

SKRIPSI

**PERAN DAN FUNGSI PERMAINAN TRADISIONAL *GOWOKAN*
DALAM MEMBENTUK KECAKAPAN SOSIAL ANAK PADA USIA
SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 2 TEBABAN**



**Oleh:
OVI MANDANI
NPM. 190102064**

Skripsi ini di tulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S. Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ovi Mandani
NPM : 190102064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tugas Akhir bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Pancor.....2023

OVI MANDANI
NPM. 190102064

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERAN DAN FUNGSI PERMAINAN TRADISIONAL *GOWOKAN*
DALAM MEMBENTUK KECAKAPAN SOSIAL ANAK PADA USIA
SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 2 TEBABAN**

OVI MANDANI

NPM. 190102064

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)


Pancor, 2023


Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Habibuddin, M.Pd
NIDN. 0817067701


Burhanuddin, M.Pd
NIDN. 0831128408


Mengetahui
Koordinator Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)


Muhammad Husni, M.Pd
NIDN. 0802038801

LEMBAR PENGESAHAN

**PERAN DAN FUNGSI PERMAINAN TRADISIONAL *GOWOKAN*
DALAM MEMBENTUK KECAKAPAN SOSIAL ANAK PADA USIA
SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 2 TEBABAN**

**OVI MANDANI
190102064**

Skripsi Ini Telah Dipertanggung Jawabkan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Tanggal, 24 Agustus 2023

TIM PENGUJI

Tanggal

Tanda Tangan

Dr. Habibuddin, M. Pd
NIDN. 0817067701
(Ketua/Penguji I/Pembimbing I)

.....

Burhanuddin, M. Pd
NIDN. 0831128408
(Ketua/Penguji II/Pembimbing II)

.....

Dr. Lalu Parhanuddin, S. Pd. I, M. Pd
NIDN. 0831128016
(Penguji Utama)

.....

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hamzanwadi

Muhammad Sururuddin, M. Pd
NIDN. 0815097401

ABSTRAK

Ovi Mandani (2023), Peran dan Fungsi Permainan Tradisional *Gowokan* Dalam Membentuk Kecakapan Sosial Anak Pada Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri 2 Tebaban Kecamatan Suralaga, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Hamzanwadi.

Pembimbing I: Dr Habibuddin M. Pd, dan Pembimbing II Burhanuddin M. Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemahaman guru tentang peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar, mendeskripsikan peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar, menganalisis peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar, merefleksikan aspek pendukung dan penghambat peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Tebaban Kecamatan Suralaga.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi atau pengecekan data. Analisis data menggunakan model Miles and Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa guru belum terlalu memahami peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar.

Kata Kunci: Peran dan Fungsi Permainan Tradisional *Gowokan*, Kecakapan Sosial Anak

ABSTRACT

Ovi Mandani (2023) *The Role and Function of Traditional Gowokan Games In Forming Children's Social Skills At Elementary School Aget At SD Negeri 2 Tebaban, Suralaga District, Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty Of Education (FIP), Hamzanwadi University.*

Advisor I: Dr. Habibuddin M. Pd, and Supervisor II Burhanuddin M. Pd

This study aims to explain teachers' understanding of the role and function of gowokan traditional games in shaping children's social skills at elementary school age, describe the roles and functions of gowokan traditional games in shaping children's social skills at elementary school age, analyze the roles and functions of gowokan traditional games in shaping the social skills of children at elementary school age, reflecting the supporting and inhibiting aspects of the role and function of traditional gowokan games in shaping the social skills of children at elementary school age at SD Negeri 2 Tebaban, Suralaga District.

This study uses a qualitative approach. The data sources of this research are school principals, teachers, and students. Data collection techniques used in this study are observation, interviews, and documentation. Test the validity of the data using triangulation or data checking. Data analysis uses the Miles and Huberman model, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusions.

The results of the study can be concluded that teachers do not really understand the role and function of traditional gowokan games in shaping children's social skills at elementary school age.

Keywords: Role and Function of Traditional Gowokan Games, Children's Skills

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu' alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji beserta syukur alhamdulillah saya panjatkan atas segala bentuk karuniaNya, rahmatNya, kebaikan dan kemudahan yang diberikan Allah Swt, karenaNya saya masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu dalam keadaan sehat wal afiat.

Sholawat beserta salam tidak lupa saya haturkan kepada Nabi akhirul zaman yang Rahmatallilalamin Nabi Muhammad Saw, karena beliauulah yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Skripsi ini saya persembahkan khususnya untuk kedua orang tua saya yakni Bapak Sahman dan Ibu Misniwati, yang senantiasa mendoakan, saya memberi dukungan, berkorban penuh, kasih sayang serta ketulusannya dalam membesarkan saya, semoga Allah memberikan umur yang panjang, rezeki sehat sehingga mereka dapat merasakan kesuksekan yang saya perjuangkan, Aamiin.

Tak lupa pula untuk adik saya tercinta, Evi Julia Ningsih dan Muhammad Azka Putra, semoga saya bisa menjadi contoh tauladan bagi mereka agar tetap menjadi orang yang gemar menuntut ilmu, sabar dan ikhlas menghadapi hidup yang lebih baik. Skripsi ini juga saya persembahkan untuk Robi Hamdi orang yang mendukung saya baik berupa material maupun non material, semoga Allah membalas kebaikan mereka dengan kenikmatan yang tidak terduga.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

MOTTO

“Tidak ada manusia yang diciptakan gagal,
yang ada hanyalah mereka gagal memahami
potensi diri dan gagal merancang
kesuksesannya”

(H.R.A Tarmidzi)

“Usaha dan doa tergantung pada cita-
cita. Manusia tiada memperoleh selain
apa yang telah diusahakannya.”

(Jalaluddin Rumi)

KATA PENGANTAR

Penulis menyampaikan puji syukur kepada tuhan yang telah melimpahkan kasih dan Rahmat-Nya sehingga dapat penyusun skripsi ini dengan judul “peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Tebaban”. Salawat dan salam tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw, penutup dari para nabi dan rosul, yang telah berjasa membimbing manusia kejalan yang lurus.

Penulis menyadari banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dorongan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancer. Oleh karna itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Ir. Hj. Sitti Rohmi Djalilah, M. Pd selaku Rektor Universitas Hamzanwadi yang sejak awal masuk kuliah sudah banyak memberikan motivasi dan semangat positif agar mampu menjadi mahasiswa Universitas Hamzanwadi yang berbudaya santri dan berdaya saing global.
2. Dr. Abdullah Muzakkar, M. Si selaku Wakil 1 Rektor Universitas Hamzanwadi yang telah memberikan banyak dukungan, pengalaman dan pembelajaran.
3. Muhammad Sururuddin, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi yang selalu memberikan dukungan dan bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran.

4. Muhammad Husni M. Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hamzanwadi yang selalu memberikan dukungan serta semangat positif dalam menjalankan kegiatan Asistensi dan penyusunan laporan akhir ini.
5. Dr. Habibuddin, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Burhanuddin, M. Pd, selaku dosen pembimbing II yang selalu bersedia mendampingi dalam segala hal, selalu memberikan dukungan serta bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan pengertian.
6. Orang tua tercinta khususnya Sahman selaku bapak dan Misniwati selaku ibu yang telah memberikan banyak do'a dan semangat serta dukungan dari segi material maupun non material.
7. Teman-teman Angkatan 2019 khususnya teman seperjuangan Kelas B yang dari awal masuk kuliah sampai sekarang sudah banyak memberikan pembelajaran dan dukungan selama berada di bangku perkuliahan.

Penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat diperlukan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Pancor, 2023

Penulis

Ovi Mandani

NPM. 190102064

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACK	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Fokus Dan Rumusan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Permainan Tradisional	8
a. Pengertian Permainan Tradisional	8
b. Karakteristik Permainan Tradisional.....	10
c. Jenis-Jenis Permainan Tradisional	13
d. Peran dan Fungsi Permainan Tradisional.....	18
e. Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.....	20
2. Permainan Tradisional <i>Gowokan</i>	23
a. Pengertian Permainan Tradisional <i>Gowokan</i>	23
b. Manfaat Permainan Tradisional <i>Gowokan</i>	25
c. Cara Bermain Permainan Tradisional <i>Gowokan</i>	26
3. Kecakapan Sosial	27
a. Pengertian Kecakapan Sosial	27
b. Jenis-Jenis Keterampilan Sosial.....	30
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecakapan Sosial.....	32
4. Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kecakapan Sosial Anak	36
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	37
C. Alur Pikir.....	38
D. Pertanyaan Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian	44

C. Sumber Data	44
D. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data	46
E. Keabsahan Data	48
F. Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Deskripsi Hasil Penelitian	52
B. Pembahasana dan Temuan	70
C. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Simpulan.....	85
B. Implikasi.....	85
C. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hubungan antara tingkah laku (<i>behavioristic</i>), person/kognitif, dan lingkungan belajar (<i>Learning environment</i>)	29
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Mohon Izin Penelitian	93
Lampiran 2 Surat Izin BAPPEDA	94
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	95
Lampiran 4 Data Guru	96
Lampiran 5 Data Siswa	97
Lampiran 6 Pedoman Observasi Kegiatan Harian Sekolah	98
Lampiran 7 Pedoman Wawancara	99
Lampiran 8 Hasil Observasi Sarana dan Prasarana.....	102
Lampiran 9 Hasil Observasi Kegiatan Harian Sekolah.....	104
Lampiran 10 Obsevasi Kegiatan Harian Sekolah	106
Lampiran 11 Hasil Wawancara Kepala Sekolah.....	108
Lampiran 12 Hasil Wawancara Guru.....	110
Lampiran 13 Hasil Wawancara Siswa	116
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	120
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Sekolah.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian seseorang. Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah pengembangan kecakapan sosial sangat penting karena mempengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain dan menyelesaikan konflik yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri khas kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatan ini dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang. Pelaksanaan permainan tradisional dapat memasukan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim di sebut sebagai seni tradisional.

Menurut Misbach (2006:7) menyampaikan bahwa yang dimaksud dengan permainan tradisional sebagaimana dijelaskan.

Permainan tradisional mampu menstimulasi aspek perkembangan anak, yaitu kemampuan menjadi relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat. Anak-anak mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, standar moral yang di anut oleh masyarakat.

Di era digital saat ini, permainan tradisional tidak lagi menarik di kalangan anak-anak, permainan tradisional semakin kehilangan minat dari anak-anak karena munculnya permainan modern dan teknologi yang semakin canggih. permainan tradisional di anggap kurang

menantang dan permainan tradisional juga tidak bervariasi dalam segi permainannya, faktor lingkungan dan keluarga dapat mempengaruhi kecakapan sosial anak. Lingkungan dan keluarga adalah faktor-faktor yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian dan perkembangan sosial anak.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional kurang di sosialisasikan orang tua kepada anak, hal ini membuat anak akan semakin tidak tahu tentang permainan tradisional sedangkan tiap hari anak mengenal elektronik yang di ajarkan di dalam sekolah seperti *gadget*. Di beberapa sekolah, permainan tradisional *gowokan* mungkin tidak menjadi prioritas karna minimnya waktu luang yang dapat menghambat anak-anak memainkan permainan ini dan kurangnya minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional *gowokan*.

Kenyataannya permainan tradisional *gowokan* sangat penting bagi anak karena dapat menjadi salah satu alternatif yang baik dalam pengembangan kecakapan sosial anak. Anak-anak dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, memahami aturan dan mengontrol emosi mereka selama bermain permainan *gowokan* ini. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu memperkuat hubungan antar teman sekelas, dalam kondisi ideal setiap sekolah dapat menyediakan waktu untuk memainkan permainan tradisional ini. Selain itu, guru-guru dapat memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa tentang pentingnya kecakapan sosial dan cara mengembangkannya melalui permainan tradisional *gowokan*. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya bekerja sama, menghargai perbedaan, dan memahami bahwa keberhasilan bukan hanya tentang individual tetapi juga tim.

Menurut Ahmad (2004:100) kecakapan sosial adalah hal penting bagi perkembangan sosial anak.

Anak bisa berintraksi dengan teman, anak akan belajar tentang bagaimana bergabung dengan kelompok, menjalin pertemanan baru, menangani konflik, dan belajar bekerja sama. Jika anak memiliki kecakapan sosial yang kurang maka mereka akan sulit bergabung dengan kelompok, yang pada akhirnya akan menghambat kehidupan sosial anak.

Kecakapan sosial (*social skill*) adalah kemampuan untuk dapat berhubungan dan bekerjasama dengan orang lain. Kecakapan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal atau nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang baik pada saat itu.

Kecakapan sosial memiliki arti sebagai suatu kemampuan tingkat tinggi yang memungkinkan seseorang melakukan suatu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar disertai ketetapan. Pengertian diatas walaupun lebih menitik beratkan pada kemampuan motorik, namun istilah kecakapan itu sendiri memiliki keterkaitan yang erat dengan pengetahuan dan serangkaian pilihan yang diperlukan untuk individu. Membuat dan mengimflementasikan serangkaian pilihan dalam rangka mencapai tujuan pribadinya merupakan hal yang esensial dalam istilah kecakapan dalam konteks sosial dengan kata lain melibatkan fungsi individu untuk berfikir (membuat pilihan) dan bertindak (melaksanakan pilihan) secara tepat.

Beberapa cara yang dapat di lakukan untuk meningkatkan minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional *gowokan*, mengembangkan dan mengatasi permasalahan yang di alami anak usia sekolah dasar dalam bermain permainan tradisional *gowokan*, sekaligus membentuk kecakapan sosial mereka di antaranya: (1) mengajarkan permainan secara aktif, guru atau orang tua dapat memperkenalkan permainan *gowokan* secara aktif kepada anak-anak dan mengajarkan cara bermain yang benar. Dalam prosesnya, mereka juga dapat membangun kecakapan sosial seperti kerjasama tim, menghargai perbedaan dan menaati peraturan. (2) orang tua atau keluarga dapat di ajak untuk berpartisipasi dalam permainan *gowokan* Bersama anak-anak. Hal ini dapat memperkuat ikatan keluarga dan membangun kecakapan sosial yang lebih luas. (3) mengadakan kompetisi. Dalam konteks yang lebih formal, orang dewasa dapat mengadakan turnamen atau kompetisi *gowokan* di antara anak-anak sekolah dasar. Agar dapat meningkatkan semangat persaingan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak-anak. (4)

memeberikan riwerd pada anak-anak. Anak-anak akan lebih antusias dalam memainkan permainan tradisional *gowokan* jika di berikan hadiah atau riwerd, seperti piala atau sertifikat, Ketika mereka berhasil memenangkan lomba tersebut.

Berdasarkan uraian di atas terkait permainan tradisional yang kurang menarik dan kurang menantang di kalangan anak-anak, maka peneliti tertarik melakukan penelitian di SD Negeri 2 Tebaban melalui sebuah penelitian yang berjudul “peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Tebaban”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Kurangnya pemahaman orang tua dan guru tentang nilai penting permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar sehingga anak semakin tidak tahu tentang pentingnya nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *gowokan*
2. Kurangnya minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional *gowokan* sehingga permainan tersebut terancam punah
3. Permainan tradisional *gowokan* kurang menantang sehingga anak-anak tidak tertarik untuk memainkan permainan tersebut
4. Faktor yang mempengaruhi kecakapan sosial anak dapat berpengaruh terhadap karakter sosial anak
5. Cara memainkan permainan tradisional *gowokan* sangat sederhana sehingga anak tidak tertarik untuk memainkan permainan tersebut

C. Fokus Dan Rumusan Masalah

Penelitian ini di fokuskan pada peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus latar belakang masalah diidentifikasi dan fokus penelitian maka penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

1. Apa arti dan makna permainan tradisional *gowokan* di SD Negeri 2 Tebaban
2. Bagaimana peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk karakter sosial anak usia SD di SD Negeri 2 Tebaban
3. Bagaimana internalisasi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk karakter sosial anak usia SD.

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan arti dan makna permainan tradisional *gowokan* di SD Negeri 2 Tebaban
2. Menguraikan peran dan fungsi permainan tradisional di SD dalam membentuk karakter sosial anak usia SD di SD Negeri 2 Tebaban
3. Merefleksikan proses internalisasi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk karakter sosial anak usia SD di negeri 2 Tebaban

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini di harapkan bisa dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini bermanfaat untuk sarana menambah ilmu pengetahuan terkait peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial pada anak sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Peneliti ini secara praktis, di harapkan berguna dan bermanfaat sebagai informasi bagi:

a. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh manfaat dari penelitian ini dengan mengembangkan kecakapan sosial mereka melalui permainan tradisional *gowokan*

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru tentang cara mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran dan aktivitas sehari hari.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan pemahaman kepada seluruh warga sekolah termasuk seluruh peserta didik mengenai peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar, serta meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler dan mempromosikan budaya lokal sebagai sarana pembelajaran dan kegiatan sosial.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan referensi atau sumber informasi bagi peneliti lain ketika melakukan penelitian yang serupa atau sejenis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian

Menurut Ahmad Yunus dalam Novi (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat penduduknya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya, miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat, penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolahraga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya.

Menurut Euis Kurniati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu.

Nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidaklah menggunakan tulisan atau aksara yang dibukukan, melainkan secara lisan dan contoh langsung kepada para generasi yang kemudian disebar luaskan.

Menurut Achroni dalam Haris (2016) Mengemukakan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri khas kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi

budaya setempat. Kegiatan ini dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang. Permainan tradisional menjadi alternatif dalam pendidikan dan olahraga di sekolah. Permainan ini lebih di tekankan pada upaya pelestarian budaya bangsa yang sudah mulai di tinggalkan oleh generasi baru karena lebih menyukai permainan modern.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya.

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela di mana permainan tersebut menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus di lestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa.

Permainan tradisional ini dapat di kenalkan kembali kepada anak-anak di jenjang pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk dapat meningkatkan kualitas fisik juga melestarikan budaya.

b. Karakteristik Permainan Tradisional

Cahyono (Hasbi, 2015) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak di antaranya sebagai berikut:

1. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat dan fasilitas di lingkungan sekitar tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau

digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, Engrang yang dibuat dari bambu, permainan Ecrak yang menggunakan batu, telefonteleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya.

2. Permainan tradisional anak melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau di lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). Seperti petak umpet, Congklak, dan Gobak Sodor.

3. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua ini didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Menurut William Tedi (2015) mengatakan bahwa faktor-faktor penyebab hilangnya permainan tradisional anak. Beberapa faktor tersebut adalah sebagai berikut: (1) Sarana dan tempat bermain tidak ada. (2) Adanya penyempitan waktu. (3) Permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri dimana tidak memakan tempat, tidak terkendala waktu baik itu siang hari, pagi, sore ataupun malam bisa dilakukan, serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain. (4) Terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. dengan demikian bentuk

atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karna tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan di gunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai usia anak.

Permainan tradisional ini di lakukan oleh anak-anak, karna dunia mereka adalah bermain dan memiliki berbagai imajinasi, anak-anak umumnya mampu berimajinasi dengan berimprovisasi dalam mengembangkan permainannya. Daya imajinasi inilah yang di kembangkan lebih lanjut untuk meningkat menjadi permainan. Biasanya permainan ini secara tidak disengaja di lakukan namun menarik perhatian.

Permainan tradisional menurut (Akbari et al.,2009) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan di warisi turun-temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak udah tau usianya, tidak di ketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya di sebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika di lihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang di atur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang di lakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Menurut Oblinger (2006), permainan adalah perubahan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat atau tidak mempergunakan alat. Sedangkan Soepandai (1985), menjelaskan yang di maksud tradisional adalah segala sesuatu yang di turunkan atau di wariskan secara turun-temurun dari orang tua atau nenek moyang.

Permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang di wariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

c. Jenis-jenis permainan tradisional

Menurut Jarahnitra dalam Ulpatun (2014) permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan tradisional sangat beragam jenis dan jumlahnya.

Menurut Jarahnitra dalam Ulpatun (2014) ada beberapa jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia di antaranya:

1. Permainan Engklek

Permainan engklek merupakan permainan tradisional di Indonesia yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Sebagian pendapat mengatakan permainan ini berasal dari Inggris. Permainan ini dikenal juga dengan nama batu lempar atau gacok. Gacok dapat berupa batu atau keramik yang besarnya berkisar 5-7 cm atau lebih, yang dibuat pipih dan tidak tajam. Gacok dibuat dengan cara menggosokkan batu ke lantai atau semen. Setelah selesai membuat gacok, carilah lapangan atau halaman sebagai lokasi bermain. Batas lokasi bermain dibuat garis kotak-kotak. Garisnya dibuat dengan kapur atau batu bata. Jika bermain di tanah, kotaknya bisa dibuat dengan ujung kayu atau ranting. Buatlah enam kotak dari atas ke bawah. Pada kotak kelima, buat lagi kotak kanan dan kiri sehingga membentuk seperti huruf T. Setelah selesai, silakan bermain.

Permainan engklek bisa dilakukan dengan satu atau dua batu lempar. Pada permainan dengan satu batu lempar, pemain boleh dua orang atau lebih. Pemain pertama melempar batunya dari kotak terdekat atau kotak pertama. Jika batu lempar tidak meleset, pemain pertama boleh melangkah ke kotak pertama. Cara melewatinya sambil jinjit. Pada permainan dengan dua batu lempar, hampir sama seperti

satu batu lempar. Permainan ini hanya memerlukan penambahan gerakan membolak-balikkan batu lempar di telapak tangan sambil melompat. Artinya, satu batu di kotak, satu batu di tangan yang dibolak-balik.

2. Injit-injit semut

Injit-Injit Semut bisa dimainkan dua orang atau lebih. Semua pemain duduk di lantai membentuk lingkaran. Tangan para pemain dikumpulkan sambil mencubit tangan pemain yang ada di bawahnya. Tangan yang saling mencubit dan berbaris rapi ke atas itu digoyang-goyangkan ke atas dan ke bawah sambil menyanyikan lagu “Injit-injit semut, siapa sakit naik ke atas.” Tangan yang paling bawah bisa naik ke atas. Begitu seterusnya.

3. Gasing

Gasing merupakan permainan yang digemari oleh anak laki-laki. Permainan ini membutuhkan tanah yang keras karena gasing hanya berputar dengan bagus pada tanah yang keras. Gasing bisa dibuat dari kayu. Di kampung-kampung, gasing dibuat dari cabang pohon nangka atau pohon gading. Namun, gasing juga bisa diperoleh di pasar mainan. Cara bermain gasing sederhana. Permainan ini membutuhkan seutas tali, selain gasing. Tali itu dililitkan pada tampuk gasing.

Lalu tali ditarik sekuat mungkin agar gasing yang jatuh ke tanah berputar kencang. Selain dimainkan sendiri, gasing juga bisa dimainkan bersama teman, misalnya bertanding siapa yang paling lama putaran gasingnya. Bisa juga bertanding memukul gasing. Gasing lawan yang sedang berputar dipukul dengan gasing kita. Jika gasing kita tetap berputar dan putarannya mengalahkan putaran gasing lawan, gasing kitalah yang menang. Permainan ini melatih kekuatan menarik tali gasing. Selain itu, permainan ini juga memerlukan keahlian memainkannya agar gasing dapat berputar kencang.

4. Permainan Patok Lele

Bermain patok lele sering dilakukan anak kelas 3 sampai kelas 6 sekolah dasar. Namun, ada juga orang dewasa yang melakukan permainan ini. Permainan ini sebaiknya tidak dimainkan oleh anak-anak yang masih kecil karena agak berbahaya. Kalau kurang berhati-hati, anak bisa terkena patok lele.

Di provinsi riau, permainan ini dikenal dengan pantol lele. Di sumatra barat dikenal dengan nama patok lele. Bermain patok lele harus di halaman yang luas. Permainan ini bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan. Patok lele dimainkan dengan menggunakan kayu kecil. Kayu dipotong sepanjang setengah meter sebagai pemukul. Satu lagi dipotong sepanjang sejengkal, yang disebut anak patok lele.

Permainan ini boleh dilakukan satu lawan satu, boleh juga tim. Pemain pertama memukul anak patok lele yang diletakkan di sebuah lubang kecil di tanah. Ia memukul sejauh mungkin dan jangan sampai tertangkap oleh tim lawan. Jika mampu menangkap anak patok lele tersebut, tim lawan mendapat nilai. Jika menangkap dengan dua belah tangan, nilainya 5. Jika dengan sebelah tangan kiri, nilainya 10. Jika sebelah tangan kanan, nilainya 15. Tim lawan kemudian melempar anak patok lele sampai mengenai “induk patok lele” yang diletakkan pemain pertama di lubang tanah. Jika tim lawan berhasil mengenai induk patok lele tersebut, pemain yang memukul anak patok lele tadi dianggap kalah. Begitu seterusnya.

5. Tarik Tambang

Permainan ini merupakan permainan tradisional di Indonesia. Permainan ini sering diperlombakan dalam rangka perayaan hari Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Setiap 17-an, ada permainan tarik tambang, panjat pinang, dan sebagainya. Namun, permainan ini juga sering dilakukan anak-anak di sekolah pada hari-hari biasa.

Seperti namanya, dibutuhkan sesuatu untuk ditarik dalam permainan ini, yaitu tali tambang.

Tali yang digunakan biasanya tali nilon berukuran besar, seperti tali timba. Tiap anak berdiri memegang ujung tali. Kelompok ujung tali yang satu dengan ujung satunya diharapkan sama banyaknya. Untuk menentukan tim tarik tambang bisa dilakukan dengan hompimpa. Jika bertanding tarik tambang melawan tim sekolah, sebaiknya pilihlah anggota tim yang kuat dan punya keahlian.

Diantara tali yang ditarik diberi tanda batas. Barang siapa melewati garis batas yang telah ditentukan, tim tersebut dianggap kalah. Pada saat tarik tambang, kadang ada yang terjatuh berguling sehingga mengundang tawa para pemain dan penonton. Permainan ini menuntut sportivitas dan kerja sama dalam tim.

6. Engrang

Bermain engrang tidak membutuhkan tempat khusus. Permainan ini bisa dimainkan di tanah, lapangan, pinggir pantai, atau di jalanan. Luas arena permainannya kurang lebih tujuh sampai lima belas meter dan lebar empat sampai lima meter. Peralatan yang digunakan adalah dua buah bambu yang berukuran sama besar, kira-kira dua sampai tiga meter. Engrang 56 Untuk membuatnya, lubangi bambu tersebut di bagian bawah atau kurang lebih 30 cm dari permukaan tanah. Selanjutnya, potong dua bambu lain berukuran 30 cm dan masukkan ke dalam lubang yang dibuat tadi. Bambu yang kecil berguna sebagai pijakan kaki. Adapun bambu yang panjang sebagai tempat berpegangan. Dengan bambu itu, kita bisa berjalan.

Caranya, naikkanlah kedua kaki pada bagian tempat kaki; kedua tangan berpegangan pada gagang engrang. Tentu saja tidak mudah menjalankan permainan ini. Dibutuhkan keahlian dalam keseimbangan badan. Permainan ini bisa dilakukan sendiri atau diperlombakan bersama teman. Dalam perlombaan, kadang peserta saling

menjatuhkan untuk menentukan siapa yang lebih kuat atau pun bertahan hingga garis finis. Orang yang paling lama bertahan di atas egrang dan lebih dulu mencapai garis finis menjadi pemenang.

Selain dari bambu, egrang bisa dibuat dari kayu. Potonglah kayu seukuran tangan anak kecil. Kayu yang ukurannya lebih panjang bisa dijadikan sebagai gagang. Pada bagian bawah gagang, berikan segitiga lancip. Alas atas segitiga itulah yang menjadi tempat telapak kaki. Selamat mencoba, adik-adik.

Menurut Selamet dalam Andriani (2012: 131), setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan tradisional pada dasarnya dapat di pisahkan menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Teka-teki
Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengasah kemampuan anak-anak berpikir logis dan juga matematis.
2. Bermain dengan benda-benda
Permainan dengan objek seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan
3. Bermain peran
Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain.

d. Peran dan Fungsi Permainan Tradisional

Menurut Yulianti (2011), bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar, seperti berlari dan melompat dan dapat meningkatkan motorik halus seperti menulis dan menyusun gambar. Adapun peran dan fungsi permainan tradisional yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam membentuk karakter, melestarikan budaya lokal, mengembangkan kemampuan sosial, dan meningkatkan kesehatan fisik dan mental.

Nurhayati (2012), menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki peran dan fungsi yang sangat penting.

Berikut ada beberapa peran dan fungsi permainan tradisional:

1. Membentuk Karakter: permainan tradisional membantu membentuk karakter seseorang, seperti ketangguhan, keberanian, kejujurann dan kerjasama.
2. Mengembangkan kemampuan sosial: permainan tradisional dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan sosial seperti kemampuan berkomunikasi, memahami perasaan orang lain, dan bekerja sama dalam kelompok.
3. Meningkatkan kesehatan fisik: beberapa permainan tradisional seperti sepk takraw, engrang, dan layang-layang dapat membantu meningkatkan keehatan fisik dan melatih keseimbangan, kecakapan, kekuatan, koordinasi.
4. Mengurangi stress: bermain permainan tradisional dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan suasana hati seseorang.
5. Melestarikan budaya: permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang perlu di lestarikan dan di jaga keberadaannya agar tidak punah dan hilang dari generasi ke generasi.
6. Mempererat hubungan sosial: bermain permainan tradisional dapat mempererat hubungan sosial antara anggota keluarga, teman, dan masyarakat.
7. Mengembangkan kreativitas: beberapa permainan tradisional membutuhkan kreativitas dalam membuat alat-alat permainan atau menciptakan strategi permainan.
8. Meningkatkan kecakapan diri: permainan tradisionla dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri seseorang karna dapat memperlihatkan kemampuan dan keahlian yang di milikinya.

Permainan tradisional merupakan suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan tradisional memiliki banyak manfaat, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

e. Nilai-nilai yang terkandung dalam Permainan Tradisional

Menurut Huri Yani (2018), permainan tradisional mengandung banyak nilai. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, sebagai berikut:

1. Nilai Kerjasama

Ketika bermain permainan tradisional, kita memainkannya bersama teman atau orang lain. Permainan tersebut akan menumbuhkan nilai kerja sama di dalam diri kita agar bisa kompak satu sama lain dan akhirnya memenangkan permainan.

2. Nilai kebersamaan

Permainan tradisional juga menumbuhkan rasa kebersamaan lewat kekompakan dan kerja sama. Selain itu, permainan ini juga akan membuat hubungan pertemanan semakin erat.

3. Nilai solidaritas

Solidaritas bisa dimaknai sebagai perasaan setia kawan. Permainan tradisional juga menumbuhkan rasa solidaritas. Contohnya ketika kalah bermain, teman sekelompok akan menerima kekalahan dan saling menghibur satu sama lain dalam kelompoknya.

Permainan tradisional juga menumbuhkan rasa solidaritas atau kesetiakawanan, rasa empati terhadap sesama, keakraban dengan alam dan juga menumbuhkan nilai sportivitas pada anak.

Menurut Arikunto dalam Halim (2014), mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan.

Berikut ada beberapa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional di antaranya:

1. Nilai Demokrasi

Permainan tradisional anak sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis

permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpah ataupun suit. Dengan demikian anak-anak sebenarnya sejak dulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

2. Nilai Pendidikan

Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.

3. Nilai Kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain, anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Disamping dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, dan karasa, sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan kearifan dan kebijaksanaan ketika dewasa kelak.

4. Nilai Keberanian

Setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategistrategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.

5. Nilai Kesehatan

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam gerak.

6. Nilai Persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu, masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7. Nilai Moral

Permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dengan adanya pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang telah dilupakan dapat tumbuh kembali.

Permainan tradisional juga memuat tentang nilai moral dalam bermasyarakat. Melihat bahwa permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang maka akan banyak nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti nilai moral kejujuran.

2. Permainan tradisional *gowokan*

a. Pengertian

Menurut Mulyani (2016:166) permainan *gowokan* mempunyai aturan yang sederhana.

Permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak pada waktu luang di halaman atau lapangan. Permainan ini dimainkan dengan berkelompok atau beberapa anak akan membuat lingkaran ke dalam. Dua anak akan bertindak sebagai kucing dan tikus. Cara bermainnya adalah kucing berusaha mengejar tikus dan tikus akan berusaha menghindari kejaran kucing. Lingkaran ini akan membantu tikus untuk menghalangi kejaran kucing.

Menurut Sukirman Darmamulyo, et al. (2008), kata *gowokan* berasal dari kata *kuwukan*. yang berarti kucing tua. Kata *kuwukan* kemudian berubah menjadi kata *kowokan*, dan akhirnya berubah menjadi *gowokan*. Di daerah lain permainan ini dikenal

dengan nama *kuwukan* atau *wulungan*. Disebut *kuwukan* karena menggambarkan seekor *kuwuk* (kucing tua) yang akan memakan seekor ayam di dalam sangkar, dan disebut *wulungan* karena menggambarkan seekor *wulung* (elang) yang hendak menyambar seekor ayam jago dalam sebuah sangkar.

Permainan tradisional *Gowokan* sebenarnya memiliki nama yang berbeda-beda di berbagai tempat di Indonesia, tergantung masyarakat memberi nama kepada permainan tersebut. Berdasarkan sejarahnya, permainan ini berasal dari daerah Jawa. Di Sumatera Utara nama permainan ini adalah permainan kucing-kucingan, karena menggambarkan tentang usaha kucing menangkap tikus.

Permainan kucing-kucingan merupakan salah satu permainan tradisional yang dikenal sekitar tahun 1913, terutama Provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Kucing-kucingan itu sendiri menggambarkan kehidupan seekor kucing yang selalu berkejar-kejaran dengan musuhnya, yaitu tikus. Oleh karena itu di Provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta permainan tradisional ini sering di sebut dengan permainan kucing dan tikus (Suryo, 2006).

Sedangkan di daerah Bali permainan ini disebut dengan meong-meongan. Permainan ini sangat diminati oleh anak-anak pada jaman dulu karena memberikan rasa senang dan puas bagi pemain (Handayani et al.,2013).

Permainan *gowokan* merupakan permainan yang terbentuk sejak zaman dahulu yang dimainkan dengan kelompok orang dan dimainkan dengan cara yang sederhana namun menyenangkan.

b. Manfaat Permainan Tradisional *Gowokan*

Misbach (2006: 7) menambahkan bahwa permainan tradisional mampu menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini yaitu.

Kemampuan menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih

peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya.

Iman Taufik dalam Euis Kurniati (2016), menyatakan bahwa permainan *gowokan* ialah salah satu permainan tradisional yang ada di tengah-tengah masyarakat Jawa, melalui permainan ini anak akan menirukan perilaku seperti seekor kucing yang sedang mengejar dan menangkap mangsanya.

Permainan tradisional *gowokan* tidak hanya menyenangkan untuk di mainkan, tetapi juga memberikan berbagai manfaat positif untuk kesehatan, keterampilan motorik, keterampilan sosial, dan keberlanjutan budaya.

c. Cara Bermain Permainan Tradisional *Gowokan*

Sukirman Dharmamulyo dalam bukunya Permainan Tradisional Jawa (2008), menjelaskan bahwa permainan *gowokan* (kucing-kucingan) berawal dari suatu perkumpulan misalnya lima orang anak berkumpul membentuk sebuah kelompok A, B, D dan E. Kelima orang anak tadi kemudian mengundi untuk menentukan siapa yang jadi kucing dengan cara hompimpah atau suit.

Mulyani (2013) menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional *gowokan* adalah sebagai berikut: (a) Semua pemain berkumpul dan melakukan 'hompimpah' hingga tersisa dua anak saja yang kalah (b) Sekelompok anak yang menang hompimpah tadi berdiri membentuk lingkaran besar dengan tangan saling berpegangan erat (c) Dua anak yang kalah hompimpah melakukan 'sut'. Yang menang menjadi kucing atau elang, sedangkan yang kalah menjadi tikus atau ayam (d) Anak yang berperan menjadi tikus atau ayam berada di tengah lingkaran, sedangkan yang berperan sebagai elang/kucing berada di luar lingkaran. Lingkaran anak berfungsi sebagai kurungan (sangkar) yang melindungi tikus/ayam dari kejaran kucing/elang (e) Dimulailah kejar-kejaran

antara kucing dan tikus. Lingkaran berjalan berputar melindungi tikus/ayam yang dikejar kucing. Ketika kucing berusaha menerobos tangan-tangan pada lingkaran, pemain lingkaran serentak berjongkok untuk menghalangi kucing (f) Tikus/ayam leluasa bebas berlari tanpa dihalangi lingkaran. Ia boleh menerobos dan lari di luar lingkaran untuk menyelamatkan diri dari kejaran kucing (g) Jika pada akhirnya tikus/ayam tertangkap kucing/elang, maka giliran si tikus/ayam berperan menjadi kucing/elang.

Permainan tradisional *gowokan* mampu menstimulasi aspek perkembangan anak, yaitu kemampuan menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.

3. Kecakapan Sosial

a. Pengertian

Kecakapan sosial (*social skill*) adalah kemampuan untuk dapat berhubungan dan bekerjasama dengan orang lain. Kecakapan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari.

Menurut Ahmadi (2004: 100) menyebutkan bahwa kecakapan sosial adalah:

Kemampuan untuk memperoleh timbal balik antara individu ke individu atau golongan di dalam usaha mereka untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya. Kecakapan sosial secara umum meliputi kemampuan bekerja sama dengan orang lain dalam proses pembelajaran yang ditekankan adalah bekerja sama dalam kelompok belajar.

Kecakapan sosial juga meliputi kemampuan untuk bertanya, kemampuan menyampaikan pendapat, dan kemampuan menjadi pendengar yang baik. Proses pembelajaran yang ditekankan adalah bekerja sama dalam kelompok belajar.

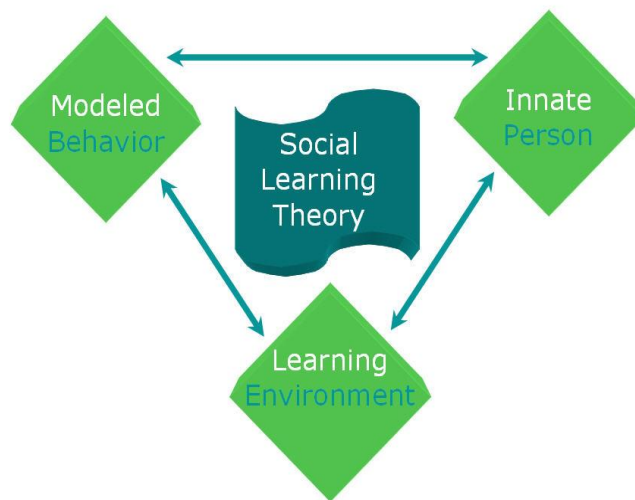
Menurut Chaplin (2000) kecakapan sosial memiliki arti sebagai suatu kemampuan tingkat tinggi yang memungkinkan seseorang melakukan suatu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar disertai ketetapan. Pengertian diatas walaupun lebih menitik beratkan pada kemampuan motorik, namun istilah kecakapan itu sendiri memiliki keterkaitan yang erat dengan pengetahuan dan serangkaian pilihan yang diperlukan oleh individu dalam membuat dan mengimplementasikan serangkaian pilihan dalam rangka mencapai tujuan pribadinya merupakan hal yang esensial dalam istilah kecakapan, penggunaan istilah kecakapan dalam konteks sosial dengan kata lain melibatkan fungsi individu untuk berfikir (membuat pilihan) dan bertindak (melaksanakan pilihan) secara tepat. Kecakapan sosial sangat relevan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura.

Menurut Bandura dalam buku karya John W. Santrock (2008:285) yang menyatakan bahwa teori kognitif sosial memainkan peran penting dalam pembelajaran.

Teori kognitif sosial (*social cognitive theory*) menyatakan bahwa faktor sosial dan kognitif serta faktor pelaku memainkan peran penting dalam pembelajaran. Faktor kognitif berupa ekspektasi/ penerimaan siswa untuk meraih keberhasilan, faktor sosial mencakup pengamatan siswa terhadap perilaku orang tuanya.

Menurut Bandura dalam Mubin, (2012: 34) ketika siswa belajar mereka dapat merepresentasikan atau mentransformasi pengalaman mereka secara kognitif.

Bandura mengembangkan model deterministic resipkoral yang terdiri dari tiga faktor utama yaitu perilaku, person/kognitif dan lingkungan. Faktor ini bisa saling berinteraksi dalam proses pembelajaran. Faktor lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan, faktor person/kognitif mempengaruhi perilaku. Faktor person Bandura tak punya kecenderungan kognitif terutama pembawaan personalitas dan temperamen. Faktor kognitif mencakup ekspektasi, keyakinan, strategi pemikiran dan kecerdasan.



Gambar 1. Menurut Bandura dalam Mubin, (2012: 34) Hubungan antara tingkah laku (*behavioristic*), person/kognitif, dan Lingkungan belajar (*Learning environment*).

Menurut Heri Rahyubi (2012), teori belajar sosial (*social learning*) menekankan bahwa kondisi lingkungan dapat memberikan dan memelihara respon-respon tertentu pada diri seseorang. Asumsi dasar dari teori ini yaitu, sebagian besar tingkah laku individu diperoleh dari hasil belajar melalui pengamatan atas tingkah laku yang ditampilkan oleh individu-individu lain yang menjadi model.

Kecakapan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, beradaptasi (bentuk simpati, empati).

b. Jenis-Jenis Keterampilan Sosial

Menurut David and Johnson (2019), menyebutkan bahwa keterampilan sosial merupakan pengetahuan tentang perilaku atau disebut juga Prosocial Behavior mencakup perilaku-perilaku seperti: (1) empati yang di dalamnya anak-anak mengekspresikan rasa haru dengan memberikan perhatian kepada seseorang yang sedang tertekan karena suatu masalah dan mengungkapkan perasaan orang lain yang sedang mengalami konflik sebagai bentuk bahwa anak menyadari perasaan orang lain.

(2) kemurahan hati atau kedermawanan yang di dalamnya anak-anak berbagi dan memberikan barang sesuatu miliknya kepada seseorang. (3) kerjasama yang di dalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian menuruti perintah secara suka rela tanpa menimbulkan pertengkaran. (4) memberi bantuan yang di dalamnya anak-anak membantu seseorang untuk melengkapi suatu tugas dan membantu seseorang yang membutuhkan.

Menurut Jahja (2011) pola-pola perilaku sosial yang ditampilkan anak-anak adalah sebagai berikut: (1) meniru, agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang lain yang sangat dikaguminya. (2) persaingan, keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain. (3) kerjasama, bermain kooperatif dan kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain. (4) simpati, karena simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dari emosi orang lain maka hal ini hanya kadang-kadang timbul semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang. (5) dukungan sosial, menjelang berakhirnya masa anak-anak, dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting dari pada persetujuan orang-orang dewasa. Anak beranggapan bahwa perilaku nakal merupakan cara untuk memperoleh dukungan dari teman-teman sebaya. (6) Membagi, dari pengalaman bersama orang lain, anak mengetahui bahwa salah satu cara memperoleh persetujuan sosial adalah dengan membagi miliknya, terutama mainan untuk anak lain. (7) Perilaku akrab, anak memperoleh kepuasan dari hubungan yang hangat, erat, dan personal dengan orang lain. Memberikan kasih sayang kepada orang di luar rumah, seperti guru taman kanak-kanak atau benda mati seperti mainan kesayangan atau bahkan selimut (objek kesayangan).

Mengacu pada uraian di atas, menunjukkan bahwa pada masa usia sekolah dasar kondisi sosial emosi anak-anak masih sangat rentan dan membutuhkan stimulasi yang berkesinambungan yang disesuaikan dengan tahap perkembangannya dan didukung dengan lingkungan yang kondusif, agar potensi keterampilan sosial yang sudah ada dapat dikembangkan dengan optimal. Seperti, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pengetahuan dan pengalamannya melalui kegiatan yang bermanfaat baik di rumah ataupun di sekolah.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecakapan Sosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecakapan sosial menurut Hash Studs Davis dan Forsythe (Mu'tadin, 2006), terdapat 7 aspek yang mempengaruhi kecakapan sosial, yaitu:

1. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) di mana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga remaja dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudara-saudaranya. Dengan adanya komunikasi timbal balik antara anak dan orangtua maka segala konflik yang timbul akan mudah diatasi.

Sebaliknya komunikasi yang kaku, dingin, terbatas, menekan, penuh otoritas, dan sebagainya. hanya akan memunculkan berbagai konflik yang berkepanjangan

sehingga suasana menjadi tegang, panas, emosional, sehingga dapat menyebabkan hubungan sosial antara satu sama lain menjadi rusak.

2. Lingkungan

Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas.

Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara, atau kakek dan nenek saja.

3. Kepribadian

Secara umum penampilan sering diindentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi siswa untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan.

Di sinilah pentingnya orangtua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

4. Rekreasi

Rekreasi merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya dapat terpenuhi, dengan rekreasi seseorang akan mendapatkan kesegaran baik fisik maupun psikis sehingga terlepas dari perasaan lelah dan sebagainya. Pergaulan dengan lawan jenis

Untuk dapat menjalankan peran menurut jenis kelamin, maka anak tidak dibatasi pergaulannya hanya dengan teman yang memiliki jenis kelamin yang sama.

5. Pendidikan atau sekolah

Pada dasarnya sekolah mengajarkan berbagai kecakapan kepada anak. Salah satu kecakapan tersebut adalah kecakapan-kecakapan yang berkaitan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai tehnik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya. Fungsi sekolah dalam proses sosialisasi adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan siswa serta membentuk kepribadian siswa agar sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang ada di masyarakat.

6. Persahabatan dan solidaritas kelompok

Pada masa remaja peran kelompok dan teman-teman amatlah besar, seringkali remaja bahkan lebih mementingkan urusan kelompok dibandingkan urusan dengan keluarganya. Hal tersebut merupakan sesuatu yang normal sejauh kegiatan yang dilakukan remaja dan kelompoknya bertujuan positif dan tidak merugikan orang lain.

7. Penyesuaian Diri

Membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri, maka sejak awal anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Agar anak mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas orangtua/pendidik adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan mau mengakui kesalahannya.

Dengan cara ini, anak tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari orang lain/kelompok, mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain /kelompok.

Penyesuaian diri adalah satu proses yang mencakup respon-respon mental dan tingkah laku, yang merupakan usaha individu agar berhasil mengatasi kebutuhan, ketegangan, konflik dan frustrasi yang dialami di dalam dirinya. Penyesuaian diri bersifat relatif, artinya harus dinilai dan dievaluasi sesuai dengan kapasitas individu untuk memenuhi tuntutan terhadap dirinya.

Menurut Abner (2008), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses perkembangan kecakapan sosial dalam diri seseorang yaitu:

1. Kepribadian

Individu yang mempunyai kebutuhan *afiliasi* dan nilai prososial yang tinggi pula, sedangkan individu yang memiliki *self direction*, *need for achievement* dan *need for power* yang tinggi akan mempunyai empati yang rendah.

2. Jenis kelamin

Secara umum, anak laki-laki sama sosialnya dengan anak perempuan tetapi mereka cenderung lebih suka memberikan dukungan psikologis misalnya menghibur anak lain yang sedang sedih.

3. Usia

Kemampuan empati akan semakin bertambah dengan meningkatnya usia.

Secara umum anak akan lebih berempati pada orang yang lebih mirip dengan dirinya di bandingkan dengan orang yang mempunyai perbedaan dengan dirinya.

4. Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kecakapan Sosial Anak

Menurut Gleave dan Colehamilton (2012), bermain adalah kegiatan yang menyenangkan yang dapat di lakukan oleh semua orang mulai dari bayi hingga orang

dewasa. Permainan tradisional dapat berkontribusi pada perkembangan sosial anak, termasuk dalam mengembangkan kecakapan sosial. Melalui permainan tradisional, anak dapat belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya, memahami aturan, dan belajar untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

Menurut Sulistyaningtyas dan Fauziah (2019), bermain dapat merangsang perkembangan emosional anak-anak. Beberapa permainan tradisional seperti, congklak, dakon, atau petak umpet, melibatkan interaksi langsung antara anak-anak belajar untuk berkomunikasi, saling mempercayai, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu permainan tradisional juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial seperti empati, rasa percaya diri, dan pengendalian diri. Dalam permainan, anak-anak belajar untuk menghormati orang lain, menyelesaikan konflik, dan mengendalikan emosi mereka sendiri.

Kecakapan sosial anak tidak hanya di pengaruhi oleh permainan tradisional saja. Faktor lain seperti lingkungan sosial, pengasuhan, dan pengalaman pribadi juga memainkan peran penting dalam perkembangan sosial anak.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang di lakukan sebelumnya oleh peneliti lain, serta berfungsi sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini di antaranya:

Nurhayati (2018), dalam penelitiannya tentang pengaruh permainan tradisional *gowokan* terhadap kemampuan sosial anak prasekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *gowokan* terhadap kemampuan sosial anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *gowokan* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan sosial anak prasekolah, seperti membentuk kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan memahami norma sosial.

Siti Aminah (2019), dalam penelitiannya tentang analisis peran permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk karakter sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk karakter sosial anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *gowokan* memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter sosial anak, seperti membentuk rasa sportif, membantu anak belajar bekerjasama dan memahami norma sosial.

Ismail (2020), dalam penelitiannya tentang fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kemampuan sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kemampuan sosial anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *gowokan* memiliki fungsi yang sangat penting dalam membentuk kemampuan sosial anak, seperti membantu anak membangun rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama, serta membantu memahami norma sosial.

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data secara triangulasi serta peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dan penentuan subjek berdasarkan pertimbangan yang ditentukan. Adapun perbedaannya yang dilakukan peneliti pada permainan tradisional *gowokan* yaitu peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar.

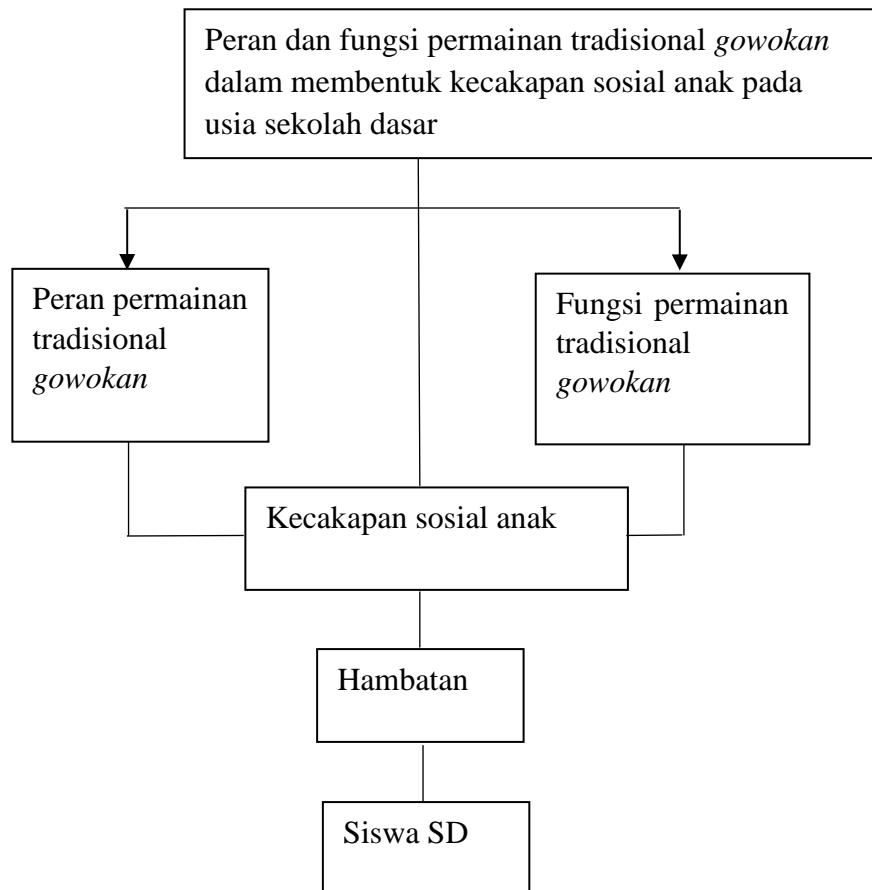
C. Alur Pikir

Peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* sangat penting bagi anak-anak karena permainan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berkumpul dan berintraksi satu sama lain, sehingga membentuk rasa solidaritas dan kebersamaan. Dalam permainan ini anak-anak belajar untuk bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Permainan ini juga meningkatkan kepercayaan diri dan rasa percaya pada

diri sendiri pada anak-anak, karna mereka memiliki kesempatan untuk menunjukkan kemampuan mereka dan memenangkan permainan.

Kecakapan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Kecakapan sosial adalah kemampuan untuk memperoleh timbal balik antara individu ke individu tau golongan di dalam usaha mereka untuk memecahkan persoalan yang di hadapinya. Kecakapan sosial juga meliputi kemampuan untuk bertanya, kemampuan menyampaikan pendapat, dan kemampuan menjadi pendengar yang baik.

Namun pada kenyataannya permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar kurang di sosialisasikan orang tua kepada anak, hal ini membuat anak akan semakin tidak tahu tentang permainan tradisional sedangkan tiap hari anak mengenal elektronik yang di ajarkan di dalam sekolah seperti *gadget*. Di beberapa sekolah, permainan tradisional *gowokan* mungkin tidak menjadi prioritas karna minimnya waktu luang yang dapat menghambat anak-anak memainkan permainan ini dan kurangnya minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional *gowokan*. Oleh karna itu peneliti akan membahas peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Tebaban. Dengan demikian alur pikir dari penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Apa arti dan makna permainan tradisional *gowokan* di SD Negeri 2 Tebaban
 - a. Apa arti permainan tradisional *gowokan*?
 - b. Apa makna permainan tradisional *gowokan*?
 - c. Apa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *gowokan*?
2. Bagaimana peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk karakter sosial anak usia SD di SD Negeri 2 Tebaban
 - a. Apa saja peran permainan tradisional *gowokan*?
 - b. Apa saja fungsi permainan tradisional *gowokan*?
3. Bagaimana internalisasi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk karakter sosial anak usia SD di SD Negeri 2 Tebaban

- a. Bagaimana internalisasi permainan tradisional *gowokan* pada anak usia SD di SD Negeri 2 Tebaban?
- b. Bagaimana karakter sosial pada anak usia SD di SD Negeri 2 Tebaban?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang cocok untuk meneliti peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Tebaban adalah penelitian kualitatif. Metode ini bertujuan untuk memahami persepsi dan pandangan subjek terkait masalah yang diteliti. Dalam hal ini, subjek penelitian adalah anak-anak usia sekolah dasar dan guru pendidik yang memiliki pengalaman terkait permainan tradisional *gowokan*.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah (Moleong, 2017: 6).

Menurut Moleong (2006), mengatakan penelitian kualitatif berarti prosedur penelitian yang menghasilkan data kualitatif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari perilaku orang-orang yang diamati.

Pendekatan penelitian yang dapat digunakan adalah pendekatan etnografi. Peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas sehingga nanti dapat bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksikan objek yang diteliti menjadi lebih jelas mengenai peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Tebaban Kecamatan Suralaga

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Negeri 2 Tebaban yang terletak di Tebaban Kecamatan Suralaga Kabupaten Lombok Timur. Waktu yang digunakan peneliti untuk pelaksanaan penelitian ini sejak kegiatan Asistensi Mengajar selama 3 bulan menjadi proses pengumpulan data. Alasan peneliti mengambil lokasi ini, yaitu: (1) guru di SD Negeri

2 Tebaban Kecamatan Suralaga belum terlalu memahami peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar. (2) siswa masih belum memahami tentang pentingnya permainan tradisional *gowokan*. (3) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *gowokan* kurang di sosialisasikan guru dan orang tua kepada anak.

C. Sumber Data

Data atau informasi yang paling penting untuk di kumpulkan dan di kaji dalam penelitian ini sebagian besar berupa data kualitatif. Sumber data terbagi menjadi dua yaitu:

1. Sumber data primer adalah data yang secara langsung dikumpulkan oleh peneliti dari pertanyaan peneliti. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa yang berkaitan dengan peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Tebaban Kecamatan Suralaga Kabupaten Lombok Timur.

Menurut Husein Umar (2013) data primer adalah data yang di dapatkan dari sumber pertama.

Data primer adalah data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang biasa dilakukan oleh peneliti.

2. Sumber data sekunder, adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti guna sebagai penunjang dari sumber pertama. Juga dapat dikatakan sebagai data yang tersusun dalam bentuk dokumentasi. Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu buku-buku, laporan, jurnal dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Tebaban Kecamatan Suralaga Kabupaten Lombok Timur.

Menurut Husein Umar (2013) data sekunder adalah data yang di peroleh dari sumber lain yang telah ada.

Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau oleh pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram-diagram. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama), sementara data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada.

D. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Menurut Cresswell (2010), observasi adalah suatu pengamatan yang khusus dan pencatatan yang sistematis yang ditunjukkan pada satu atau beberapa fase masalah dalam rangka penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan masalah yang dihadapi. Observasi kualitatif merupakan observasi yang di dalamnya peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian.

Menurut Asyary dalam Samsu (2017), dengan observasi memungkinkan gejala-gejala penelitian dapat di amati dari dekat. Pada kegiatan observasi ini, peneliti menggunakan pedoman observasi untuk memfokuskan penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan observasi.

Metode ini digunakan untuk mengetahui peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan sosial anak pada usia sekolah dasar di SD Negeri 2 Tebaban Kecamatan Suralaga Kabupaten Lombok Timur.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data yang berupa pertemuan dua orang atau lebih secara langsung untuk bertukar informasi dan ide dengan tanya jawab secara lisan sehingga dapat di bangun makna dalam suatu topik tertentu (Prastowo, 2012).

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interview*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2011: 186).

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang di gunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya wawancara banyak di lakukan dalam penelitian kualitatif, bahkan boleh di katakana sebagai Teknik pengumpulan data utama.

c. Dokumentasi

Menurut Moleong (2018: 216) dokumen adalah setiap bahan yang tertulis ataupun film yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik. Dokumen dalam penelitian ini digunakan sebagai sumber data dan dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan untuk meramalkan. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa pula berbentuk tulisan, gambar, arsip-arsip atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumentasi yang penulis ambil berkaitan dengan peran dan fungsi permainan tradisional *gowokan* dalam membentuk kecakapan anak pada usia sekolah dasar.

2. Instrument pengumpulan data

Menurut Sunjaya (2011), instrumen penelitian adalah alat yang dapat di gunakan untuk mengumpulkan data atau informasi penelitian. Instrumen data merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan alat atau instrument utama pengumpulan data ialah manusia atau peneliti itu sendiri dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumen-dokumen penting yang menguatkan data.

Instrument pengumpulan data adalah peneliti itu sendiri. Artinya, peneliti yang mengamati, menanyakan, mendengar, dan mengambil data penelitian. Peneliti dituntut untuk mendapatkan data valid, sehingga data yang diperoleh tidak sembarangan atau dapat dipertanggung jawabkan.

E. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan suatu konsep yang penting yang harus diperbaharui dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reabilitas) yang disesuaikan dengan tuntunan pengetahuan, kinerja, dan paradigmanya sendiri. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Adapun keabsahan data merupakan salah satu cara untuk membuktikan kebenaran yang diperoleh (Moleong, 2007).

Pengujian keabsahan data pada saat data telah diperoleh melalui teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu dari berbagai sumber. Jenis triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan teknik, di mana triangulasi sumber mendapatkan data dari sumber yang berbeda dengan teknik yang sama sedangkan triangulasi teknik menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2018).

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh.

F. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dikutip oleh Sugiyono (2018) aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, hingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu tahap pengumpulan data (*data collection*), reduksi data, tahap penyajian data (*data display*) dan tahap penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verifying*).

1. Pengumpulan data

Mudjia (2011) Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya.

Proses pengumpulan data yang dapat dilakukan ketika peneliti sudah melakukan observasi, wawancara, dan lain sebagainya dan hasilnya tersebut merupakan data. Pada saat penelitian melakukan pendekatan, observasi, wawancara, dan membuat catatan lapangan, berinteraksi dengan lingkungan sosial dan informan.

Proses tersebut merupakan pengumpulan data yang cukup untuk diproses dan dianalisis.

2. Reduksi data

Menurut Pratiwi (2020), data reduksi adalah data yang diperoleh lapangan cukup banyak, maka dari itu, perlu di catat secara teliti dan rinci. Untuk itu, perlu dilakukan analisis-analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data merupakan merangkum, menentukan, suatu hal yang pokok, memusatkan pada hal yang penting, mencari tema

dan polanya serta membuangnya yang tidak perlu. Dalam penelitian kualitatif, data yang diperoleh dapat berupa simbol, statement, dan kejadian-kejadian lainnya

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya jika diperlukan.

3. Penyajian data

Menurut Sugiyono (2016), display data adalah Penyajian data selain dengan teks naratif namun dapat juga dilakukan dengan bentuk uraian singkat seperti, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Kalau dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat disajikan dalam bentuk table, grafik dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

4. Penarikan kesimpulan

Menurut Sugiyono (2016), kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan baru ini dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya belum jelas dapat berhubungan klausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

Setelah penyajian data peneliti melakukan cek ulang atau verifikasi terhadap proses reduksi data dan pengumpulan data dengan tujuan memastikan tidak ada kesalahan dalam penelitian berdasarkan analisis data yang dilakukan.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.