



The Effectiveness of the Traditional Game *Oray Orayan* in Increasing the Associative Social Interaction of Elementary School Students

Yulis Marhamah¹, Ani Siti Anisah², Rudi Akmal³

¹Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, Indonesia

²Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, Indonesia

³Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, Indonesia

marhamahyulis@gmail.com

Naskah diterima: 04 Mei, 2024, direvisi: 9 Juli, 2024, diterbitkan: 30 September, 2024

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of traditional oray-orayan games in improving the associative social interaction of elementary school students. This research is a quantitative research with pre-experimental design using One Group Pretest-Posttest design. The research sample of class IV SDN 3 Haruman, Garut Regency totalled 31 students. Data collection techniques were carried out with attitude scales and observations that had previously been judged by expert judgment. Attitude scale pretest posttest data were analysed using Normality test analysis, Homogeneity test, and continued with the sample t test, obtained results with a significance level of 0.05 for the attitude scale t count -6.26 and t table 2.0003 which means t count < t table H_a is accepted. For the attitude scale, the N-Gain test produced data of 0.50, which is "quite effective" within the range of $0.30 \leq g < 0.70$. The results of observations in the field show the category "good". It can be concluded that the traditional game of oray-orayan is proven effective in improving the associative social interaction of elementary school students.

Keywords: *Traditional Oray-Orayan Game, Associative Social Interaction, Elementary Student.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional *oray-orayan* dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan pre-eksperimental menggunakan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian kelas IV SDN 3 Haruman, Kabupaten Garut berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan skala sikap dan observasi yang sebelumnya telah di judgment instrumennya oleh expert judgment (ahli). Skala sikap data hasil pretest posttes dianalisis dengan menggunakan analisis uji Normalitas, uji Homogenitas, dan dilanjutkan dengan sampel uji t, diperoleh hasil dengan taraf signifikansi 0,05 untuk skala sikap t hitung -6,26 dan t table 2,0003 yang berarti $t_{hitung} < t_{table}$ H_a diterima. Untuk skala sikap dilakukan uji N-Gain menghasilkan data sebesar 0,50 yaitu "cukup efektif" berada pada rentan $0,30 \leq g < 0,70$. Hasil observasi di lapangan menunjukkan kategori "baik". Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *oray-orayan* terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa SD.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional Oray-Orayan, Interaksi Sosial Asosiatif, Siswa SD.*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia agar menjadi lebih baik dalam segala aspek kehidupan, sehingga memperlihatkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai perilaku yang baik (Suparman 2023). Pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang kondusif agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”(UU No.23/2003).

Konteks Pendidikan harus dipahami bahwa proses pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik termasuk karakternya. Keberadaan Peraturan Presiden tentang Penguatan Pendidikan Karakter memandang bahwa: “Untuk mewujudkan bangsa yang berkebudayaan melalui pematapan karakter religius, jujur, toleran, disiplin, pekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, nasionalis, cinta tanah air, penghargaan berprestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan memiliki nilai tanggung jawab, maka penguatan pendidikan karakter perlu dilakukan”(Perpres No.87/2017). Maulana et al. (Lubis et al. 2023) memaparkan memiliki karakter yang baik akan membuat seseorang mudah dalam mengambil keputusan-keputusan dalam hidupnya. Keputusan yang diambil seyogyanya keputusan yang baik ataupun yang benar, serta siap menanggung setiap akibat dari hasil keputusannya.

Pendidikan karakter memainkan peran penting dalam meningkatkan semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk pada aspek kognitif, fisik, sosial, emosional, kreatif, dan spiritual (Pebriana 2022). Salah satu aspek yang dapat dikembangkan pada diri anak yaitu aspek sosial, tujuannya agar anak dapat berperilaku baik dalam berinteraksi menjalankan kehidupan baik di dalam lingkungan keluarga, sekolah ataupun di lingkungan sekitarnya. Perkembangan sosial anak Menurut Hurlock (Lubis 2019) bahwasannya perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Seiring tuntutan sosial yang semakin maju pada kenyataannya tidak semua anak mampu mengikuti tuntutan sosial banyak masalah terjadi, data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI 2023) bahwa anak korban kekerasan seksual 252 kasus (14,0%), kekerasan fisik dan psikis 141 kasus (7,8%), anak sebagai pelaku 33 kasus (1,8%). Kasus tersebut memiliki banyak faktor diantaranya dikarenakan adanya pengaruh negatif dari dalam lingkungan anak. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa pengaruh besar bagi kehidupan anak, sehingga bermain dengan teman sebaya cenderung berkurang serta faktor keluarga yang kurang mendukung akan perkembangan sosial anak (Wati 2020). Faktor tersebut menyangkut pada interaksi sosial negatif karena adanya kontak antara anak dengan lingkungannya dan keluarganya yang kurang baik. Hal ini menjadi sebuah permasalahan yang harus ditindak dan tidak boleh dibiarkan, perlu adanya cara-cara yang efektif untuk meningkatkan interaksi sosial anak ke arah yang lebih positif.

Pada intinya, ada dua jenis pola interaksi sosial: jenis pertama adalah positif atau asosiatif (proses asosiasi), yang mengacu pada kontak sosial yang akan menyatukan orang, dan tipe kedua adalah disosiatif (proses disosiasi), yang mengacu pada interaksi sosial yang akan memisahkan orang (perselisihan) (Muamanah, Shaffianita 2023). Jenis pola interaksi yang sangat penting untuk ditanamkan pada diri anak ialah asosiatif, agar pada diri anak tertanam nilai sosial yang baik untuk menjalankan kehidupan.

Peran pendidikan di sekolah memiliki pengaruh yang sangat besar dalam mendidik anak. Berbagai kegiatan positif agar tumbuh interaksi sosial dilakukan di sekolah baik itu ekstrakurikuler ataupun kegiatan pembelajaran diantaranya adalah melalui kegiatan

ekstrakurikuler seperti pramuka, dibidang olahraga dan dibidang seni, sedangkan dalam kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dengan pemecahan tugas dengan cara berkelompok agar sosialnya tumbuh melalui kerja sama. Adapun untuk aktivitas kelompok dalam interaksi sosial juga dapat dilakukan melalui permainan yang disisipkan dalam pembelajaran. Menurut Freud dan Erikson (Sarina 2020) permainan dapat membantu anak mengatasi kecemasan dan konflik. Karena dalam permainan mendorong interaksi sosial sehingga, mendapatkan nilai kehidupan mengenai sosial yang dapat dipelajari hanya dengan pengalaman yang telah dilalui siswa melalui permainan yang dilakukan. Memperkenalkan dan mengimplementasikan kebudayaan local melalui permainan tradisional pada siswa tingkat sekolah dasar merupakan sasaran terbaik yang bisa dilakukan oleh masyarakat termasuk oleh pendidik di sekolah, hal ini dilakukan sebagai upaya melestarikan atau untuk memperkenalkan kembali kebudayaan lokal yang terlupakan, agar para peserta didik dapat mengetahui kebudayaan lokal yang ada di daerahnya (Aisara, Nursaptini, and Widodo 2020). Karena, biasanya usia sekolah dasar merupakan usia yang relatif masih dapat diberikan pengarahan oleh guru dan usia yang masih suka bermain bersama teman sebayanya.

Permainan terbagi menjadi dua, yang pertama permainan modern tercipta pada saat ini dan yang kedua adalah permainan tradisional yang tercipta pada masa yang lama berlalu disebut dan dikenal sebagai permainan rakyat (Afriza and Marlina 2023). Permainan tradisional mewakili kearifan lokal yang mendorong ikatan dalam berinteraksi sosial, salah satunya permainan *oray-orayan*. Permainan *oray-orayan* adalah permainan tradisional anak-anak dari budaya Sunda yang membantu anak-anak belajar tentang alam, termasuk hewan, tumbuhan, dan aspek ciptaan Tuhan lainnya, sekaligus menjalin persahabatan melalui interaksi antar teman. Cara memainkan permainan *oray-orayan* yaitu antara 7 sampai 20 anak berpartisipasi dalam permainan dengan membentuk barisan yang memanjang ke belakang, dengan baris pertama di depan sebagai pemimpin. Dua orang anak akan berpegangan tangan membentuk tiang, dan yang lainnya melewati tiang tersebut, dengan badan di tengah dan ekor di belakang membentuk seperti ular. Permainan *oray-orayan* menekankan pentingnya memupuk persatuan dan kebersamaan antar pemainnya (Puspita 2019). Kusumadinata et al. (2023) mengemukakan bahwa terdapat kakawihan ketika memainkannya dalam permainan tradisional *oray-orayan* yang menjadikan permainan tradisional *oray-orayan* menyenangkan bagi yang memainkannya yaitu:

Oray orayan/ luar léor mapay sawah/ Entong ka sawah, Paréna keur sedeng beukah//Orang-orayan/ Luar-léor mapay kebon/ Entong ka kebon, di kebon loba nu ngangon// Mending gé ka leuwi, di leuwi loba nu mandi/ Saha anu mandi/ Anu mandina pandeuri// Oray-orayan/ Oray naon? Oray Bungka/ Bungka naon? bungka laut/ Laut naon? Laut dipa/ Dipa naon? Dipandeuri riririri ... Jlepp.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan peneliti melalui wawancara kepada guru kelas IV di SDN 3 Haruman bahwa siswa masih rendah dalam interaksi sosial karena perubahan zaman di bidang teknologi, sehingga anak jarang untuk melakukan interaksi dan beradaptasi dengan temannya, memiliki sikap individualis, ego yang tinggi, kurangnya sikap kerja sama dan juga melemahnya sikap empati siswa terhadap orang lain di lingkungannya. Pada observasi awal juga bahwa siswa sangat minim sekali siswa untuk melakukan permainan tradisional karena, didasarkan pada kurangnya lingkungan sekitar seperti orang tua dan guru di sekolah dalam mengenalkan permainan tradisional, dilihat dari pengetahuan siswa mengenai permainan tradisional yang tidak tahu cara memainkannya bahkan mendengar nama permainannya pun asing. Senada dengan peneliti terdahulu mengenai permainan tradisional, Puspita (2019) mengemukakan bahwa hal yang

memprihatinkan di masyarakat saat ini adalah permainan tradisional anak-anak digantikan oleh game berteknologi tinggi. Untuk menjaganya sebagai permainan tradisional dan menjadi bagian berharga dari budaya Indonesia, perlu melibatkan banyak pemangku kepentingan, tidak hanya mengandalkan anak-anak saja. Dalam hal ini, baik orang tua maupun guru di sekolah mempunyai peran penting dalam membina tradisi Sunda dan menggali prinsip-prinsip pendidikan yang dapat diterapkan baik di kelas maupun di rumah. Penelitian yang dilakukan. Rut et al. (2020) juga menemui hal serupa bahwa pesatnya kemajuan teknologi berdampak pada budaya Indonesia, terutama karena permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan *online*. Permainan *online* ini dapat berdampak buruk pada keterampilan sosial anak karena dimainkan secara individu dan tidak mendorong interaksi dengan orang lain. Sebaliknya, permainan tradisional berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan kreativitas anak, meningkatkan keterampilan sosial, dan mengembangkan keterampilan motoriknya. Perlu diingat bahwa permainan tradisional *oray-orayan* merupakan warisan dari kebudayaan bangsa Indonesia, yang semestinya tidak boleh dilupakan begitu saja tetapi pada kenyataannya saat ini mirisnya permainan yang satu ini dilupakan oleh generasi sekarang. Perlu upaya untuk melestarikannya salah satunya melalui pembelajaran di sekolah dengan menjadikan permainan tradisional sebagai metode mengembangkan potensi peserta didik.

Penelitian ini melanjutkan dari peneliti-peneliti terdahulu seperti pada penelitian yang dilakukan Puspita (2019) dan Rut et al. (2020) terkait permainan tradisional, di mana faktanya meskipun penelitian tentang manfaat permainan tradisional pada tingkat sekolah dasar sudah ada, tetapi penelitian yang secara khusus menganalisis efektivitas permainan *oray-orayan* dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif SD masih terbatas dan kebanyakan peneliti membahas sosial yang masih general tidak spesifik apakah interaksi sosial positif atau negatif. Penelitian ini diperlukan untuk mengisi kekosongan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas permainan *oray-orayan* dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif, beberapa tujuan spesifik yaitu: menganalisis jenis interaksi sosial asosiatif yang terjadi selama bermain permainan tradisional *oray-orayan*, membandingkan tingkat interaksi sosial asosiatif sebelum dan setelah bermain permainan tradisional *oray-orayan* serta menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam interaksi sosial asosiatif sebelum bermain permainan *oray-orayan* dan setelah bermain permainan *oray-orayan*.

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai permainan tradisional yang berdampak pada interaksi sosial asosiatif siswa dan dapat dijadikan sebagai metode dalam pembelajaran yang dapat disisipkan dalam proses belajar mengajar untuk melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian permainan *oray-orayan* untuk meningkatkan interaksi social asosiatif siswa SD.

2. Metodologi

Variable penelitian terdapat dua variable yang digunakan, yaitu *variable independent* (variable bebas) yaitu variabel yang mempengaruhi dan variabel dependen (terikat) yaitu variable yang dipengaruhi (Sugiyono 2017). Variabel independennya adalah permainan tradisional *oray-orayan* sedangkan variabel dependennya adalah interaksi sosial asosiatif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk menguji hipotesis tertentu, mengumpulkan data dari populasi atau sampel dengan menggunakan alat penelitian, dan menganalisis data menggunakan statistik (Sugiyono 2017). yang menjadi fokus penelitian ini untuk mengetahui besarnya pengaruh antar variabel-variabel yang

diteliti. Jenis rancangan yaitu pre-eksperimental desain Hanya terdapat satu kelas yaitu kelas eksperimen yang akan memperoleh perlakuan permainan tradisional *oray-orayan* dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

X = perlakuan kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan tradisional *oray-orayan*

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Haruman yang berlokasi di Kabupaten Garut dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 31 siswa.

Dalam penelitian ini, berbagai teknik dan metode digunakan untuk pengumpulan data karena dianggap sebagai langkah penting dalam proses penelitian. tujuan utamanya untuk memperoleh data melalui skala sikap yaitu pernyataan-pernyataan untuk mengetahui perkembangan interaksi sosial asosiatif siswa sebelum dan setelah bermain permainan *oray-orayan* dengan menggunakan skala likert, penskoran skala likert yaitu:

Tabel 1. Penskoran Skala Sikap Siswa

No	Skala	Skala untuk pertanyaan	
		Positif	Negaif
1.	Sangat Setuju	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Ragu-Ragu	3	3
4.	Tidak Setuju	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	5

(Sugiyono 2017)

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan observasi untuk mengamati siswa bermain permainan tradisional *oray-orayan*. Instrumen-instrumen tersebut sebelumnya telah dilakukan validasi instrumentnya oleh ahli (*expert judgment*). Instrumen skala sikap selanjutnya akan diuji melalui uji validitas dengan rumus product moment dan reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* untuk memastikan kualitas instrumen penelitian yang digunakan apakah valid dan reliabel atau tidak.

Hasil pretest posttest skala sikap yang dihasilkan diolah menggunakan Uji Normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, skala sikap diuji dengan uji Chi-Kuadrat, kriteria kenormalan jika $L_{max} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Setelah itu, Uji homogenitas skala sikap untuk mengetahui apakah datanya homogen atau tidak dari varians populasi yang sama dengan kriteria jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima (variens Homogen).

Ketika data sudah berdistribusi normal serta varians yang homogen maka dilakukan uji t atau uji hipotesis untuk menguji rata-rata antara variabel dan mengetahui hipotesis mana yang diterima apakah H_a terdapat peningkatan interaksi sosial asosiatif melalui permainan tradisional atau H_0 tidak terdapat peningkatan interaksi sosial melalui permainan tradisional *oray-orayan*. Kriterianya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a diterima. Untuk skala sikap dilanjutkan diuji dengan Uji N-gain digunakan untuk mengetahui efektivitas permainan

tradisional *oray-orayan* dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa apakah efektif atau tidak sesuai kategori menurut (Sundayana 2018) yang telah ditentukan yaitu:

table 2. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,0$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	tinggi

(Sundayana 2018)

Lembar observasi dihitung kemudian, hasil hitungannya diinterpretasikan kedalam kategori yang sesuai dengan hasil di lapangan yaitu dengan rumus penskoran:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100 =$$

Kategori penskoran lembar observasi:

Tabel 3. Penskoran Lembar Observasi

Skor	Interpretasi
100-89	Baik sekali
88-77	baik
76-65	cukup
<65	kurang

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Data dari penelitian ini diperoleh dari skala sikap yang diberikan sebelum dilakukannya permainan tradisional *oray-orayan* (*pretest*) serta setelah dilakukannya permainan tradisional (*posttest*) serta menggunakan lembar observasi pada saat permainan tradisional *oray-orayan* dilakukan untuk menguatkan hasil yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan.

3.1.1 Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas Skala Sikap Menggunakan Uji Chi-Kuadrat

Pretest dan posttest	N	α	x_{hitung}	x_{tabel}	Interpretasi
Pretest	31	0,05	6,59	7,81	Berdistribusi
Posttest			6,75	7,81	Normal

Dari tabel uji normalitas skala sikap menggunakan uji Chi Kuadrat dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa $x_{hitung} < x_{tabel}$ yaitu pretes $6,59 < 7,81$ dan postes $6,75 < 7,81$ sehingga keduanya pretest maupun postes berdistribusi normal.

3.1.2 Uji Homogenitas

Hasil dari skala sikap yang dilakukan hasil pretes dan postets melalui uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas Skala Sikap

Hasil Pretest	α	F_{hitung}	F_{tabel}	Interpretasi
Posttest	0,05	1,53	1,84	Homogen

Pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varian homogen, yaitu dengan hasil yang sesuai untuk skala sikap $1,53 < 1,84$ jadi memenuhi kriteria homogeny.

3.1.3 Uji t

Hasil dari skala sikap menggunakan skala likert yang dilakukan hasil pretes dan postets melalui uji t sebagai berikut:

Tabel 6. Uji t Skala Sikap

Kelas	Rata rata	
	pretest	posttest
eksperimen	1,12	0,88
	t_{hitung}	
	-6,26	
	t_{tabel}	
	2,0003	

Dari tabel diketahui adanya perbedaan nilai rata-rata dari data pretest dan posttes yaitu 1,12 untuk posttes dan 0,88 untuk pretest selisih 0,24 artinya bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial asosiatif siswa dalam permainan tradisional *oray-orayan* sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttes) dengan hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-6,26 < 2,0003$ sehingga H_a diterima.

3.1.4 Uji N-Gain

Hasil dari uji N-Gain skala sikap yang dilakukan sebagai berikut:

Table 7. Uji N-Gain Skala Sikap

Rata-rata	Pretest	Posttest	Nilai N-Gain	Kriteria
	64,32	78,45	0,50	Cukup Efektif

Berdasarkan hasil uji N-Gain terjadi peningkatan sebesar 50 dengan kategori cukup efektif. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan yang terlihat pada hasil posttest dibandingkan dengan hasil pretest. Berdasarkan data N-Gain, kita dapat menyimpulkan

bahwa penerapan permainan tradisional *oray-orayan* dapat meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa sekolah dasar.

3.1.5 Hasil Observasi

Hasil dari Observasi yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 8. Skor Hasil Observasi

Observasi	Skor	Interpretasi
Kelompok 1	80	Baik
Kelompok 2	80	Baik
Kelompok 3	87	Baik
Rata-rata	82,3	Baik

Dari hasil observasi yang dilaksanakan dengan menggunakan permainan tradisional *oray-orayan* dengan mendapatkan skor 82,3 yang berarti bahwa permainan *oray-orayan* baik dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif dengan kategori cukup efektif.

3.2 Pembahasan

Pada bagian pembahasan diuraikan hasil penemuan penelitian bahwasannya pada saat ini di sekolah telah diberlakukan kurikulum merdeka sebagai alternatif mengatasi kemunduran belajar yang memberikan kebebasan “merdeka belajar” yang lebih memprioritaskan pada kebebasan berfikir dan kreatif (Alimuddin 2023). Didalam kurikulum merdeka terdapat profil pelajar pancasila yang merupakan beberapa karakter yang dikembangkan diharapkan menjadi kompetensi yang harus dicapai peserta didik berdasarkan pada nilai-nilai pancasila. Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (BSKAP) mengeluarkan keputusan tentang dimensi, elemen, dan subelemen profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka (Kemendikbudristek 2022). Dimensi dan elemen profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka (Kemendikbudristek 2022) yaitu:

1. Beriman Bertakwa Kepada Tuhan YME Dan Berakhlak Mulia
Elemen : (a) akhlak beragama; (b) akhlak pribadi; (c) akhlak kepada manusia; (d) akhlak kepada alam; dan (e) akhlak bernegara.
2. Berkebinekaan Global
Meliputi elemen-elemen: menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan.
3. Bergotong Royong
Meliputi elemen-elemen: kolaborasi, kepedulian, dan berbagi
4. Mandiri
Meliputi elemen: kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.
5. Bernalar Kritis
Meliputi elemen-elemen: memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksikan pemikiran dan proses berpikir dalam pengambilan keputusan.
6. Kreatif

Meliputi elemen-elemen: menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal serta memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

Profil pelajar pancasila poin kedua terdapat elemen untuk menghargai budaya lokal yang berarti harus dibudayakan tradisi yang ada, sehingga terus lestari dari waktu ke waktu dan wadah untuk mengenalkan budaya lokal adalah sekolah. Salah satunya melalui permainan tradisional *oray-orayan* ini.

Sebelum diterapkannya permainan *oray-orayan* didapatkan penemuan bahwa banyak peserta didik yang tidak mengetahui permainan *oray-orayan*, fenomena ini terjadi karena perubahan teknologi yang terjadi. Akibatnya permainan tradisional *oray-orayan* kian terpinggirkan dan terlupakan, padahal permainan ini memiliki segudang manfaat untuk perkembangan anak. Pengimplementasian permainan *oray-orayan* untuk diintegrasikan dengan pembelajaran lain di sekolah dapat memberikan peluang untuk terus melestarikan budaya local. tampak hasil dari pretest dan posttest dengan uji t dengan taraf signifikansi 0,05 untuk skala sikap didapatkan hasil $t_{hitung} -6,26$ dan $t_{table} 2,0003$ yang berarti $t_{hitung} < t_{table}$ sehingga H_0 diterima yaitu adanya peningkatan interaksi social asosiatif siswa SD setelah permainan tradisional *oray-orayan* diterapkan. Hasil penelitian diperkuat yang didapat dari *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan hasil penelitian yang baik dengan skor N-Gain 50. Hal ini menunjukkan bahwa sebuah permainan tradisional mampu meningkatkan potensi pada diri peserta didik terutama dalam sosialnya menjadi lebih baik. Menurut Notonegoro dalam (Novianti et al. 2022) teori nilai sosial mencakup nilai-nilai material, atau hal-hal yang bermanfaat bagi tubuh manusia; nilai-nilai vital, atau hal-hal yang diperlukan untuk menopang kehidupan manusia; dan nilai-nilai spiritual, atau hal-hal yang bermanfaat bagi jiwa manusia atau psikis.



Gambar 1. Kegiatan pretest

Dalam sebuah permainan tradisional ada pola interaksi sosial yang positif atau asosiatif yang akan dihasilkan, menurut Soerjono Soekanto (Muamanah, Shaffianita 2023) yaitu: 1. Jenis interaksi sosial yang paling mendasar adalah kerja sama. Tujuan kerja sama adalah agar individu atau kelompok orang bekerja sama untuk mencapai satu atau lebih tujuan yang sama. 2. Akomodasi untuk menghindari kerusakan pihak lain dan mencegah lawan kehilangan identitasnya, akomodasi dapat digunakan untuk menyelesaikan perselisihan. 3. Asimilasi mengacu pada berbagai tindakan yang diambil oleh seseorang atau kelompok untuk mengurangi perbedaan di antara mereka. Budaya yang sebelumnya tidak ada dapat muncul sebagai akibat dari asimilasi. Orang-orang dari berbagai kelompok

berinteraksi dan berdamai dengan keberadaan budaya baru, yang mengarah pada pembentukan budaya baru. Dapat dilihat dalam tabel berikut pola interaksi sosial asosiatif selama permainan tradisional *oray-orayan* yaitu:

Tabel 9. Pola Interaksi Sosial Asosiatif Selama Permainan Tradisional *Oray-orayan*

Pola Interaksi Sosial Asosiatif	Di dalam Permainan <i>Oray-Orayan</i>
Kerja sama	Dalam permainan tradisional <i>oray-orayan</i> dibutuhkan kerjasama dari semua pemain baik yang bertugas sebagai tiang ataupun yang menjadi ular barisan yang memanjang ke belakang karena, permainan tradisional <i>oray-orayan</i> adalah permainan yang dilakukan secara bersama-sama.
Akomodasi/ mencegah pertentangan	Pada permainan tradisional <i>oray-orayan</i> mencegah pertentangan sebab, jenis permainannya tidak ada saling memenangkan atau mengalahkan
Asimilasi/ saling menghargai	Dalam permainan tradisional <i>oray-orayan</i> akan ada sikap saling menghargai karena minimnya perselisihan sebab tidak ada yang menang dan kalah.

Hasil dari observasi penerapan permainan tradisional *oray-orayan* pun menghasilkan skor yang baik yaitu 82,3. Oleh karena itu, Dalam proses belajar dan pembelajaran guru sebagai pendidik harusnya berinisiatif mengimplementasikan permainan tradisional dan menyisipkannya dalam kegiatan belajar kepada peserta didik, untuk membantu guru menangani anak yang belum bisa bersosialisasi dengan lingkungannya, egosentris dalam menghadapi masalah yang maunya hanya anak tersebut yang dimengerti dan menyalahkan orang lain atas permasalahan yang terjadi, agresif dengan cara menyerang teman-temannya, tidak mau menunggu giliran apabila sedang bermain, dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya dilingkungannya (Aulia and Sudaryanti 2023). Hal tersebut dapat melatih anak agar belajar kondusif mengenai aturan-aturan, yang nantinya dapat terbiasa dan mampu mengimplementasikannya untuk dapat bersosial dengan teman sebayanya tanpa ada masalah yang akan ditimbulkan.



Gambar 2. Proses Penerapan Permainan Tradisional *oray-orayan*

Dilihat dari hasil penelitian bahwa permainan tradisional adalah salah satu poin penting dalam mengenalkan kebudayaan yang ada. Menurut Puspita (2019) dalam permainan *oray-orayan* terkandung nilai yaitu 1. pemupukan sifat kebersamaan yaitu karena permainan dilakukan secara bersamaan 2. sportifitas yaitu karena didalam permainan *oray-orayan* ada aturan-aturan yang harus diterapkan 3. kreativitas yaitu adanya kakawihan yang harus dinyanyikan oleh pemain 4. kecintaan terhadap alam dan lingkungan adalah karena permainan *oray-orayan* dilakukan di lingkungan sekitar. Jika dilihat dari nilai yang terkandung dalam permainan *oray-orayan* bahwa mampu menstimulus aspek perkembangan anak. Hal tersebut akan mempengaruhi nilai sosial anak. Yang pastinya nilai sosial asosiatif yang mengarah pada nilai-nilai yang lebih baik.

4. Kesimpulan

Dari penelitian ini terdapat peningkatan interaksi sosial asosiatif siswa setelah permainan tradisional *oray-orayan* dilakukan dengan hasil bahwa, uji t dengan $t_{hitung} < t_{table}$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Diperkuat dengan uji N-Gain yang menghasilkan data cukup efektif menurut kategori gain ternormalisasi modifikasi. Hasil observasi di lapangan juga menunjukkan bahwa permainan tradisional *oray-orayan* termasuk dalam kategori “baik”. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional *oray-orayan* terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa SD. Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat diberikan bahwasannya dalam sebuah pembelajaran untuk meningkatkan potensi peserta didik agar berwawasan luas dan tidak lupa akan kebudayaannya perlu dikenalkan dan diimplementasikan budaya lokal dalam kegiatan belajar pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi atau rujukan peneliti selanjutnya dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif melalui permainan tradisional.

Daftar Pustaka

- Afriza, Julia Citra, and Serli Marlina. 2023. “Efektivitas Permainan Tradisional Raba-Raba Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Taman Kanak-Kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(1):2335–44.
- Aisara, Fidhea, N. Nursaptini, and Arif Widodo. 2020. “Melestarikan Kembali Budaya Lokal Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Anak Usia Sekolah Dasar.” *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial* 9(2):149–66.
- Alimuddin, Johar. 2023. “IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR IMPLEMENTATION OF KURIKULUM MERDEKA IN ELEMENTARY.” 4(02):67–75.
- Aulia, Diajeng, and Sudaryanti Sudaryanti. 2023. “Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(4):4565–74. doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4056.

- Drs. H. Rostina Sundayana, M. P. 2018. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Garut.
- Indonesia, Peraturan Pemerintah Republik. 2003. *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Kemendikbudristek. 2022. "Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka." 1–37.
- KPAI. 2023. "Kasus Anak Di Indonesia 2023."
- Kusumadinata, Ali Alamsyah, Alisa Adelia, Feni Trihidayani, Dewi Rahayu Islmaniati, Helwa Nur Alfa Laila, Ivan Maulana Yusuf, M. Maulana Rizik Sihabudin, Nurlatifah Khaerani, Raden Kharis Djoyo Seputro, and Radja Raiyan Trixy Salafy. 2023. "Permainan Tradisional Anak Dalam Mengisi Kegiatan KKN Tematik." *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 2(4):333–39. doi: 10.59025/js.v2i4.119.
- Lubis, Mira Yanti. 2019. "Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain." 2(1):47–58.
- Lubis, Nur Kholila, Daulat Saragih, Yakobus Ndona, and Universitas Negeri Medan. 2023. "3158-Article Text-13955-1-10-20231208." (November):60–64. doi: 10.47709/geci.
- Muamanah, Shaffianita, and Muhammad Munadi. 2023. "Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler." *Diss. UIN Surakarta*.
- Novianti, Sintia, Nia Rohayati, Rina Agustini, Fakultas Keguruan, and Universitas Galuh. 2022. "Karya Andmesh Kamaleng." 6:189–95.
- Pebriana, Putri Hana dkk. 2022. "Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Era Globalisasi." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(3):1216–21.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia. 2017. "Peraturan Presiden No 87 Tahun 2017 TENTANG PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER." 1–14.
- Puspita, Ryan D. W. I. 2019. "Etnopedagogik Dalam Kaulinan Oray-Orayan." 3(Juni).
- Rut, Nelly, Rumiris Lumban Gaol, Antonius Remigius Abi, and Patri Silaban. 2020. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6(2):449–55. doi: 10.31949/educatio.v6i2.568.
- Sarina. 2020. "Peran Layanan Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing Pada Penyesuaian Diri Siswa Di SMP Negeri 1 Lamasi." 1–45.

Sugiyono. 2017. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif , Kualitataif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparman, Heru. 2023. “Paradigma Pendidikan Untuk Meningkatkan Sdm (Sumber Daya Manusia).” *Jurnal Dinamika Pendidikan* 16(3):302–11. doi: 10.51212/jdp.v16i3.227.

Wati, Ruja. 2020. “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dasar Di Lingkungan Keluarga.” *Palapa* 8(2):369–82. doi: 10.36088/palapa.v8i2.910.