

Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo

Effect of Traditional Games Bentengan on Social Interaction in Orphans in Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo

Mutia Febri Nurastuti, Suci Murti Karini, Istar Yuliadi

Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran
Universitas Sebalas Maret

ABSTRAK

Perbedaan individu dalam suatu masyarakat dapat memengaruhi interaksi sosial yang terjadi, tidak terkecuali di panti asuhan. Panti asuhan merupakan rumah yang berisi banyak individu dengan latar belakang yang berbeda. Setiap individu memiliki sifat, karakter, dan masa lalu berbeda. Individu-individu di harapkan untuk dapat membentuk suatu interaksi sosial yang baik agar tercipta keadaan yang nyaman sehingga panti asuhan dapat menjadi rumah yang menyenangkan bagi anak asuh. Salah satu cara untuk meningkatkan interaksi sosial pada anak asuh panti asuhan adalah dengan melakukan permainan tradisional bentengan di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo.

Penelitian ini menggunakan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design* dengan subjek penelitian ditentukan menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu menentukan subjek berdasarkan suatu kriteria. Kriteria subjek dalam penelitian ini, yaitu anak asuh Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo, berusia 7 hingga 11 tahun, dan bersedia mengikuti penelitian. Metode lain yang digunakan adalah *total sampling*, yaitu menggunakan seluruh subjek yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Subjek yang sesuai kriteria berjumlah 20 anak, kemudian dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan jumlah anggota kelompok 10 anak asuh. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa permainan tradisional selama empat pertemuan dengan 60 menit pada setiap pertemuannya. Permainan diberikan oleh peneliti dan dua fasilitator yang merupakan pengasuh di Balai Yatim Hajah Maryam. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan Skala Interaksi Sosial dengan nilai uji daya beda (*Corrected Item-Total Correlation*) antara 0,315 hingga 0,696 dan nilai reliabilitas (α) 0,905.

Berdasarkan uji hipotesis dengan uji *Independent Sample T Test* diperoleh nilai t hitung sebesar 6,921 > nilai t tabel 2,101 dan p sebesar 0,000 < nilai α 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak asuh di Balai Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo. Pengaruh permainan tradisional bentengan juga dapat diamati melalui perubahan perilaku pada kelompok eksperimen antara sebelum diberi perlakuan hingga penelitian selesai. Anak asuh yang semula menarik diri dari lingkungan Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo menjadi lebih dekat dengan lingkungan.

Kata Kunci : Interaksi Sosial, Permainan Tradisional Bentengan

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan lingkungan sosial pertama dan lingkungan terkecil individu yang memiliki peran penting dalam kehidupan individu. Individu belajar untuk memahami, berperilaku, dan belajar mengenai nilai-nilai dan norma di keluarga. Keluarga yang satu memiliki cara yang berbeda dalam mendidik

anak-anak dengan keluarga yang lainnya. Perbedaan pendidikan di keluarga membentuk karakter yang berbeda pada individu (Rogers, 1977).

Permasalahan keluarga yang satu berbeda dengan keluarga dari individu yang lain. Kemiskinan adalah salah satu permasalahan ekonomi yang dihadapi oleh sebuah keluarga.

Keluarga memilih jalan lain agar anak tidak terlantar, yaitu dengan menitipkan anak di lembaga sosial yang dapat memenuhi kebutuhan hidup anak (Pusat Penelitian Kependudukan, dkk, 2009). Lembaga sosial yang dipilih adalah lembaga kesejahteraan sosial anak atau panti asuhan (Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak, 2011).

Observasi dan wawancara yang dilakukan di beberapa panti asuhan di Surakarta, Sukoharjo, dan Wonosobo menunjukkan permasalahan yang hampir sama, diantaranya mengenai anak asuh baru yang enggan bergabung dengan teman lainnya, jumlah pengasuh yang tidak sebanding dengan jumlah anak asuh, dan kegiatan di panti asuhan yang terjadwal.

Anak asuh sebagai makhluk sosial ditunjukkan dengan anak asuh memerlukan individu lain untuk memenuhi kebutuhannya. Keadaan tersebut menyebabkan anak asuh melakukan proses sosial dalam kehidupannya. Bentuk khusus dari proses sosial adalah interaksi sosial. Interaksi adalah satu relasi antara dua sistem yang terjadi sedemikian rupa sehingga kejadian yang berlangsung pada satu sistem akan memengaruhi kejadian yang terjadi pada sistem lainnya. Interaksi juga dapat berarti satu pertalian sosial antar individu sedemikian rupa sehingga individu yang bersangkutan saling memengaruhi satu sama lainnya (Chaplin, 2008).

Interaksi sosial yang kurang pada anak asuh panti asuhan dapat ditingkatkan melalui berbagai pelatihan dan pemberian aktivitas bersama. Salah satu bentuk upaya meningkatkan

interaksi sosial adalah dengan melakukan permainan kelompok.

Permainan yang dikenal di masyarakat beragam, namun permainan tersebut dapat dibagi menjadi dua berdasarkan teknologi yang digunakan, yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang menggunakan teknologi canggih. Permainan modern dapat dilakukan secara sendirian maupun dilakukan dengan berkelompok. Permainan tradisional merupakan bentuk permainan tanpa teknologi modern dan merupakan salah satu jenis folklor. Folklor merupakan kebudayaan yang diwariskan dari generasi ke generasi secara lisan pada kelompok masyarakat tertentu dan tidak lagi diketahui penciptanya (Danandjaja, 1997).

Permainan tradisional bentengan adalah permainan yang memerlukan dua tim untuk bermain. Permainan tradisional bentengan tidak lagi diketahui pencetusnya dan telah dimainkan sejak lama. Permainan tradisional bentengan termasuk dalam permainan adu ketangkasan, bersifat kompetisi, dan ditentukan ada pemenang dan ada pula pihak yang kalah.

Permainan tradisional tidak lagi menjadi pilihan utama bagi anak-anak. Keadaan tersebut disebabkan oleh perkembangan teknologi dan sulitnya waktu untuk bertemu ditengah tuntutan pendidikan yang semakin tinggi, sehingga membuat anak-anak lebih memilih melakukan berbagai permainan modern. Keadaan tersebut

membuat anak-anak tidak lagi mengenal berbagai permainan tradisional dan tidak lagi memahami bagaimana cara memainkan permainan tradisional tersebut (Bishop & Curtis, 2005). Perhatian masyarakat mengenai permainan tradisional juga ikut luntur karena permainan tersebut sudah jarang dilakukan, bahkan tidak pernah lagi dimainkan.

tersebut menyebabkan proses sosial pada individu berbeda, ada individu yang dapat berinteraksi dengan baik, dan ada individu yang kurang dapat berinteraksi.

Anogoro & Ninik Widiyanti (1993) dan Soekanto (2007) mengatakan bahwa ada dua hal yang membentuk interaksi sosial, yaitu :

a. Kontak Sosial

Kontak berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* yang berarti bersama-sama dan *tango* yang berarti menyentuh. Secara harafiah, kontak sosial dapat diartikan bersama-sama menyentuh. Pengertian tersebut berkembang dari menyentuh secara fisik hingga menyentuh dalam arti berhubungan. Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu antara orang-perorangan, antara orang-perorangan dengan sekelompok manusia, dan antara kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya.

b. Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses seseorang memberikan tafsiran kepada perilaku orang lain, dapat berwujud pembicaraan, gerak badan, sikap, maupun perasaan. Tafsiran perilaku orang lain mendorong seseorang untuk memberikan respon secara tepat. Komunikasi merupakan kunci utama interaksi sosial, sehingga interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak terjadi komunikasi (Huky, 2001).

2. Permainan Tradisional Bentengan

Permainan tradisional bentengan adalah permainan yang diturunkan dari generasi ke generasi, tidak lagi diketahui pembuatnya, dan

DASAR TEORI

1. Interaksi Sosial

Individu memiliki kebutuhan akan kehadiran orang lain. Dasar dari kebutuhan tersebut adalah kepuasan dalam mengadakan hubungan serta mempertahankan hubungan yang terbentuk, melakukan pengawasan, dan menyalurkan cinta serta kasih sayang sebagai kebutuhan afeksi (Soekanto, 1982). Kebutuhan akan kehadiran orang lain mendorong individu untuk berinteraksi. Interaksi sosial merupakan bentuk umum dari proses sosial, karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang dengan orang, orang dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial antara kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai kesatuan, dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya (Soekanto, 2007).

Walgito (2010) mengatakan bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses dan dapat berkembang melalui proses belajar. Hal

cara bermainnya adalah menguasai atau merebut benteng milik lawan. Permainan tradisional bentengan merupakan sebuah permainan untuk bertanding atau kompetisi. Permainan ini diberi nama sesuai dengan cara bermainnya, yaitu dengan merebut benteng lawan. Permainan tradisional bentengan dilakukan oleh dua kelompok dengan jumlah pemain 6-12 orang perkelompok (Ardiwinata, Suherman, Marta Dinata, 2006) atau 6-8 orang (Depdikbud, 1983) atau minimal dilakukan oleh 4 orang, tetapi dapat lebih yang berjumlah genap (Sujarno, 2010 ; Depdikbud, 1991). Permainan tradisional bentengan dapat dilakukan oleh semua usia.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah anak asuh Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo, dengan karakteristik:

- a. Usia anak asuh 7 – 11 tahun.
- b. Jumlah pemain dengan jenis kelamin laki – laki dan perempuan seimbang dalam setiap kelompok yang bermain.
- c. Bersedia mengikuti seluruh rangkaian permainan tradisional bentengan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan model Randomized Pretest-Posttest Control Group Design. Subjek yang telah terseleksi dibagi dengan jumlah yang sama ke dalam dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui randomisasi. Pengukuran dilakukan sebelum

pemberian perlakuan (pretest) dan setelah dilakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen (posttest) (Seniati dkk., 2009).

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala interaksi sosial yang disusun oleh Peneliti dan menggunakan metode lain, yaitu observasi dan wawancara.

a. Skala Interaksi Sosial

Skala Interaksi Sosial disusun oleh peneliti. Skala Interaksi Sosial disusun berdasarkan aspek interaksi sosial yang diungkapkan oleh Soekanto (2007), yaitu kontak sosial dan komunikasi.

Skala Interaksi Sosial disusun menggunakan model Skala Likert berisi 32 pernyataan yang terdiri dari 16 pernyataan favorabel dan 16 aitem pernyataan unfavorabel. Model Skala Likert menggunakan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Setiap aitem favourable yang dijawab STS mendapat skor 1, TS mendapat skor 2, S mendapat skor 3, SS mendapat skor 4. Sedangkan untuk aitem unfavourable setiap jawaban Sangat Tidak Sesuai mendapatkan skor 4, jawaban Tidak Sesuai mendapat skor 3, jawaban Sesuai mendapatkan skor 2, dan jawaban Sangat Sesuai mendapatkan skor 1.

b. Metode Lain

Metode lain digunakan untuk mengetahui proses perubahan interaksi sosial (Creswell, 2013). Metode lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi.

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi mengenai Panti Yatim Hajah Maryam dan sebagai data awal untuk memahami keadaan panti yatim dan anak asuhnya. Wawancara yang dilakukan meliputi:

- a. Sejarah berdirinya Panti Yatim Hajah Maryam.
- b. Jumlah anak asuh di Panti Yatim Hajah Maryam.
- c. Sifat dan karakter anak asuh, khususnya yang termasuk dalam kelompok eksperimen.

Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan, selama perlakuan, dan setelah perlakuan.

HASIL- HASIL

1. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Hasil pretest dan posttest

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah skor interaksi sosial antara kelompok eksperimen dan kontrol berdasarkan Skala Interaksi Sosial yang diukur sebelum eksperimen (pretest) dan setelah eksperimen (posttest). Terjadi kenaikan tingkat interaksi sosial subjek penelitian antara sebelum dengan setelah diberikan permainan tradisional bentengan, yaitu mean kelompok eksperimen sebelum permainan tradisional bentengan diberikan sebesar 63,7 dan setelah bermain sebesar 73,5. Mean kelompok kontrol pada awal pengukuran 69,4 dan pada pengukuran kedua 70,6. Mean pada kelompok eksperimen

mengalami peningkatan yang lebih banyak dibandingkan dengan mean kelompok kontrol

b. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan dengan Kolmogorov-Smirnov didapatkan nilai Z pretest kelompok eksperimen 0,586, posttest kelompok eksperimen 0,697, pretest kelompok kontrol 0,597 dan posttest kelompok kontrol 0,776. Nilai Kolmogorov-Smirnov Z yang ditunjukkan oleh tabel baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada pretest dan posttest baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Nilai F pada pretest, posttest, dan gain adalah 0,781, 0,666, dan 0,719. Berdasarkan nilai F yang ditunjukkan oleh tabel di atas, dapat diketahui bahwa ketiga nilai F lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa varian data pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diasumsikan sama (equal variances assumed), dengan demikian uji Independent Sample t-Test dapat dilakukan.

d. Uji Hipotesis

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varian data pada kedua kelompok adalah sama, maka uji t menggunakan equal variance assumed. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan (gain score) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan

perhitungan sehingga diperoleh t-hitung adalah 6,921. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 dengan uji dua sisi (2-tailed). Nilai p adalah 0,000. Nilai t tabel dengan $df=18$ uji dua sisi adalah 2,101.

Syarat dinyatakan terdapat perbedaan pada kedua kelompok data pada pengujian Independent Sample t-Test adalah $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, dan $p < =0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui $6,921 > 2,101$ dan $p = 0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis kualitatif bertujuan untuk melihat proses-proses yang dialami oleh subjek sebelum dan setelah mengikuti permainan tradisional bentengan. Analisis kualitatif juga bertujuan untuk mengetahui gambaran proses perubahan yang dialami subjek selama dan setelah mengikuti permainan tradisional bentengan. Analisis kualitatif dilakukan pada kelompok eksperimen berdasarkan skor interaksi sosial, observasi selama permainan, dan wawancara dengan pengasuh.

Berdasarkan analisa kualitatif dapat diketahui bahwa seluruh subjek dalam kelompok eksperimen menunjukkan perubahan perilaku. Subjek dalam kelompok eksperimen menjadi lebih sering melakukan aktivitas bersama dibandingkan dengan kelompok kontrol. Subjek

dalam kelompok eksperimen lebih sering berbincang dengan peneliti dan pengasuh dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menjadi lebih terbuka dengan lingkungan dibandingkan kelompok kontrol.

PEMBAHASAN

Anak asuh sebelum melakukan permainan tradisional bentengan melakukan aktivitas bersama dalam waktu terbatas, yaitu sesuai dengan jadwal yang berlaku di Panti Yatim Hajjah Maryam. Anak asuh disibukkan oleh berbagai kegiatan lain, seperti kegiatan sekolah dan mengerjakan berbagai tugas sekolah. Anak asuh tidak memiliki waktu yang cukup untuk bermain dan menonton televisi bersama. Anak asuh bertemu dengan bapak dan ibu pengasuh juga pada saat tertentu. Kondisi ini menunjukkan bahwa komunikasi dan kontak sosial yang terjadi di Panti Yatim Hajjah Maryam Kalibeber Wonosobo terbatas dan jarang dilakukan.

Data yang diperoleh sebelum permainan tradisional bentengan diberikan (pretest) menunjukkan bahwa subjek memiliki skor dengan rentang tidak terlalu jauh, yaitu untuk skor tertinggi adalah 86 dan yang paling rendah adalah 43. Pengujian data berdistribusi normal atau tidak diketahui melalui perhitungan Z skor menggunakan uji Normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov. Pengujian homogenitas dilakukan dengan melihat hasil perhitungan uji Levene's Test for Equality of Variances.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan mencari selisih skor (gain score) antara sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik Independent Sample t-Test terhadap gain score dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai t hitung yang diperoleh adalah 6,921 dan t tabel untuk dua ujung (2-tailed) adalah 2,101. Nilai p yang diperoleh adalah 0,000, sedangkan nilai α adalah 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa t hitung lebih besar daripada t tabel dan nilai p lebih kecil daripada α . Priyatno (2008) mengatakan bahwa syarat dinyatakan ada perbedaan pada kedua kelompok data adalah nilai t hitung lebih besar daripada t tabel dan nilai p lebih kecil dari α . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui ada perbedaan interaksi sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan perhitungan mean pada kelompok eksperimen sebelum perlakuan (pretest) 63,7 dan setelah perlakuan (posttest) 73,5. Perubahan mean yang sangat jauh pada kelompok eksperimen tidak terjadi pada kelompok kontrol. Mean kelompok kontrol ketika pretest 69,4 dan mean ketika posttest 70,6. Mean pada gain score kelompok eksperimen adalah 10,6 sedangkan pada kelompok kontrol 1,2. Hal tersebut menggambarkan bahwa interaksi sosial pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan interaksi sosial pada kelompok

kontrol setelah diberikan permainan tradisional bentengan.

Berdasarkan observasi, seluruh subjek dalam kelompok eksperimen menunjukkan perubahan perilaku. Subjek dalam kelompok eksperimen menjadi lebih sering melakukan aktivitas bersama dibandingkan dengan kelompok kontrol. Subjek dalam kelompok eksperimen lebih sering berbincang dengan peneliti dan pengasuh dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menjadi lebih terbuka dengan lingkungan dibandingkan kelompok kontrol. Kelompok kontrol masih sama dengan keadaan ketika dilakukan pretest, yaitu tidak banyak melakukan komunikasi, baik dengan pengasuh, peneliti, maupun dengan anak asuh lainnya. Keadaan tersebut menunjukkan terjadi peningkatan interaksi sosial pada kelompok eksperimen.

Permainan tradisional bentengan merupakan permainan dengan merebut benteng lawan sekaligus mempertahankan benteng kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bentengan merupakan permainan untuk bertanding antara dua kelompok, sehingga dalam permainan tradisional bentengan terkandung berbagai nilai luhur, diantaranya kerjasama dalam kelompok, kejujuran, kesabaran, perencanaan strategi yang matang, dan komunikasi efektif (Ardiwinata, Suherman, Marta Dinata, 2006). Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional bentengan secara garis besar merupakan bentuk interaksi sosial. Bentuk interaksi sosial yang dapat ditemukan

dalam permainan tradisional bentengan, yaitu kerjasama, persaingan, dan kotravensi.

Permainan tradisional bentengan yang dilakukan kelompok eksperimen merupakan sebuah kegiatan membebaskan anak asuh dari berbagai rutinitas harian dan berbagai ketegangan yang dirasakan anak asuh. Hal ini ditunjukkan dengan subjek bebas untuk berteriak, berlari, dan membentuk hubungan yang lebih baik dengan anak asuh lain. Pergantian kelompok pada setiap pertemuan merupakan salah satu cara dalam membentuk hubungan yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan Bishop & Curtis (2005) yang mengungkapkan bahwa dalam permainan terdapat kebebasan untuk mengembangkan kemampuan motorik dan psikologis bagi anak.

Permainan tradisional bentengan memberikan dampak positif pada kelompok eksperimen. Dampak positif permainan tradisional bentengan tampak melalui dua hal, yaitu pada skor interaksi sosial, melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan skor interaksi sosial, seluruh subjek dalam kelompok eksperimen memiliki peningkatan skor interaksi sosial, namun peningkatan tersebut tidak sama pada setiap subjek. Peningkatan skor interaksi sosial tersebut tampak pada perbedaan skor (gain score) antara pretest dan posttest. Subjek dengan gain score terendah adalah Subjek 3 dan Subjek 5, dengan gain score tujuh poin. Subjek dengan perbedaan skor (gain score) tertinggi adalah subjek 10, yaitu enam belas poin.

Berdasarkan hasil observasi, Subjek 3 dan Subjek 5 tidak mengalami perubahan yang cukup besar. Subjek 3 memiliki interaksi yang cukup baik sejak awal pertemuan dan pada akhir pertemuan tidak terlihat adanya perbedaan perilaku. Komunikasi dan kontak sosial pada Subjek 3 pada pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir cukup baik. Hal ini juga terjadi pada Subjek 5. Subjek 5 memiliki hubungan yang baik dengan sesama anak asuh. Subjek 3 dan Subjek 5 menunjukkan salah satu bentuk interaksi sosial, yaitu kerjasama. Subjek 3 membantu peneliti dan fasilitator untuk menyiapkan tempat bermain, sedangkan Subjek 5 membantu pengasuh untuk menyiapkan makan siang.

Keadaan tersebut tidak terjadi Subjek 10. Subjek 10 pada awal pertemuan melakukan kontak sosial dan komunikasi yang sangat sedikit dengan anak asuh lain, peneliti, bahkan dengan pengasuhnya. Subjek 10 selalu menghindari keadaan yang membuatnya bertemu dengan anak asuh lain. Subjek 10 adalah anak asuh termuda di Panti Yatim Hajjah Maryam dan terlebih lagi Subjek 10 berasal dari daerah lain dengan bahasa yang berbeda. Perbedaan usia dan perbedaan bahasa membuat Subjek 10 semakin menutup diri dari pergaulan. Hal tersebut yang membuat Subjek 10 sulit untuk melakukan kontak sosial dan komunikasi.

Penelitian ini memiliki berbagai kelebihan. Kelebihan dari penelitian, yaitu adanya modul yang mudah dipahami oleh fasilitator. Modul yang diberikan kepada fasilitator dilengkapi dengan denah area permainan, sehingga

fasilitator mudah untuk memahami arena permainan dan peralatan yang diperlukan untuk bermain. Modul tersebut mempersingkat waktu persiapan permainan tradisional bentengan, sehingga kerja peneliti dan fasilitator efisien.

Permainan tradisional bentengan merupakan permainan kelompok yang mudah dilakukan dan peraturan permainan tradisional bentengan mudah dimengerti oleh anak asuh. Hal ini mempermudah jalannya penelitian, sehingga dalam pelaksanaan penelitian, tidak memerlukan banyak waktu untuk melakukan simulasi.

Penelitian ini didukung secara penuh oleh pengasuh Panti Yatim Hajah Maryam. Pengasuh Panti Yatim Hajah Maryam terlibat langsung dalam penelitian, sehingga mempermudah peneliti untuk melaksanakan permainan. Pengasuh yang berperan sebagai fasilitator sangat mengenal anak asuh, sehingga tidak memerlukan banyak waktu untuk pendekatan kepada subjek. Kehadiran pengasuh juga memudahkan dalam pengambilan data, baik saat pretest maupun posttest.

Penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap interaksi sosial anak asuh merupakan penelitian pertama mengenai permainan tradisional di Wonosobo. Penelitian ini juga pertama kali dilakukan di Panti Yatim Hajah Maryam. Hal ini menunjukkan bahwa subjek dalam penelitian ini belum terbiasa dengan penelitian, sehingga anak asuh belum jenuh bertindak sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini menghadapi berbagai kendala. Kendala-kendala yang dialami oleh peneliti selama proses penelitian adalah adanya perbedaan bahasa antara alat ukur dengan bahasa yang digunakan oleh subjek. Hal ini menyebabkan peneliti dan fasilitator menterjemahkan alat ukur menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh subjek. Pelaksanaan uji coba skala mempermudah pelaksanaan pretest dan posttest.

Kendala yang dialami selama proses permainan tradisional bentengan adalah subjek yang berusia lebih tua sulit untuk diajak bermain. Subjek yang berusia lebih tua diberi tanggungjawab untuk menjaga anak asuh lain yang lebih muda. Hal ini menghambat jalannya permainan karena anak asuh yang lebih tua lebih fokus pada adik-adiknya yang tidak ikut bermain. Terlebih ketika anak asuh yang tidak menjadi subjek penelitian ikut berlarian di arena permainan.

Kendala peralatan terjadi setelah pertemuan hari kedua. Penanda benteng rusak karena ember yang digunakan untuk mendirikan tongkat pecah akibat dari terlalu banyak anak yang ingin memindahkan peralatan permainan. Ember yang pecah dapat diganti pada hari itu juga, sehingga tidak memengaruhi pertemuan hari ketiga dan keempat.

Kendala terakhir yaitu pelaksanaan posttest yang bertepatan dengan pertemuan keempat permainan tradisional bentengan tidak tepat waktu karena kelompok eksperimen lelah setelah bermain. Peneliti dan fasilitator sepakat

untuk menunda pengambilan data posttest. Pelaksanaan posttest yang semula direncanakan pukul 11.00 WIB berubah menjadi pukul 15.30 WIB setelah tidur siang.

PENUTUP

1. Simpulan

- a. Terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional bentengan terhadap interaksi sosial pada anak asuh Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo. Hal ini dapat diketahui dari analisis kuantitatif yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor posttest pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.
- b. Permainan tradisional bentengan memberikan dampak positif terhadap anak asuh di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo. Anak asuh di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo sebelum permainan tradisional bentengan dilakukan memiliki waktu yang terbatas untuk melakukan aktivitas bersama anak asuh lainnya. Anak asuh memiliki waktu yang terbatas untuk berinteraksi dengan pengasuh. Interaksi sosial anak asuh setelah permainan tradisional bentengan dilakukan meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan kelompok eksperimen yang semula lebih banyak di kamar menjadi mau berkumpul dengan anak asuh lainnya. Anak asuh menjadi lebih dekat dengan pengasuh dan komunikasi antar anak asuh lebih sering dilakukan.

2. Saran

a. Bagi Panti Yatim Hajah Maryam

- 1) Anak asuh Panti Yatim Hajah Maryam diharapkan melakukan permainan tradisional bentengan meningkatkan kontak sosial dan komunikasi. Permainan tradisional bentengan dapat membuat anak asuh melakukan kontak sosial dan komunikasi lebih sering.
- 2) Anak asuh yang belum pernah mengikuti Permainan Tradisional Bentengan dapat bertanya mengenai permainan tersebut kepada anak asuh lain ataupun pengasuh dan dapat melakukan permainan tersebut bersama-sama mengingat permainan tradisional bentengan mudah untuk dilakukan.
- 3) Pengelola Panti Yatim Hajah Maryam dapat lebih memperhatikan perkembangan sosial anak asuh, sehingga anak asuh dapat membentuk interaksi sosial positif. Pengelola Panti Yatim Hajah Maryam dapat bekerjasama dengan psikolog maupun lembaga psikologi untuk menunjang terbentuknya interaksi sosial positif.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional bentengan dapat mengembangkan interaksi sosial positif pada anak asuh di Panti Yatim Hajah Maryam. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional bentengan memiliki nilai positif dan sebaiknya

permainan tradisional bentengan dapat kembali ditumbuhkembangkan.

c. Bagi Peneliti lain

- 1) Peneliti selanjutnya diharapkan memperhatikan bahasa yang digunakan sehari-hari oleh subjek sehingga tidak mengalami kesulitan dalam pengambilan data.
- 2) Peneliti diharapkan lebih memahami peran subjek penelitian di panti asuhan, sehingga seluruh subjek penelitian dapat berkonsentrasi pada penelitian yang dilakukan.

Ardiwinata, Achmad Allatief, Suherman, Marta Dinata. 2006. *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Jakarta : Kementerian Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta

Azwar, Saifuddin. 2010a. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

_____. 2010b. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

_____. 2011. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya Edisi Kedua*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

_____. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Bishop, Julia C. & Mavis Curtis. 2005. *Permainan Anak – Anak Zaman Sekarang Di Sekolah Dasar (Terjemahan Agustina R. E.)*. Jakarta : Penerbit PT Grasindo

Borualogo, Ihsana Sabriani. 2004. *Hubungan Antara Persepsi Tentang Figur Attachment Dengan Self-Esteem Remaja Panti Asuhan Muhammadiyah*. Jurnal. Bandung: Jurnal Psikologi Vol. 13. No. 1

Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif : Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana

Calhoun, James F dan Jean Ross 134 Ila. 1995. *Psikologi Tentang Penyelesaian Hubungan Kemanusiaan Cetakan Pertama (Terjemahan R. S. Satmoko)*. Semarang: IKIP Semarang Press

Chaplin, J. P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi (Terjemahan Kartini Kartono)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasinya Edisi Ketiga*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Creswell, John W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

DAFTAR PUSTAKA

A, R. Sudarman. 2010. *Lonely At the Youth Who Lived In The Orphanage (Case Study)*. Jurnal. Jakarta. Diunduh dari <http://www.gunadarma.ac.id>

Adi, Isbandi Rukminto. 1994. *Psikologi, Pekerjaan Sosial dan Ilmu Kesejahteraan Sosial Dasar-dasar Pemikiran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Ahmadi, Abu. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta

Alif, Mohammad Zaini. *Khasanah Mainan dan Permainan Tradisional Nusantara (Perkembangan, Nilai, dan Usaha Melestarikannya)*. Modul Seminar Nasional Permainan Tradisional sebagai Intervensi Psikologi Mengangkat Kearifan Lokal untuk Membangun Karakter. 11 Januari 2012 di Universitas Sebelas Maret. Surakarta : tidak diterbitkan

Anorogo, Panji. Ninik Widiyanti. 1993. *Psikologi Dalam Perusahaan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Dalimunthe, Karolina Lamtimur. 2009. Kajian Mengenai Kondisi Psikososial Anak Yang Dibesarkan Di Panti Asuhan. Artikel. Bandung: tidak diterbitkan
- Danandjaja, James. 1997. Folklor Indonesia : Ilmu, Gosip, Dongeng, dan lain – lain. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti
- Davidoff, Linda L. 1981. Psikologi Suatu Pengantar Edisi Kedua Jilid II. Jakarta: Erlangga
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1980/1981a. Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Jakarta.
- _____. 1980/1981b. Permainan Rakyat Daerah Istimewa Aceh. Jakarta.
- _____. 1980/1981c. Permainan Rakyat Daerah Sumatra Barat. Jakarta.
- _____. 1980/1981d. Permainan Rakyat Daerah Bali. Jakarta
- _____. 1983. Permainan Rakyat Daerah Sumatra Selatan. Jakarta.
- _____. 1984. Permainan Rakyat Daerah Sumatra. Jakarta.
- _____. 1991. Nilai Budaya dalam Permainan Rakyat Madura – Jawa Timur. Jakarta.
- Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dhamarmulya, Sukirman. 2005. Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta : Penerbit Kepel Press
- Freese, Lee & Peter j. Burke. 2008. Persons, Identities, and Social Interaction. Artikel. Advances in Group Processes Vol. 11 Greenwich, Conn : JAI Press
- Fudyartanta, Ki. 2012. Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gerungan, W.A. 2004. Psikologi Sosial. Bandung: PT Refika Aditama
- Hartiyani, Nuly. 2011. Hubungan Konsep Diri dan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial Remaja Panti Asuhan Nur Hidayah Surakarta. Skripsi Universitas Sebelas Maret. Surakarta: tidak diterbitkan
- Haskett, M. E. Willoughby. 2006. Paths To Child Social Adjustment: Parenting Quality And Children’s Processing Of Social Information. Jurnal Compilation. UK : Blackwell Publishing
- Huky, Wila. 2001. Pengantar Sosiologi. Surabaya: Usaha Nasional
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam (Terjemahan Meitasari Tjandrasa, Muslichah Zarkasih). Jakarta: Penerbit Erlangga
- _____. 1980. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Iswinarti. 2010. Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan. Malang : tidak diterbitkan
- Jaelani, Anton; Ratu Ilma Indra Putri; Yusuf Hartono. 2012. Permainan Gangsing Tradisional dalam Pembelajaran Pengukuran Waktu Di Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Universitas Sriwijaya. Palembang: tidak diterbitkan
- Jonason, Peter K. 2008. Solutions to the Problem of Diminished Social Interaction. diunduh dari www.epjournal.net 25/02/2012 : 15.00 WIB
- Kartono. 1994. Teori Permainan Edisi Pertama. Yogyakarta: Andi Offset
- Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia (Kepmensos Republik Indonesia) Tahun 2010
- Lagace, Daniel G. Seguin. Robert J. Coplan. 2005. Maternal Emotional Styles And Child Social Adjustment; Assessment, Correlates, Outcome And Goodness Of Fit In Early Childhood. Jurnal Compilation. UK: Blackwell Publishing
- Latipun. 2006. Psikologi Eksperimen Edisi Kedua. Malang: UMM Press

- Mazaya, Kharisma Nail, Ratna Supradewi. 2011. Konsep Diri Dan Kebermaknaan Hidup Pada Remaja Di Panti Asuhan. *Jurnal. Proyeksi* Vol. 6 (2)
- Misbach, Ifa H. 2006. Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Artikel. Jakarta: tidak diterbitkan
- Monks, F. J., A. M. P. Knoers. Siti Rahayu Haditono. 2006. Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Papalia, Olds, Feldman. 2009. Human Development Perkembangan Manusia Buku I Edisi Kesepuluh. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Patimahu, Indra Kamara. Perbedaan Konsep Diri Antara Remaja Yang Sejak Masa Akhir Kanak-Kanaknya Dibesarkan Di Panti Asuhan Dengan Remaja Yang Sejak Masa Akhir Kanak-Kanaknya Dibesarkan Di Rumah Bersama Keluarga. Skripsi Universitas Guna Dharma. Jakarta: tidak diterbitkan
- Patton, Michael Quinn. 2009. Metode Evaluasi Kualitatif (Terjemahan Budi Puspo Priyadi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia. 2011. Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak. Jakarta : Kementerian Sosial Republik Indonesia
- Priyatno, Duwi. 2008. Mandiri Belajar SPSS (Statistical Product and Service Solution) untuk Analisis Data dan Uji Statistik. Yogyakarta : MediaKom
- Pusat Penelitian Kependudukan, LPPM UNS, UNICEF. 2009. Pola Pengasuhan Anak di Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Kota Solo dan Kabupaten Klaten. Laporan Penelitian Universitas Sebelas Maret. Surakarta : tidak diterbitkan
- Revida, Erika. 2006. Interaksi Sosial Masyarakat Etnik Cina dengan Pribumi di Kota Medan Sumatra Utara. *Jurnal. Jurnal Harmoni Sosial*, September 2006 Vol. 1 No. 1
- Rogers, Dorothy. 1977. *Child Psychology Second Edition*. USA: Wadsworth Publishing Company, Inc.
- Rosnawati, R, Jailani. Keterkaitan Permainan Anak Tradisional dengan Matematika. *Jurnal. Cakrawala Pendidikan Edisi Khusus Dies*, Mei 1995
- Santrock, John W. 2002. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup Jilid I Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga
- _____. 2007. *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Kesebelas*. Jakarta: Erlangga
- Sarwono, Sarlito W. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Sengendo, James, Janet Nambi. 1997. The Psychological Effect Of Orphanhood: A Study of Orphans In Rakai District. *Jurnal. Health Transition Review, Supplement To Volume 7*. Diunduh dari http://www.ceped.org/cdrom/orphelins_sida_2006/pdf/sengend1.pdf pada 28/11/2012: 15.00
- Seniati, Liche, Aries Yulianto, Bernadette N. Setiadi. 2009. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks
- Simanjuntak, B. I.L. Pasaribu. 1984. *Pengantar Psikologi Perkembangan*. Bandung: Penerbit Transito
- _____. 1982. *Memperkenalkan Sosiologi*. Jakarta: CV Rajawali
- Slamet, Y. 2006. *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta: UNS Press
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada
- Sobur, Alex. 2000. *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sugiyono. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sujarno. 2010. *Permainan Tradisional sebagai Sarana Pembentukan Karakter*. Laporan

- Penelitian. Yogyakarta: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta.
- Yusuf, Syamsu. 2012. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sujarwanto, Imam. 2012. Interaksi Sosial Antar Umat Beragama (Studi Kasus pada Masyarakat Karangmalang Kedungbanteng Kabupaten Tegal). Jurnal. diunduh dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess> 25/02/2012 : 15.00 WIB
- Suminar, Dewi Retno. Intervensi Psikologi dengan Bermain Tradisional. Modul Seminar Nasional Permainan Tradisional sebagai Intervensi Psikologi Mengangkat Kearifan Lokal untuk Membangun Karakter Bangsa 11 Januari 2012 di Universitas Sebelas Maret. Surakarta : tidak diterbitkan
- Sunarto, Kamanto. 2004. Pengantar Sosiologi. Jakarta : Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia
- Suprpto, Tommy. 2006. Pengantar Teori Komunikasi. Yogyakarta: Media Pressido
- Syarbaini, Syahrial, A. Rahman, Monang Djihado. 2002. Sosiologi dan Politik. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia
- Syarbaini, Syahrial, Rusdiyanta. 2009. Dasar-Dasar Sosiologi. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Walgito, Bimo. 2011. Teori-Teori Psikologi Sosial. Yogyakarta: Penerbit Andi
- _____, Bimo. 2010. Psikologi Kelompok. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Widodo, Sahid Teguh. Lebih Jauh Mengenal Kearifan Lokal dalam Permainan Tradisional. Modul Seminar Nasional Permainan Tradisional sebagai Intervensi Psikologi Mengangkat Kearifan Lokal untuk Membangun Karakter Bangsa 11 Januari 2012 di Universitas Sebelas Maret. Surakarta : tidak diterbitkan
- Wiyarti, Sri, Sutapa Mulya Widada. 2007. Sosiologi. Surakarta: UNS Press