	2	4	2	3	3	2	59
57	novena	kontrol	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	1	2	4	4	65
58	eko	kontrol	3	2	3	2	4	3	3	4	2	2	3	1	3	3	2	1	3	1	2	2	49
59	nanik	kontrol	1	1	3	2	1	4	3	1	2	4	2	1	1	1	4	2	4	3	4	3	47
60	viki	kontrol	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	57

# **LAMPIRAN H**

**UJI ANALISIS  
DESKRIPTIF,  
UJI NORMALITAS,  
UJI HOMOGENITAS,  
UJI HIPOTESIS**



## A. UJI ANALISIS DESKRIPTIF

### 1. Deskripsi Data Penelitian Penyesuaian Sosial

#### Descriptive Statistics

		Peny.Sos	Valid N (listwise)
N	Statistic	60	60
Range	Statistic	28.000	
Minimum	Statistic	47.000	
Maximum	Statistic	75.000	
Sum	Statistic	3806.000	
Mean	Statistic	63.4333	
	Std. Error	.77873	
Std. Deviation	Statistic	6.03202	
Variance	Statistic	36.385	
Skewness	Statistic	-.517	
	Std. Error	.309	
Kurtosis	Statistic	.625	
	Std. Error	.608	

### 2. Rangkuman Proses Kasus

#### Case Processing Summary

kelompok	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Peny.Sos eksperimen	30	100.0%	0	.0%	30	100.0%
kontrol	30	100.0%	0	.0%	30	100.0%



### 3. Deskripsi Statistik Tiap Kelompok

#### Descriptives

kelompok		Statistic	Std. Error	
Peny.Sos eksperimen	Mean	65.7000	.88428	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63.8914	
		Upper Bound	67.5086	
	5% Trimmed Mean	65.6111		
	Median	65.0000		
	Variance	23.459		
	Std. Deviation	4.84341		
	Minimum	58.00		
	Maximum	75.00		
	Range	17.00		
	Interquartile Range	7.25		
	Skewness	.382	.427	
	Kurtosis	-.615	.833	
kontrol	Mean	61.1667	1.15379	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58.8069	
		Upper Bound	63.5264	
	5% Trimmed Mean	61.4444		
	Median	63.0000		
	Variance	39.937		
	Std. Deviation	6.31956		
	Minimum	47.00		
	Maximum	70.00		
	Range	23.00		
	Interquartile Range	8.25		
	Skewness	-.644	.427	
	Kurtosis	-.068	.833	

## B. UJI ASUMSI KLASIK

### 1. Uji Normalitas

#### Tests of Normality

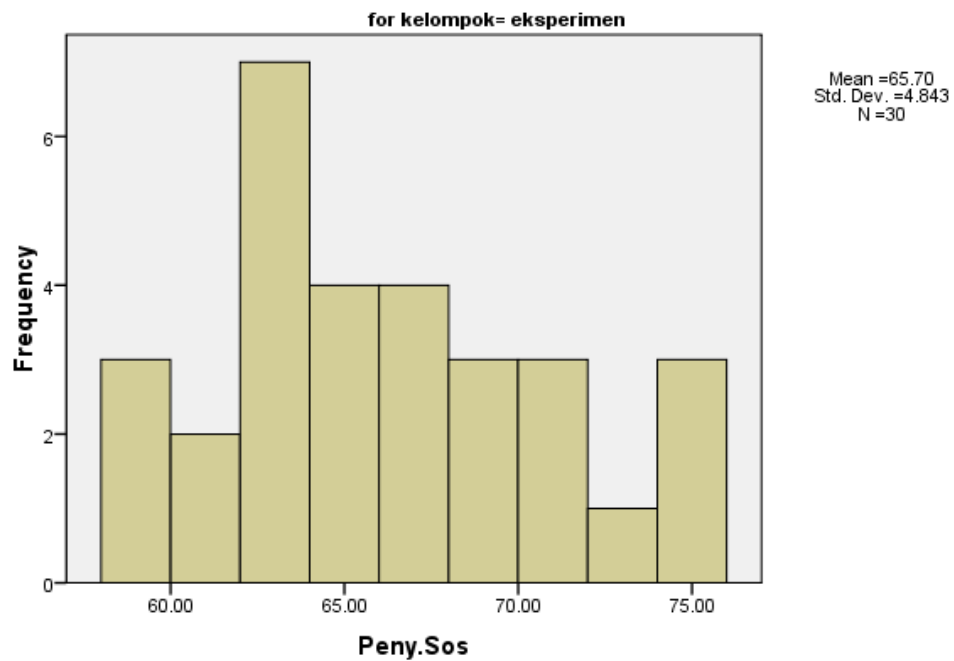
kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Peny.Sos eksperimen	.111	30	.200*	.955	30	.234
kontrol	.147	30	.095	.940	30	.089

a. Lilliefors Significance Correction

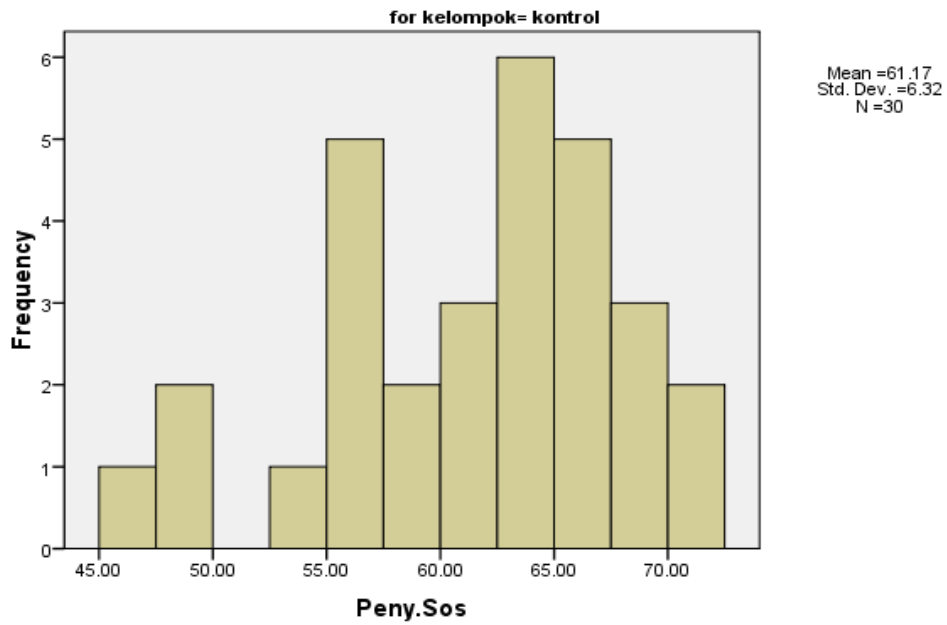
\*. This is a lower bound of the true significance.

### 2. Grafik Normalitas

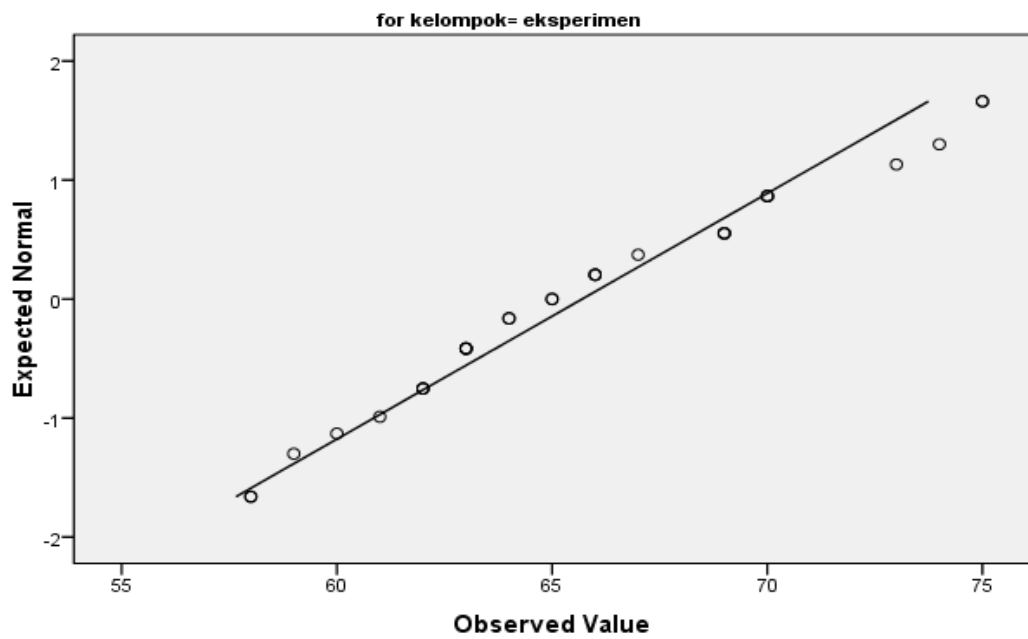
#### Histogram



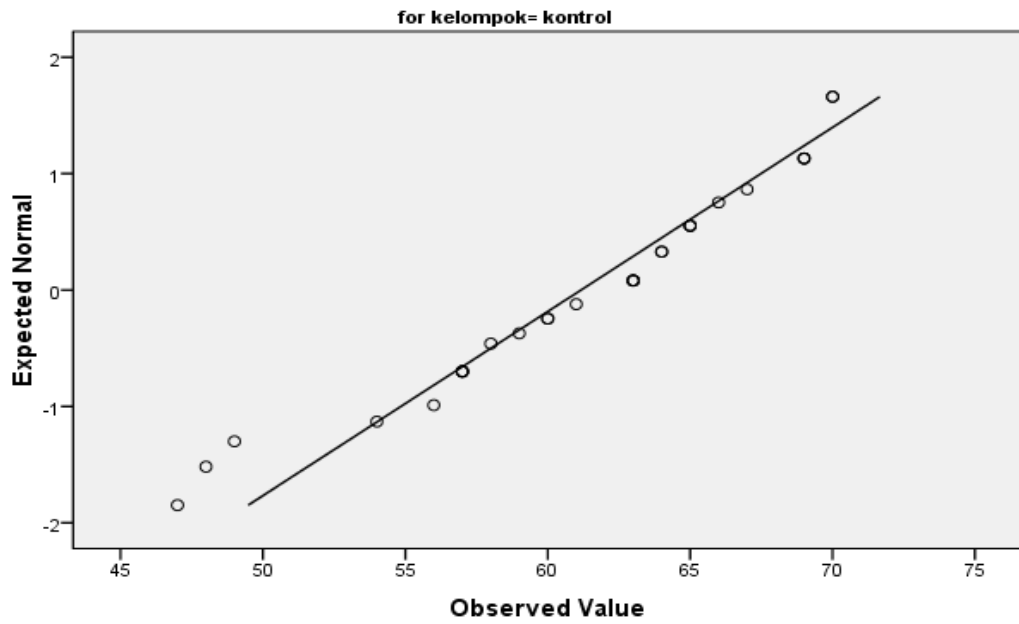
### Histogram



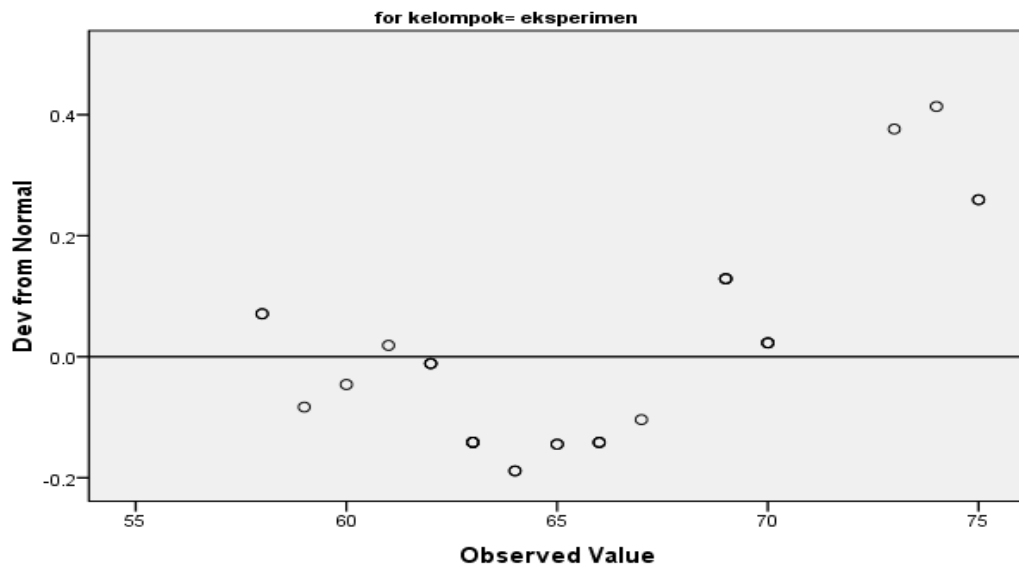
### Normal Q-Q Plot of Peny.Sos



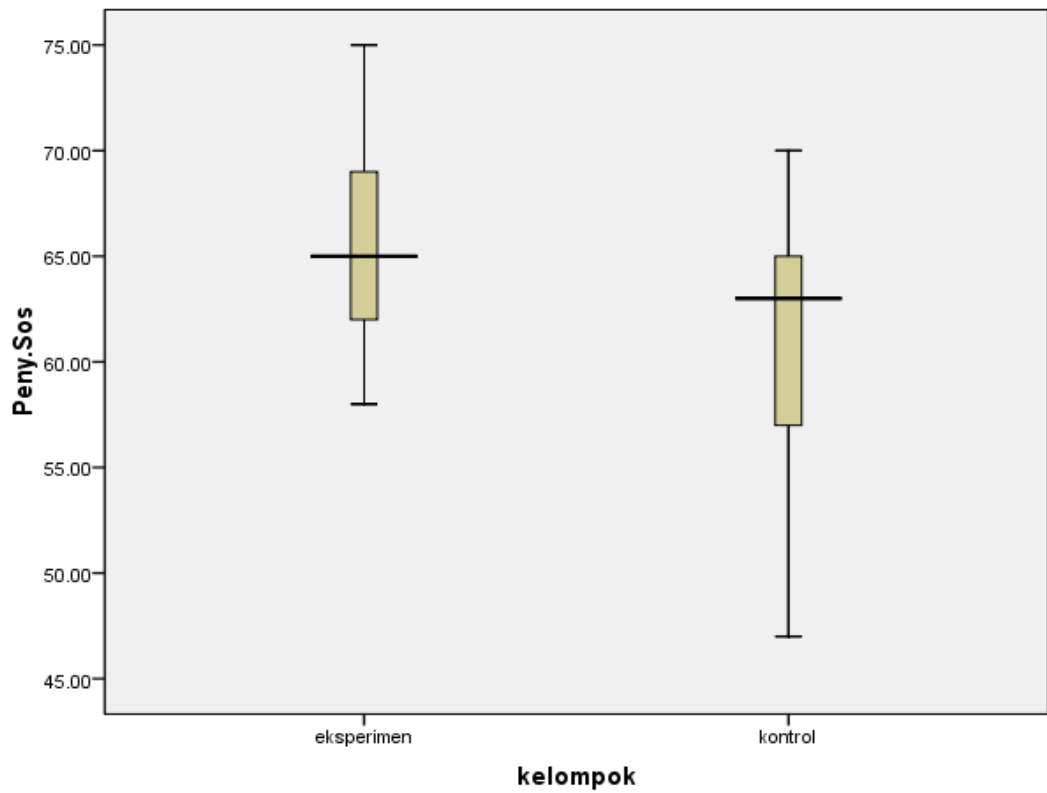
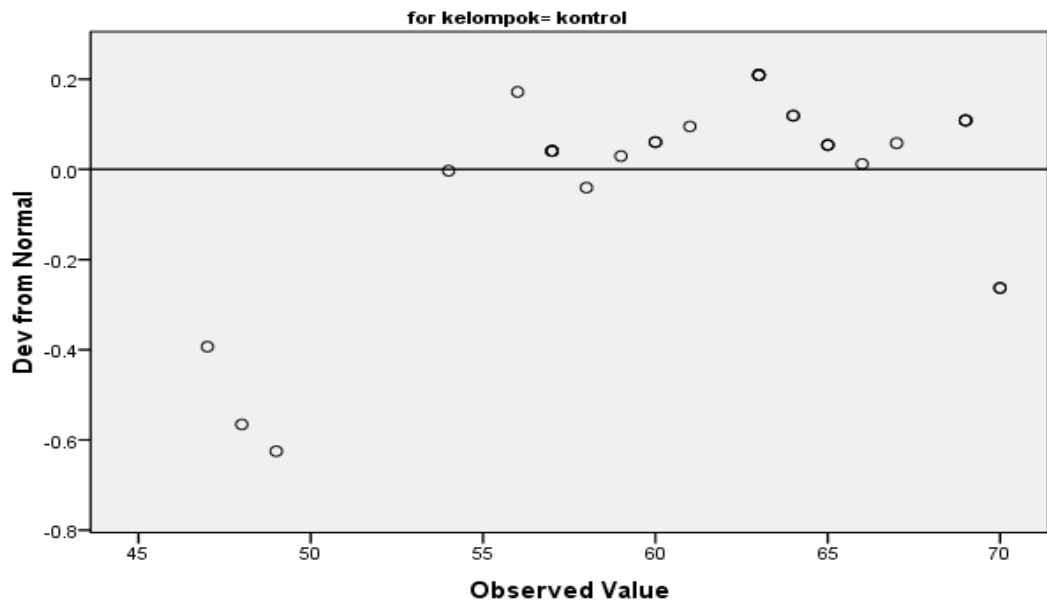
### Normal Q-Q Plot of Peny.Sos



### Detrended Normal Q-Q Plot of Peny.Sos



### Detrended Normal Q-Q Plot of Peny.Sos



## 2. Uji Homogenitas

		Peny.Sos	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F Sig.	1.910 .172	

## C. UJI HIPOTESIS

### Independent Samples Test

		Peny.Sos	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
t-test for Equality of Means	T	3.119	3.119
	Df	58	54.329
	Sig. (2-tailed)	.003	.003
	Mean Difference	4.53333	4.53333
	Std. Error Difference	1.45368	1.45368
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower Upper	Lower Upper
		1.62348 7.44319	1.61929 7.44738

# **LAMPIRAN I**



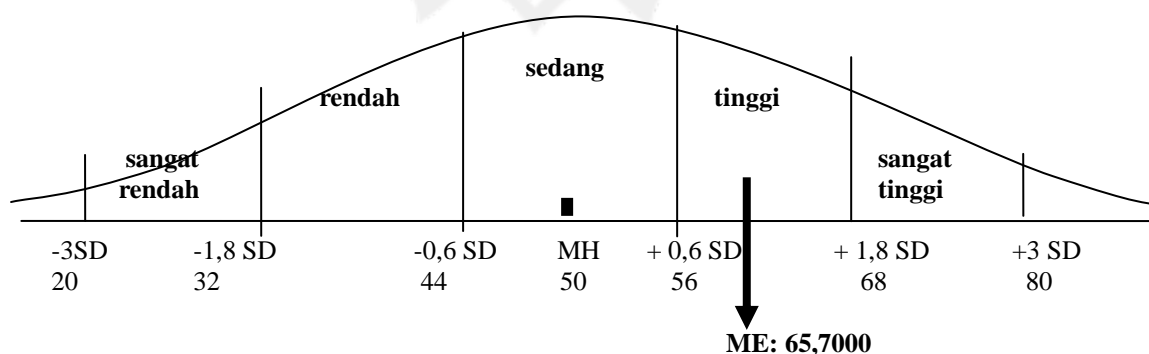
# **DATA KATEGORISASI PENYESUAIAN SOSIAL**

### KATEGORISASI SKALA PENYESUAIAN SOSIAL KELOMPOK EKSPERIMEN

Aitem Valid	= 20	
Skor Skala	= 1,2,3,4	
Rerata Empirik	: 65,7000	
Rerata Hipotetik	: $20 \times 2,5 = 50$	(aitem valid x nilai tengah skor skala)
Skor Tinggi 4 x 20	: 80	(skor tertinggi yang mungkin diperoleh subjek)
Skor Rendah 1 x 20	: 20	(skor terendah yang mungkin diperoleh subjek)
Rentang Skor	: $80 - 20 = 60$	

$$SD = 60/6 = 10$$

I. MH - 3(SD) $50 - (3 \cdot 10)$ 20	$\leq X <$	MH - 1,8(SD) $50 - (1,8 \cdot 10)$ 32	<b>(sangat rendah)</b>
II. MH - 1,8(SD) $50 - (1,8 \cdot 10)$ 32	$\leq X <$	MH - 0,6(SD) $50 - (0,6 \cdot 10)$ 44	<b>(rendah)</b>
III. MH - 0,6(SD) $50 - (0,6 \cdot 10)$ 44	$\leq X <$	MH + 0,6(SD) $50 + (0,6 \cdot 10)$ 56	<b>(sedang)</b>
IV. MH + 0,6(SD) $50 + (0,6 \cdot 10)$ 56	$\leq X <$	MH + 1,8(SD) $50 + (1,8 \cdot 10)$ 68	<b>(tinggi)</b> <b>ME : 65,7000</b>
V. MH + 1,8(SD) $50 + (1,8 \cdot 10)$ 68	$\leq X <$	MH + 3(SD) $50 + (3 \cdot 10)$ 80	<b>(sangat tinggi)</b>





Keterangan:

20	$\leq X < 32$	: sangat rendah
32	$\leq X < 44$	: rendah
44	$\leq X < 56$	: sedang
56	$\leq X < 68$	: tinggi
68	$\leq X < 80$	: sangat tinggi

### KATEGORISASI SKALA PENYESUAIAN SOSIAL KELOMPOK EKSPERIMEN

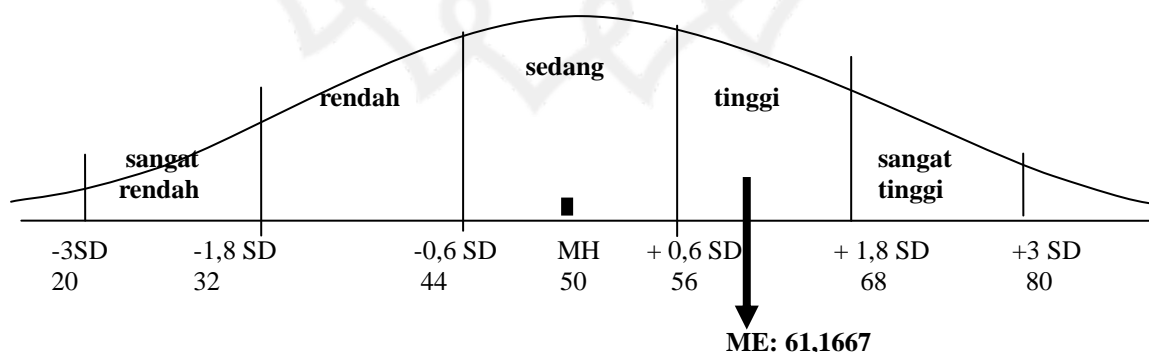
Variabel	Kategorisasi		Komposisi	
	Kategori	Skor	Jumlah	Prosentase
Penyesuaian Sosial	Sangat rendah	$20 \leq X < 32$	0	0%
	Rendah	$32 \leq X < 44$	0	0%
	Sedang	$44 \leq X < 56$	0	0%
	Tinggi	$56 \leq X < 68$	20	66,67%
	Sangat tinggi	$68 \leq X < 80$	10	33,33%

## KATEGORISASI SKALA PENYESUAIAN SOSIAL KELOMPOK KONTROL

Aitem Valid	= 20	
Skor Skala	= 1,2,3,4	
Rerata Empirik	: 61,1667	
Rerata Hipotetik	: $20 \times 2,5 = 50$	(aitem valid x nilai tengah skor skala)
Skor Tinggi 4 x 20	: 80	(skor tertinggi yang mungkin diperoleh subjek)
Skor Rendah 1 x 20	: 20	(skor terendah yang mungkin diperoleh subjek)
Rentang Skor	: $80 - 20 = 60$	

$$SD = 60/6 = 10$$

I. MH - 3(SD) 50 - (3 . 10) 20	$\leq X <$	MH - 1,8(SD) 50 - (1,8 . 10) 32	<b>(sangat rendah)</b>
II. MH - 1,8(SD) 50 - (1,8 . 10) 32	$\leq X <$	MH - 0,6(SD) 50 - (0,6 . 10) 44	<b>(rendah)</b>
III. MH - 0,6(SD) 50 - (0,6 . 10) 44	$\leq X <$	MH + 0,6(SD) 50 + (0,6 . 10) 56	<b>(sedang)</b>
IV. MH + 0,6(SD) 50 + (0,6 . 10) 56	$\leq X <$	MH + 1,8(SD) 50 + (1,8 . 10) ME : 61,1667 68	<b>(tinggi)</b>
V. MH + 1,8(SD) 50 + (1,8 . 10) 68	$\leq X <$	MH + 3(SD) 50 + (3 . 10) 80	<b>(sangat tinggi)</b>



Keterangan:

20	$\leq X < 32$	: sangat rendah
32	$\leq X < 44$	: rendah
44	$\leq X < 56$	: sedang
56	$\leq X < 68$	: tinggi
68	$\leq X < 80$	: sangat tinggi




**KATEGORISASI SKALA PENYESUAIAN SOSIAL KELOMPOK  
KONTROL**

Variabel	Kategorisasi		Komposisi	
	Kategori	Skor	Jumlah	Prosentase
Penyesuaian Sosial	Sangat rendah	$20 \leq X < 32$	0	0%
	Rendah	$32 \leq X < 44$	0	0%
	Sedang	$44 \leq X < 56$	4	13,33%
	Tinggi	$56 \leq X < 68$	21	70%
	Sangat tinggi	$68 \leq X < 80$	5	16,67%

# **LAMPIRAN J**



# **FOTO - FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN**

1		Kelompok E vs Kelompok F
2		Kelompok B vs kelompok D
		Kelompok A vs kelompok B

3



Kelompok B vs kelompok E

4



Kelompok D vs kelompok E

5



Kelompok B vs kelompok C





Kelompok C vs kelompok F

6



Pelaksanaan pengambilan skala

7



Pelaksanaan pengambilan skala  
2

# **LAMPIRAN K**

**SURAT IJIN**

**PENELITIAN**

**DAN**

**SURAT TANDA BUKTI**

**PENELITIAN**





PEMERINTAH KOTA SURAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
Jl. Hasanudin Nomor : 112 Telp. (0271) 719873 Fax. 727127  
**SURAKARTA 57132**

Nomor : 070/4003 /Set./2009

Surakarta, 16 Juli 2009

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SD N. Cakraningratan 32  
Kecamatan Laweyan, Surakarta  
Di

SURAKARTA

Memperhatikan surat permohonan Ijin Penelitian dari Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta :

Nomor : 513/H27.1.17.3/TU/2009  
Tanggal : 15 Juli 2009

Berdasarkan surat rekomendasi dari :

1. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Surakarta  
Nomor : 10/PEN/VII/09  
Tanggal : 13 Juli 2009
2. Kepala Kantor Kesbangpolinmas Kota Surakarta  
Nomor : 070/10/VII/09  
Tanggal : 13 Juli 2009

Dengan ini kami memberikan ijin dan harap saudara memberikan pelayanan kepada :

Nama : IKA SRI WAHYUNI  
NIM : G 0105029  
Status : Mahasiswa Fakultas Kedokteran  
Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Prog./Jurusan : Psikologi

Untuk mengadakan penelitian :

Lokasi : SD N. Cakraningratan 32 Kecamatan Laweyan  
Waktu : Sejak dikeluarkan surat ini s.d. 16 Oktober 2009  
Judul : EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR

Dengan catatan :

1. Tidak menyimpang dari ketentuan Bappeda Kota Surakarta dan Kantor Kesbangpolinmas Kota Surakarta.
2. Memberikan laporan setelah selesai pelaksanaannya.

Demikian harap menjadikan maklum.

a.n. KEPALA DINAS DIKORA  
KOTA SURAKARTA  
Sekretaris  
  
**UNTARA, SH.**  
Pembina Tk. I  
NIP. 19600101 198303 1 049

Tembusan :

1. Ka. Dinas Dikpora Kota Surakarta  
Sebagai laporan
2. Ketua Prodi Psikologi Fakultas Kedokteran  
Universitas Sebelas Maret Surakarta
3. Ka. Bidang Pendidikan Dasar SD dan Anak Usia Dini  
Dinas Dikpora Kota Surakarta
4. Ka. UPTD Dikpora Kecamatan Laweyan, Surakarta
5. Sdr. IKA SRI WAHYUNI  
Mahasiswa Prodi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta





**PEMERINTAH KOTA SURAKARTA**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA**  
Jl. Hasanudin Nomor : 112 Telp. (0271) 719873 Fax. 727127  
SURAKARTA 57132

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 070/4786/Set/2009

Dengan ini Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Surakarta menerangkan bahwa :

Nama : IKA SRI WAHYUNI  
NIM : G 0105029  
Status/Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Kedokteran  
Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Jurusan/Prodi. : Psikologi

Benar-benar telah mengadakan Penelitian di SD Negeri Cakraningratan 32 Kecamatan Laweyan, Surakarta guna penulisan skripsi dengan Judul :

**EFEKTIVITAS PEMBERIAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR TERHADAP  
PENYESUAIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 15 Agustus 2009

**KEPALA DINAS DIKPORA  
KOTA SURAKARTA**



**Drs. RAKHMAT SUTOMO, M.Pd.**

Pembina Tk. I

NIP. 19630730 198803 1 003