



## Pengaruh Skillastic Game Terhadap Perkembangan Social Skill pada Anak Sekolah Dasar

Syam Hardwis

Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat Indonesia

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel

Didaftarkan: April 2021  
Diterima: April 2021  
Dipublikasikan: April 2021

#### Akses Artikel



#### Korespondensi

Syam Hardwis  
Email: [syam280682@upi.edu](mailto:syam280682@upi.edu)  
Alamat: Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jln Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung, Jawa Barat, Indonesia..

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh skillastic game terhadap perkembangan social skill pada anak sekolah dasar. Metodologi penelitian menggunakan true experimental design dengan desain the randomized pretest-posttest control group design. Sampel penelitian yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing kelompok terdiri dari 42 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Instrument yang digunakan untuk mengukur social skill adalah social skill assessment-elementary school age yang dikembangkan oleh Ellen McGinnis dan Arnold R Goldstein (2006). Hasil penelitian diperoleh skor rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk perkembangan social skill (3,3810; -0,1429; 1,1905; 1,6429) dengan nilai  $F = 6,251(0,000)$  ( $P < 0,05$ ). artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari skor rata-rata perkembangan social skill antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam kata lain bahwa skillastic game memberikan pengaruh terhadap perkembangan social skill, ditandai dengan kerjasama, interaksi, dan rasa tanggung jawab dibandingkan kelompok kontrol.

kata kunci : Skillastic game, social skill, sekolah dasar

### Abstract

*This study aims to examine the effect of skillastic games on the development of social skills in elementary school children. The research methodology uses a true experimental design with the randomized pretest-posttest control group design. The research sample was the fifth grade elementary school students who were divided into two groups, namely the experimental group and the control group, each group consisting of 42 students. The sampling technique used is simple random sampling. The instrument used to measure social skills is the social skill assessment-elementary school age developed by Ellen McGinnis and Arnold R Goldstein (2006). The results showed that the average score of the experimental group and the control group for the development of social skills (3.3810; -0.1429; 1.1905; 1.6429) with a value of  $F = 6.251(0.000)$  ( $P < 0.05$ ). it means that there is a significant difference in the average score of social skill development between the experimental group and the control group. In other words, skillastic games have an influence on the development of social skills, marked by cooperation, interaction, and a sense of responsibility compared to the control group.*

Keywords: Skillastics Game, Social Skill, Elementary School



## Pendahuluan

Anak yang tidak memiliki kemampuan social skill yang baik memiliki sikap kurang percaya diri, malu dan suka melakukan kekerasan, sehingga anak tersebut tidak mampu dalam beradaptasi dengan lingkungannya (Fakhriyani, 2018; Samanci, 2010).

Pendidikan dasar dapat membantu siswa dalam beradaptasi dengan kehidupan sosial yang sehat yang merupakan pondasi dari sejak lahir sampai seumur hidup (Latief, 2020; Rohayati, 2013; Samanci, 2010), ketidakmampuan anak dalam berperilaku sosial yang diharapkan oleh lingkungannya, dapat berakibat anak merasa dikucilkan, tidak percaya diri dan menarik diri dari lingkungannya.

Pada dasarnya siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki keinginan yang kuat untuk dapat diterima dalam kelompoknya. Ia akan berusaha untuk dapat bergabung dan diakui oleh kelompok sebayanya (Rohayati, 2013).

Anak-anak akan terus menerus menunjukkan penurunan kemampuan sosial merupakan konsekuensi negatif baik dalam jangka pendek maupun dalam jangka panjang. Sebaliknya perilaku berbagi, membantu, meminta bantuan, memberikan pujian, serta berkata tolong dan terima kasih merupakan dampak positif dari kemampuan sosial (Elliott & Busse, 1991).

Skillastics game, merupakan modifikasi aktivitas fisik yang dikembangkan oleh Sandy Slade, permainan ini mudah dilakukan karena cara bermainnya seperti bermain monopoli, anak-anak tidak mengalami kesulitan dalam memahami dan melaksanakan permainan tersebut sehingga memberikan banyak pengalaman (Gagnon, 2016; Slade, 2020) permainan ini akan membantu kebugaran, dan membantu perkembangan fisik ataupun sosial (Hayati & Putro, 2021).

Bermain merupakan dunia anak-anak, saat bermain anak-anak menggunakan otot-otot tubuhnya, merangsang indera tubuhnya, serta mengeksplorasi lingkungan sekitar, melalui bermain anak akan mengekspresikan diri dengan perasaan senang. Bermain dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan. (Christianti, 2007; Rohmah, 2016; Vygotsky, 1967).

## Metode Penelitian

### Metode dan Desain

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan true experimental design, sampel yang digunakan dibagi kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control yang diambil secara

random. Desain yang digunakan the Randomized Pretest-Posttest Control Group Design (Fraenkel et al., 2012; Huck, 1991).

### Partisipan

Populasi dalam penelitian ini siswa sekolah dasar adalah SDN Padasuka 5 Kota Bandung dan SDN Rancaekek II Kab Bandung, sedangkan sampel penelitian kelas 5.

### Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner keterampilan sosial Social Skill Assessment-Elementary school Age (McGinnis & Goldstein, 2003) tentang penilaian keterampilan sosial Usia sekolah dasar. Instrument dikembangkan dan dimodifikasi dengan eksperimen terlebih dahulu pada responden yang memiliki karakteristik yang sama dengan sampel penelitian.

### Prosedur

Menentukan populasi dan sampel, membagi sampel menjadi dua bagian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan permainan skillastic dan kelompok control tidak diberikan perlakuan, melakukan pre test social skill assessment

Treatment pada kelompok eksperimen dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan untuk melakukan aktivitas skillastic game, setelah treatment selesai dilakukan post test social skill assessment.

### Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan uji F atau ANOVA, tes ini digunakan untuk melihat kelompok mana yang memiliki perbedaan yang signifikan.

## Hasil Penelitian

**Tabel 1** menyajikan deskripsi data hasil pretest social skill untuk kelompok eksperimen di kota dan di desa dengan jumlah sampel 42. Adapun rata-rata hasil tes awal angket social skill di kota diperoleh 24,00 dan standar deviasi 4,367 serta varians 19,073 dan pedesaan diperoleh 25,16 dan standar deviasi 4,411 serta varians 19,459. Sedangkan skor terendah di daerah perkotaan yang diperoleh adalah 14 dan skor tertinggi adalah 35 dan skor terendah dipedesaan 13 dan skor tertinggi 33.

Pada kelompok kontrol baik di perkotaan dan pedesaan berjumlah 42, hasil pretest untuk daerah perkotaan diperoleh rata-rata 25,47 dengan SD = 5,124 dan V= 26,255 untuk skor terendah pada kelompok control diperoleh rata-rata 24,11 dengan SD= 3,589 dan

V= 12,888 untuk skor terendah pada kelompok control diperoleh 17 dan skor tertinggi 32.

**Tabel 1.** Deskripsi data pre-test social skill pada siswa sekolah dasar

Sampel	N	Rata-rata	SD	Varians	Skor terendah	Skor tertinggi
Eksperimen perkotaan	42	24,00	4,367	19,073	14	35
kontrol perkotaan	42	25,47	5,124	26,255	15	36
Eksperimen desa	42	25,16	4,411	19,459	13	33
Kontrol desa	42	24,11	3,589	12,888	17	32

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata pretest social skill pada siswa sekolah dasar bagi kedua kelompok sampel adalah tidak berbeda. Demikian pula dengan skor terendah dan skor tertinggi yang tidak berbeda jauh antara kelompok sampel yang diberikan perlakuan dengan yang tidak diberikan perlakuan.

**Table 2** deskripsi data post test social skill pada siswa sekolah dasar

Sampel	N	Rata-rata	SD	Varians	Skor terendah	Skor tertinggi
Eksperimen perkotaan	42	27,381	5,244	27,509	16	36
kontrol perkotaan	42	25,333	5,317	28,276	11	35
Eksperimen desa	42	26,357	4,858	23,601	13	35
Kontrol desa	42	25,761	4,241	17,991	18	37

Rata-rata hasil post test social skill pada siswa sekolah dasar kelompok eksperimen di perkotaan yang diberikan perlakuan adalah 27,381 dengan SD= 5,244 serta V= 27,509. Skor terendah dari kelompok yang diberikan perlakuan adalah 16 dan skor tertinggi adalah 36. Dan kelompok eksperimen di pedesaan adalah 26,357 dengan SD= 4,858 serta V= 23,601. Skor terendah adalah 13 dan skor tertinggi adalah 35. Sedangkan rata skor hasil post test social skill untuk kelompok control perkotaan pada siswa sekolah dasar adalah 25,333 dengan SD 5,317 dan V= 28,276. Skor terendah 11 dan skort tertinggi 35. Rata-rata Kelompok control di pedesaan adalah 25,761 dengan SD= 4,241 dan V= 17,991. Skor terendah 18 dan tertinggi 37.

**Table 4** Uji perbedaan rata-rata pada kedua kelompok

Sumber variasi	Jumlah kuadrat	Derajat kebebasan (DK)	Rata-rata kuadrat	F hitung	Nilai Sig.
Antara kelompok	266,780	3	88,927	6,251	0,000
Dalam kelompok	2333,167	164	14,227		
Total	2599,946	167			

Tabel 3 menunjukkan nilai F-hit 6,25 dengan pobabilitas 0,00, artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari skor rata-rata perkembangan social skill antara kelompok ekseperimen dan kelompok kontrol di perkotaan dan pedesaan.

## Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pengaruh dari skillastic game terhadap perkembangan social skill pada siswa sekolah dasar menunjukkan hasil lebih baik pengaruhnya ditandai dengan antusias siswa , senang, adanya interaksi antara satu dan yang lainnya dibandingkan dengan yang tidak dengan skillastic. Penelitian sesuai dengan sebuah pendapat yang mengatakan bahwa “ skillastic game mengajarkan koordinasi, kerjasama dan komunikasi” (Christianti, 2007; Slade, 2020; Utama, 2011).

Dari hasil pengamatan dilapangan, dalam hal penerapan skillastic di kota dan di desa, secara umum baik siswa di kota maupun di desa memiliki kesamaan dalam melakukan permainan skillastic, semua siswa antusias, gembira, dan tidak sedikit dari siswa ingin melakukan kembali.

Dalam prakteknya terdapat perbedaan antara siswa di perkotaan dan pedesaan. Siswa di perkotaan tidak membutuhkan waktu lama untuk memahami gerak yang terdapat pada gambar. Jika dikaitkan dengan perkembangan sosial terjadi peningkatan yang signifikan dari sebelum adanya perlakuan permainan keterampilan dilihat dari tidak adanya siswa yang tidak berpartisipasi, tetap diam. Semua siswa bekerja sama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan permainan tersebut, dibandingkan dengan perlakuan yang diberikan oleh banyak siswa yang menunjukkan keterampilan sosial yang rendah seperti menyendiri, tidak mudah bergaul dengan temannya dan merasakan masalah saat berkelompok dengan bukan temannya. konsekuensi siswa dengan keterampilan sosial yang buruk akan menunjukkan: akan mengalami kesulitan dalam hubungan interpersonal dengan orang tua, guru, teman sebaya, depresi, agresif dan perilaku cemas.

Permainan skillastic membiarkan setiap anak melakukan aktivitas fisik tanpa melihat benar atau salah dalam melakukan setiap gerakan. Filosofi dari permainan ini adalah agar para siswa merasa senang dalam melakukan aktivitas skillastic, dan mulai terbiasa dengan pola hidup sehat, serta memberikan manfaat khususnya bagi kebugaran dan kesehatan anak.

## Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian menunjukkan adanya pengaruh skillastic game terhadap perkembangan social skills anak usia sekolah dasar. Anak sekolah dasar baik di pedesaan maupun perkotaan yang diberikan skillastic

game memiliki social skills yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak diberikan skillastic game.

## Daftar Pustaka

- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3–4.
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3–4.
- Elliott, S. N., & Busse, R. T. (1991). Social skills assessment and intervention with children and adolescents: Guidelines for assessment and training procedures. *School Psychology International*, 12(1–2), 63–83.
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 39–44.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (Vol. 7). McGraw-hill New York.
- Gagnon, A. G. (2016). Creating a positive social-emotional climate in your elementary physical education program. *Strategies*, 29(3), 21–27.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Huck, S. W. (1991). True experimental design. *The Journal of Experimental Education*, 59(2), 193–196.
- Latief, S. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Sebagai Pondasi Pembentukan Karakter Dalam Era Revolusi 4.0 dan Society 5.0: Teknik dan Keberlanjutan Pendidikan Karakter. *Jurnal Literasiologi*, 3(2).
- McGinnis, E., & Goldstein, A. P. (2003). *Skillstreaming in early childhood: New strategies and perspectives for teaching prosocial skills*. Research Press.
- Rohayati, T. (2013). Pengembangan perilaku sosial anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Samanci, O. (2010). Teacher Views on Social Skills Development in Primary School Students. *Education*, 131(1).
- Slade, S. (2020). *Introducing the Skillastics Curriculum Guide*. 2020 SHAPE America National Convention & Expo.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6–18.