Research and Development Journal Of Education
Vol. 11, No. 1, April 2025, Pp: 215 – 230 p–ISSN 2406-9744
DOI: http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.27922 e–ISSN 2657-1056
Available online at https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE

PENERAPAN PERMAINAN TRADISONAL SASALIMPETAN SEBAGAI STIMULASI PERKEMBANGAN SOSIAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR INDONESIA DI RIYADH

Anggit Merliana[1(*)], Rosarina Giyartini[2], Resa Respati[3], Tb. Moh. Irma Ari Irawan[4], Neni Nuraeni[5]
Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia[1-5]
anggitm@upi.edu[1], rosarina@upi.edu[2], respati@upi.edu[3], tubagusirma@upi.edu[4], nnuraeni16@upi.edu[5]

Received: 06 Februari 2025
Revised: 19 Februari 2025
Accepted: 06 Maret 2025

Abstract
Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek sikap yang perlu dikembangkan pada era digital ini. Fenomena yang terjadi saat ini dengan adanya teknologi setiap individu lebih senang melakukan interaksi melalui media sosial sehingga aspek sikap sosial nampaknya mulai berkurang termasuk pada anak-anak sekolah dasar. Salah satu bentuk perkembangan sosial yaitu kerjasama yang terdapat pada beberapa kegiatan seperti gotong royong atau permainan-permainan tradisional yang pada umumnya dilakukan secara berkelompok. Salah satu permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok yaitu Sasalimpetan. Permainan ini bisa dilakukan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar, mulai dari empat orang atau lebih. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan permainan sasalimpetan terhadap aspek perkembangan sosial siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu eksperimen pada siswa sekolah dasar kelas IV dan kelas V dengan desain *One-Shot Case Study*. Hasil yang telah diperoleh dari penelitian yaitu tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan tingkat yang tinggi pada empat aspek keterampilan yang dikaji dan tidak ada siswa yang mengalami keterampilan sosial yang rendah pada keempat aspek. Rekomendasi selanjutnya, siswa yang masih mengalami tingkat sedang pada aspek keterampilan sosial perlu untuk ditingkatkan.

Keywords: Permainan Tradisional Sasalimpetan; Perkembangan Sosial Siswa; Sekolah Dasar

(*) Corresponding Author: Merliana, anggitm@upi.edu

How to Cite: Merliana, A., Giyartini, R., Respati, R., Irawan, T. M. I. A., & Nuraeni, N. (2025). PENERAPAN PERMAINAN TRADISONAL SASALIMPETAN SEBAGAI STIMULASI PERKEMBANGAN SOSIAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR INDONESIA DI RIYADH. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 215-230.

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi saat ini memberikan berbagai dampak pada aspek kehidupan, termasuk cara anak-anak dalam bermain. Berbagai studi dan penelitian menunjukkan bahwa popularitas permainan tradisional di kalangan anak-anak mengalami penurunan, ini digantikan oleh permainan digital yang membuat anak enggan untuk bersosialisasi dengan teman dan memilih berdiam diri di kamar (Nurtika, 2023; Nurhayati, 2023). Akibatnya, anak mengalami kesulitan berinteraksi dengan keluarga dan orang lain (Wu et, al., 2021). Dalam konteks ini, penting untuk memahami implikasi dari perubahan ini, terhadap perkembangan mental, sosial, fisik, dan kognitif (Islam et, al., 2023; Yue et, al., 2022).

Perkembangan teknologi dan pergeseran budaya telah menyebabkan berkurangnya popularitas permainan tradisional di kalangan anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar (Widaty et, al., 2021). Salah satu permainan tradisional yang kini jarang ditemui adalah Sasalimpetan, sebuah permainan yang melibatkan kerjasama, strategi, dan interaksi sosial antar para pemain. Pentingnya memahami dan mengintegrasikan permainan tradisional seperti Sasalimpetan dalam kurikulum pendidikan dasar tidak hanya berdasarkan upaya pelestarian budaya, tetapi juga karena potensi positifnya dalam mendukung perkembangan sosial anak (Wijaya, 2009; Aminuddin et, al., 2023; Riadi et, al., 2021). Permainan tradisional menjadi alternatif metode pembelajaran yang mendorong interaksi fisik dan komunikasi langsung antar siswa menjadi semakin relevan sebagai media pembelajaran sosial (Istifarillah et, al., 2022). Permainan ini memiliki nilai-nilai budaya dan pendidikan yang sangat penting, seperti mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, dan sosial anak. Namun, dengan perkembangan teknologi dan modernisasi, permainan tradisional seperti Sasalimpetan mulai terancam.

Perkembangan sosial merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak yang mencakup kemampuan untuk berinteraksi, berkomunikasi, pemecahan masalah, kemampuan menghadapi situasi yang sulit, dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain (Astuti, 2024, Lina, 2023). Dalam konteks ini, permainan tradisional seperti Sasalimpetan, yang memerlukan kerja sama tim dan komunikasi langsung, dapat berperan penting dalam mengembangkan kemampuan sosial tersebut. Namun, kurangnya penelitian yang fokus pada pengaruh spesifik permainan tradisional terhadap aspek perkembangan sosial anak menjadikan pentingnya studi ini.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai edukasi dan sosial yang signifikan bagi anak-anak. Namun, sedikit yang secara spesifik mengeksplorasi Sasalimpetan dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab gap dengan fokus pada analisis mendalam mengenai bagaimana Sasalimpetan dapat berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan empati di antara siswa. Dengan demikian, kebaruan dari penelitian ini terletak pada objek studinya yang spesifik dan pendekatannya yang mengintegrasikan aspek psikologis dan sosial dalam konteks pendidikan dan budaya.

Penelitian ini mengembangkan instrumen penelitian yang valid dan reliabel untuk mengukur nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional Sasalimpetan. Penelitian ini akan mengidentifikasi penerapan permainan tradisional sasalimpetan yang efektif dan berkelanjutan dan dampaknya pada perkembangan sosial siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris tentang pengaruh permainan tradisional Sasalimpetan terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya akan memberikan kontribusi pada literatur akademik tetapi juga menjadi dasar bagi guru dalam menggunakan permainan tradisional sebagai pendukung aktivitas pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa. Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional dalam pendidikan modern, dapat mendorong pendidik dan siswa dalam melestarikan warisan budaya sekaligus mengembangkan kemampuan sosial siswa.

METHODS

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan tradisional Sasalimpetan terhadap perkembangan kemampuan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One-Shot Case Study*. Prosedur yang

dilakukan dalam penelitian ini meliputi (1) pemilihan kelompok subjek yang bertujuan untuk memilih satu kelompok subjek yang akan menerima perlakuan tertentu; (2) pemberian perlakuan atau intervensi kelompok yang telah direncanakan; dan (3) pengukuran hasil, yang dilakukan setelah perlakuan diberikan yaitu dengan mengukur variabel yang menjadi fokus penelitian untuk melihat efek dari perlakuan tersebut. Dalam desain ini, tidak ada kelompok pembanding atau kontrol, dan tidak ada pengukuran awal sebelum perlakuan diberikan.

Treatment	Observation
X	O

Gambar 1.
One-Shot Case Study Design

Populasi penelitian adalah siswa Sekolah Dasar Indonesia Riyadh Arab Saudi. Dari populasi ini, peneliti memilih sampel yang terdiri dari 26 siswa, terbagi menjadi dua kelas: kelas IV dan V, masing-masing 13 siswa. Pemilihan sampel dilakukan secara purposif, yaitu dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang diharapkan dapat memberikan data yang maksimal dan relevan dengan tujuan penelitian.

Prosedur penelitian dimulai dengan perancangan yang mencakup pengembangan bahan ajar, pembuatan video permainan tradisional Sasalimpetan, dan instrumen yang akan digunakan. Setelah instrumen siap, permainan Sasalimpetan dilaksanakan di kelas selama periode tertentu. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Setelah pelaksanaan permainan, data dikumpulkan melalui instrumen observasi dan studi dokumen. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati perilaku siswa selama permainan dan interaksi siswa. Peneliti menggunakan pedoman observasi yang berisi indikator-indikator kemampuan sosial yang relevan untuk mencatat perilaku siswa secara sistematis. Studi dokumen untuk mengumpulkan dokumen terkait, seperti foto-foto dan catatan kegiatan selama permainan, untuk memberikan bukti tambahan tentang interaksi sosial yang terjadi.

Data yang dikumpulkan melalui pedoman observasi dan studi dokumentasi dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Peneliti menghitung rata-rata dan persentase untuk setiap aspek kemampuan sosial yang diteliti. Selain itu, data kualitatif dari observasi dan dokumentasi dianalisis untuk menggali lebih dalam tentang interaksi sosial yang terjadi selama permainan.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Penerapan permainan tradisional Sasalimpetan diawali dengan memperkenalkan terlebih dahulu nilai-nilai yang terdapat pada permainan Sasalimpetan. Setelah memperkenalkan Sasalimpetan secara teori, selanjutnya yaitu mendemonstrasikan gerakan permainan Sasalimpetan serta mengenalkan lirik lagu yang mengiringi permainan tersebut beserta maknanya. Pada saat pengenalan Sasalimpetan dilaksanakan secara klasikal pada hari pertama di lapangan Sekolah Indonesia Riyadh yang dihadiri oleh seluruh kelas 4-6 Sekolah Dasar. Pada hari kedua, siswa mempraktikkan permainan Sasalimpetan di beberapa titik yang sudah ditentukan dan didampingi oleh tim. Siswa-

siswa sekolah dasar bertempat di basement sekolah dengan didampingi oleh dua tim pendamping untuk mengarahkan berlangsungya permainan.

Sebelum mempraktikan permainan tersebut, tim pendamping mengulas kembali nyanyian pengiring tarian Sasalimpetan yang telah dilakukan di hari sebelumnya. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan stimulus kepada siswa sebelum mempraktikan permainan. Setelah mencoba menyanyikan lagu tersebut sebanyak dua putaran, diberikan juga stimulus-stimulus lainnya seperti memberikan kembali contoh cara bermain Sasalimpetan yang seharusnya. Setelah diberikan beberapa stimulus, dibentuk dua kelompok laki-laki dan dua kelompok perempuan yang masing-masing mencoba permainan tersebut sebanyak dua kali. Langkah berikutnya yaitu menampilkan video tari kreasi Sasalimpetan yang berkaitan dengan gerakan dan kerjasama dalam satu kelompok. Setiap kelompok setelah menyimak video tersebut diberi waktu berdiskusi untuk membuat tari kreasi yang berkaitan dengan pola lantai maupun gerakan dan permainan Sasalimpetan. Ketika setiap kelompok berdiskusi terlihat berbagai hal mengenai aspek-aspek kerjasama yang di observasi oleh tim peneliti.

Hasil observasi yang dilakukan beberapa aspek yang muncul menunjukan bahwa beberapa siswa belum dapat bekerja sama dengan baik, beberapa anak menangis karena merasa tidak diakui oleh kelompoknya. Sebagian yang lain memisahkan diri karena dianggap teman-temannya terlalu mendominasi. Satu kelompok terlihat bermain-main tanpa berdiskusi, satu kelompok perempuan yang lain sedang berlatih dan mencoba membentuk pola permainan. Setiap anggota kelompok memiliki berbagai respon terhadap tugas yang diberikan.

Berikut adalah distribusi frekuensi yang menggambarkan tingkat kesadaran diri pada responden. Data disajikan dalam kelas interval yang menunjukkan jumlah responden yang berada pada setiap rentang skor tertentu. Distribusi frekuensi ini juga menampilkan persentase dari masing-masing kelas interval serta persentase kumulatif yang menunjukkan total akumulasi persentase pada setiap kategori. Hal ini memberikan gambaran mengenai proporsi dan penyebaran tingkat kesadaran diri dalam populasi yang diteliti.

1. Aspek Kesadaran Diri

Tabel 1.
Hasil Distribusi Frekuensi Aspek Kesadaran Diri

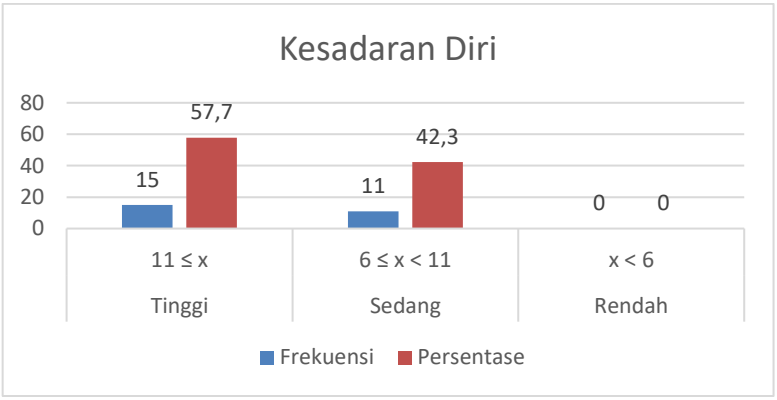
No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase komulatif
1	13 - 15	4	15,4	15,4
2	10 – 12	14	53,8	69,2
3	7 – 9	8	30,8	100
4	4 – 6	-	-	-
	Total	26	100	

Tabel 1 di atas menunjukkan tingkat kesadaran diri responden dalam beberapa kelas interval. Pada kelas interval 13-15, terdapat 4 responden atau sekitar 15,4% dari total responden. Kelas interval 10-12 memiliki frekuensi tertinggi, yaitu 14 responden atau 53,8% dari total responden, yang juga mengindikasikan bahwa sebagian besar responden berada pada tingkat kesadaran diri yang cukup tinggi. Selanjutnya, kelas interval 7-9 mencakup 8 responden atau 30,8%, melengkapi 100% dari keseluruhan responden. Tidak ada responden yang berada pada kelas interval 4-6, yang menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki skor kesadaran diri di atas angka 6.

Selanjutnya, data tersebut dikategorikan ke dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Kategorisasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menyederhanakan dan merangkum data sehingga lebih mudah dipahami dan dianalisis. Selain itu, pengelompokan ini juga berfungsi untuk memfasilitasi penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik, yang akan mempermudah visualisasi serta interpretasi dari hasil penelitian.

Tabel 2.
Kategorisasi Aspek Kesadaran Diri

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Persentase Komulatif
Tinggi	$11 \leq x$	15	57,7	57,7
Sedang	$6 \leq x < 11$	11	42,3	100
Rendah	$x < 6$	0	0	100
Total		26	100	



Gambar 2.
Diagram Hasil Angket Aspek Kesadaran Diri

Berdasarkan hasil dari tabel kategorisasi tingkat kesadaran diri responden, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden, yaitu 15 orang atau sekitar 57,7% pada kategori tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kemampuan yang baik dalam mengenali dan memahami diri mereka sendiri, serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan tingkat kesadaran diri yang optimal. Sebanyak 11 responden atau sekitar 42,3% berada dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa meskipun mereka memiliki kesadaran diri yang baik, masih terdapat ruang untuk peningkatan. Tidak ditemukan responden yang berada dalam kategori rendah, yang mengindikasikan bahwa tidak ada individu dalam kelompok ini yang memiliki kesadaran diri yang buruk.

2. Aspek Pengendalian Diri

Tabel 3.
Hasil Distribusi Frekuensi Aspek Pengendalian Diri

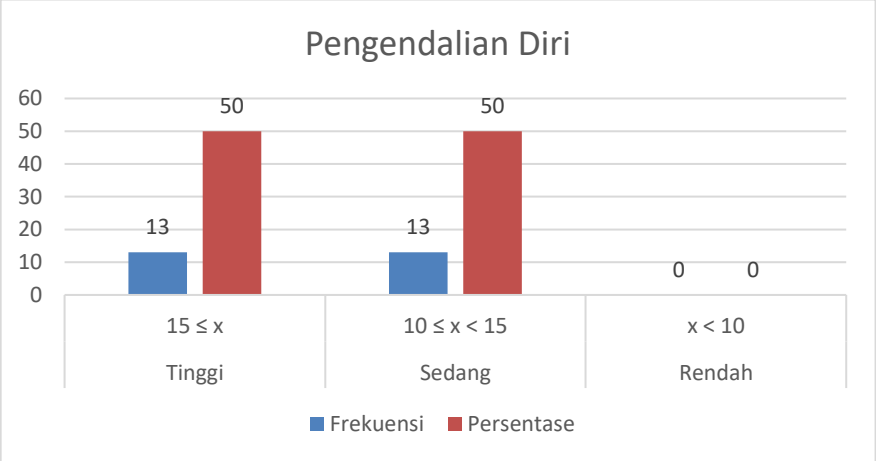
No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase komulatif
1	16 – 18	8	30,8	30,8
2	13 – 15	17	65,4	96,2
3	10 – 12	1	3,8	100
4	7 – 9	-	-	-
	Total	26	100	

Interpretasi dari tabel 3 ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada dalam kelas interval 13-15 dengan frekuensi tertinggi mencapai 17 atau 65,4% dari total responden. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat pengendalian diri yang berada dalam rentang tersebut. Kelas interval 16-18 diikuti dengan frekuensi 8 responden atau 30,8%, menunjukkan bahwa ada sejumlah responden yang berada pada rentang ini. Di sisi lain, kelas interval 10-12 hanya memiliki 1 responden atau 3,8%, sementara tidak ada responden yang berada dalam kelas interval terendah 7-9. Distribusi ini menggambarkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengendalian diri yang cukup baik, dengan sangat sedikit yang berada pada tingkat pengendalian diri yang lebih rendah. Secara keseluruhan, tabel ini memberikan gambaran yang jelas tentang distribusi pengendalian diri dalam populasi yang diteliti.

Selanjutnya, guna memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat pengendalian diri para responden, data tersebut dikategorikan ke dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Kategorisasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menyederhanakan dan merangkum data sehingga lebih mudah dipahami dan dianalisis.

Tabel 4.
Kategorisasi Aspek Pengendalian Diri

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Persentase Komulatif
Tinggi	15 ≤ x	13	50	50
Sedang	10 ≤ x < 15	13	50	100
Rendah	x < 10	0	0	100
Total		26	100	



Gambar 3.
Diagram Hasil Angket Aspek Pengendalian Diri

Tabel dan grafik tersebut memberikan gambaran tentang distribusi tingkat pengendalian diri responden ke dalam tiga kategori: Tinggi, Sedang, dan Rendah. Tidak ada responden yang berada dalam kategori Rendah, sehingga frekuensi dan persentasenya adalah 0%. Kategori Tinggi dan Sedang sama-sama memiliki nilai frekuensi dan persentase yang serupa, sedangkan kategori Rendah tidak memiliki representasi. Gambaran ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat pengendalian diri yang cukup baik, dengan tidak ada yang berada pada tingkat rendah.

3. Aspek Motivasi

Tabel 5.
Hasil Distribusi Frekuensi Aspek Motivasi

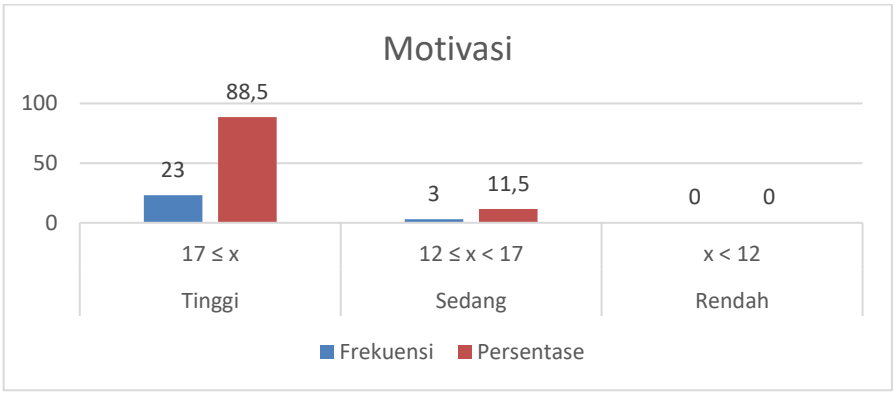
No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase komulatif
1	19 - 21	18	69,2	69,2
2	16 - 18	17	30,8	100
3	13 - 15	-	-	-
4	10- 12	-	-	-
5	7 - 9	-	-	-
	Total	26	100	

Tabel 5 menunjukkan variasi tingkat motivasi responden dalam kelompok yang diteliti. Hal ini menggambarkan bahwa distribusi motivasi responden terkonsentrasi pada dua kelas interval tersebut, dengan dominasi pada interval 19-21. Secara keseluruhan, tabel ini memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat motivasi dalam kelompok yang diteliti.

Selanjutnya, guna memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat motivasi para responden, data tersebut dikategorikan ke dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Dengan membagi data ke dalam kategori-kategori tersebut, diharapkan dapat memperlihatkan pola-pola tertentu dalam tingkat motivasi yang dimiliki oleh responden.

Tabel 6.
Kategorisasi Aspek Motivasi

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
Tinggi	$17 \leq x$	23	88,5	88,5
Sedang	$12 \leq x < 17$	3	11,5	100
Rendah	$x < 12$	0	0	100
Total		26	100	



Gambar 4.
Diagram Hasil Angket Aspek Motivasi

Tabel kategorisasi motivasi tersebut menunjukkan distribusi motivasi responden dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Dari tabel ini, kita melihat bahwa mayoritas responden berada pada kategori motivasi tinggi dengan frekuensi 23 atau

88,5% dari total 26 responden. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat motivasi yang kuat. Kategori sedang hanya mencakup 3 responden atau 11,5%, sementara tidak ada responden yang berada dalam kategori rendah, yang berarti bahwa tidak ada individu dalam kelompok ini yang menunjukkan motivasi yang kurang. Secara keseluruhan, distribusi ini menggambarkan bahwa responden secara dominan memiliki motivasi tinggi, memberikan indikasi positif terhadap semangat dan komitmen mereka dalam konteks penelitian ini.

4. Aspek Empati

Tabel 7.
Hasil Distribusi Frekuensi Aspek Empati

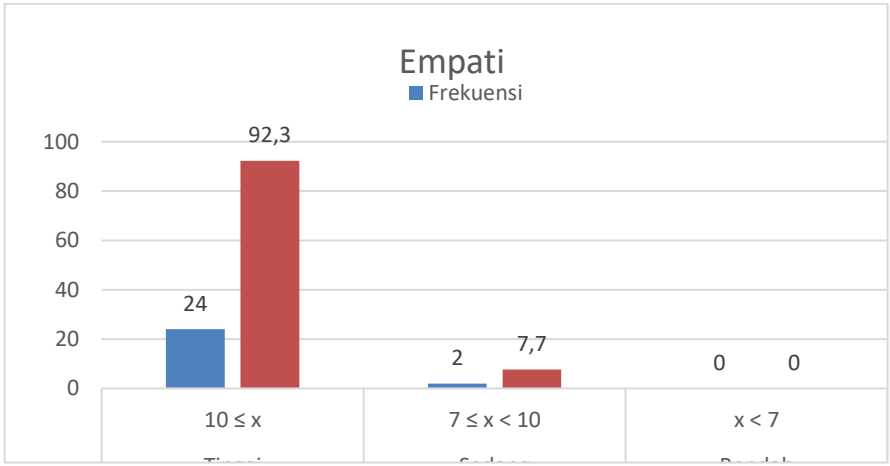
No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase komulatif
1	10 - 12	24	92,3	92,3
2	7 - 9	2	7,7	100
3	4 - 6	-	-	-
	Total	26	100	

Tabel distribusi frekuensi aspek empati menunjukkan bahwa bahwa secara umum, tingkat empati pada kelompok responden ini cukup tinggi. Dalam tabel ini, kita dapat melihat bahwa variabel empati diukur menggunakan skala interval dengan rentang nilai 4-12. Frekuensi menunjukkan jumlah responden yang memiliki skor dalam setiap interval, sedangkan persentase menunjukkan proporsi responden dalam setiap interval terhadap total responden. Persentase kumulatif menunjukkan proporsi kumulatif responden dari interval terendah hingga interval tertentu.

Selanjutnya, guna memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat empati para responden, data tersebut dikategorikan ke dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Kategorisasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menyederhanakan dan merangkum data sehingga lebih mudah dipahami dan dianalisis.

Tabel 8.
Kategorisasi Aspek Empati

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Persentase Komulatif
Tinggi	$10 \leq x$	24	92,3	92,3
Sedang	$7 \leq x < 10$	2	7,7	100
Rendah	$x < 7$	0	0	100
Total		26	100	



Gambar 5.
Diagram Hasil Angket Aspek Empati

Tabel kategorisasi motivasi tersebut menunjukkan distribusi empati responden dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Secara keseluruhan, distribusi ini menggambarkan bahwa responden secara dominan memiliki empati tinggi, memberikan indikasi positif terhadap semangat dan komitmen mereka dalam konteks penelitian ini.

5. Interaksi Sosial

Tabel 9.
Hasil Distribusi Frekuensi Aspek Interaksi Sosial

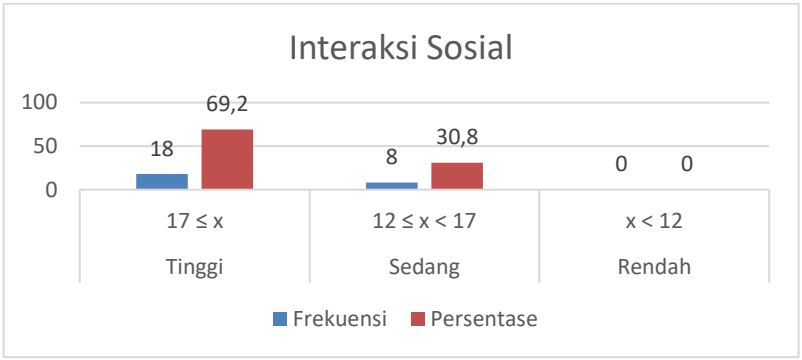
No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase komulatif
1	19 - 21	8	30,8	30,8
2	16 - 18	16	61,5	92,3
3	13 - 15	2	7,7	100
4	10- 12	-	-	-
5	7 - 9	-	-	-
	Total	26	100	

Tabel interaksi sosial ini menggambarkan distribusi frekuensi interaksi sosial responden dalam beberapa kelas interval yang berbeda dan menunjukkan bahwa tidak ada responden yang berada dalam rentang tersebut. Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat interaksi sosial yang tinggi, dengan sebagian besar berada dalam kelas interval 16-18 dan 19-21.

Selanjutnya, guna memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat interaksi sosial para responden, data tersebut dikategorikan ke dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Dengan membagi data ke dalam kategori-kategori tersebut, diharapkan dapat memperlihatkan pola-pola tertentu dalam tingkat interaksi sosial yang dimiliki oleh responden.

Tabel 10.
Kategorisasi Aspek Interaksi Sosial

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Persentase Komulatif
Tinggi	17 ≤ x	18	69,2	69,2
Sedang	12 ≤ x < 17	8	30,8	100
Rendah	x < 12	0	0	100
Total		26	100	



Gambar 6.
Diagram Hasil Angket Aspek Interaksi Sosial

Tabel kategorisasi aspek interaksi sosial mengelompokkan data responden ke dalam tiga kategori: Tinggi, Sedang, dan Rendah. Tabel ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat interaksi sosial yang tinggi, sementara sisanya berada pada tingkat sedang, dan tidak ada yang memiliki interaksi sosial rendah. Setiap aspek yang telah dianalisis secara terpisah memiliki peran penting dalam pembentukan kecerdasan sosial, sehingga analisis gabungan akan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai tingkat kecerdasan sosial responden secara keseluruhan.

Dengan melakukan akumulasi data dari kelima aspek tersebut, dapat ditarik kesimpulan mengenai profil umum kecerdasan sosial responden. Kesimpulan ini akan menunjukkan tingkat dominan kecerdasan sosial yang dimiliki oleh populasi, serta mengidentifikasi pola atau kecenderungan dalam perilaku sosial mereka. Hasil analisis ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan intervensi atau pengembangan program yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan sosial, baik dalam konteks pendidikan, pelatihan, maupun pengembangan pribadi. Melalui pemahaman komprehensif terhadap variabel kecerdasan sosial, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas interaksi dan hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 11.
Hasil Distribusi Frekuensi Kecerdasan Sosial

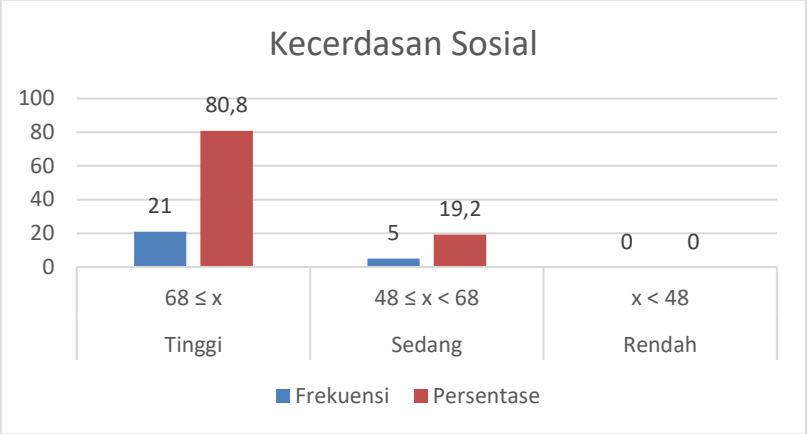
No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase komulatif
1	78 - 87	6	23,1	23,1
2	68 - 77	15	57,7	80,8
3	58 – 67	5	19,2	100
4	48 – 57	-	-	-
5	38 – 47	-	-	-
6	28 – 37	-	-	-
	Total	26	100	

Tabel distribusi frekuensi kecerdasan sosial menunjukkan bahwa dengan total frekuensi 26 responden dan distribusi yang didominasi oleh kelas interval 68-77, tabel ini memberikan gambaran bahwa mayoritas responden memiliki kecerdasan sosial yang cukup tinggi.

Selanjutnya, guna memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat kecerdasan sosial para responden, data tersebut dikategorikan ke dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Kategorisasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menyederhanakan dan merangkum data sehingga lebih mudah dipahami dan dianalisis. Selain itu, pengelompokan ini juga berfungsi untuk memfasilitasi penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik, yang akan mempermudah visualisasi serta interpretasi dari hasil penelitian.

Tabel 12.
Kategorisasi Kecerdasan Sosial

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Persentase Komulatif
Tinggi	68 ≤ x	21	80,8	80,8
Sedang	48 ≤ x < 68	5	19,2	100
Rendah	x < 48	0	0	100
Total		26	100	



Gambar 7.
Diagram Hasil Angket Kecerdasan Sosial

Interpretasi data kategorisasi kecerdasan sosial menunjukkan bahwa tidak ada responden yang berada dalam kategori rendah, yang berarti bahwa seluruh individu dalam sampel memiliki kecerdasan sosial minimal pada tingkat sedang. Kesimpulan ini menunjukkan gambaran positif tentang kecerdasan sosial responden, dengan sebagian besar menunjukkan keterampilan sosial yang sangat baik dan tidak ada yang mengalami kesulitan signifikan dalam interaksi sosial. Kombinasi data dari berbagai aspek yang telah dijelaskan sebelumnya memperkuat hasil ini, memberikan pandangan komprehensif mengenai kecerdasan sosial responden.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa mayoritas besar responden memiliki kecerdasan sosial yang tinggi, dengan sejumlah kecil berada dalam kategori sedang, dan tidak ada yang berada dalam kategori rendah. Kesimpulan ini mencerminkan bahwa kelompok responden yang diteliti memiliki kemampuan yang baik dalam berinteraksi secara sosial, memahami dan mengelola hubungan dengan orang lain, serta menunjukkan empati. Kombinasi data dari berbagai aspek yang telah dijelaskan

sebelumnya memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kecerdasan sosial responden, menguatkan bahwa keterampilan sosial mereka adalah aspek yang kuat dan positif dalam populasi yang diteliti.

Discussion

Keterampilan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang penting untuk selalu ditinjau supaya dapat terdeteksi jika terjadi kekeliruan atau permasalahan dalam diri anak seperti krisis kepercayaan diri, tidak mampu berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar. Jika hal ini terjadi maka akan berdampak terhadap kehidupan seorang individu ketika dewasa kelak, sehingga hal ini perlu untuk diatasi sedari dini.

Erikson (Slavin, 2011) menjelaskan terdapat beberapa tahapan pada perkembangan sosial anak dimulai dari tahapan kepercayaan vs ketidakpercayaan sampai tahap integritas vs keputusasaan. Siswa sekolah dasar yang pada umumnya berkisar pada usia 6-13 tahun berada pada tahapan kemegahan vs inferioritas sebagaimana pada tahapan ini aspek perkembangan sosial yang terjadi yaitu adanya perluasan sosial yang besar karena guru dan teman sebaya memiliki peran yang penting sedangkan pengaruh orang tua berkurang. Biasanya pada tahapan ini juga terdapat beberapa fenomena perilaku sosial yang terjadi pada anak usia sekolah dasar diantaranya pembangkangan (*negativisme*), agresi (*agression*), berselisih/bertengkar (*quarelling*), menggoda (*teasing*), persaingan (*rivaly*), kerjasama (*cooperation*), tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*), mementingkan diri sendiri (*selfishness*), dan simpati (*sympathy*) sebagaimana dikemukakan oleh Nurikhsan & Agustin (2013). Penelitian ini dilakukan pada interaksi sosial yang terjadi pada siswa sekolah dasar dengan teman sebayanya. Nurikhsan dan Agustin lebih lanjut menjelaskan bahwa terdapat beberapa fenomena yang mungkin muncul pada interaksi teman sebaya yaitu anak yang diabaikan (*neglected children*) dan anak yang ditolak (*rejected children*).

Lebih rinci dari beberapa teori dan penelitian yang telah dilakukan keterampilan sosial memiliki beberapa aspek yaitu kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi dan interaksi sosial. Keempat aspek ini pada responden yang diobservasi menunjukan hasil yang baik karena sekitar 80,8% memiliki keterampilan sosial yang sudah memenuhi tahapan perkembangan seharusnya sebagaimana dikemukakan oleh Saripah & Mulyani (2015) bahwa kurangnya penguasaan keterampilan sosial dapat menimbulkan potensi permasalahan, sebaliknya dengan memiliki keterampilan sosial siswa mampu mencapai kesuksesan di sekolah dan Masyarakat. 19,2 % dari keseluruhan siswa memiliki keterampilan sosial yang sedang. Keterampilan sosial yang dicapai siswa ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang seperti faktor internal dari dalam diri siswa (jenis-jenis kepribadian/sifat) dan faktor eksternal dari luar seperti keluarga, lingkungan maupun teman disekitar.

Lingkungan yang berbeda dengan tanah kelahiran menjadi suatu faktor yang mempengaruhi interaksi sosial karena berkaitan dengan budaya sekitar, Bahasa yang digunakan, kebiasan dan lainnya. Lingkungan memiliki peranan penting dalam menentukan keterampilan sosial siswa sebagaimana dikemukakan Septiani & Oktaviarini (2023) bahwa perkembangan sosial sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Bimbingan orang tua terhadap anak dalam pengenalan norma-norma hidup bermasyarakat akan mempengaruhi perkembangan sosial anak, sehingga dengan seiring berjalannya waktu, anak akan memperoleh pengalaman tentang cara-cara berinteraksi dengan orang lain.

Terdapat beberapa dampak positif dari adanya lingkungan yang berbeda tersebut diantaranya yaitu meningkatnya kesadaran diri siswa bahwa mereka perlu untuk bekerjasama dan mempererat interaksi sosial mereka dengan teman-teman yang memiliki

latar belakang budaya yang sama namun tetap berinteraksi juga dengan orang-orang disekitar yang berbeda dengan mereka. Perbedaan ini selain untuk mempererat persaudaraan lewat interaksi juga menumbuhkan rasa empati siswa terhadap lingkungan sekitar baik kepada teman yang berlatar belakang yang sama maupun teman dengan latar belakang budaya yang berbeda. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Oktaviana et al. (2022) bahwa interaksi yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat dapat terjalin dengan adanya keterampilan sosial. Kemampuan setiap individu untuk berinteraksi, bekerjasama dengan individu lain maupun dengan kelompok merupakan definisi umum dari keterampilan sosial. Lebih lanjut Oktaviana menjelaskan bahwa interaksi yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat dapat terjalin dengan adanya keterampilan sosial. Kemampuan setiap individu untuk berinteraksi, bekerjasama dengan individu lain maupun dengan kelompok merupakan definisi umum dari keterampilan sosial. Sejalan dengan pendapat Oktaviana et al. (2022), menjelaskan bahwa keterampilan sosial dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Dimana kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Apabila seorang anak dapat bersosialisasi dengan baik, maka diharapkan anak memiliki keterampilan sosial yang lebih baik.

Berdasarkan teori terkait perkembangan sosial yang telah dikemukakan sebelumnya, disebutkan bahwa keterampilan sosial ini akan berpengaruh terhadap kehidupan pribadi individu sampai dewasa nanti begitupun sebaliknya sebagaimana dikemukakan Oktaviana et al. (2022) bahwa selain untuk lingkungan sosial juga hal ini berpengaruh terhadap perkembangan diri siswa masing-masing. Self-related behavior behavior (perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri) yaitu bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu terhadap dirinya sendiri.

Pada perkembangan sosial anak termasuk keterampilan sosial, salah satu faktor lain yang berpengaruh yaitu adanya teknologi yang tentunya memiliki dampak positif dalam hal memudahkan kehidupan manusia termasuk komunikasi sebagai salah satu jenis interaksi sosial, namun hal tersebut memberi dampak negatif juga terhadap aspek sosial individu karena terkadang orang menjadi malas untuk berinteraksi secara langsung atau berkumpul dengan teman-temannya dan lebih memilih untuk menggunakan media sosial untuk berinteraksi, oleh karenanya perlu ada perhatian dari berbagai pihak baik guru maupun orang tua dan siswa itu sendiri. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Oktaviana et al. (2022) bahwa keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berinteraksi dengan orang lain, berkomunikasi, saling menghargai, mendengarkan pendapat orang lain, memberi atau menerima masukan, dan berperilaku sesuai dengan norma dan aturan. Apabila keterampilan sosial tersebut dapat dikuasai oleh generasi muda khususnya pada siswa, maka mereka akan mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sosial di lingkungannya. Fenomena yang terjadi di era digital saat ini banyak peserta didik yang memiliki keterampilan sosial yang rendah karena adanya pengaruh teknologi saat ini. Kondisi tersebut mengisyaratkan bahwa perlu adanya stimulus yang didapatkan siswa terkait empati sebagaimana yang dinyatakan Mahabbati et, al., (2017) bahwa pada situasi beragam, kemampuan empati sangat dibutuhkan untuk mendasari berkembangnya aspek lain dari keterampilan sosial. Setelah itu, persentase terbesar berikutnya adalah kemampuan komunikasi dan interaksi sosial serta kemampuan mengendalikan agresi.

Permainan tradisional, seperti Sasalimpetan, memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kemampuan sosial siswa sekolah dasar. Dalam konteks pendidikan, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak. Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial

di antara anak-anak, yang penting untuk perkembangan karakter dan kemampuan berkomunikasi mereka (Alvi et al., 2021; Yusuf 2023).

Salah satu aspek penting dari permainan tradisional adalah kemampuannya untuk mengajarkan nilai-nilai sosial, seperti kerjasama dan toleransi. Melalui permainan, anak-anak belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya, menyelesaikan konflik, dan membangun hubungan yang sehat. Sebagai contoh, permainan tradisional Sunda yang dianalisis dalam penelitian menunjukkan bahwa permainan seperti "boy-boyan" dan "bebentengan" dapat meningkatkan keterampilan sosial, emosional, dan motorik anak (Yusuf, 2023). Selain itu, permainan ini juga berkontribusi pada kesehatan fisik anak, yang pada gilirannya mendukung perkembangan sosial siswa (Hasanah, 2016).

Lebih lanjut, permainan tradisional juga berfungsi sebagai medium untuk pendidikan karakter. Menurut Burhaein, permainan tradisional mengandung unsur aktivitas fisik yang dapat memicu sekresi hormon yang berpengaruh positif terhadap suasana hati anak, yang sangat penting dalam konteks perkembangan sosial (Burhaein, 2017). Dengan demikian, anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional cenderung menunjukkan perilaku sosial yang lebih baik dan kemampuan beradaptasi yang lebih tinggi dalam lingkungan sosial. Selain itu, permainan tradisional juga berperan dalam melestarikan budaya lokal, yang penting untuk identitas sosial anak. Alvi et al., (2021) menekankan bahwa melalui permainan tradisional, anak-anak dapat mengembangkan rasa cinta terhadap budaya lokal mereka, yang merupakan bagian integral dari pembentukan karakter dan identitas sosial. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat ikatan sosial dan budaya di antara generasi muda.

CONCLUSION

Permainan tradisional seperti Sasalimpetan memiliki dampak yang luas dan positif terhadap perkembangan kemampuan sosial siswa sekolah dasar. Melalui interaksi yang terjadi dalam permainan, anak-anak belajar nilai-nilai sosial yang penting, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan memperkuat identitas budaya mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan untuk mendukung perkembangan sosial yang holistik bagi anak-anak.

Tingkat keterampilan sosial siswa sekolah dasar dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan tingkat yang tinggi pada empat aspek keterampilan yang dikaji dan tidak ada siswa yang mengalami keterampilan sosial yang rendah pada keempat aspek tersebut. Sebanyak 21 dari 26 siswa atau sekitar 80,8% memiliki kecerdasan sosial yang tinggi, yang mencerminkan kemampuan berinteraksi, memahami, dan mengelola hubungan sosial dengan efektif, sedangkan 5 orang siswa atau sekitar 19,2% berada dalam kategori sedang. Walaupun demikian, siswa yang masih mengalami tingkat sedang pada aspek keterampilan sosial perlu untuk ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut untuk siswa yang masih dalam kategori sedang perlu untuk ditingkatkan dengan berbagai pendekatan juga perlu mengkaji lebih dalam faktor yang masih kurang pada aspek tertentu. Selain itu disarankan beberapa hal untuk dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian mengenai aspek keterampilan sosial lebih khusus dan spesifik.

REFERENCES

Alvi, R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N. (2021). Identifikasi Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Cak Bur. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 104-111, https://doi.org/10.15294/jnece.v5i2.49187.

Aminuddin, A., Ramadhan, S., Sanisah, S., Lukman, L., & Akbar, M.A. (2023). Integrasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial dengan Permainan Tradisional Tapa Gala sebagai Upaya Akselerasi Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu, 7*(6), 4293-4299.

Astuti, M. (2024). Dampak Lingkaran (*Circle*) Pertemanan Terhadap Moral dan Karakteristik Mahasiswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 5*(2), 1369-1383.

Burhaein, E. (2017). Aktivitas Permainan Tradisional Berbasis *Neurosainslearning* Sebagai Pendidikan Karakter Bagi Anak Tunalaras. *Jurnal Sportif Jurnal Penelitian Pembelajaran, 3*(1), 55, https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i1.580.

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 5(1), https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368.

Istifarillah, K., Riyoko, E., & Fakhrudin, A. (2022). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa dalam Pembelajaran Pjok Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Dua. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4*(6), 12372-12378.

Islam, M.R., Apu, M.M., Akter, R., Tultul, P.S., Anjum, R., Nahar, Z., Shahriar, M., & Bhuiyan, M.A. (2023). *Internet Addiction and Loneliness Among School-Going Adolescents in Bangladesh in The Context of The COVID-19 Pandemic: Findings From A Cross-Sectional Study. Heliyon, 9*(2).

Lina. (2023). Bermain Kooperatif Melalui Permainan Balok Angka Untuk Menstimulasi. *Ekpresif.*

Mahabbati, A., Suharmini, T., Purwandari, P., & Purwanto, H. (2017). Pengembangan Pengukuran Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Inklusif Berbasis *Diversity Awareness. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 10*(1), 11-21, https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i1.16792.

Nurhayati, N., Aslan, A., & Susilawati, S. (2023). Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(*3), 485-500.

Nurihsan, A., & Mubiar, A. (2013). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Refika Aditama.

Nurtika, N.A.R. (2023). Dampak Dari Kurangnya Resiliensi Keluarga Dalam Penggunaan Gadget Pada Masa Perkembangan Remaja. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 3*(1), 322-327.

Oktaviana, D., Hopipiah, H., Muh, H.A., & Wahyuningsih, Y. (2022). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6*(1), 4282-4287, https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3530.

Riadi, F.S., & Lestari, T. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar), 6*(2), 122-129.

Saripah, I., & Mulyani, L. (2015). Profil keterampilan sosial siswa sekolah dasar berdasarkan latar belakang pendidikan prasekolah (TK dan non TK). *Mimbar Sekolah Dasar, 2*(2),152-166, https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1326.

Septiani, H.E., & Oktaviarini, N. (2023). Analisis Keterampilan Sosial pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Wajakkidul. *EduCurio: Education Curiosity, 1*(3), 807-812.

Slavin, R. (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks.

Widaty, C., Apriati, Y., Moktika, T., & Asmin, E. (2021). Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi), 3(*2), 390-401.

Wijaya, A. (2023). Permainan (Tradisional) Untuk Mengembangkan Interaksi Sosial, Norma Sosial Dan Norma Sosiomatematik pada Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. In Dipresentasikan pada Seminar Nasional Aljabar, Pengajaran, dan Terapannya, 31.

Wu, J., Tong, H., Liu, Z., Tao, J., Chen, L., Chan, C.C., & Lee, T.M. (2021). *Neurobiological Effects of Perceived Stress are Different Between Adolescents and Middle-Aged Adults. Brain Imaging and Behavior, 15,* 846-854.

Yue, Y., Aibao, Z., & Hao, T. (2022). *The Interconnections Among The Intensity of Social Network Use, Anxiety, Smartphone Addiction and The Parent-Child Relationship of Adolescents: A Moderated Mediation Effect. Acta Psychologica, 231*, 103796.

Yusup. (2023). Analisis Beberapa Permainan Tradisional Sunda dan Implementasinya dalam Pembelajaran Anak SD. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan), 5(*2), 67-78, https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i2.126.