

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL ACEH DALAM MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL REMAJA

Hetti Zuliani¹, Nurbaity², dan Melly Amalia³

Abstrak

Remaja merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki nilai-nilai akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Dewasa ini banyak terjadi tawuran di kalangan remaja kita yang berakibat pada luka fisik dan psikis bagi pelakunya. Perilaku demikian dapat merusak tatanan kehidupan yang seharusnya dijalani seorang remaja. Melihat fenomena tersebut jelas kiranya bahwa remaja Indonesia saat ini perlu mendapat pembinaan mentalnya terutama perilaku prososialnya. Perilaku prososial dapat menciptakan kehidupan yang tenang, nyaman dan aman dalam masyarakat, perilaku yang ditunjukkan seperti menolong, bekerjasama, berderma, dan perilaku positif lainnya. Remaja yang identik dengan perubahan sangat mudah untuk dipengaruhi oleh hal-hal baru dilingkungannya, oleh karena itu sangat penting sekali apabila kehidupan mereka dibina dan dibentuk sejak dini. Membiasakan diri mereka untuk mau saling berbagi, menolong dan lainnya bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan seperti permainan-permainan. Mengingat remaja mudah bosan dalam melakukan sebuah aktivitas maka melalui permainan remaja dapat belajar nilai-nilai positif dalam berinteraksi dengan teman-temannya dalam kelompok. Situasi yang terbentuk dalam permainan dapat membantu terbentuknya pembiasaan perilaku-perilaku yang positif pada remaja, sehingga akan terikat juga dalam kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan hasil penelitian permainan tradisional yang diberikan dapat meningkatkan perilaku prososial pada remaja bila dilakukan secara rutin. Hal ini terlihat dari perilaku yang ditunjukkan sebelum dan sesudah perlakuan yang dianalisis dengan uji t. Perlakuan ini diberikan kepada remaja SMP ishafuddin Banda Aceh, sebanyak 20 orang siswa.

Kata Kunci : Permainan Tradisional Aceh, dan Perilaku Prososial

¹ Hetti Zuliani, Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, Email: hettizuliani@gmail.com

² Nurbaity, Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala

³ Melly Amalia, Mahasiswa S1, FKIP Unsyiah

Pendahuluan

Ketika remaja berusaha mencoba memunculkan segala bentuk pola perilaku, remaja sering kali menunjukkan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Hal ini disebabkan kesalahpahaman remaja dalam memahami makna nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Pemahaman yang salah melahirkan pola perilaku yang maladaptif. Perilaku maladaptive tersebut dikenal dengan kenakanlan remaja. Banyak bentuk perilaku kenakalan yang muncul pada remaja, salah satu perilaku yang maladaptif tersebut adalah anti sosial. Perilaku anti sosial akan lebih banyak ditunjukkan dilingkungan sekolah, mengingat bahwa pada usia ini waktu yang dipakai disekolah lebih banyak. Apalagi perkembangan pendidikan di Indonesia dewasa ini mengarah pada pembentukan karakter. Sehingga kurikulum yang disusunpun harus memuat pengembangan karakter remaja. Untuk memenuhi tuntutan ini para praktisi merancang program belajar dengan berbagai metode dan model. Melihat akan kebutuhan itu salah satu model yang bisa digunakan untuk membantu terbentuknya perilaku yang adaptif pada siswa adalah permainan. Setiap daerah mempunyai permainan khas nya masing-masing dimana didalamnya terkandung nilai-nilai yang positif. Nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya dapat membantu terbentuknya perilaku prososial pada remaja.

Menurut Lwin, dkk (2008 : 206) menyatakan untuk dapat meningkatkan perilaku prososial dapat di lakukan melalui aktivitas permainan. Menurut Yuspendi (Ali, 2012) beberapa jenis permainan tradisional punya potensi merangsang kecerdasan majemuk. Ada permainan yang tidak sekadar melatih motorik kasar dan motorik halus, tapi sekaligus melatih bahasa, kecerdasan intelektual, sosial serta emosional. Selanjutnya menurut Jarahnitra (Mazlan, 2008) permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan. menurut Mulyadi (Prastisi dan Hertijug, 2011) menyatakan ciri-ciri permainan tradisional antara lain a) memerlukan tanah lapang karena permainan ini dilakukan ditempat yang luas dan terbuka. b) dimainkan secara beramai-ramai. c) menggunakan bahan-bahan yang telah tersedia di alam misalnya batu, kayu ataupun pecahan genteng. d) melibatkan aktivitas fisik yang cukup berat seperti berlari, melompat, dan melempar sekuat tenaga yang diiringi oleh lagu atau gerakan tertentu.

Menurut Dahriani (2007) perilaku prososial adalah perilaku yang mempunyai tingkat pengorbanan tertentu yang tujuannya memberikan keuntungan bagi orang lain baik fisik maupun psikologis, menciptakan perdamaian dan meningkatkan toleransi hidup terhadap sesama, namun tidak ada keuntungan

yang jelas bagi individu yang melakukan tindakan. Sama halnya menurut Maimunah (2010 : 38) “Perilaku prososial dapat mencakup segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain, tanpa memperdulikan motif-motif si penolong”. Selanjutnya Penner dkk (Hasnaini, 2011) menyatakan *prosocial behavior* yaitu setiap perilaku yang memiliki tujuan untuk menguntungkan orang lain.

Tujuan Penelitian

Selanjutnya penelitian ini untuk menjawab permasalahan perbedaan gambaran perilaku prososial antara sebelum dan sesudah diterapkan permainan tradisional aceh.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan model yang digunakan adalah *One Group Pretest-Postes design*. Untuk memperoleh data penelitian ini menggunakan angket dengan berpola pada skala likert (Saifuddin : 2011) dengan kelompok sampel, yaitu remaja yang menduduki kelas VII SMP yang menunjukkan perilaku anti sosial seperti suka membolos, suka berkelahi, kurang toleransi terhadap sesama, suka mengejek teman, serta kurang peduli terhadap kesulitan teman. Penanggulangan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan terapi bermain, dengan jenis permainan *Cengklek, bibeet, talo yeye, simbang bate, peusom bate, rimueng kameng*. Asumsi penelitian ini adalah bahwa perilaku prososial sesudah diberikan permainan tradisional Aceh diharapkan lebih

baik dari pada perilaku prososial sebelum diberikan permainan tradisional Aceh. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t untuk sampel berpasangan (*paired*).

Pembahasan

Secara umum subjek penelitian menunjukkan peningkatan terhadap perilaku prososial dari berbagai aspek perilaku tersebut. Perubahan yang terjadi dari aspek persahabatan yaitu anak menunjukkan rasa percaya yang lebih kepada teman dalam satu kelompok. Hal ini dapat membantu aktivitas anak dalam kehidupannya baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah. Anak akan berkembang dengan cepat dalam interaksi sosial dengan teman-temannya. Melalui permainan, anak belajar mengajak teman dalam satu kelompok untuk menang, hal tersebut membantu anak terhadap perubahan perilaku prososialnya. Pernyataan tersebut didukung Yuspendi (Ali, 2012) yang menyatakan permainan tradisional tidak hanya melatih motorik kasar dan motorik halus, akan tetapi juga melatih keterampilan sosial anak.

Selanjutnya perubahan yang terjadi pada aspek kesediaan menolong orang lain yaitu anak lebih peka terhadap kesulitan yang dialami temannya, hal tersebut membantu anak untuk memiliki empati terhadap sesama dan bersedia memberikan pertolongan kepada seseorang yang mengalami kesulitan dalam lingkungan anak. Hal tersebut sependapat menurut Kartono (2011) menyatakan salah satu factor yang mendasari seseorang

berperilaku prososial adalah empati. Sama hal Sears (Maimunah, 2010) yang menyatakan salah satu hal yang mendasari seseorang berperilaku prososial adalah empati. Melalui permainan anak berusaha menolong temannya yang tidak mampu menghadapi tantangan dan menyerah, maka akan tergerak hatinya untuk menolong temannya yang mengalami kesulitan. Hal tersebut senada dengan Jarahnitra (Prastisi & Hertinjung, 2011) yang menyatakan permainan tradisional merupakan salah satu sarana untuk berlatih hidup bermasyarakat. Artinya permainan tradisional memiliki nilai penting yang dapat ditanamkan dalam diri anak untuk belajar dan berlatih hidup bermasyarakat dengan kata lain saling tolong menolong antar sesama.

Selanjutnya perubahan yang terjadi pada aspek kerjasama yaitu terlihat kerjasama yang dibangun dalam kelompok bermain ketika menghadapi tantangan, sehingga tantangan tersebut dapat dilalui bersama-sama dengan cepat dan lugas serta menghasilkan kepuasan atas keberhasilan yang diraih bersama-sama, hal tersebut membantu anak ketika dihadapkan pada tugas yang rumit diberikan oleh guru ketika dalam proses pembelajaran disekolah, maka anak bersama-sama dengan teman kelompoknya menyelesaikan tugas tersebut bersama-sama, sehingga tugas tersebut dapat terselesaikan. Melalui permainan, ada nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya salah satunya kerjasama dalam kelompok untuk meraih suatu kemenangan bersama-sama. Remaja

dilatih untuk saling menjaga kekompakkannya didalam kelompoknya masing-masing, tidak boleh egois satu sama lain, lebih menjaga perkataan agar tidak menyinggung perasaan teman dalam satu kelompok. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan Mazlan (2008), salah satu manfaat dari permainan tradisional yaitu dapat memupuk kerjasama dalam kelompok bermain.

Pada aspek bertindak jujur perubahan perilaku yang dimunculkan yaitu anak mulai melakukan sesuatu hal sesuai dengan intruksi, hal tersebut membantu anak memahami aturan atau norma yang berlaku di dalam tatanan masyarakat setempat sehingga interaksi yang dibangun terjalin dengan baik. Melalui permainan, remaja mengikuti intruksi yang diberikan ketika bermain, sehingga menjadi rambu-rambu dalam bermain agar tidak terjadinya kecurangan. Sama halnya yang di sampaikan Weller (Nurhidayah, 2008) bahwa dalam permainan tradisional tidak hanya dapat menjadikan aktivitas distraksi melainkan dapat menjadi psikoedukasi bila diiringi penyampaian arti atau makna dari permainan oleh terapis. Artinya permainan tradisional tidak hanya dapat membuat suatu kegiatan itu bersifat menyenangkan melainkan dapat dijadikan pembelajaran bila diiringi penyampaian makna dari permainan oleh terapis atau fasilitator. Selanjutnya menurut Kurniati, permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur nilai budaya seperti rasa saling membantu dan menjaga, demokratis, sikap

jujur dan sportif, patuh terhadap peraturan serta mengenal lingkungan.

Perubahan perilaku yang dimunculkan pada aspek berderma yaitu remaja bersedia mengorbankan waktu, pikiran, tenaga serta finansialnya untuk membantu teman, hal ini dapat membantu anak meningkatkan perilaku prososial nya didalam kehidupan sehari-hari. Ketika temannya ada yang tidak memiliki uang jajan maka anak terlatih untuk membantu temannya dengan mentraktik temannya tersebut. Melalui permainan, remaja bersedia mengorbankan tenaganya untuk membantu temannya yang tidak mampu melewati tantangan dalam permainan, dan dalam permainan juga anak dapat menceritakan keluh kesahnya dengan teman dalam satu kelompoknya. Hal tersebut disetujui Nurhidayah (2008), menyatakan bahwa permainan tradisional mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku prososial, dengan kata lain permainan tradisional efektif untuk meningkatkan perilaku prososial. Hal serupa juga ditemui dalam penelitian sebelumnya

dimana permainan digunakan sebagai media untuk menurunkan trauma akibat konflik di aceh pada remaja awal, trauma yang dialami menunjukkan penurunan (zuliani: 2012).

Simpulan dan saran

Permainan tradisional Aceh yang selama ini sering kita temui di masyarakat dapat membantu terbentuknya perilaku positif pada anak-anak Aceh. Sehingga permainan-permainan ini bisa digunakan untuk membantu anak-anak yang mempunyai perilaku negatif dalam pergaulannya. Semakin sering permainan ini digunakan oleh masyarakat kita sebagai media anak-anak bermain, maka pembentukan perilaku prososial semakin baik dan mudah dibentuk didalamnya. Berdasarkan penelitian ini dapat diberikan saran bahwa permainan aceh bisa menjadi salah satu cara mengatasi perilaku kenakalan atau perilaku negatif lainnya pada anak. Bagi orang tua agar ikut mendorong anak-anak nya untuk lebih memilih permainan tradisional aceh ketimbang game-game online. Untuk lembaga-lembaga yang peduli terhadap perkembangan anak agar lebih sering mengadakan event-event permainan tradisional bagi anak-anak dan remaja di Aceh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Raden. 2012. *Permainan Tradisional Bugis* (<http://ihreworte.wordpress.com/2012/03/13/permainan-tradisional-bugis/>). Diakses 15/12/2013
- Azwar, Saifuddin. 2011. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dahriani, Adria. 2007. *Perilaku Prosocial Terhadap Pengguna Jalan Studi Fenomenologis Pada Polisi Lalu Lintas (Skripsi)*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hasniani. 2011. *Perilaku Sosial* (<http://hasnianni-hasnianni.blogspot.com/2011/03/perilaku-proposial-proposocial.html>). Diakses 03/12/2013
- Kartono, Kartini. 2011. *Patologi Sosial Jilid I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Lwin, May, dkk. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen kecerdasan*. Jakarta: PT Indeks
- Maimunah, Siti. 2010. *Psikologi Sosial : Sebuah Pengantar*. Malang: UIN Maliki Press
- Mazlan. 2008. *Permainan Tradisional* (<http://mazlan66.wordpress.com/2008/04/28/permainan-tradisional/>). Diakses 5/2/2014
- Nurhidayah, Reni dkk. 2008. *Pengaruh Terapi Permainan Tradisional (Engklek dan Gobak Sodor) Terhadap Penurunan Skor Kecemasan Anak kelas 6 menghadapi Ujian Nasional di SDN Turus Kecamatan Gurah* (Online) <http://old.fk.ub.ac.id/artikel/id/download/keperawatan/reni%20nur%20hidayah/2008/12/23>.
- Pratisti, Wiwendinar & Hertinjug, Wisnu. 2011. *Pengaruh Permainan tradisional pada Kecerdasan Emosi Anak*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Zuliani, Hetti. 2010. *Efektivitas Play Terapi bagi siswa yang mengalami PTSD Akibat konflik di SMP Babussalam Aceh utara*.