

SKRIPSI

**PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM TAHUN AJARAN 2017/2018**



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

Oleh

**NOVIYA ERVINA WIDARA SANTY
14110083**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun pendapat atau temuan yang lain terdapat dalam skripsi ini telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan.

Selong, 14 Agustus 2018

Penulis,



NOVIYA ERVINA WIDARA SANTY
NPM. 14110083

HALAMAN PERSETUJUAN


**PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN
PERMAINAN MODERN TERHADAP KETERAMPILAN
USIA ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN 1 RAKAM
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

NOVIYA ERVINA WIDARA SANTY
NPM 14110083

Selong, September 2018

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. ASWASULHASISKIN, M.Pd.
NIDN 0831127808



ROY SAPUTRA, M.Pd.
NIDN 0825049201

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



MUHAMMAD SURURUDDIN, M.Pd.
NIDN 0815097401

HALAMAN PENGESAHAN

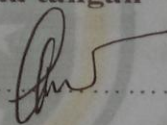
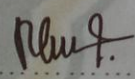
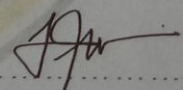
**PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN
PERMAINAN MODERN TERHADAP KETERAMPILAN
USIA ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN 1 RAKAM
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

NOVIYA ERVINA WIDARA SANTY
NPM 14110083

Skripsi ini dipertanggungjawabkan di depan Dewan Penguji Tugas akhir
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Hamzanwadi

Pada tanggal, September 2018

DEWAN PENGUJI

	Tanggal	Tanda tangan
Dr. ASWASULASIKIN, M.Pd. NIDN 0831127808 (Ketua)	(13-9-2018)	()
ROY SAPUTRA, M.Pd. NIDN 0825049201 (Anggota)	(13/9/2018)	()
MUHAMMAD HUSNI, M.Pd. NIDN 0802038801 (Anggota)	(12/09/2018)	()

Selong,.....2018
Mengetahui dan Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Hamzanwadi




ABDULLAH MUZAKAR, M.Si.
NIDN 0824027601

**PERBANDINGAN PERMAIANAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

NOVIYA ERVINA WIDARA SANTY

noviyaervinawidarasanty@gmail.com

Program Studi PGSD FKIP. Universitas Hamzanwadi Selong

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya interaksi pada anak usia sekolah dasar dan kurangnya minat terhadap permainan modern. sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar di SDN 1 Rakam. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan penelitian ini adalah; Permainan tradisional lebih banyak memberikan dampak positif bagi anak terutama pada keterampilan sosial anak seperti kemampuan mengatur pikiran, emosi, dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial secara efektif dibandingkan dengan permainan modern.

Kata Kunci: Permainan tradisional dengan permainan modern dan keterampilan anak usia sekolah dasar

NOVIYA ERVINA WIDARA SANTY. 2018. Comparison of Traditional Games and Modern Games To The Elementary Students' Skills. Undergraduate Thesis, Study Program of Primary School Teacher of Faculty of Teacher Training and Education *Hamzanwadi* University. Advisor: (1) Dr. Aswasulasikin, M.Pd., and (2) Roy Saputra, M.Pd.

The research questions in this study is the lack of children interaction of primary school age and lack of their interest in modern games. While the objective to be achieved in this study is finding out the comparison of traditional games with modern games on the skills of primary school-aged children of *SDN 1 Rakam*. The approach used in this study is a qualitative approach and the type of study is descriptive research. Techniques of data collection used in this study are observation, interview and documentation. And data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation and conclusion. The conclusion is Traditional games can improve children's social skills compared to modern games.

Key Word : *Traditional Games with Modern Games and Skills of Primary School-Age Children*

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta (Mahyuddin dan Zuhriah) yang selalu mendoakanku dalam setiap langkahku, terima kasih atas kasih sayang, cinta, dan dukungan yang selalu menyertaiku.
2. Kakak, adik, keponakanku tercinta (Lospiana Pratiwi S.Pd, Abryanto rizky mandala putra, dan Sandy Yudha Agamawan Putra) serta kakak iparku Ocep Saputra yang sudah membantu serta mendukungku selama ini.
3. Sahabat ku Rendi Rizkian Fathi yang sangat berperan dari awal sampai akhir yang sudah membantu dan mendukungku selama ini.
4. Untuk Lalu Uwais Al Ihsan terimakasih
5. Dan untuk teman-temanku tercinta yang sudah banyak mendukungku (Putri Alisha, Sahruni, Vina Erviana, Putri Nur hidayanti, Zahara tata, Zarara Sababa, Ririn Aryani, serta Uswatun Hasanah dan Hidayatul Ikhsan).
6. Teman-teman UNIVERSITAS HAMZANWADI yang tidak bisa disebutkan satu persatu, teman seperjuanganku khususnya kelas C semuanya.

Terimakasih

MOTTO

Bersyukur dan Nikmatilah Hidupmu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. DeskripsiTeori	7
1. Permainan.....	7

2. Permainan Tradisional.....	8
3. Permainan Modern	14
4. Keterampilan	15
5. Anak Usia Sekolah Dasar	19
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Pikir	23
BAB III. METODE PENELITIAN	25
A. Metode Penelitian.....	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	25
C. Sumber Data.....	26
D. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	24
E. Keabsahan Data	27
F. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian.....	33
B. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi pedoman observasi.....	28
Tabel 2. Kisi-kisi pedoman wawancara	29

DAFTAR BAGAN

Bagan 01: Bagan kerangka pikir	24
Bagan 02: Gambar Komponen dalam analisis data (<i>interactive model</i>)	32

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rencana Jadwal Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 2 : Instrumen Observasi
- Lampiran 3 : Instrumen Wawancara
- Lampiran 4 : Kontrak Kerja Bimbingan Skripsi
- Lampiran 5 : a. Surat Keterangan Penelitian dari Universitas Hamzanwadi
b. Surat Keterangan Penelitian dari Bappeda
c. Surat Keterangan Penelitian dari SDN 1 Rakam

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU No.2 Tahun 1989 Pasal 4 tentang tujuan pendidikan nasional, dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku atau pebelajaran pengetahuan, dan keterampilan seseorang atau kelompok orang yang sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Menurut Aqib (2009: 1) Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan yakni bagian dari pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan enam tahun. Di dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar, disebutkan bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan sembilan tahun, yaitu program pendidikan enam tahun di sekolah dasar dan program pendidikan tiga tahun di sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP). Dengan demikian, sekolah dasar merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar.

Anak usia sekolah dasar adalah yang berusia 7 sampai 12 tahun, memiliki sifat individual serta aktif dan tidak selalu bergantung dengan orang tua. Biasanya pada tahap memasuki usia sekolah dasar ini akan menjadi pengalaman inti anak.

Dengan memasuki dunia sekolah dan masyarakat, anak-anak akan memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilannya dalam penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan. Menurut Zusnani (2013: 58) Selama masa anak-anak pertengahan, kecenderungan beraktifitas diteruskan tetapi lebih terkendali dan termotivasi dengan adanya tujuan. Anak-anak tetap ingin tahu dan mempunyai banyak pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur tetapi alasannya sekarang mulai berkembang dan anak-anak melukiskan kesimpulannya dari penelitiannya dan pemikirannya.

Masa ini anak diharapkan untuk memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting bagi persiapan, dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Oleh karena itu, anak diharapkan mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu. Antara lain: 1) keterampilan membantu diri sendiri (*self help skill*): misalnya dalam hal mandi, berdandan, makan, sudah jarang atau bahkan tidak perlu ditolong lagi, 2) keterampilan bermain (*play skill*): meliputi keterampilan dan berbagai jenis permainan seperti main bola, mengendarai sepeda, catur, bulutangkis dan lain-lain, 3) keterampilan sekolah (*school skill*): meliputi penguasaan dalam hal akademik dan non akademik, 4) Keterampilan sosial (*social help skill*): anak mampu membantu dalam tugas-tugas rumah tangga seperti : menyapu, membersihkan rumah, mencuci dan sebagainya.

Walker (Muhibbin, 2011: 117) menjelaskan keterampilan secara umum merupakan respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk mempertahankan hubungan positif dengan orang lain. Penerimaan teman-teman sebayanya, penguasaan ruang kelas yang baik dan memberikan individu

untuk mengatasi secara efektif dan bisa diadaptasi dengan lingkungan sosial.

Biasanya pada masa anak-anak sarat dengan berbagai macam permainan dan hiburan. Ada berbagai macam permainan yang bisa dimainkan oleh anak-anak salah satunya permainan tradisional seperti Gasing, layang-layang, bekelan, dengklak (Engklak), kelereng, lompat tali, dan lainnya. Namun tampaknya permainan-permainan tradisional ini sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Mereka kini lebih suka dengan permainan-permainan modern.

Permainan itu sendiri merupakan suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah konteks dengan peserta lain (sekelompok orang). Dengan dikenai sejumlah peraturan. permainan tradisional maupun permainan modern ini juga dapat menjadi sarana untuk mendidik anak-anak dalam bergaul, bersosialisasi dengan teman sebayanya, dan membuat anak menjadi lebih kreatif dan terampil.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sering di mainkan anak jaman dulu. Permainan tradisional lebih banyak dilakukan dengan cara berkelompok. Kehidupan masyarakat pada jaman dulu bisa dikatakan dapat menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Menurut Arlina (Hasbi 2015: 49) “permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun-temurun dari nenek moyang.”

Di sisi lain permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung unsur edukatif penting untuk merangsang berbagai macam aspek perkembangan

dan keterampilan anak. Pada zaman modern ini banyak anak-anak yang melupakan permainan tradisional dan beralih pada permainan modern yang lebih praktis. Padahal berbagai jenis permainan tradisional anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Ada makna yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang semuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Selain itu melalui permainan tradisional, anak dapat mengembangkan kreativitasnya dalam ide atau segala kegiatannya dalam berhubungan dengan orang lain, lingkungan serta dalam interaksi sosialnya.

Perkembangan permainan pada manusia terus berkembang yang awalnya dapat di lihat pada masa anak-anak. Namun dengan berjalannya waktu permainan bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak lebih memilih bermain game atau yang di sebut dengan permainan modern. Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Menurut Dian Kristiani (2015: 11) “di usia sekolah dasar, kemampuan bermain seorang anak akan lebih berkembang. Di usia ini, anak sudah bisa bermain berkelompok bersama teman-temannya. Permainan mereka biasanya memiliki aturan tertentu.”

Namun melihat kenyataan yang ada sekarang ini, berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Rakam masih banyak anak-anak menggunakan permainan tradisional, seperti dengklak (Engklak), bola bekel (bekelan), layang-layang, dan begasingan. Namun ada pula beberapa siswa sudah mengenal permainan modern,

Salah satunya seperti *playstation*, game ini yang sering dimainkan oleh sebagian anak yang menyukai permainan modern.

Mengingat bahwa banyak hal yang dapat diambil dari kegiatan permainan tradisional maupun permainan modern, terutama terhadap bagaimana keterampilan anak usia sekolah dasar, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Perbandingan Permainan Tradisional dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar pada siswa kelas V di SDN 1 Rakam”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penelitian ini di fokuskan pada:

1. Kurangnya interaksi pada anak usia sekolah dasar.
2. Kurangnya minat terhadap permainan modern.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar di SDN 1 Rakam?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar di SDN 1 Rakam.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan dalam mengetahui perbandingan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini bagi siswa dapat mengetahui dan memahami permainan tradisional dengan permainan modern.

b. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini semoga dapat memberikan informasi dan laporan tentang permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan lebih dapat memperhatikan keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan kegiatan sehari-hari agar terus diasah dan diarahkan untuk lebih baik lagi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang mana bisa dilakukan sendiri atau bersama-sama dengan tujuan bersenang-senang atau mengisi waktu luang dimana seseorang terlibat dalam sebuah konteks dengan peserta lain (sekelompok orang). Menurut Schwartzman (dalam Okky 2015: 8) Mengatakan bahwa pada dasarnya kegiatan “bermain” anak-anak merupakan suatu persiapan untuk dewasa, suatu pertandingan yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang, perwujudan dari rasa cemas dan marah.

Bermain tidak lepas dari kehidupan anak-anak hingga dewasa nanti, karena bermain juga merupakan suatu kebutuhan bagi setiap anak. Dengan bermain interaksi dengan orang lain semakin erat, dan menjadikan anak semakin kreatif.

Menurut Barbour (dalam Novi, 2016: 24) “aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan, atau seluruh badan.”

Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu, bahkan mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Bermain juga dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah mereka dapat mengontrol motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat, dan gerakan lainnya.

2. Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di dimainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

Ahmad Yunus (dalam Novi, 2016: 46-47) 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 pendukungnya 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.

a. Manfaat permainan tradisional

- 1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang, benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya aturan yang

berlaku adalah selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Permainan tradisional seperti permainan gagarudaan (pancasila lima dasar), ular naga, lompat tali, main layang-layang, bermain kelereng, dan sebagainya, mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi interpersonal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok, anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain, nyaman, dan terbiasa dalam kelompok. Misalnya dalam permainan bentengan, kasti, petak umpet, tikus dan kucing, serta lain sebagainya.
- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Misalnya engklek, congkak, lompat

tali/spintrong, encrak/entrengan, bola bekel, tebak-tebakan, dan lain-lain.

- 6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya. Contoh permainannya antara lain bermain bola, petak umpat, tikus dan kucing, egrang, panggak, lompat tali, serta lain sebagainya.
- 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam. Contoh permainannya adalah anjang-anjangan (main dagang-dagangan) dengan membuat minyak dari daun bunga sepatu, mie baso terbuat dari tumbuhan parasit berwarna kuning, mobil-mobilan terbuat dari kulit jeruk bali, egrang terbuat dari bambu, bola sondok menggunakan bambu, calung terbuat dari bambu, agra atau sepak takraw yang bolanya terbuat dari rotan, dan lain-lain.
- 8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak. Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional anjang-anjangan (Jawa Barat), alek-alekan (Sumatra). Permainan tersebut mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).
- 9) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyian-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan

yang dilakukan sambil bernyanyi di antaranya ucang-ucang angge, enjot-enjotan, calung, ambil-ambilan, tari tempurung, berbalas pantun, wayang, pur-pur sadapur, dan oray-orayan.

10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun, menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.

b. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

1) Nilai Demokrasi dalam permainan anak tradisional 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 pada dasarnya, setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi 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, dengan 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.

c. Karakteristik permainan tradisional

Cahyono (Hasbi, 2015: 51) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut:

- 1) Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau 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, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya.
- 2) kedua, permainan anak tradisional 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.

Ada beberapa faktor penyebab hilangnya permainan anak tradisional. 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.

3. Permainan Modern

Permainan modern mempunyai ciri khas, salah satunya adalah dengan menggunakan peralatan yang canggih untuk memainkannya. Hal ini berbeda dengan permainan tradisional yang hanya membutuhkan peralatan sederhana dengan memanfaatkan benda atau objek di lingkungan sekitar, seperti kayu, batu, bambu, dan lain-lain. Selain itu, permainan modern, biasanya bertempat di lapangan luas. dengan terik matahari.

Permainan modern adalah permainan yang berasal dari perusahaan dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya.

Menurut Andrew dan Ernest (William 2016: 8) “permainan online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk

menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.”

Permainan online kini dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan meskipun mereka terpisahkan antar pulau antar benua. Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Permainan modern muncul KIB munculnya pengaruh-pengaruh budaya dari luar yang kemudian diadopsi oleh sebagian anak. Untuk memainkan permainan modern dibutuhkan sarana dan peralatan yang modern pula yang merupakan hasil ciptaan teknologi-teknologi terbaru.

4. Keterampilan

Keterampilan adalah suatu kemampuan yang diperoleh melalui usaha yang disengaja dan mudah menyesuaikan diri melaksanakan kegiatan-kegiatan yang kompleks atau fungsi yang melibatkan keterampilan

Di samping itu, menurut Reber (Haryu, 2012: 165) keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif. konotasinya pun luas sehingga sampai pada mempengaruhi atau mendayagunakan orang lain. Artinya orang yang mampu mendayagunakan orang lain secara tepat juga dianggap sebagai orang yang terampil.

Keterampilan sosial adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu

serta membangun hubungan baik (Osland, 2002: 372). Sedangkan Menurut Susanto (2011: 138) keterampilan sosial merupakan kecakapan dalam penyesuaian sosial yang memungkinkan anak dapat bergaul dengan teman-temannya.

Keterampilan sosial memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang harus ditanamkan sejak usia dini. Keterampilan sosial merupakan bagian dari keterampilan hidup manusia. Keterampilan sosial anak diperoleh melalui proses sosialisasi, apabila anak berhasil dalam proses sosialisasi maka anak akan berhasil untuk memiliki keterampilan sosial yang baik bagi kehidupannya dan akan memudahkan anak dalam memenuhi tugas-tugas perkembangan berikutnya.

a. Bentuk-bentuk keterampilan sosial anak

Bentuk-bentuk keterampilan sosial dapat diartikan sama dengan perilaku sosial, seperti disebutkan oleh Hurlock (1978: 262) terdapat beberapa bentuk perilaku sosial anak yaitu:

1. Kerjasama

Anak mulai mau bekerjasama dengan teman, semakin banyak kesempatan yang diberikan semakin cepat anak mampu bekerjasama dengan orang lain. Melalui kerjasama anak dapat memperoleh kegembiraan dan dapat menyelesaikan tugasnya dengan lebih cepat.

2. Persaingan

Persaingan diciptakan sebagai motivasi bagi anak supaya mau berusaha melaksanakan kegiatan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menambah keterampilan dalam bersosialisasi. Persaingan yang terjadi antar anak dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

3. Kemurahan hati

Anak sudah memiliki kesediaan untuk berbagi dengan teman, anak yang memiliki kemurahan hati akan cepat diterima oleh lingkungan sosialnya. Kemurahan hati dapat meningkatkan kepedulian terhadap sesama.

4. Hasrat akan penerimaan sosial

Jika anak memiliki hasrat yang kuat untuk diterima oleh lingkungan sosialnya maka akan mendorong anak untuk menghargai orang lain dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

5. Simpati

Kemampuan anak bersimpati ditunjukkan melalui usaha anak untuk membantu teman yang sedang membutuhkan atau menghibur teman yang sedang bersedih.

6. Empati

Anak mampu berempati kepada orang lain ketika anak dapat memahami perasaan orang lain, melalui empati anak dapat

memupuk rasa kemanusiaan terhadap orang lain. Empati tak kalah penting dengan prsetasi yang harus dimiliki anak, memiliki empati akan membantu anak-anak dalam interaksi dengan sesama di lingkungannya.

7. Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain mendorong anak untuk berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Anak masih memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teman sehingga dalam interaksi sosialnya akan merasa saling membutuhkan.

8. Sikap ramah

Sikap ramah anak ditunjukkan melalui kesediaannya untuk bergabung bersama orang lain. Anak yang memiliki sikap ramah akan disukai oleh teman-temannya karena dapat bergaul dengan siapa saja.

9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak yang sering mendapat dorongan dan kesempatan untuk membagi apa yang dia miliki akan belajar memikirkan kepentingan orang lain daripada diri sendiri. Melalui interaksi sosial anak akan belajar mengendalikan emosinya, menghargai orang lain dan tidak mementingkan diri sendiri.

10. Meniru

Anak mudah meniru orang lain, karena itu dia akan meniru orang lain yang diterima dengan baik oleh lingkungan

sosialnya. Anak akan meniru figur yang diidolakannya. Anak akan meniru apa yang dilihatnya tanpa mengetahui apakah hal yang ditiru itu perbuatan baik atau perbuatan buruk.

Berdasarkan pola perilaku sosial di atas dapat dilihat bahwa anak mulai menunjukkan keinginan dan rasa ingin diterima oleh orang lain. Anak mulai memiliki dan menunjukkan sikap sosial sejalan dengan meningkatnya usia mereka. Sikap sosial yang hendaknya dimiliki oleh seorang anak yaitu memiliki teman, bekerjasama dalam mengerjakan kegiatan, dan saling tolong menolong. Ketika anak mulai menyadari kebutuhan untuk memiliki sikap sosial tersebut, maka anak akan berusaha untuk diterima dilingkungannya, semakin meningkat usia anak maka semakin meningkat pula kesadaran anak untuk berinteraksi sosial dengan orang lain.

5. Anak usia sekolah

Menurut Nasution (Haryu, 2012: 39) bahwa masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir berlangsung dari usia enam tahun hingga sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupan yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Para guru mengenal masa ini sebagai “masa sekolah”, oleh karena pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal. Tetapi bisa juga dikatakan bahwa masa usia sekolah adalah masa matang untuk belajar maupun masa matang untuk sekolah.

Masa usia sekolah dianggap oleh Suryobroto (Haryu, 2012:40) sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Tetapi dia tidak berani mengatakan pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar. Kesukaran penentuan ketepatan umur anak matang untuk masuk sekolah dasar disebabkan kematangan itu tidak ditentukan oleh umur semata-mata, namun pada umur antara 6 atau 7 tahun biasanya anak memang telah matang untuk masuk sekolah dasar.

Pada masa keserasian bersekolah ini, secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini menurut Suryobroto dapat diperinci menjadi dua fase, yaitu: (1) Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira umur 6 atau 7 sampai umur 9 atau 10 tahun dan (2) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 atau 10 sampai kira-kira umur 12 atau 13 tahun.

1) Masa kelas rendah sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti yang disebutkan di bawah ini:

- a) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- b) Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c) Adanya kecendrungan memuji sendiri.
- d) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.

e) kalau tidak dapat menyelesaikan satu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.

f) pada masa ini (terutama pada umur 6-8) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah sebagai berikut:

a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan praktis.

b) Amat realitis, ingin tahu, dan ingin belajar.

c) Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.

d) Sampai kira-kira 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.

e) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat pada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain, serta berfungsi sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aristokrat Agung Dwipa (2015) yaitu: “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar”. Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional seperti bentengan, kasti, dan gobak sodor terhadap peningkatan gerak motorik kasar berupa daya power, lari, dan kelincahan pada siswa putra Sekolah Dasar kelas lima.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wardatun Nafisah (2016) yaitu: “Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin pada siswa SDN 1 Sukorejo kabupaten pasuruan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kingkin Dyah Ayuningtyas (2015) yaitu: “Perubahan Pola Perilaku Anak-anak dan Remaja Penggemar Game Pada Rental Playstation”. Hasil penelitiannya bahwa playstation memberikan lebih banyak dampak negatif daripada positif dalam perilaku anak-anak dan remaja. Perilaku negatif anak-anak penggemar playstation seperti suka berbohong, malas, tidak sopan, berperilaku menyimpang, dan kurang bersosialisasi dengan teman sebaya. Sedangkan perilaku positifnya seperti pemberani, menyalurkan hobi sesuai dengan permainan yang disukainya, dan pintar memecahkan masalah.

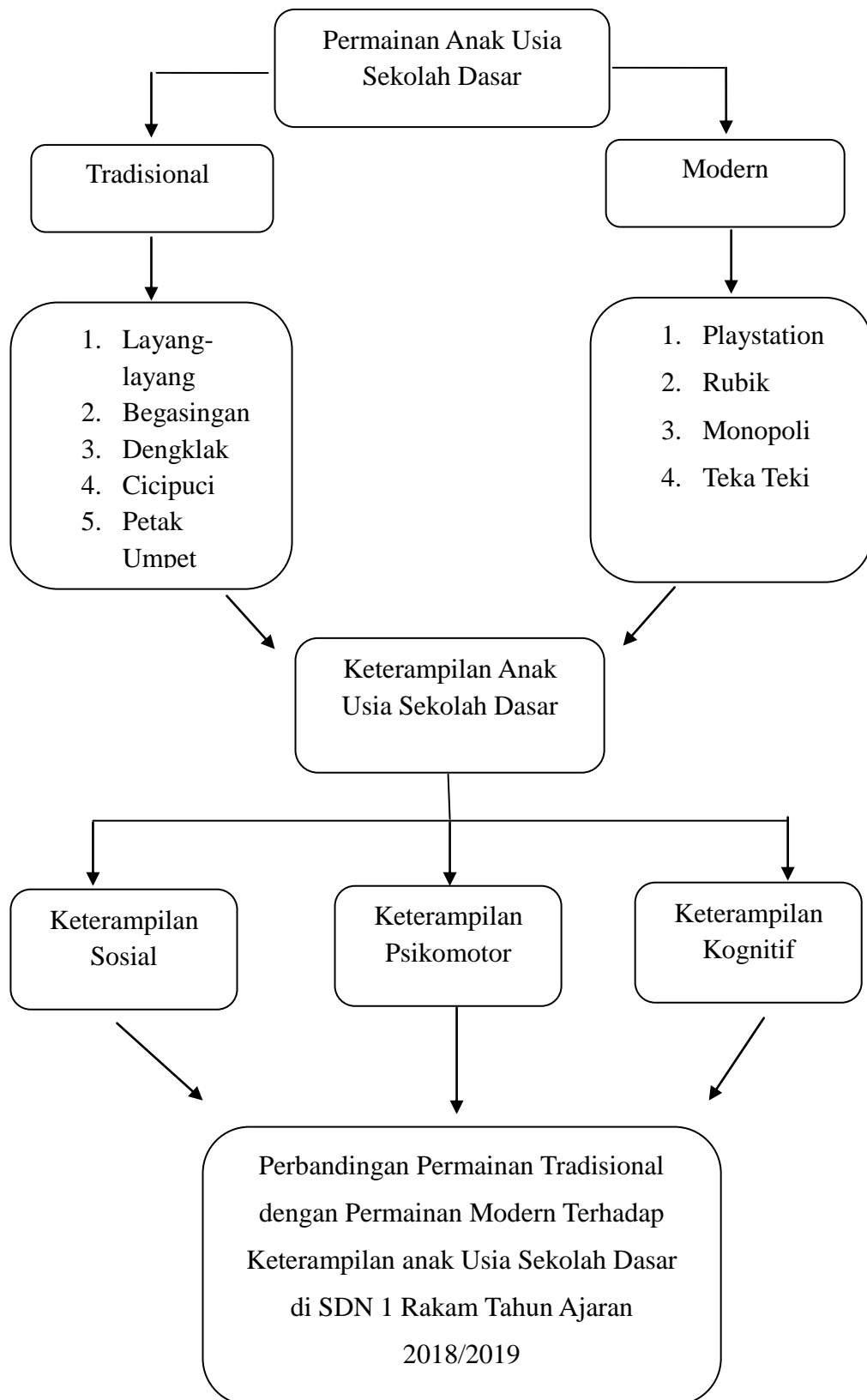
C. Kerangka Pikir

Dalam kehidupan sehari-hari hampir setiap hari bermain merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi anak-anak, terlihat dari karakteristik yang lebih banyak aktif bergerak, berkelompok, dan bermain. Anak membutuhkan orang lain dalam kehidupan dan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok. Akan tetapi hal tersebut terjadi apabila antara individu atau kelompok saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Seiring berkembangnya teknologi, perubahan yang terjadi pun sedikit banyak membawa dampak baik negatif maupun positif, yang mengakibatkan adanya perubahan. Ini juga tidak terlepas dari anak-anak sekolah dasar (SD). Anak-anak sd jaman sekarang sepertinya mempunyai permainan yang hampir tak terkontrol, kurangnya bersosial karena sarana yang sepertinya memanjakan mereka membuat mereka menjadi nyaman sendiri dan malas berinteraksi dengan kehidupan sekitar.

Permainan modern ini lebih menjadikan anak cenderung individualistik, karena ia bermain seorang diri. Hal ini tentunya berbeda jika anak bermain permainan tradisional, mereka bisa bertemu dengan teman sebaya, bekerja sama, mengembangkan kreativitas atau terampil, dan sebagainya. Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional akan membangun kesadaran sosial, dan mengembangkan kreativitas.

Permainan tradisional dengan permainan modern ini merupakan sarana untuk mengetahui perbandingan yang ada pada permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar. Khususnya dalam penelitian ini yaitu keterampilan sosial anak usia sekolah dasar.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2005:1) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai eksperimen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Sugiyono (2005: 17) mengemukakan proses penelitian kualitatif terbagi menjadi tiga tahap, di antaranya:

1. Tahap orientasi atau deskripsi. Pada tahap ini peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dinyatakan.
2. Tahap reduksi atau fokus. Pada tahap ini peneliti mereduksi segala informasi yang telah diperoleh pada tahap pertama.
3. Tahap selection. Pada tahap ini peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 (dua) bulan sejak bulan Mei sampai bulan Juni pada tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 1 Rakam alamat Batu Belek Desa kelurahan Rakam Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur. Pemilihan tempat penelitian ini di dasarkan pada keterkaitan sekolah dengan judul penelitian yang diajukan oleh peneliti

C. Sumber Data

Terkait data tentang gambaran perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar. Dalam penelitian ini Sumber data yang yang diperoleh didapatkan dari :

1. Guru SDN 1 Rakam
2. Siswa kelas V SDN 1 Rakam

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan oleh peneliti adalah dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsung dengan informan di lapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Beberapa cara tersebut diantaranya:

1. Observasi

Observasi merupakan cara yang efektif dimana dilakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Observasi dan pengamatan digunakan peneliti sebagai cara untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung di lapangan yang hasilnya dicatat sebagai hasil pengamatan penelitian. Peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data. Artinya peneliti terlibat langsung dalam kegiatan mencari data yang diperlukan melalui pengamatan. Melalui observasi partisipatif, data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku atau gejala yang muncul.

2. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur, karena dalam pelaksanaan wawancara semiterstruktur dapat menemukan informasi secara lebih terbuka dimana pihak yang telah diminta pendapat, dan ide-idenya dapat mempermudah responden menjawab. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya, misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap ari penggunaan metodo observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono 2005:82).

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama dalam mengumpulkan data dan mengintepretasikan data dengan dibimbing oleh pedoman wawancara dan pedoman observasi. Dengan mengadakan observasi dan wawancara mendalam dapat memahami makna interaksi sosial, mendalami perasaan yang tergambar dalam ucapan dan perilaku responden.

Agar penelitian ini terarah, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi

instrumen penelitian yang selanjutnya dijadikan acuan untuk membuat pedoman observasi dan wawancara . Adapun kisi-kisi untuk pedoman observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi pedoman observasi

No	Komponen	Objek	Nomor Butir
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Tradisional 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-Jenis Permainan tradisional yang sering dimainkan 	1
	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Modern 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis permainan modern yang sering dimainkan 	4
2.	Keterampilan Anak	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan Sosial 	2, 3, 5, 8, 10, 11, 13
		<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan Psikomotor 	12, 13, 15, 17, 19
		<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan kognitif 	18, 16
3.	Intensitas	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu siswa saat bermain 	9, 14
4.	Tanggapan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Perilaku siswa saat bermain 	6, 17

Adapun kisi-kisi untuk pedoman wawancara sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi pedoman wawancara

No	Indikator
1.	Apa itu permainan tradisional.
2.	Jenis-jenis permainan tradisional .
3.	Alasan menyukai permainan tradisional.
4.	Manfaat permainan tradisional.
5.	Apa itu permainan modern.
6.	Jenis-jenis permainan modern.
7.	Alasan menyukai permainan modern.
8.	Manfaat permainan modern.
9.	Permainan apa saja yang sering dimainkan anak di sekolah.
10.	Anak lebih tertarik dengan permainan apa saja.
11.	Jenis permainan yang sering dimainkan anak.
12.	Perilaku anak ketika bermain.

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif menurut Moleong (2011: 324) :untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan, pemeriksaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu.

Menurut Denzin (Moleong, 2011:330) membedakan “empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, dan teori” Dalam penelitian, peneliti menggunakan triangulasi pengumpulan data, triangulasi sumber data, dan triangulasi teori yaitu:

1. Triangulasi pengumpulan data, mengecek kembali data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2. Triangulasi sumber, dimana triangulasi sumber membandingkan informan yang ada ditempat dengan waktu yang berbeda.
3. Triangulasi teoritis, mengecek data yang diperoleh dilapangan dengan teori yang relevan,

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Bogdan (Sugiyono, 2015:334) mengatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Data yang diperoleh dan analisis dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (Sugiyono, 2015: 336). Langkah-langkah analisis data akan dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yaitu mengumpulkan data dilokasi penelitian dengan

melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data.

2. *Data Reduktion* (Reduksi Data)

Tahapan dimana peneliti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan atau dengan kata lain tahapan ini peneliti mengumpulkan dan menyeleksi data untuk dipilah sesuai dengan masalahnya.

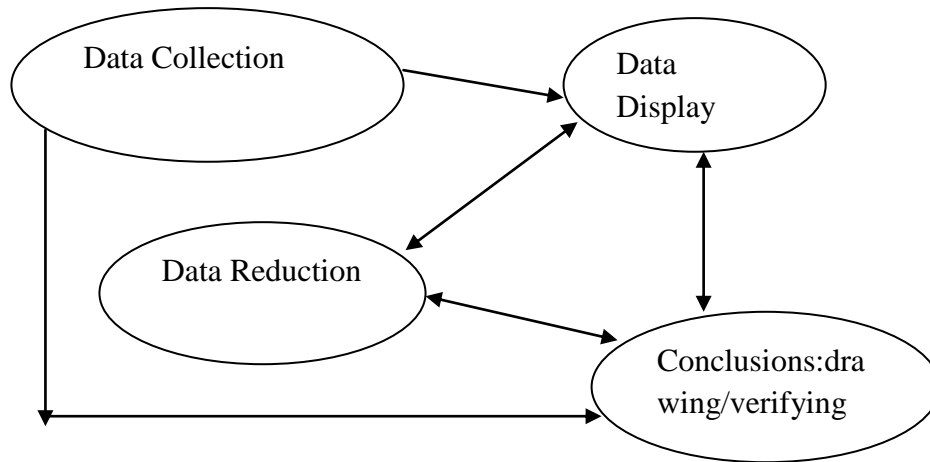
3. *Data Display* (Penyajian Data)

Tahapan dimana peneliti melakukan deskripsi data berupa naratif, grafik, tabel dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi.

4. *Conclusion Drawing/verification* (Kesimpulan/Verifikasi)

Tahapan dimana peneliti menarik kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang ditemukan selama proses penelitian.

Selanjutnya model interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar : Komponen dalam analisis data (*interactive model*)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

SDN 1 Rakam merupakan sekolah negeri di jalan Pejanggik No. 73 dengan kode pos kelurahan 83600 kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur provinsi Nusa Tenggara Barat. Pada tahun 248.4/03/05/1998 SDN 1 Rakam sudah diberikan izin untuk beroperasi dan pada tahun 1958-01-01 SK pendirian sekolah dari pemerintah dikeluarkan dengan status kepemilikan milik pemerintah pusat dengan luas tanah 1637 SDN 1 Rakam juga sudah di fasilitasi dengan wifi gratis yang dapat membantu pekerjaan baik dari kalangan guru, staf, dan siswa. Adapun yang menjadi email sekolah yaitu s2.r_123@yahoo.com SDN 1 Rakam juga menerima tunjangan dari dana bos. Demikian nomor telepon SDN 1 Rakam yaitu 087763135747

2. Aktivitas Keseharian siswa di SDN 1 Rakam

Jumlah siswa di SDN 1 Rakam terbilang cukup banyak dikarenakan kelas yang memiliki ruangan vertikal seperti kelas V ada VA dan VB. Sebagian besar siswa berasal dari Batu Belek dan beberapa siswa pindahan dari Pancor, hal ini yang menjadi sebab rutinitas siswa sangat berbeda baik dalam berkomunikasi dan berperilaku di dalam kelas ataupun di luar kelas. Beberapa aktivitas yang dilakukan meliputi aktivitas di dalam dan di luar kelas. Untuk aktivitas di luar kelas dilakukan pada saat jam istirahat pukul

09.30 Untuk aktivitas di dalam kelas dilakukan pada jam 08.00 selesai istirahat siswa kembali menerima pelajaran. Biasanya pada saat jam istirahat banyak siswa yang asik bermain bola di lapangan, seperti bermain kelereng, dengklak, dan mobil-mobilan, masak-masakan, dan hula hoop. Beberapa lainnya lagi cenderung asik bermain sendiri di dalam kelas dan menyendiri, atau hanya bermain berdua dengan temannya.

3. Hasil wawancara dengan siswa tentang permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang masih menggunakan alat sederhana dan berkaitan erat dengan unsur-unsur kebudayaan. Beberapa informan yang ditemui oleh peneliti menyampaikan pendapatnya mengenai apa yang diketahuinya tentang permainan tradisional.

a. Pengetahuan tentang permainan tradisional

1) Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Melina, Gina, Nabila, Jelita, dan Oliviana mengatakan:

“Permainan tradisional adalah permainan yang berasal dari daerah tertentu.”

Dari pernyataan kelima informan di atas, permainan tradisional merupakan permainan yang ada di setiap daerah tertentu.

Ahmad, Tiara dan Himatuz mengatkan:

“Permainan tradisional itu permainan yang ada di daerah sampai sekarang masih kita mainkan dan sangat menarik”

Dari pernyataan informan di atas, permainan tradisional merupakan permainan yang ada di setiap daerah, yang masih bisa ditemukan oleh anak-anak sampai saat ini.

Lukman, Rendi, dan Adryan, Zulkahfi, Zainul, dan Yuda mengatakan:

“Permainan anak jaman dulu yang menarik disetiap wilayah. Bisa kita mainkan dimana aja lebih seru kalau mainnya di lapangan atau tempat yang luas.”

Dari pernyataan informan di atas, menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang sangat menarik dan seru yang sudah pada zaman dulu dan sapat dimainkan di lapangan atau tanah luas.

Iza mengatakan: “Permainan tradisional itu permainan yang dimainkan sejak sejak dulu yang dimainkan dengan turun temurun.”

Dari pernyataan informan di atas, permainan tradisional dimaknai sebagai sebuah permainan yang dimainkan oleh orang-orang terdahulu yang sudah lama ada.

Sama halnya dengan Yuzi, Soeljoen, dan Ali mengatakan: “Permainan tradisional itu yang masih kita mainkan dari alat-alat sederhana bisa juga alatnya dari kayu, trus sama bambu bisa dipakai itu”

Dari pernyataan beberapa informan di atas, permainan tradisional dimaknai sebagai sebuah permainan yang ditandai dengan peralatan yang masih sederhana.

Dari penjelasan mengenai permainan tradisional di atas, dapat disimpulkan bahwa dari sekian banyak ragam permainan tradisional yang ada sampai saat ini masih banyak dimainkan oleh anak-anak karena dengan bermain permainan tradisional anak-anak dapat berkumpul dengan teman-temannya, alat yang digunakan pun mudah ditemukan dengan alat yang masih sangat sederhana anak-anak dapat membuat mainan sendiri sehingga anak-anak tidak perlu memikirkan biaya untuk membeli mainan. Tempat bermain pun masih tidak terbatas anak-anak dapat bermain di tanah yang luas atau di lapangan.

2) Permainan apa saja yang lebih kamu sukai ?

Fikri mengatakan:

“Permainan yang paling saya suka itu tradisional kayak layang-layang, saya suka soalnya layang-layang bagus warna-warni juga.” Lalu peneliti menanyakan lagi tempat yang paling bagus untuk bermain layang-layang? Fikri menjawabnya dengan panjang “paling enak main di lapangan saya sering main sore-sore soalnya kalau siang itu panas, kalau sore juga anginnya bagus bisaa terbang tinggi layangan kita terus bisa berlawanan sama temen-temen jadi seru. Saya juga sekarang suka main game di warnet kalau endak dia musim layang-layang.”

Fikri adalah salah satu informan yang sangat senang bermain layang-layang. Fikri merupakan seorang siswa kelas V SDN 1 Rakam. Fikri salah satu anak yang banyak bicara, dia menceritakan banyak hal mengenai layang-layang. Sepulangannya sekolah dia mengganti pakaiannya lalu beranjak makan siang setelah itu dia beristirahat dan tidur siang. Ketika sore hari dia pun mandi dan segera bergegas ke lapangan atau di sekitar rumahnya kalau sepi. Biasanya dia ke lapangan sendiri atau mengajak teman-temannya. Fikri membawa layang-layangnya dan menghabiskan waktunya bermain dengan teman-

temannya sampai adzan magrib.

Ketika peneliti menanyakan kepada Fikri mengapa suka bermain layang-layang di lapangan, Fikri menceritakan bahwa suasana di lapangan sangat ramai dan seru berbeda dengan bermain layang-layang di depan rumah, banyak pohon yang menghalangi dan tempatnya juga sempit, beda jika bermain di lapangan akan sangat mudah untuk menaikkan layang-layang.

Orang yang gemar bermain layang-layang umumnya membuat sendiri layang-layangnya, namun bagi orang yang tidak mau repot dan mempunyai uang lebih, mereka lebih senang membeli. Fikri kembali mengatakan:

“Saya sering beli layang-layang di penjual dekat rumahku. Tapi kalau musimnya layang-layang, tapi kalau endak musimnya saya minta dibuatin sama kakak teman saya soalnya saya belum pernah buat layang-layang jadi endak bisa buat sendiri.”

Menurut pengakuan Fikri, dia tidak dapat membuat layang karena belum pernah belajar atau mencoba untuk membuatnya. Teman-temannya pun belum ada yang bisa membuat sendiri layang-layangnya, Fadli hanya membeli kalau musimnya dan minta untuk dibuatkan oleh kakak temannya atau orang yang dia kenal bisa membuat layang-layang.

Rendi dan Ali, dan Adryan mengatakan:

“Saya suka main sepak bola di sekolah, soalnya seru dilapangan biasanya kami main sama teman-teman kalau

sedang keluar main biarpun bukan pelajaran olahraga bisa juga dipinjam yang penting endak hilang.”

Pernyataan informan di atas menunjukkan bahwa mereka sangat menyukai sepak bola karena seru. Permainan sepak bola membuat mereka senang dan gembira, Permainan ini sampai sekarang masih difavoritkan oleh kalangan anak-anak.

Habibah dan Melina mengatakan:

“Permainan tradisional yang saya sukai seperti lompat tali yang dimainkan sama-sama kalau keluar main, biasanya laki-laki juga ada yang ikut main lompat tali, kalau di rumah saya main lompat tali biasanya sore hari atau kalau hari libur saya bermain pagi hari sama teman-teman saya d rumah, saya suka permainan tradisional karena lebih mengasikkan karena banyak teman dan tidak membosankan.”

Menurut ketiga informan di atas, permainan lompat tali atau main karet menjadi permainan favorit bagi mereka biasanya mereka bermain lompat tali ketika jam istirahat atau sepulang sekolah dan menjelang sore hari. Permainan lompat tali ini bisa juga diikuti oleh anak laki-laki. Tali yang digunakan dari permainan ini berasal dari karet gelang yang disusun atau dianyam.

Iza, Tiara, dan Zelita mengatakan bahwa:

“Permainan yang saya sukai itu Dengklak (Engklek) dan petak umpet karena mudah dan seru. Selain itu kita memainkan permainan tradisional secara tidak langsung berarti kita memperbudayakan permainan tersebut.”

Dari pernyataan ketiga informan di atas, mereka lebih menyukai bermain dengklak (Engklak) dan petak umpet karena permainan ini sangat seru dan mudah, alat yang digunakan pun masih sangat sederhana.

Engklak merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya.

Gina mengatakan: “Saya suka main engklak, lompat tali, dan kelereng.”

Permainan kelereng hampir bisa dipastikan permainan ini sangat disukai oleh anak-anak. Bahkan, orang dewasa pun terkadang ikut “nimbrung” dalam permainan ini, sebatas untuk nostalgia atau hiburan. Namun demikian permainan kelereng termasuk salah satu permainan rakyat yang sangat populer.

Gina salah satu anak perempuan yang senang bermain kelereng, Gina duduk dibangku sekolah dasar di SDN 1 Rakam kelas V, Gina merupakan seorang anak perempuan yang memiliki sifat atau perilaku seperti laki-laki (tomboi), karena ia juga tertarik dengan permainan yang dimainkan anak laki-laki.

Ketika peneliti menanyakan kepada Gina mengapa dia suka bermain kelereng, padahal itu permainan anak laki-laki. Gina menceritakan bahwa sudah terbiasa di rumah saya melihat teman-teman saya bermain kelereng, layang-layang, dan gasing. Dia lalu mencoba untuk memainkannya, namun yang dia sukai hanya bermain kelereng dari berbagai macam permainan yang sering dimainkan oleh temannya. Gina kembali mengatakan:

“Saya sering ikut main kelereng sama teman-teman saya kalau dirumah, soalnya di sekitar rumah saya kebanyakan anak laki-laki. Saya juga punya kakak laki-laki dan adik laki-laki jadi saya jarang main sama temen-temen saya yang perempuan, kalau di sekolah baru bisa main lompat tali atau saya kerumah temen-

temen saya main-main.”

Menurut pengakuan Gina, dia juga memainkan permainan anak perempuan seperti lompat tali dan engklak. Teman-teman sepermainannya memang lebih banyak anak laki-laki di sekitar rumahnya jadi itu yang membuat Gina ikut tertarik bisa bermain kelereng.

Hikmatuz mengatakan:

“Permainan yang saya sukai permainan petak umpet karena lebih banyak teman-teman yang bermain jadi seru dan menegangkan, bisa sembunyi dimana saja dan bisa buat kita penasaran.”

Dari pernyataan informan di atas, menunjukkan bahwa anak tersebut sangat menyukai bermain petak umpet, permainan petak umpet membuat mereka senang dan gembira. Dan lebih senangnya lagi jika dimainkan beramai-ramai. permainan ini sampai sekarang menjadi favorit anak-anak.

Dari penjelasan mengenai permainan tradisional di atas, dapat disimpulkan bahwa dari sekian banyak ragam permainan tradisional yang ada sampai saat ini masih banyak dimainkan oleh anak-anak. Permainan-permainan tradisional yang telah dijelaskan di atas ada yang dimainkan di sekolah maupun di rumah. Terdapat pula permainan tradisional yang dimainkan di sekolah pada saat jam istirahat. Permainan tradisional juga dimainkan tergantung dari musimnya seperti permainan layang-layang. Bahkan sampai saat ini permainan tradisional masih diminati oleh anak-anak.

Zelita, Tiara, dan Iza mengatakan bahwa:

“Permainan yang saya sukai itu congklak dan petak umpet karena mudah dan seru. Selain kita memainkan permainan

tradisional secara tidak langsung kita memperbudayakan permainan tersebut.”

Dari pernyataan ketiga informan di atas mereka lebih menyukai permainan tradisional seperti congklak dan petak umpet karena mudah dan seru, permainan tradisional merupakan permainan yang dapat membuat mereka berkumpul dengan teman-temannya.

Congklak merupakan permainan tradisional yang identik dengan anak perempuan, walaupun tak jarang anak lelaki pun memainkannya. Cara bermainnya yang hanya duduk, menjadi salah satu penyebab permainan ini sangat pas jika dimainkan oleh anak perempuan. Dan permainan ini dapat melatih kemampuan berhitung.

Nabila mengatakan:

“Dulu saya sangat suka bermain tradisional seperti main karet (lompat tali) tapi sekarang jarang sekali. Soalnya udah bosan mainnya itu-itu aja.”

Olivia mengatakan:

“Sekarang saya lebih suka bermain permainan modern, soalnya kalo permainan tradisional sudah sering saya mainkan dari kecil sama teman-teman. terus mainnya itu-itu saja kalau permainan modern itu kan seperti playstation tapi saya tidak terlalu menyukai bermain playstation saya suka main monopoli, rubik, sama teka teki terkadang saya membawa mainan saya kalau lagi classmeeting kayak gini sudah bu guru.”

Dari pernyataan kedua informan di atas, permainan tradisional sudah jarang mereka mainkan karena merasa permainan tradisional sudah biasa dimainkan sejak kecil bersama teman-temannya, sehingga kini mereka lebih tertarik dengan hal baru seperti bermain dengan

kecanggihan teknologi.

Yuda mengatakan:

“Saya suka dua-duanya. Tapi sekarang saya sering main *playstation* soalnya kalau bermian *playstation* itu seperti main beneran, nyata rasanya kita main pokoknya seru.”

Menurut pernyataan Yuda bahwa saat ini ia jarang bermain permainan tradisional karena sudah ia merasa bahwa permainan modern lebih seru saat memainkan *playstation*.

Ahmad, Adryan, dan Rendi mengatakan:

“Lebih menarik permainan tradisional bisa kita mainkan dimana aja lebih seru apalagi kalau banyak teman-teman yang ikut bermain. kalau mainnya di lapangan atau tempat yang luas pasti semakin seru.”

Menurut pernyataan informan di atas permainan tradisional lebih menarik karena ia dapat bermain dimana saja dengan teman-temannya. Terlebih jika mereka bermain pada tanah yang luas atau lapangan.

Soeneljon dan Lukmanul mengatakan:

“Saya lebi suka permainan modern karena sekarang zaman teknologi canggih dan semua suka main *game*, suka juga bermain rubik soalnya bikin kita penasaran terus seru juga sama saya suka main *counter-strike*, *counter-strike* itu kita main tembak-tembakan.”

Pernyataan kedua informan di atas menunjukkan bahwa permainan yang ia sukai berupa permainan modern seperti rubik karena permainan rubik ini membuat rasa ingin tahunya semakin bertambah

untuk menyelesaikan permainan ini. Bukan hanya itu saja Soeneljon juga menyukai *counter-strike*, *counter-strike* permainan ini merupakan permainan saling tembak-menembak.

Lain lagi dengan pernyataan Yuzi mengatakan:

“Saya lebih menyukai permainan modern seperti PS (*playstation*) kalau saya bosan saya suka monopoli sama temen-temen atau kakak saya dirumah.”

Senada dengan pernyataan di atas Ali mengatakan bahwa dia sangat menyukai permainan modern, dikarenakan permainan modern ini lebih menantang, tidak membosankan dan sangat seru.

Dari penjelasan di atas permainan tradisional lebih banyak disukai oleh anak-anak karena lebih seru dan dapat dimainkan secara bersama-sama, tempat bermain juga belum terbatas masih banyak lokasi yang bisa ditempatkan oleh anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Sedangkan ada 6 siswa yang menyukai permainan modern karena tidak membosankan dan lebih menantang.

3) Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah salah satu jenis permainan yang sudah lama ada sejak dulu kala yang diwariskan secara turun temurun kepada generasi-generasi pelanjut.

Beberapa informan yang ditemui oleh peneliti jenis permainan

tradisional apa saja yang mereka sukai.

Iza, Tiara, dan Jelita mengatakan:

Menurut ketiga informan di atas jenis permainan tradisional yang disukai itu seperti dengklak (engklak) dan petak umpet merupakan jenis permainan tradisional yang dia sukai karena sangat sederhana tanpa menggunakan alat yang sulit didapatkan.

Fikri mengatakan:

“Permainan yang paling saya sukai itu layang-layang, saya sukai soalnya layang-layang bagus warna-warni juga.”

Pernyataan Fikri di atas menunjukkan bahwa ia lebih menyukai permainan tradisional seperti layang-layang dikarenakan ia dapat membuat layang-layang sesuai dengan warna yang ia sukai.

Sedangkan Rendi, Ali, dan Adryan mengatakan: “Jenis permainan tradisional yang saya sukai itu sepak bola.”

Ketiga informan di atas menyukai permainan sepak bola, dimana permainan sepak bola ini merupakan permainan yang sangat disukai oleh anak laki-laki. Anak-anak bisa bermain bola di lapangan atau halaman.

Soeneljon, Yuda, Yuzi, Olivia, dan Nabila mengatakan bahwa pada saat ini lebih menyukai permainan modern karena permainan modern bagi mereka lebih seru dan menarik yang membuat mereka

menemukan hal baru dan tidak membosankan ketika memainkannya.

Gina mengatakan bahwa: “Saya suka main engklak, lompat tali, dan kelereng.”

Gina merupakan anak perempuan yang menyukai permainan yang biasa dimainkan oleh anak lelaki, menurutnya ketika ia melihat teman-temannya bermain kelereng itu enak di lihat jadi ia berkeinginan untuk bisa bermain kelereng dan ternyata itu sudah menjadi kebiasaannya saat ia melihat temannya bermain atau membawa kelereng ke sekolah. Dan hampir bisa dipastikan permainan ini sangat disukai oleh anak-anak. Bahkan, orang dewasa pun terkadang ikut “nimbrung” dalam permainan ini, sebatas untuk nostalgia atau hiburan. Namun demikian permainan kelereng termasuk salah satu permainan rakyat yang sangat populer.

Ahmad, Adryan, Yuzi, dan Lukman mengatakan:

“Permainan yang sangat saya sukai sepak bola, layang-layang, beledokan semuanya seru tapi paling seru main beledokan soalnya seru sangat seru pokoknya.”

Beledokan (peletokan) merupakan sebuah nama senjata mainan yang terbuat dari bambu, dan pelurunya yang terbuat dari kertas yang dibasahi. Beledokkan itu nama sebutan di daerah batu belek, jika di daerah lain semisal di Sunda beledokkan atau peletokkan disebut “bebeletokkan”, sedangkan di Probolinggo dan Madura, mereka menyebutnya dengan “tor cetoran”. Biasanya beledokkan dimainkan

oleh anak laki-laki berumur 6-13 tahun. Biasanya mereka seolah-olah sedang menjadi orang yang berada dalam pertempuran. Permainan ini bisa dikatakan sangat aman karena peluru yang digunakan hanya menggunakan kertas yang telah dibasahi. Sedangkan gasing merupakan mainan yang bisa berputar pada poros dan berkesetimbangan pada suatu titik. Permainan tradisional merupakan permainan yang masih menggunakan alat sederhana yang mudah ditemui oleh anak-anak.

4) Apa saja manfaat permainan tradisional ?

Beberapa manfaat permainan tradisional menurut informan:

Rendi, Fikri, Lukmanul, Ali, Yuda, dan Soeneljon mengatakan: “Manfaat permainan tradisional itu kita bisa jadi sehat soalnya seperti olahraga.”

Adryan, Gina, Jelita, Nabila, Tiara, Iza, Olivia, dan Hikmatuz mengatakan: “Kita bisa lebih percaya diri, bisa kumpul sama temen-temen, bikin kita sehat juga.”

Dari pernyataan informan di atas inti dari manfaat permainan yang mereka sebutkan itu agar tubuh menjadi sehat dan mampu bekerja sama, sosialisasi lebih banyak.

Khaerul, Yuzi, Melina, dan Ahmad mengatakan: “Endak kita tahu bu guru apa manfaatnya itu dah sama kayak katanya temen-temen.”

Dari keempat informan di atas mereka belum mengetahui apa saja manfaat dari permainan tradisional tersebut.

4. Permainan Modern

a. Pengetahuan tentang permainan modern

Kalau dulu komputer, laptop, dan handphone adalah benda asing bagi anak dibawah umur 15 tahun, sekarang bahkan anak berumur 5 tahun sudah sangat familiar dengan alat-alat elektronik seperti itu. Tidak hanya familiar tetapi kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat-perangkatnya dalam bermain game juga tidak kalah dengan anak yang sudah berumur belasan bahkan puluhan tahun. Kemampuan (*skill*) anak-anak dalam menggunakan teknologi bukan dari rasa ingin tahu mereka mengenai komputer, handphone, dan laptop, tetapi secara tidak langsung akhirnya mereka mempelajari dan memahami penggunaan komputer dan internet. Jelas ada perbedaan yang sangat besar antara anak yang mengenal dan tahu bermain dengan komputer dengan anak yang sama sekali tidak mengetahui permainan online atau sejenisnya. Permainan modern yang pernah dimainkan seperti *game online*, *stronghold*, balap-balap atau balap mobil, *counter-strike*, dan *point balnk*.

1) Apa yang kamu ketahui tentang permianan modern ?

Lukman, Melina, Habibah, Jelita, Ali, dan Adryan juga mengatakan: “Permainan modern adalah permainan anak zaman sekarang yang serba teknologi dan canggih.”

Permainan modern merupakan permainan yang sudah tersentuh dengan alat teknologi yang ada pada zaman saat ini.

Ahmad Ridai mengatakan: “Permainan modern itu seperti *handphone* dan *play store*.”

Dari pernyataan informan di atas bahwa permainan modern itu dimaknai sebagai *handpone* dan *play store*, rupanya Ahmad belum memahami apa pengertian dari permainan modern.

Rendi dan Fikri, khaerul juga mengatakan:

“Endak punya *handpone*. Lebih seru main sepak bola, layang-layang, kelereng sama temen-temen itu lebih seru sekalian kita bisa olahraga pokoknya seru-seruan sama temen-temen kita.”

Dari pernyataan kedua informan di atas sepertinya mereka tidak tertarik dengan permainan modern terlebih lagi mereka memang belum memahami apa itu permainan modern.

Yuzi, Iza, Gina, Yuda, Nabila, Hikmatuz, dan Olivia mengatakan bahwa: “Permainan yang digunakan dengan alat elektronik yang mudah dan menarik dimainkan.”

Menurut informan di atas permainan modern dimaknai dengan teknologi dalam pembuatan serta permainannya.

2) Jenis permainan Modern yang disukai oleh beberapa informan

Beberapa informan menyukai permainan modern seperti *playstation*,

counter-strike, *point blank*, rubik, dan monopoli.

Salah seorang informan bernama Soeneljon dia menjelaskan kepada peneliti alasan dia menyukai permainan *counter strike*. Soeneljon mengatakan:

“Paling suka main *counter strike* soalnya seru kalau saling tembak-tembak. Apalagi kalau berlawanan sama teman, ada juga main perang-perangan, balapan mobil pokoknya seru kalau main *playstation* walaupun sendiri mainnya endak bosan.”

Pernyataan Soeneljon di atas menggambarkan betapa serunya permainan yang bernama *counter strike* ini karena permainan ini berlangsung seru dan menantang. Sehingga permainan ini juga menjadi salah satu di antara beberapa permainan yang di minati.

Game point blank termasuk permainan yang terlihat sangat nyata sehingga seolah sedang menonton sebuah *film* tiga dimensi. *Game point blank* menampilkan kualitas animasi yang cukup menarik membuat anak-anak seperti terhipnotis untuk mencoba memainkannya, Apalagi dengan genre peperangan menghadapi teroris yang sekarang ini marak terjadi sehingga anak-anak juga tertarik untuk memainkannya. Ali mengatakan:

“Bagus sekali tampilannya *point blank*. kalau kita main kayak main di dunia nyata, bunyi tembaknya juga keren, saya sering main itu sama kakak saya, saya juga pernah membawa mainan ke sekolah.”

Ali mengungkapkan bahwa permainan *point blank* merupakan permainan yang sangat dia sukai karena seperti benar-benar dalam dunia nyata.

Counter-Strike merupakan permainan saling tembak-menembak, dimana gamers ini dapat melakukan pengambilan resiko dengan kondisi di mana konsekuensi dunia nyata dikurangi.

Game point blank termasuk permainan yang terlihat sangat nyata sehingga seolah sedang menonton sebuah *film* tiga dimensi. *Game point blank* menampilkan kualitas animasi yang cukup menarik membuat anak-anak seperti terhipnotis untuk mencoba memainkannya, Apalagi dengan genre peperangan menghadapi teroris yang sekarang ini marak terjadi sehingga anak-anak juga tertarik untuk memainkannya.

Sedangkan informan lainnya seperti Adryan, Ahmad, Gina, Hikmatuz, Jelita, Lukmanul, Fikri, Zulkahfi, Melina, Habibah, Rendi, Tiara, dan Iza mengatakan:

“Permainan modern itu seperti *playstation*, saya endak suka main itu, saya juga endak punya handphone, lebih seru kalau kita main permainan tradisional banyak permainannya. kalau main juga mudah kita cari alat-alatnya bisa kumpul sama teman-teman pokoknya seru endak kita bosan mainnya.”

Dari 18 informan hanya 6 siswa yang menyukai permainan modern yaitu Ali, Yuda, Nabila, Olivia, Soeneljon, dan Yuzi. Peneliti hanya mendapatkan beberapa jawaban dari 18 informan mengenai permainan modern, karena minat anak-anak terhadap permainan modern masih sangat sedikit sekali dan terbatas dengan alat teknologi sehingga anak-anak lebih mengenal permainan tradisional.

3) Apa manfaat permainan modern ?

Beberapa manfaat modern menurut informan:

Nabila dan Olivia:

“Manfaat permainan modern kita bisa sambil belajar bahasa inggris, soalnya kan sering kalau main itu pake bahasa inggris aja dia.”

Menurut kedua informan di atas manfaat dari permainan modern itu dapat menggunakan bahasa dengan baik khususnya bahasa inggris sekaligus mengenalkan bahasa kepada mereka.

Soeneljon mengatakan bahwa: “Kita bisa lebih berani.”

Dari pernyataan informan di atas bahwa manfaat dari permainan modern dapat membuat diri sendiri lebih berani.

Menurut informan yang belum tertarik dengan permainan modern seperti Yuzi, Jelita, Melina, Adryan, Ahmad, Iza, Gina, Hikmatuz, Lukmanul, Fikri, Zulkahfi, Habibah, Rendi, Tiara, dan mengatakan: “Endak tahu bu guru manfaat permainan modern itu apa aja, mungkin bisa buat kita lupa waktu.”

Dari pernyataan beberapa informan yang tidak menyukai permainan modern berpendapat bahwa ketika kita bermain permainan modern itu dapat membuat kita lupa pada waktu dan lebih banyak yang tidak tahu manfaat dari permainan tradisional.

5. Kurangnya minat terhadap permainan modern

Pada masa ini perkembangan teknologi semakin pesat. Perkembangan diri pada masa anak akan membentuk perkembangan diri anak tersebut di masa dewasa. Pada masa ini akan muncul rasa ingin tahu terhadap suatu hal. Perkembangan informasi dan komunikasi membuat orang dengan mudah mengakses informasi termasuk para anak-anak. Namun berbeda dengan anak-anak yang ada di SDN 1 Rakam, perkembangan teknologi yang semakin modern saat ini tidak turut mengubah pilihan permainan mereka. Permainan-permainan tradisional seperti kelereng, petak umpet, layang-layang, engklak, dan gasing masih sering dimainkan. Berikut ini merupakan kurangnya minat terhadap permainan modern yakni dari 18 informan yang ditemui oleh peneliti hanya 7 orang siswa yang menyukai permainan modern.

Permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak memberikan dampak positif dalam proses komunikasi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Anak-anak dapat saling berinteraksi dengan baik satu sama lain ketika masih bermain dengan pola tradisional karena mereka dapat berkumpul satu sama lainnya dan bermain secara bersama-sama sehingga dengan aktivitas tersebut dapat terbangun kebersamaan di antara mereka. Kini akibat perubahan cara bermain tradisional ke modern, kebersamaan antara anak dengan teman-temannya sudah mulai pudar. Sudah jarang terjadi komunikasi dan interaksi antara anak-anak karena mereka sudah terbiasa untuk bermain sendiri. Hal ini terungkap ketika peneliti mewawancarai seorang guru bernama Ibu Vivin:

“Kebanyakan anak bermain dengan suka hati, karena permainan tradisional maupun modern sangat mereka sukai sebagai hiburan. Namun ketika di sekolah permainan yang mereka mainkan memang permainan tradisional. Karena tidak memungkinkan anak-anak membawa handphone ke sekolah, lingkungan di sekitar mereka juga masih sangat sedikit sekali warnet, anak-anak yang bersekolah di SDN 1 Rakam lebih banyak dari daerah Batu Belek yang masih bisa dikatakan belum terlalu tersentuh dengan alat teknologi atau tempat-tempat penyewaan seperti warnet. Saya lebih banyak memperhatikan mereka pada saat mengajar, Saya memang tidak terlalu kesulitan dalam hal berkomunikasi dengan anak-anak hanya saja wajar jika ada beberapa anak yang memang lebih suka berdiam diri, main sendiri dan lambat dalam belajarnya, banyak juga anak-anak masih suka memilih teman ya namanya juga anak-anak, kurang berinteraksi di satu sisi lagi anak-anak sangat aktif dalam hal bertanya, mengeluarkan pendapat, terlebih lagi saya melihat anak-anak tidak susah di mintain bantuan baik dari teman-temannya atau dari guru mereka.”

Dari pernyataan di atas dapat dilihat bahwa aktivitas bermain bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan sehingga tak jarang anak pun menjadi asyik dengan kegiatan bermainnya.

Senada dengan Ibu Kumala:

“Kalau saya melihat anak-anak memang cenderung lebih tertarik dengan permainan tradisional, karena anak-anak di sini memang masih sangat tradisional sekali, beda kalau kita melihat anak-anak yang ada di sekolah-sekolah di daerah yang memang sudah sangat kental sekali dengan hal-hal yang modern, di sini bahkan tidak pernah sama sekali ada anak yang tertangkap membawa alat elektronik contoh kecilnya saja seperti handphone. Kemungkinan itu penyebab anak-anak masih belum terlalu mengenal permainan modern karena memang masih jarang anak-anak yang memiliki handphone, namun masalah keseharian di sekolah saya melihat anak-anak khususnya pada kelas V ini dalam hal pelajaran memang cukup bagus yang paling bisa diandalkan terlebih dalam pelajaran kesenian itu anak-anak malah banyak yang terampil dalam berkarya, banyak ide-ide yang mereka tuangkan yang sering membuat saya sebagai gurunya pun sangat senang melihat mereka bisa berbakat seperti Adryan Maulana itu anaknya sangat pintar dalam memahami,

mengeluarkan pendapat dan aktif bertanya, selanjutnya ada Zaliya anaknya sangat pintar, tutur bahasanya sangat sopan, dan pintar merangkai kata-kata anaknya gemar membuat puisi, Yuda ini anaknya sangat jago ketika sekolah mengadakan perlombaan selalu menjadi anadalan teman-temannya, dalam pelajaran kesenian juga bisa di katakan kreatif.Selanjutnya ada Olivia anaknya sangat pintar dalam kesenian, membuat puisi, dan percaya diri. Ali ini siswa yang sangat pendiam, suka sendiri, dan jarang berinteraksi dengan teman-temannya. Tak jarang teman-temannya jarang mau satu kelompok sama dia.”

Pernyataan ibu Kumala menggambarkan bahwa bahwa permainan di desa Batu Belek ini memang masih sangat di minati oleh anak-anak. Hal ini disebabkan karena anak-anak belum memiliki handpone dan kurangnya rasa ingin tahu mereka pada perkembangan teknologi saat ini. dalam hal keterampilan anak-anak memiliki kemampuan yang berbeda.

Ibu Erfi juga mengatakan:

“Permainan tradisional memang sudah menjadi permainan anak-anak dari zaman dulu, bahkan sudah menjadi warisan dari generasi ke generasi. Sampai saat ini saya masih melihat anak-anak di SDN 1 Rakam masih sangat kental sekali dengan permainan tradisional. Batas bermain yang wajar menurut saya itu 2 jam saja, kecuali kalau hari libur bisa lama-lama juga tidak apa-apa. Namun ketika di sekolah anak-anak tidak mungkin keluar main sampai 2, anak-anak yang lebih banyak bermain di lapangan atau di luar kelas itu banyak sekali hanya beberapa saya lihat anak-anak sibuk dengan diri mereka sendiri main di dalam kelas bawa mobil-mobilan, yang perempuan ada yang bawa gambar, masak-masakan, membuat kelompok kecil tidak seperti teman-temannya yang kesana kemari bermain dengan beberapa soal kebersamaan memang anak-anak sekarang kurang berinteraksi dengan teman-temannya seperti main sendiri apalagi yang sudah mempunyai kelompok bermain.”

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa ibu Efi biasa memephatikan anak-anak ketika bermain, ibu Efi mengatakan bahwa batas bermain yang wajar bisa sampai 2 jam kecuali hari libur, berbeda dengan d sekolah anak-

anak harus mentaati peraturan ada.

Dari pernyataan ketiga informan di atas, dapat dilihat bahwa permainan tradisional lebih banyak di sukai oleh anak di SDN 1 Rakam.

Permainan tradisional menunjukkan bahwa permainan tradisional ini masih banyak di gemari oleh anak-anak, kegemaran anak-anak bermain permainan tradisional seperti bermain layang-layang, kelereng, dengklak (Engklak), lompat tali, sepak bola, congkrak, dan petak umpet ini merangsang anak untuk meningkat keterampilan sosialnya karena anak dapat berinteraksi melalui permainan tradisional ini. Anak juga dapat mampu bekerja sama, mengasah kecerdasan anak, belajar mengelola emosi, melatih kemampuan fisik, anak pun lebih kreatif dan belajar sportifitas.

Perkembangan diri pada masa anak-anak akan membentuk perkembangan diri anak di masa dewasa. Pada masa itu muncul rasa ingin tahu terhadap suatu hal. Perkembangan informasi dan komunikasi membuat orang dengan mudah mengakses informasi termasuk para anak. Perkembangan teknologi yang semakin modern saat ini turut mengubah pilihan permainan anak dari permainan tradisional beralih ke permainan modern. Cara bermain anak dampak membawa dampak bagi anak tersebut seperti mengurangi interaksi anak kepada teman-temannya, tempat bermain semakin terbatas, mahalnya biaya permainan, bersifat acuh, kualitas belajar menurun, kesehatan tubuh pun dapat menurun, menghilangkan kejujuran dalam diri, namun terlepas dari sisi negatif yang berdampak pada anak perilaku positif yang dapat diambil dari anak yang gemar bermain permainan modern yaitu anak akan

lebih berani, menyalurkan hobbi sesuai dengan permainan yang disukainya dan pintar memecahkan masalah.

Kegemaran anak-anak pada permainan tradisional lebih banyak berpengaruh pada hal yang positif, seperti pada keterampilan sosial anak sedangkan perilaku negatif yang ditunjukkan anak seperti kurangnya pengetahuan mengenai teknologi. Bagi anak yang menyukai permainan modern mengakibatkan perubahan perilaku yang cenderung negatif dan positif, perilaku negatif anak dapat tersebut adalah berbohong, malas serta tidak menghormati guru, tidak sopan, dapat meniru adegan dalam permainan, dan kurang bersosialisasi. sedangkan dari dampak positif yang diberikan pada anak yang gemar bermain permainan modern yaitu anak menjadi pemberani dan pintar memecahkan masalah.

6. Kurangnya interaksi anak yang bermain permainan modern terhadap temannya

Beberapa anak memang sudah jarang terjalin komunikasi dan interaksi dengan teman-temannya karena mereka sudah jarang berkumpul lagi. Hal ini terungkap ketika peneliti mewawancarai seorang siswa kelas V SDN 1 Rakam yang memang jarang bersosialisasi dengan sekitarnya, dia bernama Ali:

“Dulu saya suka sekali main ke lapangan sama teman-teman saya sambil cerita-cerita tapi sekarang udah tidak pernah lagi, kalau sore biasanya saya main ke rental atau warnet tapi sekarang diam di rumah soalnya sudah dibeliin ada handphone sama mamak.”

Senada dengan Olivia juga mengatakan:

“Masih suka main tapi jarang kumpul-kumpul sama temanku padahal dulu kita sering ngajak pergi main lompat tali, petak umpet pokoknya banyak sudah kita mainin. Rumah kita dekatan sering kalau pulang sekolah saling panggil tapi sekarang saya jarang keluar main. Saya juga punya facebook dibuatin sama kakak saya, sering main game juga di rumah. Hobi saya berain badminton, bermain, membaca, mata pelajaran yang saya sukai, matematika, bahasa inggris, bahasa indonesia, dan kesenian. Saya tidak terlalu suka berkelompok soalnya suka berantem kalau pendapatnya tidak mau diikuti.”

Nabila juga mengatakan:

“Sekarang saya biasanya main game di kamarku. Kebetulan sekarang kakak saya sudah dibeliin laptop sama mamak soalnya mamak suka marah kalau aku sering main keluar, saya juga suka kalau main sendiri jadi tidak ada yang ganggu saya bisa main sepuasnya di rumah.”

Dari pemaparan-pemaparan di atas dapat dilihat bahwa perubahan yang terjadi pada anak sangat jelas memberikan dampak kurangnya interaksi dan komunikasi, dari segi bahasa pun sudah modern. Mereka jarang lagi berkumpul. Dan mereka yang menyukai permainan modern sudah bermain masing-masing dengan munculnya teknologi permainan modern sehingga komunikasi yang terbangun juga sudah mulai berkurang yang dapat melunturkan keakraban yang terjalin di antara mereka.

B. Pembahasan

Penelitian ini telah menghasilkan temuan yaitu, dari 18 siswa yang dapat peneliti wawancarai ada 7 siswa yang menyukai permainan modern, Kurangnya minat terhadap permainan modern dikarenakan masih sangat jarang sekali tempat-tempat penyewaan *playstation*, dan sedikit sekali yang memiliki *handpone*. Rasa ingin tahu mengenai berbagai permainan modern

masih kurang, berbeda halnya dengan permainan tradisional saat ini masih sangat di minati oleh anak-anak SDN 1 Rakam. Disamping itu alat yang digunakan dalam permainan tradisional mudah di temukan dan sederhana, jenis permainan tradisional juga beragam jenisnya dan mudah dimainkan. Suasana dalam bermain pun sangat menyenangkan karena komunikasi antar sesama yang terjalin sangat baik. Dari pemaparan-pemaparan diatas dapat dilihat bahwa permainan tradisional lebih menarik daripada permainan modern dimana, permainan modern sangat berdampak pada keterampilan sosial anak. beberapa anak yang cara bermainnya masih bersifat tradisional kini berubah ke permainan modern yang dapat membawa dampak bagi anak-anak tersebut. Berikut ini merupakan dampak dari permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak.

1. Permainan tradisional

Interaksi anak kepada teman-temannya, permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak memberikan dampak positif dalam proses komunikasi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Anak-anak saling berinteraksi dengan baik karena mereka dapat mudah berkumpul dengan teman-temannya, dengan aktivitas tersebut dapat menjalin kebersamaan di antara mereka. bukan hanya itu mereka juga terlihat memiliki Rasa Simpati, berbagi, negosiasi, maupun tolong menolong terhadap teman dan gurunya. kerja sama yang terlihat pun sangat baik, dalam hal bermain maupun kerja kelompok pada saat jam belajar.

Anak-anak lebih cenderung menyukai hal yang bergotong royong, mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan teman-temannya. anak-anak dapat lebih menghargai orang lain ketika ada yang bertanya maupun berpendapat, tidak susah diatur dan sangat sopan ketika bertemu dengan orang lain.

2. Permainan Modern

Mengurangi interaksi anak dengan teman-temannya, kini akibat perubahan cara bermain tradisional ke modern, sudah jarang terjalin komunikasi dan interaksi antara anak yang satu dengan anak lainnya karena mereka sudah jarang berkumpul bersama lagi. Anak-anak sudah bermain masing-masing yang dapat melunturkan keakraban yang terjalin di antara mereka. Kegemaran anak-anak yang bermain permainan modern mengakibatkan perubahan perilaku yang dulunya sering bermain bersama teman-temannya kini sudah jarang berkumpul, kurang bersosialisasi dengan teman-temannya, suka berbohong ketika tidak ada uang dan ingin bermain *playstation*. Serta kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun di sisi lain perilaku positif yang ditunjukkan yaitu pemberani, sesuka hatinya menyalurkan hobi sesuai dengan permainan yang disukainya.

Permainan modern menyebabkan anak kecanduan dan betah memainkannya berlama-lama yang membuat mereka lupa waktu. Mereka tidak ragu menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain. Menghilangkan kejujuran dalam diri, cara bermain modern

yang menuntut biaya yang dapat mengakibatkan anak menghabiskan uangnya demi permainan tersebut sehingga apabila dalam kondisi tertentu anak tak lagi memiliki uang maka mereka tentu akan berusaha sebisa mungkin agar mendapat uang untuk bermain.

Dari berbagai macam manfaat permainan tradisional seperti permainan sepak bola dapat melatih kemampuan fisik, mampu bekerja sama, meningkatkan kepercayaan diri, dan belajar sportifitas. Sama halnya dengan bermain engklak, kelereng, dan congkrak manfaat dari permainan ini dapat mengasah kecerdasan karena pada permainan ini anak diminta untuk bisa merancang strategi maupun harus bisa berhitung khususnya pada permainan congkrak maupun engklak, sedangkan dalam bermain layang-layang manfaatnya anak dapat lebih kreatif, permainan tradisional memang membawa banyak manfaat seperti mampu bekerja sama, saling menghargai, bersifat demokrasi, tanggung jawab, mengasah kecerdasan, dan sosialisasi lebih banyak.

Sedangkan manfaat dari permainan modern seperti Monopoli, Rubik maupun permainan seperti game lainnya itu memiliki manfaat bagi anak dalam penggunaan bahasa inggris, interaksi keluarga, pengenalan teknologi, mempunyai kemampuan membaca melatih logika, mengembangkan imajinasi, belajar ekonomi, serta mengembangkan imajinasi.

Selanjutnya perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern akan jelas terlihat pada keterampilan sosialnya, anak

yang lebih tertarik dengan permainan tradisional akan memiliki rasa solidaritas yang baik dan lebih kreatif, saling menghargai, bersifat demokratis, dapat belajar mengelola emosi dan mampu dalam bekerja sama sedangkan permainan yang modern terhadap keterampilan sosial anak, anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi, tidak suka dengan keramaian, lebih suka berdiam diri, bermain sendiri, namun juga memiliki keberanian, anak akan cenderung lebih terlihat pada kemampuan membacanya, dalam penggunaan bahasa inggrisnya sudah pasti lebih terbiasa daripada anak-anak yang menyukai permainan tradisional, anak-anak juga dapat mengembangkan imajinasinya. Hanya saja yang yang dapat di sayangkan bahwa interaksi anak-anak yang menyukai permainan modern ini sangat kurang sekali dan cenderung memiliki sifat egois terhadap teman-temannya maupun apa yang ada disekitarnya.

Dari pemaparan-pemaran yang ditemui pada hasil penelitian anak-anak lebih menyukai permainan tradisional dikarenakan banyak manfaat yang didapatkan dari permainan tradisional seperti dapat melatih kemampuan fisik, mampu bekerja sama, meningkatkan kepercayaan diri, dan belajar sportifitas. Anak-anak juga merasa tidak sendiri karena dapat berkumpul dengan teman-temannya dan merasakan keseruan pada saat bermain. Dampak yang diberikan pada anak juga positif seperti anak mampu bekerja sama, saling menghargai, bersifat demokrasi, tanggung jawab, mengasah kecerdasan, dan sosialisasi lebih banyak. Selain itu

anak yang lebih menyukai permainan tradisional memang pengetahuan tentang teknologi akan sangat berkurang bahkan anak akan kurang tertarik mengenal teknologi. Sedangkan anak-anak yang menyukai permainan modern dikarenakan anak tersebut memang lebih suka bermain sendiri, dan lingkungan sekitar juga mendukung anak tersebut ke arah yang modern. Akibat yang didapatkan oleh anak yang menyukai permainan modern anak dapat mengetahui teknologi dan penggunaan bahasa inggris anak cukup bagus, namun selain itu anak juga dapat merasakan dampak negatif dari permainan modern seperti kesehatan menurun, kurangnya interaksi pada orang lain, dan acuh.

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan hasil penelitian yang telah diungkapkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Permainan tradisional lebih banyak memberikan dampak positif bagi anak terutama pada keterampilan sosial anak seperti kemampuan mengatur pikiran, emosi, dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial secara efektif dibandingkan dengan permainan modern.

B. Saran

Sebaiknya anak-anak harus tahu manfaat dari apa yang dilakukannya, agar mereka tahu dampak yang akan mereka terima dari setiap aktivitas yang mereka lakukan. Perubahan cara bermain anak baik bermain tradisional maupun modern membawa dampak bagi anak-anak. Pengawasan terhadap aktivitas anak harus tetap senantiasa dilakukan oleh pihak sekolah maupun orang tua. Pengawasan yang dilakukan oleh pihak sekolah dapat dilakukan ketika anak sedang berada di sekolah seperti memeriksa apakah ada yang melanggar aturan sekolah seperti membawa *handpone*, mainan yang tidak seharusnya dibawa ke sekolah pada saat jam pelajaran, memberikan siswanya selalu pemahaman mengenai apa yang sedang berkembang saat ini. diharapkan guru juga dapat menjalin komunikasi yang baik dengan siswanya, diharapkan pula dapat selalu mengarahkan siswa pada kegiatan-kegiatan yang positif apapun yang mereka sukai dan ingin lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal. (2009). *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya
- Ayuningtyas Dyah Kingkin. (2015). *Perubahan Pola Perilaku Anak-anak Dan Remaja Penggemar Game Pada Rental Playstation*. UNNES Alamat: Semarang
- Dwipa Agung Aristokrat. (2015). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah dasar*. UNNES Alamat: Semarang
- Fajrin Rachma Okky. (2015). *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal IdeaSocieta. Volume 2, Nomor 6, hal. 8. Tanggal 26 April 2018
- Hasbi. (2015). *Model Pembelajaran Motorik Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas*. Jakarta Timur: Dapur Buku
- Islamuddin Haryu. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kristiani Dian. (2014). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer
- Larasati Intan. (2017). *Penanaman Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini di Pos PAUD Mutiara Bangsa Kaligawe Pedan Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017*. IAIN SURAKARTA Alamat: Surakarta
- Moleong J. & Lexi. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyani Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Nafisah Wardatun. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan*. UIN MAULANA MALIK IBRAHIM Alamat: Malang
- Perdani Admi Putri. (2013). *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 7, Nomor 2, hal. 337. Tanggal 6 September 2018
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*

dan R&D). Bandung: Alfabeta

_____. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Syah Muhibbin . (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Tedi William. (2016). *Pengaruh Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu*. <http://jurnafis.untan.ac.id> Tanggal 26 April 2018

Zusnani Ida. (2013). *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP*. Jakarta Selatan: Tugu Publisher

Lampiran I

LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal : Jumat 11 Mei 2018

Kelas : VB

Tempat Observasi : SDN 1 Rakam

No	Aspek yang diamati	Kegiatan yang dilakukan	
		Ya Melakukan	Tidak Melakukn
1.	Bermain permainan tradisional		
2.	Membantu teman yang mengalami kesulitan		
3.	Berbagi pada teman		
4.	Bermain permainan modern		
5.	Mengucapkan kata tolong ketika butuh bantuan		
6.	Menikmati permainan		

7.	Berdiam diri di kelas pada saat jam istirahat		
8.	Dapat mengendalikan emosi pada saat bermain		
9.	Memanfaatkan waktu bermain dengan aturan yang sudah ditentukan		
10.	Menggunakan tutur kata yang baik		
11.	Menunjukkan sikap peduli terhadap teman		
12.	Mengikuti pelajaran dengan baik		
13.	Menjalin hubungan baik dengan warga sekolah		
14.	Memanfaatkan		

	waktu bermain dengan baik		
15.	Aktif di dalam kelas		
16.	Melakukan kerjasama yang baik dalam diskusi kelompok		
17.	Mengikuti aturan saat bermain		
18.	Menerima pelajaran dengan baik		
19.	Melakukan apa yang diperintahkan oleh guru		
20.	Siswa membawa handpone ke sekolah		

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal : Jumat 11 Mei 2018

Kelas : V

Tempat observasi : SDN 1 Rakam

No	Komponen	Objek	Sumber Data	Metode Pengumpulan Data
5.	<ul style="list-style-type: none">Permainan Tradisional	<ul style="list-style-type: none">Jenis-Jenis Permainan tradisional yang sering dimainkan	Siswa	Observasi
	<ul style="list-style-type: none">Permainan Modern	<ul style="list-style-type: none">Jenis-jenis permainan modern yang sering dimainkan	Siswa	Observasi
6.	Keterampilan Anak	<ul style="list-style-type: none">Keterampilan Sosial	Siswa	Observasi
		<ul style="list-style-type: none">Keterampilan Psikomotor	Siswa	Observasi
		<ul style="list-style-type: none">Keterampilan kognitif	Siswa	Observasi
7.	Intensitas	<ul style="list-style-type: none">Waktu siswa saat bermain	Siswa	Observasi
8.	Tanggapan siswa	<ul style="list-style-type: none">Perilaku siswa saat bermain	Siswa	Observasi

Lampiran 3

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Hikmatuz Zaliya
Hari/Tanggal : 18 Mei 2018
Kelas : VB
Alamat : Batu Belek Barat

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?
Jawaban: “Permainan tradisional adalah permainan ada di daerah.”
2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?
Jawaban: “Permainan yang digunakan dengan alat teknologi.”
3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !
 - a. Tradisional
 - b. Modern
Jawaban: “Saya lebih suka permainan tradisional. Karena permainan tradisional sangat menyenangkan dan unik dan kita bisa berkumpul bersama teman-teman.”
4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kalian sukai ?
Jawaban: “Lompat tali.”
5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kalian sukai ?

Jawaban: “Endak tau, soalnya endak suka permainan modern.”

6. manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “kalau permainan tradisional itu bisa bikin kita berkumpul sama teman-teman.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : M. Yuda Pratama

Hari/Tanggal : 18 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

5. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan tradisional itu seperti gangsing, layang-layang, congkrak, dengklak (Engklak).”

6. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Yang sudah menggunakan alat canggih seperti *playstation*.”

7. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

- a. Tradisional
- b. Modern

Jawaban: “Saya suka permainan modern, soalnya saya suka bermain *playstation* seru kita juga bisa main sendiri endak ribut.”

8. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “sepak bola, layang-layang kalau musimnya”

9. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “*Playstation*”

10. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “kalau manfaat permainan tradisional itu kita bisa jadi sehat soalnya sambil olahraga kan main bola juga, kalau permainan modern manfaatnya kita lebih sering baca pake bahasa inggris jadi kita bisa tahu.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Nabila Oliviana

Hari/Tanggal : 30 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan yang berasal dari daerah tertentu.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: Permainan yang menarik yang menggunakan alat elektronik.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

b. Tradisional

c. Modern

Jawaban: “dua-duanya tapi kalau sekarang saya suka main rubik atau kadang main game di rumah.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kalian sukai ?

Jawaban: “Kalau dulu sih Lompat tali sama dengklak (Engklak) kita mainkan sama temen-temen di sekolah.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kalian sukai ?

Rubik, monopoli, atau game kayak game masak-masakan itu kan ada terus main salon-salonan juga.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: Kalau manfaat permainan tradisional itu kita bisa sehat terus bisa kumpul juga sih sama temen-temen kita. Nah kalau permainan modern itu kita bisa berbahasa apalagi bahasa inggris sedikit-dikit sih

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM

Nama : Ahmad Ridai

Hari/Tanggal : 19 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan tradisional gangsing, kelereng, sepak bola.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan modern itu *handpone* sama *play store*.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Tradisional karena berasal dari daerah kita sendiri.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “ Sepak bola, kelereng, gangsing.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Endak tau soalnya endak punya *handpone*.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaat permainan tradisional itu sama seperti katanta temen-temen tadi kita bisa kumpul sama temen-temen kalau manfaat bermain permainan modern endak kita tau.”

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

**PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Nabila
Hari/Tanggal : 30 Mei 2018
Kelas : V
Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?
Jawaban: “Permainan yang berasal dari daerah tertentu.”
2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?
Jawaban: “Permainan yang digunakan dengan alat elektronik.”
3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !
 - a. Tradisional
 - b. ModernJawaban: “Modern, soalnya banyak hal baru kita temukan terus banyak temanya, warnanya bagus-bagus pokoknya menarik.”
4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?
Jawaban: “Sekarang jarang main permainan tradisional, tapi di sekolah je biasanya main congkrak tapi kalau musimnya.”
5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?
Jawaban: “Sering main monopoli sama oliv.”
6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?
Jawaban: “Manfaat permainan tradisional kita bisa kumpul sama teman-teman sedangkan kalau permainan modern kita bisa lebih dekat sama saudara kita terus lama-lama kita bisa ngerti bahasa Inggris.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Rendi
Hari/Tanggal : 18 Mei 2018
Kelas : VB
Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Seperti gangsing, kelereng.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “gak punya *handpone*.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

d. Modern

Jawaban: “Tradisional karena permainan tradisional itu banyak macamnya.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Jenis permainan tradisional yang saya sukai itu sepak bola.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Gak ada.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Gak tau.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Adryan Maulana

Hari/Tanggal : 19 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Yang berasal dari daerah.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan anak zaman sekarang.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Lebih suka permainan tradisional, kita bisa main dimana saja, menarik.”

3. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Sepak bola”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Gak punya *handpone*, gak tau mau mainin apa juga kalau permainan modern.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Sosialisasi lebih banyak, bisa saling menghargai, kalau permainan modern gak tau manfaatnya apa.”

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM

Nama : Gina Meisuro

Hari/Tanggal : 18 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?
Jawaban: “Permainan yang berasal dari daerah tertentu.”
2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?
Jawaban: “Bermain dengan kecanggihan teknologi.”
3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !
 - a. Tradisional
 - b. ModernJawaban: “Tradisional, bisa berkumpul sama teman-teman dan bisa bermain bersama-sama.”
4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?
Jawaban: “Saya suka main engklak, lompat tali, tapi paling suka main kelereng.”
5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?
Jawaban: “Gak ada”
6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?
Jawaban: “Manfaat permainan tradisional kita bisa lebih percaya diri, kalau modern gak tau apa manfaatnya.”

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

**PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Miskiatun Habibah

Hari/Tanggal : 17 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek Timur

DAFTAR PERTANYAAN

11. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Kecewa (congkrak), main karet (lompat tali), main dengklak (engklak).”

12. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan yang bikin kita lupa waktu.”

13. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Tradisional, karena lebih menyaksikan karena banyak teman dan tidak membosankan.”

14. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Main karet (lompat tali) sama congkrak.”

15. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Gak ada, Cuma saya tau permainan modern itu seperti berburu pokemon sama *playstation*.”

16. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Kita bisa banyak teman, kalau permainan modern gak tau.”

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

**PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Iza Widiya Astuti

Hari/Tanggal : 17 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Denggen

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: Permainan yang dimainkan sejak dulu yang dimainkan dengan turun-temurun.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan yang digunakan dengan alat teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

1. Tradisional

2. Modern

Jawaban: “Tradisional, selain kita mainkan permainan tradisional secara tidak langsung memperbudayakan mainan tersebut.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Permainan yang saya sukai itu engklak dan petak umpet.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Gak ada, tapi setau saya itu permainan modern seperti handpone, *game*, *playstation*.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaat permainan tradisional itu kita lebiasa kumpul sama temen-temen gak main sendiri mainnya rame seru-seruan, kita juga bisa lebih percaya diri.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : M. Zainul Fikri

Hari/Tanggal : 17 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: "Permainan anak zaman dulu di setiap daerah."

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: "Endak punya *handpone*."

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

3. Tradisional

4. Modern

Jawaban: "Permainan tradisional, soalnya lebih seru dan tidak melelahkan."

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: "Permainan yang saya suka itu layang-layang."

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: "Gak ada."

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: "Manfaat permainan tradisional itu kita bisa sambil olahraga, kalau permainan modern gak tau manfaatnya apa."

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Soeneljon S. Halidi

Hari/Tanggal : 30 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan tradisional itu permainan yang masih dimainkan sampai sekarang.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan yang sudah tersentuh oleh alat teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Modern, karena seru bikin penasaran terus-menerus.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Palingan sepak bola itu aja.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Rubik sama *counter-strike*.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaatnya gak tau.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Muh. Ali Akbar

Hari/Tanggal : 19 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: "Permainan tradisional itu

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: "Permainan zaman sekarang yang serba teknologi."

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: "Dua-duanya tapi sekarang suka modern, soalnya kalau kita main itu kayak kita main beneran kayak kita ikut main perang-perangan."

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: "Kalau di sekolah saya suka main sepak bola sama temen-temen."

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: "point blank soalnya tampilannya bagus, bunyi tembakannya juga keren."

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Main permainan tradisional kayak sepak bola itu kan sekalian kita bisa olahraga jadi sehat juga kalau modern itu gak tau sih manfaatnya apa Cuma seru aja.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Melina Musaropah

Hari/Tanggal : 18 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: "Permainan yang berasal dari daerah tertentu."

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: "Bermain dengan kecanggihan teknologi."

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: "Tradisional, karena bisa berkumpul dengan teman-teman dan bisa bermain bersama-sama."

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: "Permainan yang saya suka itu lompat tali."

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: "Gak ada."

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: "Manfaatnya itu ya seperti teman-teman tadi."

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Lukmanul Hakim

Hari/Tanggal : 17 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan tradisional adalah permainan anak zaman dulu yang menarik di setiap wilayah.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan modern adalah permainan anak zaman sekarang yang serba teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

c. Tradisional

d. Modern

Jawaban: “Modern, karena sekarang zaman teknologi canggih dan semua suka main *game* pake *handpone*.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Kelereng, gangsing, petak umpet, layang-layang.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “*Playstation*, *game*, android, mobil-mobilan.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaat permainan tradisional kita dapat berkumpul sama teman-teman dan sekalian sama seperti temen-temen kita bisa jadi sehat, kalau permainan modern gak tau.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Muhammad Yuzi Alawi

Hari/Tanggal : 18 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Masih kita mainkan dengan alat sederhana.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan dengan alat teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Lebih suka modern sekarang soalnya seru.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Sepak Bola.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Biasanya saya suka main PS tapi kalok sudah bosan saya main monopoli soalnya gampang bisa dibeli juga.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Endak tau.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Tiara Cahyaningsih

Hari/Tanggal : 17 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan tradisional adalah Permainan yang ada di daerah.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan modern adalah permainan zaman sekarang.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Saya lebih suka permainan tradisional karena permainan tradisional lebih menyenangkan dan lebih unik.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Engklak.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Game tapi jarang saya mainin.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaat permainan tradisional kita bisa lebih percaya diri, bisa tetap kumpul sama temen-temen kita, sedangkan kalau permainan modern itu enggak kita tau manfaatnya apa.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Jelita Meta Mariska

Hari/Tanggal : 17 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan yang berasal dari daerah tertentu.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan dengan kecanggihan teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Tradisional, soalnya bisa berkumpul sama teman-teman dan juga bisa berkumpul sama sama-sama.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Dengklak (Engklak), karet (lompat tali).”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Gak ada”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaat permainan tradisional kita bisa kumpul sama teman-teman kalau modern saya gak tau.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Iza Widiya Astuti

Hari/Tanggal : 11 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Denggen

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: Permainan yang dimainkan sejak dulu yang dimainkan dengan turun-temurun.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan yang digunakan dengan alat teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Tradisional, selain kita mainkan permainan tradisional secara tidak langsung memperbudayakan mainan tersebut.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Permainan yang saya sukai itu engklak dan petak umpet.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Gak ada, tapi setau saya itu permainan modern seperti handpone, *game*, *playstation*.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaat permainan tradisional itu kita lebisa kumpul sama temen-temen gak main sendiri mainnya rame seru-seruan, kita juga bisa lebih percaya diri.

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Muhammad Yuzi Alawi

Hari/Tanggal : 30 Mei 2018

Kelas : V

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Yang masih kita mainkan dengan alat sederhana.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan dengan alat teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Saya lebih suka modern sekarang soalnya seru.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Yang masih saya mainin iru sepak bola.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Biasanya saya suka main playstation tapi kalo bosan saya suka main monopoli mudah juga ditemukan itu bisa dibeli.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Endak tau.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : M. Zainul Fikri

Hari/Tanggal : 5 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: "Permainan anak zaman dulu di setiap daerah."

- c. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: "Endak punya *handpone*."

- d. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: "Permainan tradisional, soalnya lebih seru dan tidak melelahkan."

- e. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: "Permainan yang saya suka itu layang-layang."

- f. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: "Gak ada."

- g. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaat permainan tradisional itu kita bisa sambil olahraga, kalau permainan modern gak tau manfaatnya apa.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Soeneljon S. Halidi

Hari/Tanggal : 30 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan tradisional itu permainan yang masih dimainkan sampai sekarang.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan yang sudah tersentuh oleh alat teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

b. Tradisional

c. Modern

Jawaban: “Modern, karena seru bikin penasaran terus-menerus.”

h. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Palingan sepak bola itu aja.”

i. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Rubik sama *counter-strike*.”

j. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaatnya gak tau.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Muh. Ali Akbar

Hari/Tanggal : 19 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan tradisional itu

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permaiann zaman sekarang yang serba teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Dua-duanya tapi sekarang suka modern, soalnya kalau kita main itu kayak kita main beneran kayak kita ikut main perang-perangan.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Kalau di sekolah saya suka main sepak bola sama temen-temen.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “point blank soalnya tampilannya bagus, bunyi tembakannya juga keren.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Main permainan tradisionak kayak sepak bola itu kan sekalian kita bisa olahraga jadi sehat juga kalau modern itu gak tau sih manfaatnya apa Cuma seru aja.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Melina Musaropah

Hari/Tanggal : 11 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

7. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: "Permainan yang berasal dari daerah tertentu."

8. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: "Bermain dengan kecanggihan teknologi."

9. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: "Tradisional, karena bisa berkumpul dengan teman-teman dan bisa bermain bersama-sama."

10. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: "Permainan yang saya suka itu lompat tali."

11. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: "Gak ada."

12. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: "Manfaatnya itu ya seperti teman-teman tadi."

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Lukmanul Hakim

Hari/Tanggal : 4 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan tradisional adalah permainan anak zaman dulu yang menarik di setiap wilayah.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan modern adalah permainan anak zaman sekarang yang serba teknologi.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Modern, karena sekarang zaman teknologi canggih dan semua suka main *game* pake *handpone*.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Kelereng, gangsing, petak umpet, layang-layang.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “*Playstation*, *game*, android, mobil-mobilan.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaat permainan tradisional kita dapat berkumpul sama teman-teman dan sekalian sama seperti temen-temen kita bisa jadi sehat, kalau permainan modern gak tau.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Tiara Cahyaningsih

Hari/Tanggal : 11 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: “Permainan tradisional adalah Permainan yang ada di daerah.”

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: “Permainan modern adalah permainan zaman sekarang.”

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: “Saya lebih suka permainan tradisional karena permainan tradisional lebih menyenangkan dan lebih unik.”

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: “Engklak.”

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: “Game tapi jarang saya mainin.”

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: “Manfaat permainan tradisional kita bisa lebih percaya diri, bisa tetep kumpul sama temen-temen kita, sedangkan kalau permainan moden itu endak kita tau manfaatnya apa.”

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM**

Nama : Jelita Meta Mariska

Hari/Tanggal : 17 Mei 2018

Kelas : VB

Alamat : Batu Belek

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional ?

Jawaban: "Permainan yang berasal dari daerah tertentu."

2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan modern ?

Jawaban: "Permainan dengan kecanggihan teknologi."

3. Permainan apa saja yang lebih kamu sukai, dan berikan alasannya !

a. Tradisional

b. Modern

Jawaban: "Tradisional, soalnya bisa berkumpul sama teman-teman dan juga bisa berkumpul sama sama-sama."

4. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang kamu sukai ?

Jawaban: "Dengklak (Engklak), karet (lompat tali)."

5. Apa saja jenis-jenis permainan modern yang kamu sukai ?

Jawaban: "Gak ada"

6. Apa manfaat Permainan tradisional dan Permainan modern ?

Jawaban: "Manfaat permainan tradisional kita bisa kumpul sama teman-teman kalau modern saya gak tau."

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM

IDENTITAS INFORMAN

Nama : Lospiana Pratiwi S.Pd
Usia : 27 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan (P)
Pendidikan : S1

DAFTAR PERTANYAAN

1. Permainan apa saja yang sering dimainkan oleh anak di Sekolah ?
Jawaban: “kalau di sekolah anak-anak masih bermain permainan tradisional, adik bisa lihat nanti kalau keluar main anak-anak main apa saja ? pasti bermain permainan tradisional.”
2. Apakah anak lebih tertarik dengan permainan tradisional/modern ?
Jawaban: “kalau di Sekolah jelas anak-anak akan lebih menyukai permainan tradisional karena gak mungkin mereka membawa alat teknologi ke sekolah beda lagi kalau di rumah bisa jadi mereka ada yang hanya bermain *game*.”
3. Apa saja jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak ?
Jawaban: “Yang biasa saya lihat sih kelereng, sepak bola itu seperti wajib bagi anak-anak, dengklak, main geleng (petak umpet) seperti itu.”
4. Apa saja jenis permainan modern yang sering dimainkan oleh anak ?
Jawaban: “Nah kalau itu saya kurang tau ya dik, coba adik bisa langsung tanyakan saja sama mereka.”
5. Bagaimana perilaku anak ketika bermain permainan tradisional maupun modern ?

Jawaban: “kalau modern saya gak bisa kasi jawaban karena saya gak tau anak-anak menyukai permainan modern atau gak dan seandainya mereka suka saya gak tau permainan modern apa saja yang mereka mainkan ya, Cuma kalau ditanya perilaku saat bermain permainan tradisional itu kebanyakan anak bermain dengan suka hati dan sangat mereka sukai sebagai hiburan.”

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM

IDENTITAS INFORMAN

Nama : Baiq Kumala Indrasari S.Pd
Usia : 31 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan (P)
Pendidikan : S1

DAFTAR PERTANYAAN

1. Permainan apa saja yang sering dimainkan oleh anak di Sekolah ?

Jawaban: “Anak-anak biasanya bermain sepak bola, dengklak, congkrak, kejar-kejaran, lebih jelasnya adik bisa lihat nanti kalau mereka keluar main.”

2. Apakah anak lebih tertarik dengan permainan tradisional/modern ?

Jawaban: “Kalau saya lihat ya, anak-anak memang cenderung lebih tertarik dengan permainan tradisional, karena anak-anak di sini memang masih sangat tradisional sekali, beda kalau kita lihat anak-anak yang ada di sekolah-sekolah di daerah yang memang sudah sangat kental sekali dengan hal-hal yang modern, di sini bahkan tidak pernah sama sekali ada anak yang tertangkap membawa alat elektronik contoh kecilnya saja seperti handphone. Kemungkinan itu penyebab anak-anak masih belum terlalu mengenal permainan modern karena memang masih jarang anak-anak yang memiliki handphone,”

3. Apa saja jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak ?

Jawaban: “Seperti tadi sudah saya jawab di pertanyaan pertama itu seperti main kejar-kejaran, sepak bola itu tiap keluar main yang laki-laki paling

senang main sepak bola.”

4. Apa saja jenis permainan modern yang sering dimainkan oleh anak ?

Jawaban: “Kalau itu saya kurang tahu dek, karena yang kita lihat tiap hari kan anak-anak bermain sewajarnya saja.”

5. Bagaimana perilaku anak ketika bermain permainan tradisional maupun modern ?

Jawaban: “Gak usah ditanya itu, kalau anak-anak memang sangat suka sekali bermain mau itu permainan tradisional maupun permainan modern yang namanya bermain anak-anak sudah pasti sangat senang, kelihatan kompak sama teman-temannya.”

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU
PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 RAKAM

IDENTITAS INFORMAN

Nama : Erfiana Hidayati S.Pd
Usia : 35 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan (P)
Pendidikan : S1

DAFTAR PERTANYAAN

1. Permainan apa saja yang sering dimainkan oleh anak di Sekolah ?
Jawaban: “Anak-anak biasanya bermain sepak bola, kejar-kejaran, ada juga yang bawa kelereng, dengklak, congkrak itu sudah.”
2. Apakah anak lebih tertarik dengan permainan tradisional/modern ?
Jawaban: “Sampai saat ini saya masih melihat anak-anak di SDN 1 Rakam masih sangat kental sekali dengan permainan tradisional.”
3. Apa saja jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak ?
Jawaban: “Itu tadi seperti sepak bola, congkrak, dengklak, lompat tali itu biasanya yang perempuan bawa karet.”
4. Apa saja jenis permainan modern yang sering dimainkan oleh anak ?
Jawaban: “Kalau itu lebih tepatnya adik tanya langsung ke anaknya karena mereka lebih paham permainan zaman sekarang apa saja.”
5. Bagaimana perilaku anak ketika bermain permainan tradisional maupun modern ?
Jawaban: “Oh, kalau itu anak-anak pasti sangat senang keliatan sekali mereka bermain tanpa beban ya jangankan mainnya waktu keluar main di

dalam kelas aja masih banyak yang main-main terkadang juga ada yang bawa mainannya di dalam kelas, seperti mobil-mobilan, kelereng, gambar, bola bekel nanti walaupun mereka keluar main ada yang main di dalam kelas.”

Lampiran 4

DOKUMENTASI PENELITIAN









UNIVERSITAS HAMZANWADI

Sekretariats: Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor-Selong Lombok Timur
Telp.(0376)21394, 22953 Fex. (0376) 22954 E-mail: universitas@hamzanwadi.ac.id Website :
<http://www.hamzanwadi.ac.id>

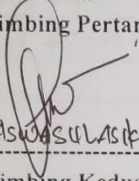
KONTRAK KERJA BIMBINGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, pihak pertama (Dosen Pembimbing Skripsi) dengan menandatangani kontrak Kerja Bimbingan dengan pihak kedua (mahasiswa bimbingan) melaksanakan bimbingan Skripsi selama enam bulan atau satu semester dengan jadwal sbb:


BULAN PERTAMA : untuk pendaftaran proposal
BULAN KEDUA : untuk Instrument Penelitian
BULAN KETIGA –KELIMA : Untuk Bimbingan Skripsi

Demikian Kontrak Bimbingan ini dibuat dengan sebenarnya untu dipedomani dan dilaksanakan Sebagaimana mestinya.

Pihak Pertama
Pembimbing Pertama

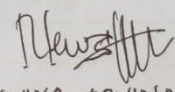

Dr. Aswadi Sulastika M.Pd

Pembimbing Kedua


ROF SAPUTRA M.Pd

Pancor,

Pihak Kedua
Mahasiswa Bimbingan


Noviya ERVINA W.S

Mengetahui
DEKAN FKIP UNIV. HAMZANWADI


ABDULLAH MUZAKAR M.Si
NIDN : 082.402.7601



UNIVERSITAS HAMZANWADI

Sekretariats: Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor-Selong Lombok Timur
Telp. (0376) 21394, 22953 Fax. (0376) 22954 E-mail: universitas@hamzanwadi.ac.id
Website : <http://www.hamzanwadi.ac.id>.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : NOVIYA ERVINA WIDARA SANTY
2. Nomor Pokok Mahasiswa : 14110083
3. Semester : VIII (Delapan)
4. Fakultas : FKIP
5. Jurusan / Program Studi : PGSD
6. Dosen Pembimbing :
 1. Dr. Aswasulasitmu M.Pd
 2. ROY SAPUTRA M.Pd
7. Judul Skripsi :

PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN
MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USA SEKOLAH
DASAR DI SDN 1 PAKAM TAHUN PELAJARAN 2017/2018

7. Jadwal bimbingan

NO	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tgl. Revisi Persetujuan	Paraf	
				Pemb.I	Pemb.II
1	10/3 2018	Judul			<i>[Signature]</i>
2	12/3 2018	Judul	Aec	<i>[Signature]</i>	
3	15/3 2018	Bab I			<i>[Signature]</i>
4	24/3 2018	Bab I			<i>[Signature]</i>

02/4 2018	Revisi Bab I, II lengkap Bab III			Prof.
20/4 2018	Revisi bab IV & III,			Prof.
24/4 2018	Acc bab I & II & III			Prof.
26/4 2018	proposal	Revisi semi Cakupan	J.	
28/4 2018	proposal.	ACC	J.	
23/7 2018	Revisi bab 4, & 5			Prof.
24/7 2018	Revisi bab 4 & 5.			Prof.
30/7 2018	Revisi bab 4 & 5			Prof.
01/8 2018	Acc & NPS			Prof.

14/2018 /8	- perbandingan modern dan tradisional		f	
5/2018 /8	Skripsi	Aee	f	

Pancor,20...
 Kaprodi

.....
 NIS.



UNIVERSITAS HAMZANWADI

Sekretariat : Jalan TGKH. M. Zaimuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor-Selong-Lombok Timur

Kode Pos 83612 Telp.(0376) 21394.22953 Fax.(0376) 22954

E-mail:universitas@hamzanwadi.ac.id Website:http://www.hamzanwadi.ac.id

Nomor : 0448 /UH/ V / 2018 Pancor, 2 Mei 2018
Lamp : -
Prihal : Mohon Izin Mengadakan Penelitian

Kepada
Yth : Kepala BAPPEDA Lombok Timur
di -
Selong

Bismillahi Wabihamdihi

Assallamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan ini kami permaklumkan bahwa untuk dapat menyelesaikan Studi pada **Universitas Hamzanwadi** Maka Atas Nama Mahasiswa dibawah ini :

N a m a : NOVIYA ERVINA WIDARA SANTY
NPM : 14110083
Jurusan : IP
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ditugaskan untuk menulis karya Ilmiah / Skripsi dengan Judul :

PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SDN 1 RAKAM TAHUN PELAJARAN 2018/2019.

Untuk melaksanakan Penelitian tersebut, mohon diberikan izin dimaksud .
Demikian atas kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.

Wallahul Muwaffiqu Walhadi Ila Sabillirasyad
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

A.n. Rektor Universitas Hamzanwadi
Dekan FKIP. Univ. Hamzanwadi

(Abdullah Muzakkar, M. Si)
NIDN. 0824027601



**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jln. Prof. Soeparno No. 20 Selong-Lotim 83612 Telp. (0376) – 21212, Fax.(0376) – 21371

Selong, 2 Mei 2018

Nomor : 070/018/PD/VI/2018
Lamp. : -
Perihal : Permakluman Penelitian/
Survey

K e p a d a
Yth. Kepala SDN 1 Rakam
di -
T e m p a t

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
السَّلَامُ عَلَیْكُمْ وَرَحْمَةُ اللّٰهِ وَبَرَكَاتُهُ

Menunjuk surat Rektor Universitas Hamzanwadi nomor : 0448/UH/IV/2018, tanggal 2 Mei 2018, perihal Mohon izin Mengadakan Penelitian. Untuk itu, dipermaklumkan bahwa kegiatan penelitian dilaksanakan di Wilayah Kerja Bapak/Ibu/Saudara oleh :

Nama : **NOVIYA ERVINA WIDARA SANTY**
NIM : 14110083
Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa
Alamat : Rakam
Instansi / Badan : Universitas Hamzanwadi
Tujuan / Keperluan : Untuk memperoleh data
Judul / Tema : "Perbandingan Permainan Tradisional Dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 1 Rakam Tahun Pelajaran 2018/2019"
Tanggal Pelaksanaan : 2 Mei s/d 2 Agustus 2018

Untuk kelancaran pelaksanaan penelitian dimaksud kiranya kepada yang bersangkutan dapat dibantu seoptimal mungkin dan atas bantuan serta kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

وَبِاللّٰهِ التَّوْفِیْقِ وَالْهَدَایِیْهِ
وَالسَّلَامُ عَلَیْكُمْ وَرَحْمَةُ اللّٰهِ وَبَرَكَاتُهُ

a.n. KEPALA BAPPEDA
KABUPATEN LOMBOK TIMUR
Kepala Bidang Program Penelitian dan Pengembangan,



DEDEN BARLIAHADI, ST., M.AP.
NIP. 19820529 200604 1 007

Tembusan :

1. Bupati Lombok Timur di Selong;
2. Kepala Bakesbang dan Poldagri Kab. Lotim di Selong;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Lotim di Selong;
4. Rektor Universitas Hamzanwadi Selong di Selong.



PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR
UPT DIKBUD KECAMATAN SELONG
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 RAKAM



Alamat : Jalan Jurusan Pancar – Sakra Lombok Timur
NSS: 101230301026 Email: sdn.1rakam@yahoo.com Website : www.sdn1rakam.blogspot.com NPSN: 50203031

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 070 / 53 / SD.1.R / VI / 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 1 Rakam Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur menerangkan bahwa:

Nama : NOVIYA ERVINA WIDARA SANTI
Tempat Tanggal Lahir : Selong, 17 November 1995
NPM : 14110083
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa
Jurusan : FKIP
Program Studi : PGSD S1
Instansi/Badan : Universitas Hamzanwadi
Alamat : Rakam, Kec Selong Lombok Timur

Bahwa yang namanya tersebut berdasarkan surat tugas penelitian dari lembaga Universitas Hamzanwadi Nomor 0448/UH/V/2018 tertanggal 2 Mei 2018 dan dari BAPPEDA Nomor 070/018/PD/V/2018 tertanggal 2 Mei 2018, yang dimulai pada tanggal 4 Mei 2018 sampai dengan tanggal 4 Juni 2018 memang benar-benar telah melakukan penelitian dengan judul: **“PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PERMAINAN MODERN TERHADAP KETERAMPILAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR”** di SDN 1 Rakam Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagai mestinya.

Rakam, 27 - 0 - 2018

