JURNAL PSIKOLOGI MANUSIA
E L S I A

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN SCHOOL ENGAGEMENT SISWA DI SDN 14 TELAGA BIRU

Rahmawaty Parman[1], Sri Astita Mohi[2], Putri Kireyna Demanto[3], Mutiara Kasim[4], Siti Agustina Mayaviranti[5], Novita Sari Mansyur[6], Shulistia Syah Buna[7]

[1,2,3,4,5,6,7]*Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Gorontalo*

ARTICLE INFO

Keywords:
Traditional Games
School Engagement
Student

Article History:
Received:16/09/2024
Accepted:18/09/2024
Available Online:
01/11/2024

ABSTRACT

School engagement is a number of psychological components that can be observed in the form of behaviour, such as the level of attendance, emotional involvement and the ability to identify emotions. Indicators that can be used as guidelines for school engagement behaviour are involvement in school, both academic and non-academic activities, the achievement of School Engagement is related to the stimulation provided. The stimulation provided in the form of traditional games carried out for generations has its own characteristics related to its aesthetics. Traditional games have excellent educational value that stimulates early childhood development, for children's motor development, trains children's social interaction with their friends, develops a person's character to enjoy learning various things. Traditional games must be cultivated by every generation. This study aims to determine whether there is an effect of the effectiveness of traditional games in increasing students' school engagement at SDN 14 Telaga Biru. The research used an experimental approach. The type of research design is One-Group Pretest-Posttest which is given treatment then measured again with a school engagement scale measuring instrument. The sample was 11 students, the sampling technique used in the study was non probability sampling, namely saturated sampling, often used when the population is less than 30 people. Data analysis using the Kolmogorov-Smirnov normality test, the result is the Asymp. Sig value of 0.027 is smaller than 0.05 so it can be concluded that the data from the tested variables are not normally distributed, then to see and test it using the non-parametric statistical test, the Wilcoxon test obtained a result of 0.008<0.05, it can be concluded that the asym.sig of 0.008 is smaller than 0.05 which indicates that H1 is accepted or there is an effect and H0 is rejected.

XXXX XXXX/ © 2022 The Author(s), this is open access article under the (CC-BY-NC) license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/),

* Corresponding Author:
*Email address:*rahmawatyparman@umgo.ac.id (rahmawaty parman)

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa dimana kemampuan anak dalam mengenal dan memperoleh kosa kata berkembang pesat, pada awal periode ini, anak-anak telah mempelajari sekitar 2.500 kata dan pada akhir masa kanak-kanak pada usia 11 hingga 12 tahun anak dapat mempelajari sekitar 5.000 kata, dengan memperoleh keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain (Cendana & Suryana, 2021)

Bermain merupakan kebutuhan primer bagi anak usia dini karena bermain penting bagi perkembangan anak, setiap pembelajaran anak usia dini diharapkan menyenangkan dan bermakna, ini adalah cara tepat bagi anak untuk belajar, dan memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak selain itu bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak (Cendana & Suryana, 2021).

Pendapat yang diutarakan oleh Fredricks *et al* (2004) menyatakan bahwa *school engagement* adalah terpadunya sejumlah komponen psikologis yang bisa diamati dalam bentuk perilaku. Komponen tersebut meliputi komponen perilaku, tingkat kehadiran, keterlibatan emosi dan kecakapan mengidentifikasi emosi. Indikator yang dapat dijadikan pedoman untuk melihat perilaku *school engagement* seperti keterlibatan di sekola (Muhajirin & Andriana, 2022)

School engagement melibatkan tiga dimensi yang meliputi dimensi afektif, kognitf dan perilaku. Dimensi afektif meliputi perasaan siswa tentang sekolah, pengajar, dan teman termasuk perasaan positif terhadap interaksi guru dengan siswa lain). Dimensi perilaku *(behavioral)* meliputi perilaku siswa yang dapat diamati seperti tingkat kehadiran di kelas, tingkat kehadiran di kegiatan ekstrakurikuler, penyelesaian tugas, nilai akademik, dan indeks prestasi. Dimensi kognitif meliputi persepsi dan keyakinan siswa terhadap diri mereka sendiri, sekolah, guru dan siswa. (Rahayu, 2020)

Menurut Skinner dan Belmont (1993) *School engagement* adalah partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar yang disertai dengan emosi positif. Jadi, *School engagement* adalah siswa ikut berpartisipasi terhadap program yang diadakan di sekolah atau siswa selalu dilibatkan dalam hal apapun yang berhubungan dengan program sekolah baik itu akademik maupun non akademik (Rahayu, 2020).

Permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan karakter seseorang agar senang mempelajari berbagai hal. Nenek moyang telah meninggalkan berbagai permainan yang dapat dimainkan dan wajib dibudidayakan

oleh setiap generasi. Hal itu disebut permainan tradisional Langkah dalam mengembangkan permainan tradisional terdiri dari tiga hal antara lain awal, inti, dan penutup (Rahayu, 2020)

Salah satu permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok adalah permainan tradisional cublak suweng. Permainan tradisional cublak - cublak suweng merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Di provinsi Gorontalo permainan ini bernama sayur kupang permainan ini anak dapat dapat mengembangkan interaksi sosial karena permainan tersebut dilakukan secara berkelompok, sehingga selama permainan berlangsung anak dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Permainan ini dilakukan lebih dari satu anak dan dimainkan dengan adanya nyanyian sehingga dapat menimbulkan kegembiraan dan diharapkan permainan tradisional ini mengembangkan kemampuan interaksi sosial pada (Ulwiyatul & Annisa 2019).

.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan eksperimen, Jenis desain penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest yang diberikan perlakuan kemudian dilakukan pengukuran kembali posttest dan diberikan skala *School engagement.*

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 14 Telaga Biru untuk menentukan sampel yang akan menjadi perwakilan dari populasi yang ada, peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu sampling jenuh melibatkan 11 siswa di SDN 14 telaga Biru.

Adapun alat ukur yang digunakan dalam pengumpulan data yakni: Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala school engagement yang dibuat peneliti dengan menurunkan indikator dari aspek school engagement berdasarkan teori School Engagement yang dikemukakan oleh Frederick (2004) yaitu Behavioral engagement, Emotional engagement,dan Cogntive Engagement. Dimodifikasi Putri rahayu dari Lestari (2018). Untuk menguji data yang telah diperoleh maka teknik analisis yang digunakan secara statistik menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji statistik non parametrik *uji Wilcoxon.*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Normalitas

   Uji normalitas ini digunakan untuk menentukan apakah data yang telah terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas yang menunjukkan distribusi normal bahwa data tersebut dapat memenuhi asumsi uji parametrik. Beberapa uji statistik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas antara lain uji Kolmogorov-

Smirnov, Contoh hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest dari sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal Hasil uji normalitas yang menunjukkan distribusi normal diperlukan untuk memastikan bahwa data dapat digunakan untuk analisis statistik parametrik seperti uji-t.

Berdasarkan tabel di atas menunjukan bahwa nilai Asymp. Sig sebesar 0,027 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari variabel yang diuji dinyatakan tidak berdistribusi normal atau jika terdistribusi normal > 0.05, tidak terdistribusi normal < 0.05 sehingga untuk melihat dan mengujinya pakai uji statistik non parametrik uji wilcoxon.

2. Hasil Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kondisi yang diukur pada sampel yang sama, hasil uji ini menunjukkan apakah perbedaan antara kedua kondisi tersebut signifikan secara statistik. Misalnya, jika hasil uji menunjukkan nilai p-value kurang dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (biasanya 0,05), maka perbedaan tersebut dianggap signifikan secara statistik.

Hasil dari uji wilcoxon menunjukkan 0.008 < 0,05 dapat disimpulkam asym.sig 0,008 lebih kecil dari 0,05 yang menandakan bahwa H1 diterima atau ada perubahan dan Ho ditolak, sehingga perbedaan antara kedua kondisi dianggap signifikan secara statistik

.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisa Hubungan Antara Dukungan Sosial Teman Sebaya Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini H1 Diterima H0 ditolak, jadi ada pengaruh dan perbedaan efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan *school engagement* siswa SDN 14 Telaga Biru, dari uji wilcoxon menunjukkan 0.008 < 0,05 dapat disimpulkam asym.sig 0,008 lebih kecil dari 0,05 yang menandakan bahwa H1 diterima atau ada perubahan dan Ho ditolak, sehingga perbedaan antara kedua kondisi dianggap signifikan secara statistik.

Dalam eksperimen mengenai permainan tradisional, hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test menunjukkan adanya signifikansi statistik. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil pengukuran yang dilakukan terkait dengan penerapan permainan tradisional. Hasil ini dapat diinterpretasikan sebagai bukti bahwa permainan tradisional memiliki dampak yang nyata dalam konteks yang diteliti. Oleh karena itu, eksperimen ini memberikan dukungan terhadap pentingnya mempertahankan

dan mempromosikan permainan tradisional dalam masyarakat.

SARAN

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru dan lapisan masyarakat, salah satu contoh kemanfaatan eksperimen dalam kehidupan sehari-hari adalah memberikan informasi tentang efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, dapat digunakan oleh guru dan sekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, serta meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan informasi tentang pentingnya mempertahankan budaya dan tradisi lokal melalui penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya bisa mengembangkan penelitian baru di Provinsi Gorontalo yang berkaitan langsung dengan aspek yang mengukur motorik anak setelah dilakukan pretest dan posttest karena, treatment permainan ini cocok juga untuk melihat sejauh mana peningkatan motorik anak setelah diberikan pretest perlakuan/treatment dan posttest.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperhatikan jumlah sampel yang diambil.

DAFTAR PUSTAKA

Arastman, G., Gün, F., Turabik, T., & Akbaşli, S. (2019). School Engagement as a Predictor of Burnout in University Students. *Pamukkale University Journal of Education*, *45*(45), 293–309. https://doi.org/10.9779/puje.2018.234

Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 771–778. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.15 16

Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, *5*(1), 39–44.

Muhajirin, M., & Andriana, Y. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Usia Dini. *02*(02), 131–138. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.34 74

Rahayu, P. (2020). Hubungan Antara Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan School Engagement Pada Siswa Mts Dar El Hikmah Pekanbaru.

Syah, M. E. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Kelompok Terhadap Penyesuaian Sosial Anak. *Jurnal Diversita*, *6*(1), 103–113. https://doi.org/10.31289/diversita.v6i1. 3693

Ulwiyatul hidayat, Annisa Ariani, I. (2019). Permainan Tradisional

Cublak-Cublak Suweng sebagai Media Play Therapy dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Slow Learner pada Siswa SDN Mulyerejo Dua, Kota Malang. *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI*, *September*, 20–21.

Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 51–56. https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496