

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK TERHADAP
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS V DI SD NEGERI 54 SINGKAWANG
TAHUN AJARAN 2024**

Shohifah Aulia¹, Wasis Suprpto², Dina Anika Marhayani³

^{1,2,3}, Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang

¹ShohifahAulia14042002@gmail.com, ²wasissoeprpto@gmail.com,

³dinaanika89@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to: 1) To determine the difference in social skills between students who are given traditional clog games and classes that are not given traditional clog games; 2) To find out how much influence the traditional game of Bakiak has on improving the social skills of fifth grade students at SD Negeri 54 Singkawang; 3) To find out how students respond to traditional clog games in class V at SD Negeri 54 Singkawang. This research was conducted at SD Negeri 54 Singkawang. This type of research is quantitative research method True experiment design, in the form of Posttest Only Control Group Design. The population in this study were all fifth grade students of SD Negeri 54 Singkawang in the 2024 school year totaling 55 students, namely 27 VA class students and 28 VB class students. Samples were taken using non-probability sampling techniques. Data collection techniques using non-test techniques in the form of a social skills questionnaire containing 20 statements and a student response questionnaire to the traditional clog game containing 20 statements. Data analysis techniques use Normality test, Homogeneity test, hypothesis testing, Effect Size, and calculating responses. The results of the analysis found that the data was normally distributed. The results showed 1) there were differences in social skills between students who were given traditional clog games and classes that were not given traditional clog games. After being calculated with a two-sample t test, the $t_{count} > t_{table}$ is $4.8875 > 2.0057$, so H_a is accepted and H_o is rejected. 2) The traditional clog game has a big effect with a high category on the social skills of fifth grade students of SD Negeri 54 Singkawang in the experimental class who received treatment with the effect size test results of 1.365147. 3) The average student response to the traditional clog game was obtained at 87% with a very high category range, So it can be concluded that there is an effect of traditional clog games on the social skills of fifth grade students at SD Negeri 54 Singkawang.

Keywords: Social Skills, Traditional Clog Game.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui perbedaan perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang diberikan permainan tradisional *Bakiak* dengan kelas yang tidak diberikan permainan tradisional *Bakiak*; 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional *Bakiak* terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa kelas V di SD Negeri 54 Singkawang; 3) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap permainan tradisional *Bakiak* pada kelas V di SD Negeri 54 Singkawang. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 54 Singkawang. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif metode *True*

experiment design, dalam bentuk *Posttest Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 54 Singkawang tahun ajaran 2024 yang berjumlah 55 siswa, yaitu 27 orang siswa kelas VA dan 28 orang siswa kelas VB. Sampel di ambil menggunakan teknik *non probability sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes berupa angket keterampilan sosial yang berisi 20 pernyataan dan angket respon siswa terhadap permainan tradisional *Bakiak* yang berisi 20 pernyataan. Teknik analisis data menggunakan uji Normalitas, uji Homogenitas, uji hipotesis, *Effect Size*, dan menghitung respon. Hasil analisis didapatkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan 1) terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang diberikan permainan tradisional *Bakiak* dengan kelas yang tidak diberikan permainan tradisional *Bakiak*. Setelah dihitung dengan uji t dua sampel diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,8875 > 2,0057$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. 2) Permainan tradisional *Bakiak* berpengaruh besar dengan kategori tinggi terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri 54 Singkawang pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan hasil uji *effect size* sebesar 1,365147. 3) Rata-rata respon siswa terhadap permainan tradisional *Bakiak* diperoleh sebesar 87% dengan rentang kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan tradisional *Bakiak* terhadap keterampilan sosial siswa kelas V di SD Negeri 54 Singkawang.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional *Bakiak*.

A. Pendahuluan

Keterampilan sosial adalah suatu kemampuan yang penting bagi setiap individu dalam menjalin hubungan yang positif dengan lingkungan sekitarnya. Keterampilan ini mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan berkenalan, menyesuaikan diri, mengatasi tantangan dan berinteraksi dengan orang lain (Auliannisa dkk, 2024). Tujuannya yaitu untuk memberikan kenyamanan bagi individu lain yang ada di sekitar. Keterampilan sosial yang baik memungkinkan untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, mampu menyelesaikan konflik, berkolaborasi dalam kelompok

dan membangun hubungan yang sehat ketika bersama orang lain. Keterampilan sosial juga menjadi suatu kebutuhan dasar yang perlu dimiliki oleh anak sebagai persiapan untuk kehidupan mendatang. Penting untuk memberikan bimbingan terhadap perkembangan keterampilan sosial pada anak.

Kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki, dapat mengakibatkan terjadinya tantangan atau hambatan perilaku anak di lingkungan sekolah, seperti perilaku kenakalan, kurang perhatian, kesulitan dalam menjalin pertemanan, berperilaku agresif, terjadi masalah dalam berhubungan sosial, kesulitan dalam konsentrasi

dan lainnya. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi sosial dengan anak lain guna membantu mengembangkan keterampilan sosial mereka, salah satunya melalui bermain.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) dalam Kurniati (2016) anak secara alamiah mengeksplorasi lingkungan dan mengenali dirinya melalui kegiatan bermain. Pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak, anak lebih banyak menghabiskan waktu kesehariannya dengan bermain. Bermain dipandang sebagai kegiatan yang dapat memberikan kebahagiaan dan lebih menekankan pada proses dari pada hasil akhir. Oleh karena itu, dalam bermain sebaiknya disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usia anak kemudian harus memperhatikan kematangan serta perkembangan anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan berbagai bahan, objek, interaksi dengan teman sebaya, dan dukungan orang dewasa dapat secara optimal membantu perkembangan anak (Pratiwi, 2018). Terutama ketika anak

memainkan permainan tradisional yang ada di lingkungan tempat tinggal.

Permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional menjadi bagian penting dalam keragaman budaya yang tumbuh dan berkembang di Indonesia. Namun, saat ini minat terhadap permainan tradisional semakin terlupakan di Masyarakat, termasuk di kalangan anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa. Banyak permainan tradisional yang hampir punah, seperti Petak Umpet, *Bakiak*, Galah Asin, Kelereng, Lompat Karet, Ampar-Ampar Pisang, dan Bentengan (Tjahjaningsih, 2022).

Di era modern ini, terjadi perubahan minat yang beralih ke hiburan digital seperti pada *Smartphone* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, permainan digital juga memiliki grafis yang canggih, suara, dan fitur interaktif yang tidak ada pada permainan tradisional (Muliadi dan Asyari, 2024). Bergesernya permainan tradisional ke permainan modern yang lebih canggih, seperti *game online* dan permainan elektronik (Putra dkk, 2020). Permainan modern

seperti *PlayStation*, *Mobile Game*, dan *Virtual Game* cenderung dimainkan di dalam ruangan, membuat anak-anak cenderung betah bermain berjam-jam tanpa terpapar udara luar (Ausrianti, 2024).

Meskipun demikian, usaha menjaga dan menghidupkan kembali permainan tradisional tetap penting dalam melestarikan warisan budaya dan nilai di dalamnya. Mengajak masyarakat terlibat dalam tradisi bermain permainan tradisional menjadi langkah penting untuk melestarikan permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki potensi besar untuk memperkaya keterampilan sosial anak dengan mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan anak. Selain memberikan kesenangan dan hiburan, permainan tradisional juga membawa nilai positif yang mempunyai dampak penting dalam kehidupan (Muliadi dan Asyari, 2024). Beberapa nilai positif yang dapat diperoleh dari bermain permainan tradisional termasuk pembentukan kekompakan, rasa kebersamaan, gotong-royong, dan saling menghargai (Hadjarati, 2021). Kemudian menurut Nurwiyanto dkk, (2021) permainan tradisional memiliki

potensi untuk merangsang perkembangan anak dalam meningkatkan keterampilan, seperti motorik, kognitif, afektif, dan sosial.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada hari Jumat tanggal 23 Februari 2024 dengan Guru VA yakni Ibu Yuni dan VB yakni Ibu Risma di SD Negeri 54 Singkawang, diperoleh fakta bahwa di kelas VA masih ada masalah sosial yang dihadapi anak disana khususnya keterampilan sosial, diantaranya masih banyak siswa yang malu-malu ketika berteman, cenderung kurang dalam berinteraksi atau bersosialisasi, terdapat siswa yang kurang peduli terhadap satu sama lain, dan rendahnya bekerja sama antara siswa. Hal tersebut dirasa dapat terjadi karena anak memiliki kepribadian yang lebih pemalu atau *introvert*. Siswa yang tidak diberi kesempatan untuk berinteraksi dalam kegiatan kelompok, anak yang jarang berinteraksi dengan teman sebaya dan ketergantungan pada teknologi untuk hiburan sehingga komunikasi yang terjadi kurang. Untuk meningkatkan keterampilan sosial, maka akan dilakukan penelitian terhadap permainan tradisional *Bakiak* oleh siswa kelas V di SD

Negeri 54 Singkawang. Permainan tradisional *Bakiak* diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

Permainan tradisional *Bakiak* sangat penting untuk dilestarikan ditengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih. Permainan tradisional *Bakiak* adalah permainan yang menggunakan kayu ringan, dibuat seperti sandal yang telapaknya terbuat dari kayu ringan seperti sandal yang ada pengikat kaki dari bahan ban bekas yang dipaku kedua sisinya. Menurut Setyaningsih, dkk., (2022) permainan ini penting sebab permainan tradisional *Bakiak* mengandung nilai gotong-royong, kejujuran, kegigihan, dan sportivitas. Menurut Sumual, dkk., (2017) menyatakan bahwa permainan *Bakiak* dapat menumbuhkan rasa solidaritas kebangsaan yang meliputi tumbuhnya anak dalam membangun rasa empati, simpati, untuk mewujudkan tujuan atau kepentingan bersama dalam membangun kebersamaan. Menurut Purnamasari dkk, (2023) permainan tradisional *Bakiak* dapat mengembangkan aspek keterampilan sosial yang meliputi, keterampilan interaksi, keterampilan kerjasama dan berorganisasi, keterampilan

menghargai diri sendiri atau orang lain dan keterampilan menaati aturan dalam permainan. dengan demikian, permainan *Bakiak* bukan hanya sekedar permainan tradisional, tetapi juga merupakan sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan anak.

Beberapa hasil penelitian terdahulu tentang permainan tradisional *Bakiak* antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Purnamsari dkk, (2023) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Bakiak* Beregu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang ditimbulkan dari permainan tradisional *Bakiak* beregu terhadap peningkatan keterampilan sosial. Hal ini dilihat dari hasil analisis data diperoleh hasil nilai rata-rata pada saat pra siklus siswa memperoleh nilai sebesar 18,59 dan siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 21,29. Sedangkan pada uji beda *paired sample t-test* diperoleh hasil nilai t-hitung sebesar 6,217 dan t-tabel 1,745. Pada siklus I nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu sebesar $6,217 > 1,745$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pra

siklus dan siklus I. Dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh antara pra siklus dan siklus I berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional *Bakiak* Terhadap Pengaruh Keterampilan Sosial Siswa Kelas V di SD Negeri 54 Singkawang”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*tru experiment*). Desain dalam penelitian ini adalah desain *Posttest Only Control Group Design*. Tempat penelitian ini berada di SDN 54 Singkawang. Populasi di dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 55 siswa. sampel diambil menggunakan teknik *non probability sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes berupa keterampilan sosial dan angket respon siswa terhadap permainan tradisional *Bakiak* berjumlah 20 pernyataan pada masing-masing angket. Teknik analisis data menggunakan uji Normalitas, uji Homogenitas, uji hipotesis, *Effect Size*, dan menghitung respon.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Perbedaan Keterampilan Sosial Siswa

Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan penelitian ini untuk menentukan skor data angket yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4.1
Hasil Perhitungan Uji
Normalitas Data

| Statistika | Kelas | |
|----------------|----------------------|-------------|
| | Eksperi -men | Kontro l |
| X^2_{hitung} | 1,267 | 0,843 |
| Jumlah Siswa | 27 | 28 |
| X^2_{tabel} | 7,814 | 7,814 |
| Keputusan | Ho Diterima | |
| Kesimpulan | Berdistribusi Normal | |

Berdasarkan tabel 4.1 berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas eksperimen didapatkan X^2_{hitung} yaitu 1,267 dan data X^2_{tabel} yaitu 0,843. Karena $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka dapat diketahui kelas eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji coba data kelas kontrol didapatkan X^2_{hitung} yaitu 0,843 dan X^2_{tabel} yaitu 7,814 dapat diketahui $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ kelas kontrol berdistribusi normal.

Maka untuk menentukan homogenitas data menggunakan rumus uji f.

Uji Homogenitas

Setelah data angket kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dan didapatkan data berdistribusi normal, selanjutnya akan melakukan uji homogenitas data menggunakan uji F.

Tabel 4. 1
Hasil Perhitungan Hasil Uji Homogenitas Data

| Statistika | Kelas | |
|--------------|--------------|---------|
| | Ekspe-rimen | Kontrol |
| Varians | 50,872 | 47,571 |
| F_{hitung} | 1,069 | |
| Jumlah Siswa | 27 | 28 |
| F_{tabel} | 1,913 | |
| Keputusan | Ha diterima | |
| Kesimpulan | Data Homogen | |

Berdasarkan tabel 4.2 hasil perhitungan data menggunakan rumus uji f diketahui varians kelas eksperimen 50,872 lebih besar dari varian kelas kontrol yaitu 47,571, diperoleh F_{hitung} adalah 1,069 dan F_{tabel} adalah 1,913 diperoleh maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,069 < 1,913$ maka kelas ekperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen. Maka

selanjutnya dilakukan uji t dua sampel untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis Menggunakan Uji t Dua Sampel

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data angket kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t dua sampel.

Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Uji t Dua Sampel

| Kelas | Eksperi-men | Kontrol |
|--------------|--------------|---------|
| DK | 26 | 27 |
| A | 5% atau 0,05 | |
| t_{hitung} | 4,8875 | |
| t_{hitung} | 2,0057 | |
| Keputus-an | Ha Diterima | |

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui t_{hitung} adalah 4,8875 dan t_{tabel} adalah 2,0057 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu

4,8875 > 2,0057 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang diberikan permainan tradisional *Bakiak* dengan kelas yang tidak diberikan permainan tradisional *Bakiak*.

2. Besar Pengaruh Keterampilan Sosial Siswa

Uji Effect Size

Untuk mengetahui besar pengaruh permainan tradisional *Bakiak* terhadap keterampilan sosial siswa kelas V di SD Negeri 54 Singkawang, peneliti memberikan angket kepada siswa kelas V di SD Negeri 54 Singkawang dengan menggunakan angket keterampilan sosial. Sehingga didapatkan hasil angket keterampilan siswa dari 20 pernyataan yang memuat 4 indikator yaitu keterampilan bekerja sama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan untuk berinteraksi, dan keterampilan berempati. Siswa diminta memberi tanda centang (✓) pada jawaban sangat setuju (SS), setuju (S),

tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 3
Hasil Besar Pengaruh
Permainan Tradisional
Bakiak Terhadap
Keterampilan Sosial**

| Perhitungan | Kelas | |
|-------------------------------|--|---------|
| | Eksperimen | Kontrol |
| Rata-rata | 66,889 | 57,643 |
| Standar deviasi kelas kontrol | - | 6,773 |
| <i>Effect Size</i> | 1,365147 | |
| Kriteria | Tinggi | |
| Kesimpulan | Permainan Tradisional <i>Bakiak</i> berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa | |

Adapun hasil besar pengaruh permainan tradisional *Bakiak* terhadap keterampilan sosial siswa kelas V di SD Negeri 54 Singkawang terdapat pengaruh dengan kriteria tinggi, dengan *effect size* dengan nilai sebesar 1,365147. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *Bakiak* memberikan

pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial. Dengan demikian, kesimpulan dari deskripsi data ini adalah bahwa permainan tradisional *Bakiak* berhasil memberikan pengaruh pada keterampilan sosial siswa kelas V di SD Negeri 54 Singkawang dengan pencapaian kriteria tinggi.

3. Respon Positif Siswa Diterapkan Permainan Tradisional *Bakiak*

Untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan tradisional *Bakiak* siswa kelas V SD Negeri 54 Singkawang maka menggunakan rumus persentase angket respon siswa yang berupa pernyataan positif dan negatif yang berjumlah 20 pernyataan terdiri dari 4 indikator 1) relevansi; 2) perhatian; 3) kepuasan; 4) kepercayaan diri. Siswa diminta memberi tanda centang (✓) pada jawaban Ya dan Tidak.

Tabel 4. 5
Statistik Angket Respon
Siswa Terhadap Permainan
Tradisional Bakiak

| | |
|------------------------|---------|
| Mean | 0,86852 |
| Maximum | 20 |
| Minimum | 10 |
| Standar Deviasi | 0,33824 |

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata respon siswa terhadap permainan tradisional *Bakiak* dengan kategori 2 orang siswa mendapatkan hasil cukup. siswa yang mendapatkan kategori tinggi ada 6 orang dan 19 orang atau dengan kategori sangat tinggi. Adapun hasil yang diperoleh rata-rata respon siswa terhadap permainan tradisional *Bakiak* yaitu sebesar 87% dengan rentang kategori sangat tinggi.

Pembahasan

1. Perbedaan Keterampilan Sosial Siswa

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 54 Singkawang yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan didapatkan hasil bahwa perhitungan angket siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4,8875

> 2,0057. Sehingga terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa pada kelas yang diberikan permainan tradisional *Bakiak* dengan kelas yang tidak diberikan permainan tradisional *Bakiak*. Adanya perbedaan keterampilan sosial siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disebabkan oleh perbedaan perlakuan antara dua kelas tersebut.

Hal ini sejalan dengan pernyataan (Winata, 2023) bahwa anak yang yang bermain permainan tradisional *Bakiak* atau Terompah memiliki banyak manfaat terhadap aspek perkembangan anak secara terintegrasi. Dengan menggunakan permainan *Bakiak* dalam kehidupan dapat menumbuhkan rasa kepemimpinan, kerjasama tim dan saling membantu dalam

permainan dan kehidupan. Banyak pembelajaran yang diperoleh dari permainan tradisional *Bakiak*.

2. Besar Pengaruh Keterampilan Sosial Siswa

Dari hasil angket yang didapat, hasil perhitungan data *effect size* kelas yang diberikan permainan tradisional *Bakiak* yaitu siswa kelas VA dengan kriteria tinggi, dengan hasil perhitungan *effect size* yaitu 1,365. Hasil perhitungan kelas eksperimen menggunakan permainan *Bakiak* dapat membantu siswa dalam keterampilan sosial dan berperan dalam melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus anak-anak, serta membantu kebugaran fisik dan kesehatan. Kemudian kerjasama, keseimbangan, dan ketangkasan menjadi fokus utama. Dengan demikian, *Bakiak* bukan hanya sebuah permainan tradisional, tetapi juga merupakan pengalaman yang bermanfaat dan edukatif bagi perkembangan anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

(Deparia, 2023) menjelaskan bahwa permainan pelaksanaan permainan tradisional *Bakiak* atau Terompah dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik dan dapat mengimplementasikan sikap-sikap sosial. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *Bakiak* berpengaruh terhadap keterampilan sosiasl siswa kelas VA di SD Negeri 54 Singkawang.

3. Respon Positif Siswa Diterapkan Permainan Tradisional *Bakiak*

Angket respon permainan tradisional *Bakiak* diberikan setelah kegiatan siswa bermain *Bakiak*, pemberian angket respon bertujuan untuk mengetahui ketertarikan respon siswa selama diberikan permainan *Bakiak*,. Adapun pernyataan angket respon siswa berjumlah 20 pernyataan, terdiri 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Respon siswa tergolong positif karena terletak pada kriteria sangat tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan angket siswa diketahui tentang indikator permainan tradisional *Bakiak*

mendapatkan 87% dengan kategori sangat tinggi. Besarnya persentase yang didapatkan menunjukkan bahwa permainan tradisional *Bakiak* sangat bermanfaat bagi keterampilan sosial siswa. Manfaat ini dibuktikan dengan hasil angket yang diberikan pada siswa kelas V.

Hasil analisis respon siswa terhadap permainan tradisional *Bakiak* siswa kelas V menunjukkan respon positif. Pada permainan tradisional *Bakiak* 2 siswa mendapatkan kategori cukup, siswa tidak fokus dalam kegiatan bermain permainan tradisional *Bakiak* siswa mengalami kesulitan dalam bermain permainan *Bakiak*, kemudian 6 siswa mendapatkan kategori tinggi, siswa bersemangat dalam bermain permainan tradisional *Bakiak* dan fokus ketika dijelaskan cara bermain permainan *Bakiak* dan 19 siswa mendapatkan kategori sangat tinggi, pada angket respon permainan tradisional *Bakiak*, siswa bersemangat mengikuti permainan *Bakiak*, siswa fokus

pada saat dijelaskan cara bermain *Bakiak*, siswa dapat menghubungkan permainan tradisonal *Bakiak* dalam keterampilan sosial, siswa menyukai suasana ketika bermain permainan tradisonal *Bakiak*.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Lestariningsih, 2024) bahwa dengan penerapan permainan tradisonal *Bakiak* dan Gobak Sodor mampu memberikan stimulus keterampilan sosial kepada anak. Aspek keterampilan tersebut adalah bekerja sama, menyesuaikan diri, berinteraksi, menaati aturan, dan menghargai orang. Maka dengan bermain permainan tersebut anak dapat mengembangkan kemampuan sosial dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai permainan tradisonal *Bakiak* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri 54

Singkawang secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang diberikan permainan tradisonal *Bakiak* dengan kelas yang tidak diberikan permainan tradisonal *Bakiak*.
2. Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara permainan tradisonal *Bakiak* dan keterampilan sosial siswa kelas V di SD Negeri 54 Singkawang.
3. Terdapat respon positif setelah diterapkan permainan tradisonal *Bakiak* pada siswa kelas V di SD Negeri 54 Singkawang.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliannisa, S. H., & Ridwan, R. N. (2024). Psikoedukasi Peningkatan Keterampilan Sosial Remaja: Bagaimana Menjadi Asertif. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 3(1), 41-48.
- Ausrianti, R., Andayani, R. P., Putri, P. D., Oswi, D. D., & Salsabila, D. (2024). Program "TAMAN" (Lestari Permainan Tradisional) dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 6(1), 189-196.

- Deparia, E., Hamengkubuwono, H., & Kumara Dewi, J. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Terompah di Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Di Sdn 17 Rejang Lebong. (*Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup*).
- Hadjarati, H. (2021). Mapping Permainan Tradisional Dan Olahraga Tradisional Di Kawasan Teluk Tomini. *In Prosiding Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta (Vol. 4, No. 01, pp. 388-399)*.
- Kurniati, E. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. *Kencana*.
- Lestariningsih, D., Cahyani, H. B., dan Nisa F. A. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Untuk Menstimulus Keterampilan Sosial. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 85-96*.
- Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali Kearifan Lokal: Pendidikan Nilai Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(1), 129-140*.
- Nurwiyanto, A. D., Kumaat, N. A., & Wijaya, F. J. M. (2021). Traditional Games in Enhancing Development Children's Gross Motoric: Literature review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan, 10(1), 994-999*.
- Pratiwi, D. R. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di Paud Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018. *Universitas Jember*.
- Purnamasari, W., Wulandari, R. S., & Lestari, E. (2023). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Bakiak Beregu. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1)*.
- Setyaningsih, D. S., & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 7036-7044*.
- Sumual, I. F. F., Budiyono, B., & Sularso, P. (2020). Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Bakiak. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan, 7(2), 117-124*.
- Tjahjaningsih, E., Rs, D. H. U. N., & Radyanto, M. R. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan. *Ikra-lth Abdimas, 5(2), 96-100*.
- Winata, D. C., Sari, D. M., Pratiwi, E., Azandi, F., & Napitupulu, S. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Terhadap Gerak dasar Motorik Kasar dan

Sosial Emosional Siswa Kelas
V UPT SD Negeri 077260
Marelan. *Jurnal Ilmiah STOK
Bina Guna Medan*, 11(2), 235-
243.