PERANAN PERMAINAN *GOBAG SODOR* UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC SKILLS* SISWA DI SD NEGERI 3 KARANG ANYAR JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN

(Skripsi)

Oleh :

YESI SURYA RESITA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUG
2017

ABSTRAK

PERANAN PERMAINAN *GOBAG SODOR* UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC SKILLS* SISWA DI SD NEGERI 3 KARANG ANYAR JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN

(*Yesi Surya Resita)*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan metode dekriptif kualitatif. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dan *snowball sampling* dengan peneliti sebagai instrumen kunci.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : permainan *gobag sodor* berperan baik dalam meningkatkan *civic skills* siswa yaitu peningkatan keterampilan intelektual, keterampilan sosial dan keterampilan partisipatif siswa. Permainan *gobag sodor* membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan dan siswa mendapatkan nilai-nilai yang ada dalam permainan *gobag sodor* melalui pengalaman langsung. Selain meningkatkan *Civic Skills* siswa yang dapat menunjang prestasi belajar dan kehidupan sosial siswa juga dapat membantu melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Saran untuk orang tua agar membantu megarahkan anak dalam bermain dan belajar. Untuk siswa agar tetap memainkan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan. Untuk guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Bagi pemerintah agar membantu melestarikan permainan tradisional agar tetap menjadi warisan budaya dan dimainkan dari generasi ke generasi.

Kata kunci : peranan, permainan, *gobag sodor*, *civic skills*

PERANAN PERMAINAN *GOBAG SODOR* UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC SKILLS* SISWA DI SD NEGERI 3 KARANG ANYAR JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN

Oleh :

YESI SURYA RESITA

Skrpsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan
Pada
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017

Judul Skripsi	:	**PERANAN PERMAINAN *GOBAG SODOR* UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC SKILLS* SISWA DI SD NEGERI 3 KARANG ANYAR JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN**
Nama Mahasiswa	:	Yesi Surya Resita
No. Pokok Mahasiswa	:	**1313032094**
Program Studi	:	**Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**
Jurusan	:	**Pendidikan IPS**
Fakultas	:	**Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820727 200604 1 002

Pembimbing II,

Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Ketua Program Studi PPKn

Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820727 200604 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.** .....

Sekretaris : **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Berchah Pitoewas, M.H.** .....

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 April 2017**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah, adalah :

Nama	: Yesi Surya Resita
NPM	: 1313032094
Prodi/Jurusan	: PPKn/Pendidikan IPS
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat	: Karang Anyar Dusun II A Gg. Padi II Jati Agung Lampung Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, April 2017

Penulis,

Yesi Surya Resita

NPM 1313032094

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Karang Anyar pada tanggal 10 April 1995. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, putri dari Bapak Suradiyono dan Ibu Eka Resnawati. Pendidikan formal yang di tempuh penulis antara lain :

1. Pendidikan SD Negeri 3 Karang Anyar Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan, lulus pada tahun 2006.
2. Pendidikan SMP Negeri 19 Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung, lulus pada tahun 2010.
3. Pendidikan SMA Al-Huda Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan, lulus pada tahun 2013.

Pada tahun 2013 penulis diterima di Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN tercatat sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. FKIP Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa penulis pernah mengikuti Organisasi Fordika (Forum Pendidikan Kewarganegaraan) dan Organisasi HIMAPIS.

Pada tahun 2016 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi di Kampung Kesuma Jaya Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah, dan melakukan Praktek Pengalaman Lapangan di SMP Trijaya Kampung Kesuma Jaya Kecamatan Bekri dari tanggal 18 Juli-27 Agustus 2016.

PERSEMBAHAN

Bismillahirahmanirahim

Berlandaskan rasa syukur terhadap nikmat dan ribuan kasih sayang Alloh SWT yang selalu tercurah. Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah-Nya saya telah menyelesaikan skripsi ini. Sebentuk karya kecil kupersembahkan sebagai tanda bakti dan cinta kepada :

Ayah dan ibu tercinta, Bapak Suradiyono dan Ibu Resnawati yang selama telah memberikan cinta dan kasih sayang. Semangat dan Kerja keras ayah dan ibu yang selalu mengajarkanku untuk terus bergerak dan menjalankan segala kewajiban dengan penuh kesungguhan. Semoga ayah dan ibu selalu dalam keadaan sehat dan selalu menerima limpahan rahmat, kasih sayang serta ridho-Nya.

Amin.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

MOTTO

Hidup adalah rangkaian pembelajaran. Belajar bukan hanya dari sesuatu dan seseorang tetapi dari berbagai hal. Jika aku gagal itu karena aku sedang belajar jika aku berhasil itu karena Tuhan bersamaku.

(Yesi Surya Resita)

SANWACANA

Puji syukur atas kehadirat Alloh SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skrispsi ini yang berjudul **Peranan Permainan *Gobag Sodor* untuk Meningkatkan *Civic Skills* Siswa di SD Negeri 3 Karanganyar Jati Agung Lampung Selatan.** Semoga skripsi dapat bermanfaat.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan menyumbangkan do'a, pemikiran, waktu serta dukungan dan motivasi dalam mempermudah penyelesaian ini terutama kepada Ibu Yunisca Nurmalisa S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai pembimbing II, serta Bapak Hermi Yanzi, S.Pd.,M.Pd. selaku Ketua Program Studi PPKn dan sebagai pembimbing I. Ucapan terimakasih juga penulis haturkan kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Zulkarnain, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. selaku Pembahas I, terima kasih atas masukan, saran dan kritikannya pada penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Edi Siswanto, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembahas II, terima kasih atas masukan, saran dan kritikannya pada penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, masukan serta segala bantuan yang telah diberikan, serta staf Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Mba Elisa dan Kak Mukhlas)
9. Bapak dan Ibu staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
10. Terima kasih kepada Kepala SD Negeri 3 Karang Anyar Bapak Winarno, S.Pd. SD. Bapak Sudarno, Bapak Ali serta semua guru di SD 3 Karang Anyar, staf TU dan seluruh siswa.

11. Nenek Rohyati dan kakek Poniran serta kakakku Yokko Surya Arisandy, Feri Aprian, Rizky Yulita Sari kemudian Andi Rahmad terima kasih atas doa dan dukungan selama ini terutama dalam penulisan skripsi ini.
12. Adik Akbar Surya Kharisma, Syatria Bima Syabana dan Queenca terima kasih atas semangatnya.
13. Saudaraku Dewi Umayah, Suryadi Kurniawan, Muhammad Sheva dan Susi Apriani.
14. Sahabat terkasih Nur Anggraini dan Yusan Elpriani Simanjuntak terima kasih untuk tempatku bersandar dan berkeluh kesah, terima kasih atas dukungan doa dan pengalaman hidup yang kalian bagikan. Sahabat seperjuangan dan tempat berbagi berbagai hal, terima kasih.
15. Sahabatku Widya Pangestu Ningrum, Okta Setiawan dan Rian Kusumawati terima kasih atas doa, dukungan dan semangat juang selama ini. Semoga kelak mimpi kita akan terwujud satu persatu terima kasih atas kebaikan kalian selama ini dan semoga kita tetap menjaga silaturahmi dengan baik.
16. Untuk teman-teman yang luar biasa PPKn 2013 terima kasih atas kebersamaan dan dukungannya serta semangat juang selama ini.
17. Teman-teman Forum Pendidikan Kewarganegaraan yang telah memberikan dukungan.
18. Keluarga besar PPKn 2011, 2012, 2013, 2014, 2015 & 2016 terima kasih atas bantuannya.
19. Teman-temanku Devita Puspasari, Devi Alfadina Yusi Sita,Oktaviani, Risva Nita, Zulfikar. Vallen Sakti Maulana, Rio Lianzah, Oscar Damar

Kencana, Fajar Kurnia Sandi, Rudi Saputra, Radha Indah Pratiwi Triana Desita Sari, Diah Ambar Sari dan Selvi Rahayu.

20. Teman-teman KKN-PPL Kesuma Jaya Dusun 5 Bekri Lampung Tengah, Hesti Puspitasari dan Kiki Rizki Palmaya dan Berli Herawan.
21. Pak Lurah dan Ibu Lurah Kesuma Jaya, Bekri Lampung Tengah dan keluarga induk semang terima kasih atas bantuan dan doa.
22. Ema Hermayani Kepala Sekolah Paud Surya Trimano, Bunda Ila, Bunda Noneng, Bunda Tika, Guru-guru serta Putri, Dinda, Ama, Alif dan murid-muridku di Paud Surya Trimano.
23. Kepala Sekolah dan guru-guru SMA Al-Huda terima Kasih atas dukungan dan doa yang diberikan.
24. Semua pihak yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Bandar Lampung, April 2017
Penulis,

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
SURAT PERNYATAAN ..... **v**
RIWAYAT HIDUP ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
MOTTO ..... **viii**
SANWACANA ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**

I. PENDAHULUAN
- A. Latar Belakang Masalah 1
- B. Fokus Penelitian Masalah 10
- C. Rumusan Masalah 11
- D. Tujuan Penelitian 11
- E. Manfaat Penelitian 12
  1. Manfaat Teoritis 12
  2. Manfaat Praktis 12
     a. Bagi Guru 12
     b. Bagi Siswa 12
     c. Bagi Peneliti 13
     d. Bagi Pemerintah 13
- F. Ruang Lingkup Penelitian 13
  1. Ruang Lingkup Ilmu 13
  2. Subyek Penelitian 13
  3. Obyek Penelitian 13
  4. Wilayah Penelitian 13
  5. Waktu Penelitian 14

II. TINJAUAN PUSTAKA
- A. Tinjauan Tentang Peranan 15
- B. Tinjauan Tentang Lingkungan Sosial 16
  1. Lingkungan Keluarga 17
  2. Lingkungan Sekolah 20

3. Lingkungan Masyarakat 22
4. Manusia dan Lingkungan 24
5. Hakikat dan Makna Lingkungan Bagi Manusia 25
6. Manusia dan Kebudayaan 28
C. Tinjauan Tentang Interaksi Sosial 31
1. Pengertian Interaksi Sosial 31
2. Aspek-aspek Interaksi Sosial 36
3. Faktor-faktor yang memengaruhi Interaksi Sosial 36
4. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial 37
5. Fungsi Kelompok Bagi Individu 38
6. Kelompok Sebaya 39
D. Tinjauan Tentang Bermain 40
1. Pengertian Bermain 40
2. Permainan Tradisional 47
3. Macam-macam Permainan Tradisional 48
4. Permainan *Gobag Sodor* 49
E. Tinjauan Tentang Teori Perkembangan 53
1. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget 53
2. Perkembangan Moral Menurut Lawrence E. Kohlberg 55
F. Tinjauan Tentang *Civic Skills* 57
G. Penelitian yang Relevan 59
1. Tingkat Lokal 59
2. Tingkat Nasional 61
H. Kerangka Pikir 62

III. METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 64
B. Lokasi Penelitian 65
C. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional 66
1. Definisi Konseptual 66
2. Definisi Operasional 66
D. Informan dan Unit Analisis 68
E. Instrumen Penelitian 69
F. Teknik Pengumpulan Data 70
1. Observasi 70
2. Wawancara 70
3. Dokumentasi 70
G. Uji Kredibilitas 71
1. Memperpanjang Waktu 71
2. Triangulasi 71
H. Teknik Pengolahan Data 72
1. *Editing* 72
2. *Tabulating dan Coding* 73
3. *Interpretasi Data* 73
I. Teknik Analisis Data 73
1. Reduksi Data 74
2. Penyajian Data 74
3. Verifikasi (*Conclusion Drawing*) 75

4. Alur Penelitian..... 76

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah Penelitian..... 78
   1. Persiapan Pengajuan Judul..... 78
   2. Penelitian Pendahuluan..... 78
   3. Pengajuan Rencana Pendahuluan..... 79
   4. Penyusunan Kisi dan Intrumen Penelitian..... 79
   5. Pelaksanaan Penelitian..... 80
B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... 81
   1. Letak Geografis..... 81
   2. Visi Sekolah..... 82
   3. Misi Sekolah..... 82
   4. Indikator Misi..... 82
   5. Tujuan Sekolah..... 83
   6. Kondisi Sekolah..... 83
C. Deskripsi Hasil Penelitian..... 85
   1. Paparan Data..... 85
   2. Temuan Penelitian..... 94
   3. Pembahasan..... 96
   4. Keunikan Hasil Penelitian..... 100

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 102
B. Saran.....103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Jadwal Wawancara, Observasi dan Dokumenasi Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 3 Karang Anyar 81

2. Jumlah Sarana SD Negeri 3 Karang Anyar Tahun Ajaran 2016/2017 83

3. Jumlah Prasarana SD Negeri 3 Karang Anyar Tahun Ajaran 2016/2017 84

4. Jumlah Guru SD Negeri 3 Karang Anyar Tahun Ajaran 2016/2017..... 84

5. Temuan Penelitian tentang Peranan Permainan *Gobag Sodor* untuk Meningkatkan *Civic Skills* siswa di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan..... 94

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1 Bagan Kerangka Pikir 63

2 Triangulasi Menurut Denzin 72

3 Teknik Analisis Data Menurut Miles dan Huberman 75

4 Bagan Penelitian..... 76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Keterangan Judul dari Wakil Dekan III FKIP UNILA
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Pendahuluan
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
6. Kisi-kisi Pedoman Wawancara
7. Kisi-kisi Pedoman Observasi
8. Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi
9. Instrumen Wawancara
10. Instrumen Observasi
11. Instrumen Dokumentasi
12. Lampiran Gambar

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan keberagaman. Indonesia terdiri atas berbagai suku bangsa dan kebudayaan beraneka ragam yang hidup di sekitar 17.000 gugusan pulau. Berbagai kebudayaan yang tersebar di Indonesia tersebut memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing.

Kebudayaan tersebut tidak terbatas hanya bahasa, tarian, makanan, permainan atau pakaian adat saja. Keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia lebih dari itu, terdapat nilai-nilai, norma, gagasan dan ide-ide yang hidup dan dipergunakan oleh masyarakat untuk berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial.

Kebudayaan memberi bentuk kepada sikap hidup, mental warga dan pola hidup masyarakat sehari-hari. Sebaliknya, sikap dan pola kehidupan juga memberi bentuk kebudayaan. Kebudayaan adalah hal yang dipelajari, beradaptasi serta berkembang. Melihat dari keberagaman tersebut menjadi salah satu keuntungan dan kebanggaan bagi Bangsa Indonesia yang harus disyukuri dan dikagumi, tetapi juga harus diwaspadai karena memiliki intensitas konflik yang tinggi.

Akibat keberagaman yang dimiliki Bangsa Indonesia, seiring berkembangnya zaman akan menimbulkan pergeseran kebudayaan yang mungkin tergantikan dengan kebudayaan dari luar. Bangsa Indonesia dikenal sebagai negara dengan keramah tamahan, toleransi dan jiwa sosialnya tinggi. Namun, saat ini hal-hal tersebut sudah mulai berubah, muncul konflik antar suku atau agama dikarenakan sikap toleransi yang mulai luntur.

Setiap warga Negara Indonesia diharuskan memiliki pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), nilai-nilai kewarganegaran (*civic disposition*/*value*), keterampilan sosial kewarganegaraan (*civic skills*), kepercayaan diri (*civic confidence*), komitmen kewarganegaraan (*civic commitment*) dan kompetensi kewarganegaraan (*civic competence*). Hal-hal tersebut diharapkan dapat meminimalisir konflik yang akan terjadi antar suku atau agama di Indonesia.

Terkait dengan konflik yang mulai terjadi pada bangsa Indonesia saat ini, lunturnya budi pekerti juga menjadi salah satu faktornya. Masalah budi pekerti sudah lama menjadi masalah hidup manusia seperti tercermin dalam lempengan tanah liat pada sebuah museum di Konstantinopel yang berasal dari tahun 3800 SM, yang bertuliskan : *"We haven fallen upon evil times and the world has waxed very old and wicked. Politics are very corrupt. Children are no longer respectful to their parents"*. Makna yang terkandung dalam tulisan tersebut adalah kita mengalami zaman edan dan dunia telah diliputi kemiskinan dan kejahatan. Politik sangat korupsi. Anak-anak sama sekali tidak hormat kepada orang tuanya. (Cahyoto dalam Nurul Zuriah : 2011:1)

Menurut Kilpatrick dalam Nurul Zuriah (2011:1) :

> Salah satu penyebab sulitnya mengembangkan budi pekerti adalah siswa mencampakkan norma moral atau budi pekerti yang diajarkan dalam bentuk himpunan perintah atau larangan. Keadaan ini menjadikan siswa melawan norma yang disebabkan oleh hal mendasar yaitu siswa tidak percaya lagi kepada norma moral, yang ternyata tidak dapat mengatasi masalah kemasyarakatan yang terus berkembang, bahkan kenyataan di masyarakat malah menjadi hal yang sebaliknya. Singkat kata, norma moral atau budi pekerti mengalami krisis kewibawaan yang juga menyeret kewibawaan pendidik. Budi pekerti seseorang dapat dikembangkan dengan menggunakan landasan kemampuan dan kebiasaan hidup orang itu berdasarkan norma masyarakat tempat hidupnya. Norma masyarakat inilah yang menjadi acuan bagi aktivitas seseorang termasuk di kemauan bekerja sama dengan orang lain di dalam masyarakat.

Berdasarkan dengan pemikiran Kilpatrick, dapat dilihat bahwa sekolah memiliki peran dalam membentuk budi pekerti siswa. Sehubungan dengan perbedaan setiap daerah di Indonesia, pembentukan budi pekerti pada siswa pasti dilakukan secara berbeda pula menyesuaikan dengan kebudayaan yang berlaku dan berkembang di daerah masing-masing. Setiap tingkatan pendidikan juga perlu memberikan pembelajaran budi pekerti yang berbeda, disesuaikan dengan perkembangan siswa.

Menurut Piaget , siswa Sekolah Dasar masuk dalam tahap operasional konkret (berlangsung sekitar 7-11 tahun) :

> Pada kurun waktu ini pikiran logis anak mulai berkembang. Dalam usahanya mengerti tentang alam sekelilingnya mereka tidak terlalu menggantungkan diri pada informasi yang datang dari panca indera. Anak yang sudah mampu berpikir secara operasi konkret, juga sudah menguasai pembelajaran penting. Yaitu bahwa ciri yang ditangkap oleh pancaindera seperti besar dan bentuk sesuatu, dapat saja berbeda tanpa harus mempengaruhi, misalnya kuantitas objek yang bersangkutan. Anak sering kali dapat mengikuti logika atau penalaran, tetapi jarang mengetahui jika membuat kesalahan. Sesungguhnya anak telah dapat melalukan klasifikasi, pengelompokan dan pengaturan masalah (*ordering problems*) tetapi ia

> belum sepenuhnya menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya.

Menurut Lawrence Kohlberg dalam Sarlito W.S (2012:113) :

> Moral adalah bagian dari penalaran. Dengan demikian, orang yang bertindak sesuai dengan moral adalah orang yang mendasarkan tindakannya atas penilaian baik-buruknya sesuatu. Karena sifatnya yang merupakan penalaran, maka perkembangan moral menurut Kohlberg juga mengikuti perkembangan nalar yang dikemukakan oleh Piaget. Makin tinggi tingkat penalaran seseorang menurut tahap-tahap perkembangan Piaget, makin tinggi pula tingkat penalaran seseorang.

Budi pekerti termasuk unsur nilai-nilai kewarganegaraan (*Civic Disposition*/*value*). Seseorang memiliki kesadaran untuk membuat pertimbangan moral yang rasional mengenai kewajiban pilihan yang terbaik dalam menghadapi masalah nyata. Keputusan yang diambil seseorang wajib dapat dipertanggungjawabkan secara moral terhadap diri dan lingkungannya. Dapat diartikan bahwa, untuk dapat memiliki keterampilan kewarganegaraan (*Civic Skills*) yang baik di lingkungannya¸ seseorang harus memiliki nilai-nilai kewarganegaraan (*Civic Disposition*/*value*).

Dalam tingkatan Sekolah Dasar, untuk membentuk *Civic Skills* siswa akan lebih efisien apabila menggunakan hal-hal yang menarik dan menyenangkan. Pendidik dapat membentuk *Civic Skills* siswa melalui permainan, karena dengan bermain akan membentuk rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, tanggung jawab, patuh, saling membantu dan nilai-nilai kebaikan lainnya yang dapat mereka terapkan dikehidupan bermasyarakat.

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa setiap daerah memiliki cara yang berbeda untuk membentuk budi pekerti siswa menyesuaikan dengan kebudayaan yang berlaku dan berkembang di daerahnya masing-masing. Hal itu berarti bahwa setiap daerah memiliki kearifan lokal yang harus dikembangkan berupa pengetahuan atau ide, peralatan, dipadu dengan norma adat, nilai budaya, aktivitas mengelola lingkungan guna mencukupi kebutuhan hidup.

Untuk membentuk *Civic Skills* siswa, pendidik dapat menggunakan kearifan lokal yang ada. Selain tetap dapat melestarikan kearifan lokal yang ada, pendidik juga dapat memberikan *Civic Dispotion/value* pada siswa agar siswa memiliki *Civic Skills* yang baik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Provinsi Lampung sendiri memiliki keberagaman kebudayaan. Provinsi Lampung yang dikenal sebagai daerah yang penduduknya memiliki keberagaman etnik, termasuk daerah yang memiliki kondisi alamiah yang perlu disyukuri. Kebudayaan di Lampung beraneka ragam, baik kebudayaan asli Lampung atau bahkan kebudayaan yang dibawa oleh penduduk transmigrasi. Kebudayaan yang banyak dipengaruhi oleh para transmigran adalah permainan tradisional. Banyak permainan tradisional yang dimainkan anak-anak di Lampung merupakan permainan tradisional yang dibawa oleh para transmigran.

Salah satu sekolah yang masih memainkan permainan tradisional dibalik maraknya permainan modern adalah SD Negeri 3 Karang Anyar. Siswa-siswa

di sekolah ini masih memainkan permainan tradisional salah satunya yaitu *Gobag Sodor*. Hampir setiap hari permainan ini dimainkan di lingkungan sekolah.

Menurut Dharmamulya dalam Christriyati Ariani (1997:2) “Permainan tradisional sangat mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan pada diri anak. Nilai-nilai tersebut antara lain : rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu dan sebagainya yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat”.

Menurut Dharmamulya “permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat”.

Permainan anak-anak merupakan salah satu sarana kegiatan pendidikan di luar sekolah yang sangat penting artinya dalam proses sosialisasi. Anak-anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan untuk memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan. Dengan bermain anak dapat menentukan jalan hidup serta kepribadiannya.

Salah satu jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah *gobag sodor*. *Gobag sodor* adalah jenis permainan kelompok yang sifatnya berkelompok dan mencari kelompok mana yang menjadi pemenang.

Permainan ini membutuhkan ketangkasan, kecepatan, kekuatan berlari dan strategi permainan.

Gobag sodor membutuhkan kerja sama yang baik antar pemain, walaupun permainan ini dimainkan secara berkelompok, akan tetapi tanggung jawab setiap individu dalam permainan ini juga dibutuhkan untuk terhindar dari lawan dan memenangkan pertandingan. Kemampuan mengatur strategi bermain dalam permainan *gobag sodor* ini juga diperlukan sebagai upaya memenangkan pertandingan.

Manfaat dari bermain *gobag sodor* adalah menumbuhkan rasa sportifitas dan loyalitas sebagai salah satu anggota. Setiap peserta permainan turut menentukan permainaan dan mempertanggungjawabkannya. Sebab jenis permainan tradisional *gobag sodor* merupakan permainan yang mengikutsertakan banyak anggota untuk bermain, menumbuhkan rasa komperatif, sosialitas, loyalitas dan solidaritas.

Seorang anak nantinya akan mengambil nilai-nilai yang ada dalam permainan *gobag sodor* misalnya, rasa solidaritas dan kebersamaan misalnya didapat ketika saling tolong-menolong dalam permainan. Anak akan terbiasa untuk bersosialisasi dengan teman sebaya agar tehindar dari sifat individual. Loyalitas anak juga akan terasah dengan sikap saling membantu dalam permainan.

Anak akan merasa senang ketika bermain dan dari jenis permainan yang dilakukan oleh anak secara tidak langsung anak juga mendapatkan nilai-nilai yang baik yang sangat mendukung dalam pengembangan kepribadiannya

kelak. Melalui bermain anak-anak juga dapat belajar dan mengembangkan kemampuannya dengan baik.

Kelebihan Permainan *gobag sodor* ini adalah bisa dimainkan kapanpun dan tanpa membedakan gender. Permainan ini mengandung nilai nilai yang baik, seperti meningkatkan kemampuan berpikir, mengajarkan tanggung jawab antar pemain, meningkatkan kerja sama antar anggota pemain, semangat pantang menyerah dan sportifitas. Permainan ini juga mengajarkan untuk penyusunan strategi yang baik dan saling membantu antar anggota pemain.

Kelemahan permainan *gobag sodor* ini adalah membutuhkan tempat yang luas untuk bermain, sehingga para pemain harus memilih tempat yang sesuai. Pemain terdiri dari dua kelompok dan pemain yang tergabung dalam permain ini harus berjumlah sama . Sehingga masing masing tim harus mempersiapkan jumlah pemain.

Berdasarkan wawancara pada seorang guru menyatakan bahwa permainan sangat erat dengan anak-anak. Ketika zaman dahulu, banyak sekali anak-anak bermain dan berinteraksi dengan lingkungan menjelang sore hari. Mereka akrab sekali dengan permainan-permainan tradisional yang dapat dimainkan bersama-sama.

Beliau mengatakan bahwa anak-anak pada zaman dahulu sangat akrab dengan lingkungan sosialnya, terutama lingkungan masyarakat dan lingkungan bermainnya. Hubungan yang erat dan menyenangkan terjalin di antara kelompok bermain dan teman sebaya setiap harinya. Hal tersebut diharapkan berlangsung secara terus-menerus.

Pada saat ini interaksi sosial anak sangat jarang terjadi di lingkungan masyarakat, terbukti dengan aktivitas anak yang lebih senang bermain di dalam rumah seorang diri menggunakan gadgetnya. Bermain di luar ruangan memiliki banyak keuntungan sama halnya bermain di dalam ruangan. Namun, apabila anak jarang melakukan permainan di luar ruangan, maka anak tidak akan memperoleh manfaat yang harusnya di dapat jika bermain di luar ruangan.

Berdasarkan wawancara pada orang tua menyatakan bahwa dahulu masa kecil anak-anak sering melakukan aktivitas di luar rumah bersama teman-teman kelompok bermainnya. Aktivitas tersebut di mulai dari siang hingga sore hari. Mulai dari aktivitas mengerjakan PR bersama-sama hingga bermain di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Namun hal tersebut kini sudah jarang terjadi. Anak-anak lebih memilih mengerjakan PR seorang diri lalu melakukan aktivitas di dalam rumah. Padahal melakukan aktivitas seorang diri dan tidak berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan masyarakatnya akan berdampak buruk bagi pergaulan dan sikap sosial anak.

Pada pembentukan *civic skills* anak, lingkungan merupakan aspek penting bagi perkembangan anak. Proses belajar anak dan pembentukan *civic skills* akan baik apabila didukung oleh lingkungan yang baik pula. Di dalam lingkungan tersebut seorang anak belajar, bersosialisasi dan berinteraksi dengan kelompok-kelompok sosialnya. Dengan adanya interaksi sosial yang baik, seorang anak akan memperoleh banyak manfaat dan belajar banyak hal dari lingkungannya.

Pada saat ini banyak anak-anak yang tidak mampu berinteraksi dengan lingkungannya secara baik. Kurangnya rasa tanggung jawab, kerja sama dan kurang peka serta tanggap terhadap lingkungan. Anak-anak juga belum memiliki *civic skills* yang baik. Hal tersebut akan mengakibatkan proses belajarnya tidak maksimal. Banyak anak yang tidak mengenal teman-teman di lingkungan tempat tinggalnya, rasa tanggung jawab mulai hilang, rasa menghargai dan toleransi di antara teman sebaya mulai luntur, dan kerja sama serta rasa tolong menolong juga mulai menghilang.

Begitu banyak jenis permainan anak-anak yang bermanfaat dan mengandung nilai-nilai positif bagi anak jika dimainkan bersama dengan teman-teman di lingkungan dan dapat meningkatkan *civic skills* anak. Sehingga guru menjadikan permainan tradisional sebagai salah satu cara untuk mengasah keterampilan-keterampilan yang dimiliki siswa.

Permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa harus tetap dijaga keberadaanya. Agar permainan tradisional khususnya permainan *gobag sodor* tetap ada dan dimainkan oleh generasi penerus sebagai salah satu cara yang digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai yang baik kepada anak. Ketika bermain anak dapat belajar dan menerapkannya pada kehidupan nyata.

B. Fokus Penelitian Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan. Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka sub fokus penelitain adalah sebagai berikut :

1. Peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan keterampilan intelektual siswa.
2. Peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.
3. Peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan keterampilan partisipatif siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa di SD negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan, dengan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan keterampilan intelektual siswa?
2. Bagaimana peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?
3. Bagaimanakah peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan keterampilan partisipatif siswa ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa di SD negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan, khususnya untuk mengetahui:

1. Peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan keterampilan intelektual siswa.

2. Peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.
3. Peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan keterampilan partisipatif siswa.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menerapkan konsep ilmu pendidikan khusunya PPKn dengan bidang kajian Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai Moral Pancasila karena dalam penelitian ini membahas tentang peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa di SD negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru bermanfaat untuk membantu megarahkan siswa dalam bermain dan agar anak dapat berinteraksi dengan lingkungan secara baik walau di tengah pesatnya permainan-permainan modern dan membantu meningkatkan *civic skills* siswa.

b. Bagi siswa bermanfaat untuk memberi informasi kepada siswa bahwa permainan tradisinal sangat penting dan siswa membantu melestarikan permainan tradisional agar dapat terus ada serta bermanfaat bagi generasi penerus.

c. Bagi Peneliti Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti akan peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* anak.

d. Bagi pemerintah agar membantu melestarikan permainan anak tradisional agar tetap menjadi warisan budaya dan dimainkan dari generasi ke generasi.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, khususnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan bidang kajian Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai Moral Pancasila, karena berkaitan dengan permainan tradisioanal untuk meningkatkan *civic skills* siswa.

2. Subyek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan.

3. Obyek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah *civic skills* siswa di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan.

4. Wilayah Penelitian

Ruang lingkup wilayah pada penelitian ini adalah SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat izin pendahuluan tanggal 3 Oktober tahun 2016 hingga 10 oktober 2016 dengan Nomor : 7721/UN26/3/PL2016 dan dilanjutkan dengan penelitin pada tanggal 11 Januari 2017 hingga 30 Januari 2017 dengan Nomor : 273/UN26/23/PL/2017 oleh Dekan Bidang Akademik dan Kerja sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Peranan

1. Teori Peranan

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, “Peranan merupakan perangkat tingkah laku yang diharapkan atau dimiliki oleh orang yang berkecukupan di masyarakat, peran terutama ditentukan oleh ciri-ciri individual yang bersifat khas atau istimewa”.

Soerjono Soekanto (2007:212) “peranan merupakan aspek dinamis kedudukan (status) apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan”.

Menurut Abdulsyani (2012:94), “peranan adalah suatu perbuatan seseorang dengan cara tertentu dalam usaha menjalankan hak dan kewajibannya sesuai dengan status yang dimilikinya, dan seseorang dapat dikatakan berperan jika ia telah melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan status sosialnya dalam masyarakat”. Kemudian menurut Supardi (2011:88) ”peran adalah keteraturan perilaku yang diharapkan oleh individu”.

Menurut Cohen dalam Syahrial Syarbaini (2013:60) “peranan adalah suatu perilaku yang diharapkan oleh orang lain dari seseorang yang menduduki status tertentu. Peranan merupakan aspek dinamis kedudukan.

Jika seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan".

Berdasarkan pengertian para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa peranan adalah suatu perilaku seseorang ketika menjalankan haknya dan perilaku tersebut diharapkan oleh orang lain atau tingkah laku dan perbuatan seseorang dengan cara tertentu dalam usaha menjalankan hak dan kewajibannya sesuai dengan status yang dimilikinya.

Menurut Soerjono Soekanto (2007: 213), peranan meliputi tiga hal yaitu:

a) Peranan meliputi norma-norma yang diungkapkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat. Peranan dalam arti ini merupakan rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan masyarakat.
b) Peranan merupakan suatu konsep perihal apa yang dapat dilakukan oleh individu masyarakat sebagai individu.
c) Peranan dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting sebagai struktur sosial masyarakat.

B. Tinjauan Tentang Lingkungan Sosial

Christriyati Ariani (1997:18) "Lingkungan merupakan faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Lingkungan sosial adalah wilayah yang merupakan tempat berlangsungnya macam-macam interaksi sosial antara berbagai kelompok beserta pranatanya dengan simbol dan nilai serta norma yang sudah mapan, serta terkait dengan lingkungan alam dan lingkungan binaan atau buatan (tata ruang)".

Lingkungan sosial juga disebut dengan konteks sosial atau konteks sosiokultural, ataupun disebut juga dengan *milieu*, merupakan sesuatu hal yang dapat didefinisikan sebagai sebuah suasana fisik ataupun sebuah

suasana sosial yang dimana manusia hidup dan berinteraksi di dalamnya sehingga dapat berkembang.

Lingkungan sosial seseorang pertama dibentuk dalam lingkungan keluarga, lalu lingkungan keluarganya merupakan media pertama yang berpengaruh terhadap perilaku seseorang khususnya anak-anak. Di dalam lingkungan keluarga kita di berikan berbagai pendidikan supaya seorang anak menjadi mandiri.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan sosial adalah interaksi antara masyarakat dengan lingkungannya, atau lingkungan yang terdiri dari mahluk sosial yaitu manusia. Lingkungan sosial inilah yang membentuk sistem pergaulan yang besar peranannya dalam membentuk kepribadian seseorang, dan terjadilah interaksi antara orang atau masyarakat dengan lingkungannya. Anak dapat berfikir secara kritis dan menambah wawasan serta ilmu untuk menjadi bekal hidup di kemudian hari.

Lingkungan sosial sangat berperan besar dalam proses kedewasaan anak. Lingkungan sosial meliputi aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

1. **Lingkungan Keluarga**

   Keluarga merupakan konsep yang bersifat multidimensi. Menurut Koerner dan Fitzpatrick dalam Sri Lestari (2012:5) definisi keluarga adalah :

   1. Definisi struktural, keluarga didefinisikan berdasarkan kehadiran atau ketidakhadiran anggota keluarga, seperti orang tua, anak dan kerabat lainnya. Definisi ini memfokuskan pada siapa yang menjadi bagian dari keluarga. Dari segi perspektif ini dapat muncul pengertian tentang keluarga sebagai asal usul (*families of origin*), keluarga sebagai

wahana melahirkan keturunan (*families of procreation*), dan keluarga batih (*extended family*).

2. Definisi fungsional, keluarga didefinisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi-fungsi psikososial. Fungsi-fungsi tersebut mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan emosi dan materi, dan pemenuhan peran-peran tertentu. Definisi ini memfokuskan pada tugas-tugas yang dilakukan oleh keluarga.
3. Definisi transaksional, keluarga didefinisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui perilaku-perilaku yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga (*family identity*), berupa ikatan emosi, pengalaman historis, maupun cita-cita masa depan. Definisi ini memfokuskan pada bagaimana keluarga melaksanakan fungsinya.

Abu Ahmadi (2004: 108) menyatakan “keluarga adalah wadah yang sangat penting di antara individu dan grup, dan merupakan kelompok sosial yang pertama di mana anak-anak menjadi anggotanya dan keluargalah yang menjadi tempat pertama yang menjadi tempat untuk mengadakan sosialisasi kehidupan anak-anak”.

Menurut Esti Ismawati (2012:67) “keluarga merupakan satuan sosial terkecil yang dimiliki manusia sebagai makhluk sosial, yang ditandai adanya kerjasama ekonomi. Keluarga adalah unit komunitas terkecil yang terdiri atas suami (ayah), isteri (ibu), dan anak, yang diikat oleh perkawinan yang sah baik dari segi agama, hukum, maupun pemerintah”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dimaksud dengan lingkungan keluarga adalah lingkungan pendidikan yang pertama dan utama bagi anak yang memberikan tuntunan dan contoh-contoh bagi anak. Dalam lingkungan keluarga anak mendapatkan bimbingan serta dorongan akhlak dari orang tua dan keluarganya. Keluarga membentuk kepribadian anak dan mengajarkan norma serta nilai-nilai yang baik. Oleh karena itu,

lingkungan keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak.

Lingkungan keluargalah tempat dasar pembentukan watak dan sikap anak. Dari-anggota-anggota keluarganya (ayah, ibu dan saudara-saudaranya) anak memperoleh segala kemampuan dasar, baik intelektual maupun sosial. Setiap sikap, pandangan dan pendapat orang tua atau anggota keluarga lainnya akan dijadikan contoh oleh anak dalam berperilaku.

Probbins dalam Abu Ahmadi (2004 : 112) membagikan susunan keluarga dalam tiga macam, yaitu :

1. Keluarga yang otoriter : di sini perkembangan anak itu semata-mata ditentukan oleh orang tuanya. Sifat pribadi anak yang otoriter biasanya suka menyendiri, mengalami kemunduran kematangannya, ragu-ragu di dalam semua tindakan, serta lambat berinisiatif.
2. Keluarga demokrasi : di sini sikap pribadi anak lebih dapat menyesuaikan diri, sifatnya fleksibel, dapat menguasai diri, mau menghargai pekerjaan orang lain, menerima kritik dengan terbuka, aktif di dalam hidupnya, emosi lebih stabil, serta mempunyai rasa tanggung jawab.
3. Keluarga liberal : di sini anak-anak bebas bertindak dan berbuat. Sifat-sifat dari keluarga ini biasanya agresif, tak dapat bekerja sama dengan orang lain, sukar menyesuaikan diri, emosi kurang stabil serta mempunyai sifat selalu curiga.

Menurut Abu Ahmadi (2004:108) fungsi keluarga adalah sebagai berikut :

a. Fungsi kasih sayang
b. Fungsi ekonomi
c. Fungsi pendidikan
d. Fungsi perlindungan/penjagaan
e. Fungsi rekreasi
f. Fungsi status keluarga
g. Fungsi agama

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa lingkungan keluargalah tempat dasar pembentukan watak dan sikap anak. lingkungan

keluarga merupakan lingkungan-mula pertama yang memberikan pengaruh yang mendalam bagi anak. Dari anggota-anggota keluarganya (ayah, ibu dan saudara-saudaranya) anak memperoleh segala kemampuan dasar, baik intelektual maupun sosial. Setiap sikap, pandangan dan pendapat orang tua atau anggota keluarga lainnya akan dijadikan contoh oleh anak dalam berperilaku.

2. Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan tempat untuk mentransfer semua ilmu pengetahuan sekaligus untuk bergaul dengan teman-temannya. Dalam perkembangan pendidikan selama ini orang tua secara tidak langsung menyerahkan semua tanggung jawabnya kepada pihak sekolah. Peran serta orang tua terhadap sekolah sangat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Kegiatan yang berlangsung di sekolah hendaknya sesuai dengan kondisi dan permintaan masyarakat. Pihak sekolah harus memberikan tata tertib di lingkungan sekolah agar kegiatan anak dapat terkendali. Selain itu di sekolah juga diberikan pelajaran agama dan moral agar anak didiknya menjadi anak yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

Tanggung jawab pihak sekolah sangat berat dalam mendidik siswa-siswinya karena apabila terjadi suatu masalah dengan siswanya orang tua akan mengadu kepada pihak sekolah. Untuk menyalurkan bakat dan potensi yang dimiliki anak didiknya maka pihak sekolah harus memfasilitasinya dengan cara mengadakan pelajaran ekstrakurikuler ataupun pelatihan sesuai dengan bakat dan minat yang dikehendaki.

Seorang anak akan dilatih dalam bertanggung jawab, disiplin, menghargai pendapat orang lain, dan membentuk kepribadian dalam dirinya ketika berorganisasi. Agar nantinya menjadi anak baik dan berguna bagi masyarakatnya. Dengan sikap-sikap yang baik tersebut maka seorang anak nantinya akan member pengaruh yang baik bagi orang lain.

Untuk membekali anak dalam berinteraksi dengan teman yang beda agama, beda status dalam sosial maka pihak sekolah mengadakan tali persaudaraan antar siswa di sekolah, misalnya dengan mengadakan lomba-lomba antar kelas yang positif sehingga siswa dapat berinteraksi dengan baik.

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk dan menciptakan masyarakat sesuai yang diharapkan. Adanya pendidikan, apa yang dicitakan masyarakat dapat diwujudkan melalui anak didik sebagai generasi masa depan. Salah satu peranan pendidikan dalam masyarakat adalah dalam fungsi sosial, yakni sekolah merupakan salah satu sarana pendidikan yang diharapkan masyarakat.

Sekolah dalam menanamkan nilai-nilai dan totalitas terhadap tatanan tradisional masyarakat berfungsi sebagai lembaga pelayanan sekolah untuk melakukan mekanisme kontrol sosial (*social control*). Bertalian dengan proses konservasi nilai-nilai budaya daerah ini memiliki fungsi yakni sekolah yang digunakan sebagai salah satu lembaga masyarakat untuk mempertahankan nilai-nilai tradisional dari suatu masyarakat".

3. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat adalah di mana sekelompok orang atau manusia yang hidup bersama yang mempunyai tempat atau daerah tertentu untuk jangka waktu yang lama di mana masing-masing anggotanya saling berinteraksi. Interaksi yang dimaksud berkaitan dengan sikap, tingkah laku dan perbuatan tersebut diatur dalam suatu tata tertib atau Undang-undang atau peraturan tertentu yang disebut hukum adat.

Masyarakat dalam istilah bahasa Inggris adalah *society* yang berasal dari kata Latin *socius* yang berarti kawan. Istilah masyarakat berasal dari kata bahasa Arab *syaraka* yang berarti ikut serta dan berpartisipasi. Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul, dalam istilah ilmiah adalah saling berinteraksi. Suatu kesatuan manusia dapat mempunyai prasarana melalui warga-warganya dapat saling berinteraksi.

Mac lver dan Page dalam Soerjono Soekanto (2006: 22), memaparkan bahwa “masyarakat adalah suatu sistem dari kebiasaan, tata cara, dari wewenang dan kerja sama antara berbagai kelompok, penggolongan, dan pengawasan tingkah laku serta kebiasaan-kebiasaan manusia. Masyarakat merupakan suatu bentuk kehidupan bersama untuk jangka waktu yang cukup lama sehingga menghasilkan suatu adat istiadat”.

Menurut Selo Soemardjan dalam Soerjono Soekanto (2006:22) “masyarakat adalah orang-orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan dan mereka mempunyai kesamaan wilayah, identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat

oleh kesamaan".

Menurut Esti Ismawati (2012:49) " masyarakat merupakan manusia yang hidup bersama, bercampur untuk waktu yang cukup lama, mereka sadar bahwa mereka merupakan satu kesatuan dan merupakan suatu sistem hidup bersama".

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan masyarakat memiliki arti ikut serta atau berpartisipasi, sedangkan dalam bahasa Inggris disebut *society*. Bisa dikatakan bahwa masyarakat adalah sekumpulan manusia yang berinteraksi dalam suatu hubungan sosial. Mereka mempunyai kesamaan budaya, wilayah, dan identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan.

Lingkungan masyarakat merupakan tempat berbaurnya semua komponen masyarakat, baik dari agama, etnis keturunan, status ekonomi maupun status sosial. Pengaruh yang ada di masyarakat dapat mempengaruhi anak terhadap dunia pendidikan. Dengan demikian, dalam pergaulan sehari-hari antara anak dengan anak dalam masyarakat juga ada yang setara dan ada yang lebih lebih dewasa dalam bidang tertentu. Dalam lingkungan masyarakat anak dituntut untuk dapat saling menghormati antara teman sebaya dengan orang yang usianya terlampau jauh dengan dirinya.

Kebiasaan seseorang yang tidak menghormati lawan bicara yang lebih tua akan terbawa menjadi kebiasaannya dalam berbicara sehari-hari. Apabila dalam masyarakat anak dapat menghargai mereka yang lebih tua darinya, otomatis dalam lingkungan yang lainnya mereka akan lebih terbiasa.

Misalnya, jika anak bertemu dengan warga di jalan hendaknya anak menyapa mereka dahulu dan jika sedang ada gotong royong anak harus ikut serta membantu kegiatan tersebut. Lingkungan merupakan kondisi yang di dalamnya terdapat manusia dan aktivitasnya. Lingkungan masyarakat mempengaruhi kesejahteraan manusia dan tingkah laku manusia yang tinggal di dalamnya.

Mengucapkan salam ketika bertamu juga menjadi hal yang paling penting, di mana anak secara tidak langsung sudah menghargai siapa yang akan ia temui. Dalam bergaul anak harus memilih teman yang akan diajak bergaul, jangan sampai salah memilih teman yang tiak beretika dan tidak sopan sesuai dengan norma yang ada di masyarakat. Kontrol dari masyarakat juga akan membantu dalam meningkatkan peran dan minat dalam berpendidikan.

Tanpa adanya ikut serta maka mustahil pendidikan akan dapat berkembang. Sehingga antara orang tua dan masyarakat harus saling memberikan dukungan dan masukan sehingga dapat tercapai pendidikan sesuai dengan permintaan masyarakat.

4. Manusia dan Lingkungan

Herimanto (2016:172) mengungkapkan “Lingkungan (*milleu*) memiliki hubungan dengan manusia. Lingkungan memengaruhi sikap dan perilaku manusia, demikian pula kehidupan manusia akan memengaruhi lingkungan tempat hidupnya. Hubungan antara lingkungan dan kehidupan manusia sudah diakui para pemikir dan tokoh dunia sejak dahulu”.

Aristoteles dalam Herimanto (2016:172) mengatakan “manusia dipengaruhi oleh aspek geografi dan lembaga plitik”. Montesque menyatakan bahwa “iklim memengaruhi perilaku politik dan semangat manusia”. Arnold Toynbee menyatakan “peradaban manusia akan tumbuh pada lingkungan yang sukar dan penuh tantangan sehingga melahirkan *elan vital”*.

Pengertian beberapa tokoh tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa faktor lingkungan (tanah, iklim, topografi, sumber daya alam) dapat menjadi pra kondisi bagi sifat dan perilaku manusia. Lingkungan menjadi salah satu variabel yang memengaruhi kehidupan manusia. Manusia pun dapat memengaruhi lingkungan demi kemajuan dan kesajahteraan hidupnya.

5. Hakikat dan Makna Lingkungan bagi Manusia

Manusia hidup pasti mempunyai hubungan dengan lingkungan hidupnya. Pada mulanya manusia mencoba mengenal lingkungan hidupnya, kemudian barulah manusia berusaha menyesuaikan dirinya. Lebih dari itu manusia telah berusaha pula mengubah lingkungan hidupnya demi kebutuhan dan kesejahteraan. Dari sinilah lahir peradaban sebagai akibat dari kemampuan manusia mengatasi lingkungan agar lingkungan mendukung kehidupannya.

Elly. M Setiyadi dalam Herimanto 2016, “Lingkungan adalah suatu media di mana mkhluk hidup tinggal, mencari dan memiliki karakter serta fungsi yang khas yang mana terkait secara timbal balik dengan keberadaan makhluk hidup yang menempatinya, terutama manusia yang memiliki peranan yang lebih kompleks dan riil”.

Lingkungan hidup tidak bisa dipisahkan dari ekosistem atau sistem ekologi. Ekosistem adalah satuan kehidupan yang terdiri atas suatu komunitas makhluk hidup (dari berbagai jenis) dengan berbagai benda mati yang membentuk suatu sistem. Lingkungan hidup pada dasarnya adalah suatu sistem kehidupan di mana terdapat campur tangan manusia terhadap tatanan ekosistem. Manusia adalah bagian dari ekosistem.

Komponen lingkungan terdiri dari faktor *abiotik* (tanah, air udara, cuaca, suhu) dan faktor *biotik* (tumbuhan,hewan, manusia). Lingkungan bisa terdiri atas lingkungan alam dan lingkungan buatan. Lingkungan alam adalah keadaan yang diciptakan Tuhan untuk manusia. Lingkungan alam terbentuk karena kejadian alam.

Jenis lingkungan alam antara lain air, tanah, pohon, udara, sungai dan lain-lain. Lingkungan buatan dibuat oleh manusia. Lingkungan dapat pula berbentuk lingkungan fisik dan nonfisik. Lingkungan alam dan buatan adalah ligkungan fisik. Sedangkan lingkungan nonfisik adalah lingkungan sosial budaya dimana manusia itu berada.

Dapat disimpulkan lingkungan sosial adalah wilayah tempat berlangsungnya berbagai tempat kegiatan, yaitu interaksi sosial antara berbagai kelompok beserta pranatanya dengan simbol dan nilai, serta terkait dengan ekosistem (sebagai komponen lingkungan alam) dan tata ruang atau peruntukan ruang (sebagai bagian dari lingkungan binaan/buatan).

Lingkungan amat penting bagi kehidupan manusia. Segala yang ada pada lingkungan dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk mencukupi kebutuhan

hidup manusia, karena lingkungan memiliki daya dukung, yaitu kemampuan lingkungan untuk mendukung perikehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya. Arti penting lingkungan bagi manusia adalah sebagai berikut :

1. Lingkungan merupakan tempat hidup manusia. Manusia hidup, berada, tumbuh dan berkembang di atas bumi sebagai lingkungan.
2. Lingkungan memberi sumber-sumber penghidupan manusia.
3. Lingkungan memengaruhi sifat, karakter dan perilaku manusia yang mendiaminya.
4. Lingkungan memberi tantangan bagi kemajuan peradaban manusia.
5. Manusia memperbaiki, mengubah, bahkan menciptakan lingkungan untuk kebutuhan dan kebahagiaan hidup.

Abu Ahmadi (2009:195) menyatakan lingkungan sosial dibedakan atas :

a. Lingkungan sosial primer, yaitu lingkungan sosial dimana terdapat hubungan yang erat antara anggota satu dengan anggota lain, anggota satu saling kenal mengenal dengan baik dengan anggota lain.
b. Lingkungan sosial sekunder, yaitu lingkungan sosial yang berhubungan anggota satu dengan anggota lain agak longgar. Pada umumnya anggota satu dengan anggota lain kurang atau tidak saling kenal-mengenal.

Sikap individu terhadap lingkungan dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Individu menolak dan menentang lingkungan, dalam keadaan ini lingkungan tidak sesuai dengan yang ada dalam diri individu. Dalam keadaan yang tidak sesuai ini individu dapat memberikan bentuk atau perubahan lingkungan seperti yang dikehendaki individu yang bersangkutan.
2. Individu menerima lingkungan, dalam hal ini keadaan sesuai atau sejalan dengan yang ada dalam diri individu. Dengan demikian, individu dapat menerima lingkungan itu.

3. Individu bersikap netral, dalam hal ini individu tidak menerima tetapi juga tidak menolak. Individu dalam keadaan *status quo* terhadap lingkungan.

6. Manusia dan Kebudayaan

Herskovits dalam Abu Ahmadi (2009:201) “memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai super organik. Kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta, yaitu *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal”.

Koentjaraningrat dalam Abu Ahmadi (2009:202) berpendapat bahwa :

> Kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar beserta dari hasil budi pekertinya. Berdasarkan pengertian beberapa tokoh dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide tau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak.

Perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni dan lain-lain, yang semuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakatnya.

Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi dalam Soerjono Soekanto (2007:151) merumuskan “kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudaayan jasmaniah (*material culture*)

yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat".

Dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah suatu karya yang didapat dari proses berpikir manusia yang pelajari dari pola-pola perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat turun-temurun dari satu generasi ke generasi.

Menurut Van Peursen dalam Esti Ismawati (2012:5) "Kebudayaan diartikan sebagai manifestasi kehidupan orang dan kelompok orang-orang. Kebudayaan dipandang sebagai sesuatu yang lebih dinamis, bkan sesuatu yang kaku atau statis".

Menurut E. B. Tylor dalam Elly M. Setiadi dkk. (2008:28) "budaya merupakan suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat".

Menurut R. Linton dalam Elly M. Setiadi dkk "kebudayaan dapat dipandang sebagai konfigurasi tingkah laku yang dipelajari dan hasil tingkah laku yang dipelajari, dimana unsur pembentuknya didukung dan diteruskan oleh anggota masyarakat lainnya".

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah manifestasi kehidupan orang dan kelompok orang-orang dan merupakan suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan,

kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang bersifat dinamis.

J.J. Hoeningman dalam Herimanto (2016:25) membagi wujud kebudayaan menjadi tiga, yaitu gagasan, aktivitas dan artefak.

a. Gagasan (wujud ideal)

   Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak tidak dapat diraba dan disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tertentu.

b. Aktivitas (tindakan)

   Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diamati serta didokumentasikan.

c. Artefak (karya)

   Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas perbuatan dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-

benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat dan didokumentasikan sifatnya paling konkret di antara ketiga wujud kebudayaan.

Koentjaraningrat dalam Abu Ahmadi (2009) membagi wujud kebudayaan menjadi tiga pula, yaitu :

a. Suatu kompleks ide, gagasan, nilai , norma, dan sebagainya.
b. Suatu kompleks aktivitas atau tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.
c. Suatu benda-benda hasil karya manusia.

Terdapat tujuh unsur kebudayaan yang bersifat universal. Ketujuh unsur tersebut dikatakan universal karena dapat dijumpai dalam setiap kebudayaan dimanapun dan kapanpun berada. Tujuh unsur kebudayaan tersebut, yaitu :

a. Sistem peralatan dan perlengkapan hidup
b. Sistem mata pencaharian hidup
c. Sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial
d. Bahasa
e. Kesenian
f. Sistem pengetahuan
g. Sistem religi

Manusia merupakan pencipta kebudayaan ,maka manusia adalah makhluk berbudaya. Kebudayaan adalah ekspresi eksistensi manusia di dunia. Dengan kebudayaanya, manusia mampu menampakkan jejak-jejaknya dalam panggung sejarah dunia.

C. Tinjauan Tentang Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Manusia membutuhkan manusia lain dalam memenuhi kebutuhannya.

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak pernah lepas dari pengaruh orang lain. Setiap hari manusia selalu berhubungan dengan lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Maka dari itu, manusia disebut sebagai makhluk sosial yang aktivitasnya sangat erat kaitannya dengan lingkungan. Di dalam lingkungan tersebut tedapat interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan cara-cara berhubungan yang dilihat apabila perorangan dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan ini, atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya pola-pola kehidupan yang telah ada.

Proses sosial yang dimaksudkan adalah hubungan sosial anak dengan sesamanya atau orang-orang yang ada di dalam lingkungannya. Bagaimana anak bersosialisasi dengan yang lain, seperti dengan orang tua, anggota keluarga, guru, dan orang lain yang ada di sekitar lingkungan di mana anak berada, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat .

Menurut Bimo Walgito (1999:65) “interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat memengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok”.

H. Bonner dalam Slamet Santosa (2004:11) “ Interaksi sosial adalah suatu hubungan anatara dua atau lebih individu manusia ketika kelakuan

individu yang satu memengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakukan individu yang lain atau sebaliknya". Kemudian menurut Syahrial Syarbaini "interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, dengan kelompok manusia".

Pengertian interaksi sosial dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1993: 335) adalah "hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok". Maksudnya bahwa interaksi ini tidak hanya terjadi antara anak dengan anak saja, melainkan terjadi hubungan yang dinamis antara anak dengan kelompok maupun hubungan antar kelompok.

Menurut Supardi (2011:89) "interaksi sosial merupakan bentuk-bentuk aktivitas individu dalam memenuhi kebutuhannya". Dapat disimpulkan interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok.

Slamet Santosa (2004:10) menyatakan bahwa pada hakikatnya manusia memiliki sifat yang dapat digolongkan ke dalam :

a. Manusia sebagai makhluk individual
b. Manusia sebagai makluk sosial, dan
c. Manusia sebagai makhluk berkebutuhan

Menurut Soerjono Soekanto (2007:55) "Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial (yang juga dapat dinamakan proses sosial) karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas

sosial. Bentuk lain proses sosial hanya merupakan bentuk-bentuk khusus dari interaksi sosial".

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.

Syahrial Syarbaini (2013: 26) "secara teoritis, setidaknya ada dua syarat terjadinya interaksi sosial, yakni : kontak sosial dan komunikasi . Kontak sosial merupakan usaha pendekatan pertemuan fisik dan rohaniah. Kontak sosial dapat bersifat primer (*face to face*) dan bersifat sekunder (berhubungan melalui media komunikasi, baik perantara orang maupun media benda, surat kabar, Televisi, radio dan sebagainya)".

Komunikasi merupakan usaha penyampaian informasi kepada manusia lainnya. Tanpa adanya komunikasi tidak mungkin terjadi proses interaksi sosial. Karakteristik komunikasi manusia tidak hanya menggunakan bentuk isyarat fisik, akan tetapi berkomunikasi menggunakan kata-kata yaitu simbol-simbol suara yang mengandung arti bersama dan bersifat standar.

Menurut Esti Ismawati (2012:28) "Komunikasi berarti seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut kemudian muncullah reaksi".

Hubungan sosial merupakan salah satu hubungan yang harus dilaksanakan mengandung pengertian bahwa dalam hubungan itu setiap individu menyadari tentang kehadirannya di samping kehadiran individu lain.

Hal itu disebabkan bahwa dengan kata sosial berarti hubungan yang berdasarkan adanya kesadaran yang satu terhadap yang lain, ketika mereka saling berbuat, saling mengakui, dan saling mengenal (*natural action* dan *mutual recognation*).

Manusia sebagai makhluk sosial, menntut adanya kehidupan berkelompok sehingga keadaan ini mirip dengan sebuah *community*, seperti desa, suku, bangsa dan sebagainya yang masing-masing kelompok memiliki ciri yang berbeda satu sama lain. Kehidupan berkelompok ini, bukan ditentukan oleh adanya interes/kepentingan, tetapi karena adanya *the basic condition of a common life* (syarat-syarat dasar adanya kehidupan sesama).

The basic condition of a common life merupakan unsur pengikat kehidupan berkelompok mereka dan dapat berupa *locality*, yaitu adanya daerah atau tempat tinggal tertentu dan *community sentiment*, yaitu suatu perasaan tentang pemilikan bersama dalam kehidupan.

Harold dalam Slamet Santosa (2004:10) menjelaskan bahwa *The basic condition of a common life* dapat tercermin pada faktor-faktor berikut ini :

a. *Grouping of people*, artinya adanya kumpulan orang-orang.
b. *Definite place*, artinya adanya wilayah atau tempat tinggal tertentu.

c. *Mode of living* , artinya adanya pemilihan cara-cara hidup.

Dari faktor-faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap individu dalam kehidupan harus menjalin interaksi sosial antarindividu lain, yang sama-sama hidup dalam satu kelompok. Menurut Moeslichatoen (2004: 23) “terdapat 4 kelompok pengembangan keterampilan sosial yang dipelajari anak di taman kanak-kanak yakni keterampilan dalam kaitan membina hubungan dengan orang dewasa, membina hubungan dengan kelompok dan membina diri sebagai individu”.

2. Aspek-Aspek Interaksi Sosial

Slamet Santosa (2004: 19) Dengan diketahuinya definisi interaksi sosial, terdapat aspek-aspek interaksi sosial, yaitu :

a. Adanya hubungan, setiap interaksi sudah pasti terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok.
b. Ada individu, setiap interaksi sosial menuntut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan.
c. Ada tujuan, setiap interaksi sosial meiliki tujuan tertentu seperti memengaruhi individu lain.
d. Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok, interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu dalam hidupnya tidak terpisah dari kelompok. Di samping itu, tiap-tiap individu memiliki fungsi di dalam kelompoknya.

3. Faktor-faktor yang Berpengaruh dalam Interaksi Sosial

Slamet Santosa (2004: 20) Dalam interaksi sosial terdapat faktor-faktor yang ikut memengaruhi interaksi sosial yang menentukan berhasil atau tidaknya interaksi sosial. Faktor-faktor yang dimaksud yaitu sebagai berikut :

a. *The nature of the social situation*, situasi sosial itu bagaimana memberi tingkah laku terhadap individu yang berada dalam situasi tersebut.
b. *The norms prevailing in any given social group*, kekuasaan norma-norma kelompok sangat berpengaruh terhadap terjadinya interaksi sosial antarindividu.
c. *Their own personality trends*, masing-masing individu memiliki tujuan kepribadian sehingga berpengaruh terhadap tingkah lakunya.
d. *A person's transitory tendencies*, setiap individu berinteraksi sesuai dengan kedudukan dan kondisinya yang bersifat sementara.
e. *The process of perceiving and interpreting a situation*, setiap situasi mengandung arti bagi setiap individu sehingga hal ini memengaruhi individu untuk melihat dan menafsirkan situasi tersebut.

4. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Dalam hubungan-hubungan sosial yang dilakukan oleh seseorang, interaksi sosial memiliki bentuk-bentuk interaksi sosial, yaitu Menurut oleh Merton Deuttah dalam Slamet Santosa (2004: 22) :

a. Kerja sama (*Coorperation*)

Kerja sama diartikan sebagai terpusatnya berbagai usaha secara langsung untuk tujuan terpisah. Hal ini merupakan kesesuaian dengan situasi ketika tujuan akhir dapat dicapai dengan usaha individu secara khusus. Ada pula yang menunjukan bahwa kerja sama adalah bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu hanya dapat mencapai tujuan apabila individu yang lain juga mencapai tujuan.

b. Persaingan (*Competition*)

Persaingan adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika seorang individu dapat mencapai tujuan sehingga individu lain akan terpengaruh dalam mencapai tujuan tersebut. Pengertian lain dari

persaingan adalah suatu proses sosial ketika individu atau kelompok saling berusaha dan usaha tersebut untuk mencapai keuntungan dalam waktu yang bersamaan. Proses persaingan itu berlawanan dengan proses kerja sama dan disebut dengan rival.

Menurut Syahrial Syarbaini (2013:28) “persaingan merupakan proses sosial, di mana seseorang atau kelompok sosial bersaing memeperebutkan nilai atau keuntungan bidang kehidupan melalui cara-cara menarik perhatian publik”.

Menurut Esti Ismawati (2012:32) “persaingan adalah proses sosial dimana individu atau kelompok bersaing untuk mencari keuntungan dalam bidang-bidang kehidupan tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan. Adapun bentuk-bentuk persaingan meliputi: persaingan ekonomi, kebudayaan, kedudukan dan peranan, dan persaingan ras”.

5. Fungsi Kelompok Bagi Individu

Menurut Esti Ismawati (2012:38) “kelompok sosial merupakan himpunan atau kesatuan manusia yang hidup bersama. Hubungan ini menyangkut kaitan timbal balik yang saling pengaruh-mempengaruhi, kesadaran untuk saling menolong dan kesadaran untuk saling membutuhkan satu sama lain”.

Kelompok memberikan kepuasan afektif bagi individu,sehingga kehidupan menjadi menyenangkan baginya. Suatu kelompok utama berfungsi memberikan latihan dan dukungan bagi anggota-anggotanya, maka hal itu berarti, bahwa kelompok membantu perkembangan psikologis individu

dengan cara memberikan wadah bagi perkembangan intelektualitas maupun emosinya. Proses semacam ini misalnya, ditemukan pada keluarga batih sebagai kelompok utama.

George Herbert Mead dalam Soerjono Soekanto (1986:32) menjelaskan "betapa kepribadian anak berkembang dalam hubungannya dengan pihak-pihak lain yang signifikan, yaitu anggota-anggota lain keluarga batih itu atau kelompok lainnya seperti kelompok sepermainan. Anak itu tidak hanya mempelajari aturan permainan, akan tetapi kemudian memahami hakikat dirinya".

Seorang Anak dapat membudayakan sika-sikap pihak lain karena mampu memainkan peranan pihak lain. Dalam proses itu obyek sikap anak itu tidak hanya mencakup hal-hal di luar dirinya, akan tetapi dirinya sendiri. Dengan demikian ia tidak hanya mempelajari kata-kata dalam kebudayaan yang mengidentifikasi benda-benda dan peristiwa-peristiwa, akan tetapi dia juga sadar akan identitas dirinya. Selanjunya, kepribadian manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial .

6. Kelompok Sebaya

Abu Ahmadi (2004:112) *The Peer Group* (kelompok sebaya) dalam kehidupan masyarakat, anak-anak tumbuh dalam dunia sosial :

1. Dunia orang dewasa, misalnya orang tuanya, gurunya dan tetangganya.
2. Dunia *peer groupnya* atau teman yang seumur (sebaya), misalnya sekelompok permainan, *gang-gang, club-club,* kelompok sekolah dan sebagainya.

Perbedaan *Peer Group* dengan orang dewasa. Dalam dunia tersebut di atas terdapat dua perbedaan, yaitu :

1. Perbedaan dasar : dalam dunia orang dewasa anak selalu di dalam posisi *subordinate status* (status bawahan), dengan kata lain status dunia dewas selalu di atas. Dibandingkan dengan kelompok *peer group* bersifat kurang emosionil, sedangkan dalam dunia sebaya (*Peer Group*) dia mempunya status yang sama di antara yang lain (*equal*). Jadi *peer group*nya selalu berada di bawah daripada orang dewasa, maka kemudian anak-anak *peer* biasanya membutuhkan kelompok sendiri, karena ada kesamaan dalam pembicaraan segala bidang.
2. Perbedaan pengaruh : pengaruh *peer group* ini makin lama makin pentig fungsinya, jadi pengaruh keluarga makin kecil. Misalnya umur 8-10 tahun ingin bermain seperti teman yang lain atau di atasnya.

Fungsi-fungsi dari *Peer Group* (Teman Sebaya) .*Peer group* adalah sebagai suatu wadah untuk sosialisasi. Menurut havighurst *peer group* ini mempunyai 3 fungsi, yaitu :

1. Mengajarkan kebudayaan, yaitu dalam peer group ini di ajarkan kebudayaan yang berada di tempat itu.
2. Mengajarkan mobilitas sosial, yaitu perubahan status yang lain.
3. Membantu peranan sosial yang baru, yaitu peer group memberi kesempatan anggotanya untuk mengisi peranan sosial yang baru, misalnya anak belajar bagaimana mendapatkan pangkat, bagaimana menjadi pemimpin yang baik dan sebagainya.

D. Tinjauan Tentang Bermain

1. Pengertian Bermain

Anak-anak dan bermain adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Pada umumnya kehidupan anak diisi dengan bermain dan ketika bermain itulah anak juga dapat belajar dan mempelajari hal-hal baru. Pada kehidupan sehari-hari kegiatan bermain begitu mudah diamati namun dalam beberapa situasi, bermain sulit dibedakan dengan kegiatan yang bukan bermain.

Bermain dilakukan dengan dan/atau tanpa alat permainan. Anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada di dekatnya untuk bermain atau hanya dengan dirinya sendiri. Misalnya, dengan jari-jari tangannya. Anak relatif bebas melalukan berbagai hal dalam permainan yang dilakukannya. Tidak ada paksaan bagi anak harus melalukan sesuatu dalam bermain.

Dalam bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya. Anak mengamati, mengukur, membandingkan, bereksplorasi, meneliti dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan anak. Situasi seperti itu sering dilakukan tanpa disadari bahwa ia telah melatih dirinya dalam berbagai kemampuan tertentu sehingga ia memiliki kemampuan baru.

Menurut Linda dalam Anita Yus (2012:33) “bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar. Dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar. Belajar tentang apa saja. Belajar tentang objek, kejadian, situasi dan konsep. Selain itu, melalui bermain anak berlatih mengekspresikan perasaan dan berusaha mendapatkan sesuatu”.

Menurut Anita Yus (2012:33) “bermain merupakan proses belajar baik disadari anak atau tidak anak telah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya. Dengan demikian, bermain bagi anak sangat besar manfaatnya. Bermain berguna untuk mengembangkan diri anak”.

Hasil penelitian Universitas Indonesia dalam Anita Yus (2012:34) menunjukan bahwa :

> Anak yang waktunya lebih banyak tersita untuk belajar formal lebih pintar di TK dan kelas 1, 2, 3. Setelah itu, ia menjadi tidak pintar lagi di kelas yang lebih tinggi. Sebaliknya, anak yang kebutuhan mainnya terpenuhi, makin tumbuh dengan memiliki keterampilan mental yang lebih tinggi, sehingga menjadi lebih mandiri. Ini membuktikan bahwa bermain sebagai sesuatu kebutuhan anak dan itu penting untuk perkembangan selanjutnya.

Menurut Smith dan Noah dalam Anita Yus (2012:34) mengemukan bahwa "bermain dengan struktur yang tidak jelas akan berbahaya bagi perkembangan anak kelak, karena ia tidak belajar banyak. Tetapi dengan melihat kebutuhan anak, bermain dapat dijadikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran. Bermain terdiri dari berbagai jenis, yaitu bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dengan arahan".

Anita Yus (2012:35) mengemukakan bahwa "bermain sebagai pendekatan pembelajaran, harus memerhatikan semua aspek dalam bermain. Permainan yang akan dilakukan harus direncanakan agar dapat membawa anak ke dalam situasi yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan kata lain, bermain membantu anak membentuk kemampuan yang lebih terarah dan mendasar".

Menurut Montessori dalam Suyadi (2014: 183) mengungkapkan bahwa "bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya pekerjaan anak-anak adalah bermain. Tegasnya, anak-anak bermain dengan sungguh-sungguh. Gagasan Montessori inilah yang menjadi inspirasi lahirnya slogan PAUD di seluruh plosok tanah air

Indonesia, yakni *Bermain Seraya Belajar* atau *Belajar Seraya Bermain"*.

Menurut pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja demi kesenangan dan meningkatkan kemampuan serta kecakapan anak dalam memecahkan suatu masalah dan memberikan kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak.

Soemiarti Patmonodewo (2003:103) mengungkapkan bahwa "melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak. Bentuk-bentuk bermain tersebut antara lain meliputi : bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosio dramatis".

a. Bermain sosial

   Peran guru yang mengamati cara bermain anak, akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temanya masing-masing kan menunjukan derajat partisipasi yang berbeda, Parten dalam Soemiarti Patmonodewo (2003:103) menjelaskan "berbagai derajat partisipasi anak dalam kegiatan bermain, dapat bersifat soliter (bermain seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama".

b. Bermain dengan Benda

   Piaget dalam Soemiarti Patmonodewo (2003:106) mengungkapkan bahwa "ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik dan permainan dengan peraturan-

peraturan". Bermain praktis adalah bentuk bermain di mana pelakuknya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan.

Misalnya, anak bermain dengan kartu-kartu. Ada beberapa kemungkinan untuk memainkannya. Kartu-kartu tersebut dapat diletakan berdiri seakan menjadi pagar atau dinding. Memainkan kartu dengan menggunakannya dalam fungsinya yang lain (bukan sebagai kartu tetapi sebagai pagar/dinding) berati anak menggunakan kartu-kartu secara simbolik.

Dalam hal ini anak dikatakan bermain secara simbolik. Dalam bermain simbolik tersebut, anak menggunakan daya imajinasinya. Dapat juga digunakan batu bata dan dibuat menara. Suatu permainan dapat dimainkan dengan peraturan yang dibuat sendiri.

Bagaimana cara anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak. Makin matang seorang anak, makin meningkat kemampuan anak menggunakan alat permainan secara simbolik serta memainkannya dengan kemampuan yang ada.

Contohnya alat permainan kartu kwartet. Bila anak masih pada tahapan bermain praktis, kartu-kartu hanya dilihat saja. Kalau anak sudah pada tahapan bermain simbolik, kartu-kartu diumpakan sebagai pagar-pagar atau dinding-dinding ruangan. Kalau nak sudah pada tahapan bermain-main dengan suatu peraturan, maka anak sudah

dapat bermain kwartet yang disertai dengan peraturan-peraturan tertentu.

c. Bermain Sosio Dramatik

Bermain sosio dramatik banyak diminati oleh para peneliti. Smilansky dalam Soemiarti Patmonodewo (2003:107) mengamati bahwa bermain sosio dramatik memiliki beberapa elemen :

1. Bermain dengan melakukan imitasi. Anak bermain berpura-pura dengan melakukan peran orang di sekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraanya.
2. Bermain pura-pura seperti suatu objek. Anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya anak pura-pura menjadi mobil sambil lari dan menirukan suara mobil.
3. Bermain peran dengan menirukan gerakan. Misalnya: bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak.
4. Persisten. Anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun selama 10 menit.
5. Interaksi. Paling sedikit terdapat dua orang dalam satu adegan.
6. Komunikasi verbal. Pada setiap adegan ada interaksi verbal antar anak yang bermain.

Bermain sosio dramatik sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual dan keterampilan sosial. Tidak semua anak mempunyai pengalaman sosio dramatik. Oleh karena itu, guru maupun orang tua membantu memberikan pengalaman sosio dramatik bagi anak.

Menurut Soemiarti Patmonodewo (2003:112) “Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam maupun luar ruangan kelas. Umunya sebagian kegiatan di luar maupun di dalam ruangan sama pentingnya, namun berbeda keuntungannya”.

a. Bermain di Luar Ruangan

Bermain di luar ruangan biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan kekuatan dan lebih bersemangat, dalam arti fisik. Bermain di luar ruangan membutuhkan banyak ruang, di mana anak dapat lari, melompat dan menggunakan sepeda maupun kendaraan lain. Karena tidak ada dinding atau langit-langit, suara yang keras tidak dapat di redam. Halaman yang berumput atau adanya pasir, maka bila anak jatuh tidak terlalu membahyakan dibandingkan bila jatuh di lantai di dalam ruangan yang umunya lebih keras.

b. Bermain di dalam Ruangan

Bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang dan ruangannya lebih luas. Ruang di dalam sebaiknya dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga digunakan untuk berbagai macam kegiatan, apabila sekaligus terjadi masing-masing kegiatan tersebut saling mengganggu. Masing-masing pusat kegiatan memiliki ruang dan alat-alat tersendiri

Contohnya pusat kegiatan bermain drama, bermain balok atau kegiatan memanipulasi atau bermain dengan menggunakan gerakan halus. Dapat pula bermain dengan gerakan kasar dilakukan di dalam ruangan tetapi diperlukan beberapa hal, misalnya ruangan harus cukup luas, peralatan yang cukup besar untuk bermain senam ruangan.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat.

Bermain merupakan istilah yang berarti setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang didasarkan pada nilai budaya daerah tersebut.

Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu dengan aturan permainan yang berlaku. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan yang memiliki tujuan untuk menghibur diri dan sebagai alat untuk menjalin hubungan komunikasi antar sesama.

Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada zaman sekarang, hal ini dikarenakan semakin banyaknya perminan modern yang mudah didapat oleh anak. Permainan tradisional dapat disimpulkan sebagai permainan yang sudah ada sejak dahulu yang mudah dimainkan dan dapat menjalin hubungan interaksi sosial antar sesama dan dapat meningkatkan kemampuan dalam menganalisa sesuatu.

3. Macam-Macam Permainan Tradisional

Terdapat berbagai jenis permainan tradisional di Indonesia yang dapat dimainkan oleh anak, antara lain engklek, congklak, enggrang, lompat tali, bekel, cublak-cublak sueng, dan masih banyak lagi. Permainan-permainan itu tidak hanya mengasikkan dan menyenangkan, permainan tersebut juga mudah untuk dimainkan dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan dalam diri anak.

Ahmad Allatief Ardiwinata (2006:1) “Disebut sebagai olaharaga tradisional harus memenuhi dua persyaratan, yaitu berupa olahraga dan sekaligus juga bersifat tradisional baik yang memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Berat ringannya persyaratan teknik dari berbagai bentuk olahraga tradisional di Indonesia sangat bervariasi”.

Persyaratan teknik yang ada di dalam olahraga tradisonal itu di antaranya :

1. Kekuatan tubuh
2. Kelenturan tubuh
3. Kecepatan gerak
4. Kemampuan reaksi(kecepatan dan ketepatannya)

Menurut Achmad Allatief Ardiwinata, dkk (2006:2) permainan tradisional yang sifatnya olahraga ini dapat di klasifikasikan sebagai berikut:

1. Olahraga untuk seorang diri, contohnya : olahraga panjat tiang/pohon,loncat batu yang terdapat di Pulau Nias dan sebagainya.
2. Olahraga berpasangan, contohnya perang pandan, pencak silat dan adu

kepala antara dua orang seperti di Kabupaten Bima.
3. Olahraga pacu, contohnya karapan sapi di Madura, pacuan kudadi NTT dan lomba dayung di berbagai daerah.
4. Olahraga tanding beregu, contohnya adalah sepak raga yang berasal dari Sulawesi Selatan.
5. Olahraga kelompok bergilir, contohnya permainan-permainan Jawa seperti Sondah-mandah/ taplak, sumbar suru dan lain-lain.

Ahmad Allatief Ardiwinata (2006:2) ”Nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga tradisional adalah penghargaan pada usaha yang keras untuk mencapai prestasi yang unggul, penghargaan pada prestasi orang lain, pesaing, ikatan kelompok, religiuitas dan lain-lain”.

Nilai-nilai budaya tersebut dikatakan baik apabila nilai tersebut merupakan sarana bagi kehidupan sosial yang damai dan harmonis dan nilai itu dikatakan tidak baik atau negatif bila membawa ke arah perpecahan dan perusakan sendi-sendi integrasi sosial itu sendiri.

4. Permainan *Gobag Sodor*

Permainan *Gobag Sodor* merupakan permainan tradisional anak Indonesia yang dimainkan secara berkelompok. Permainan tradisional atau permainan rakyat ini berkembang di berbagai daerah di Indonesia dan memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerah. Permainan ini secara turun-temurun dimainkan oleh anak-anak pada masing-masing daerah di Indonesia.

Menurut Diah Rahmawati (2016:103) mengungkapkan bahwa ”Kata *gobag sodor* terdiri dari dua kata *gobag* dan *sodor*. *Gobak* berarti bergerak bebas dan menjadi *nggobak* yang berarti berjalan memutar. Sedangkan arti kata *sodor* sama dengan watang, yaitu semacam tombak yang panjangnya dua meter tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya “.

Menurut Christriyati Ariani dkk (1997:104) mengungkapkan :

> Terdapat dua pendapat yang menyatakan tentang asal mula permainan *gobag sodor*. Pertama mengungkapkan bahwa permainan *gobag sodor* berasal dari dalam negeri dan yang kedua mengatakan bahwa permainan *gobag sodor* berasal dari luar negeri, yaitu berasal dari istilah *go back to door* yang telah menyatu dengan budaya Jawa. Kata *gobag sodor* berasal dari Bahasa Jawa yaitu terdiri dari dua kata *gobag* dan *sodor*. *Gobag* berarti bergerak dengan bebas dan berarti *nggobag* berarti berjalan memutar. Sedangkan arti kata *sodor* sama dengan *watang* yaitu semacam tombak yang panjangnya dua meter tanpa mata tombak yang tajam. Sedangkan kata *gobag sodor* yang berasal dari bahasa asing *go back to door* karena lidah orang jawa yang suka memudahkan ucapan maka akhirnya disebut dengan *gobag sodor*. Permainan *gobak sodor* merupakan permainan anak-anak seusia sekolah dasar yang dilaksanakan di halaman yang agak luas dan berkelompok".

Menurut (1982:41) mengungkapkan "*gobak sodor* memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerah. Daerah Sumatera bagian selatan dan Jawa Barat menyebutnya dengan *gobak*, di Jawa Tengah dan Jawa Timur disebut *sodoran* dan di Sumatera Barat disebut dengan *main galah*".

Menurut Wartono Hamidy (1997:54) mengungkapkan bahwa "*gobag sodor* di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah menyebutnya dengan *gobag sodor*, di Kalimantan disebut dengan *margusin* di Maluku dinamai dengan *margalah* di berbagai daerah cara melakukan permainan ini pada umunya sama. Hanya ada satu dua bagian yang tidak sama dan tidak memengaruhi permainan".

Pendapat lain mengatakan bahwa *gobag sodor* berasal dari istilah bahasa asing, yaitu *go back through the door* karena permainan ini dimainkan dengan maju mundur melalui pintu-pintu (garis).

Kata *sodor* dalam permainan *gobag sodor* merupakan penjaga garis sumbu atau garis *sodor* yang membagi lapangan menjadi dua. Sedang garis sodor merupakan lalu lintas si *sodor* untuk mempersempit ruang gerak para pemain lawan sehingga mudah menyentuhnya. Lawan yang sudah tersentuh oleh *sodor* dianggap mati.

Permainan tradisional *gobak sodor* memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Transfer nilai dalam permainan *gobak sodor* terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalaman bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena dalam bermain ia juga berusaha untuk jujur. Nilai juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan aturan yang ada dalam permainan tersebut.

Contoh nilai yang didapat adalah ketika anak terbiasa untuk sportif, maka ia akan memiliki nilai sportifitas dengan sendirinya. Anak kan melakukan pengaturan strategi atau memimpin melalui cara menirukannya dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan *gobag sodor*. Hingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai pengaturan strategi dan kepemimpinan.

Melalui permainan *gobag sodor,* anak dapat melatih partisipasi anak dalam bermain kemampuan bekerja sama dalam tim dan melatih kepemimpinan dalam memimpin suatu tim atau kelompok. Selain itu, permainan ini menuntut anak untuk bersikap sportif dan tidak boleh curang atau egois.

Anak-anak dituntut untuk bermain energik karena memang sifat permainan ini cepat, sehingga dapat pula untuk mengasah ketangkasan (motorik kasar)

pada anak. Dalam permainan ini anak dapat melatih semangat juang untuk melatih kemenangan dalam permainan sehingga anak akan tidak mudah putus asa. Transfer nilai dalam permainan *gobag sodor* terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalaman bermain. Cara permainan *gobag sodor* adalah :

1. Anak berjumlah genap dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat orang. Maka dibuatlah arena berupa garis melintang sebanyak empat buah. Salah satu kelompok menjadi pemain (*mentas*) dan kelompok lain menjadi penjaga garis (*jaga*).
2. Kelompok *jaga* berjaga digaris melintang dan pergerakannya tidak boleh di luar garis. Penjaga yang boleh melalui garis sumbu atau *sodor* adalah penjaga garis melintang pertama (*lawang ngarep*).
3. Kelompok *mentas* harus mampu melewati keempat garis melintnag tadi.
4. Bila seorang kelompok *mentas* tersentuh oleh anggota kelompok *jaga* berarti kelompok itu kalah dan terjadilah pergantian kelompok.
5. Demikian juga bila dalam suatu kotak berisi lebih dari satu pemain, maka kejadian itu disebut dengan *kabong*. Hal itu berarti mati atau gugur sehingga harus berganti pemain
6. Bila salah satu anggota kelompok *mentas* berhasil menyebrangi garis melintang dan kembali lagi ke posisi start tanpa tersentuh penjaga, berarti kelompok itu menang.
7. Kelompok yang kalah harus menerima hukuman.

E. Tinjauan Tentang Teori Perkembangan

1. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Menurut Suyono (2013:82) Teori perkembangan kognitif disebut pula teori perkembangan intelektul atau teoriperkembangan mental. Teori ini berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar yang dikemas dalam tahap-tahap perkembangan intelektual sejak lahir sampai dewasa. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan sesuatu proses genetik, yaitu suatu proses yang di dasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan bertambahnya usia seseorang, maka makin kompleksla susunan sel sarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya.

Secara garis besar skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya dibagi dalam empat periode utama atau tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Tahapan sensori motor (berlangsung sejak lahir sampai sekitar usia 2 tahun)

   Dalam dua tahun pertama kehidupannya, bayi dapat memahami lingkungannya dengan jalan melihat, meraba, memegang, mengecap, mencium, mendengar dan menggerakan anggota tubuh. Dengan kata lain mereka mengandalkan kemampuan sensorik dan motoriknya. Beberapa kemampuan kognitif penting muncul pada saat ini. Anak mulai memahami bahwa perilaku tertentu menimbulkan akibat tertentu pula bagi dirinya.

2. Tahap pra-operasional (sekitar usia 2-7 tahun)

   Saat ini kecenderungan anak untuk selalu mengandalkan dirinya pada persepsi tentang realitas sangatlah meninjol. Dengan adanya perkembangan bahasa dan ingatan, anakpun mampu mengingat banyak hal tentang lingkungannya. Intelektual anak dibatasi oleh egosentrisnya, yaitu bahwa ia tidak menyadari jika orang lain dapat berpandangan berbeda dengannya tentang sesuatu objek atau fenomena yang sama. Akibatnya sering terjadi kesalahan dalam memahami objek.

3. Tahap operasional konkret (berlangsung sekitar 7-11 tahun)

   Pada kurun waktu ini pikiran logis anak mulai berkembang. Dalam usahanya mengerti tentang alam sekelilingnya mereka tidak terlalu menggantungkan diri pada informasi yang datang dari pancaindera. Anak yang sudah mampu berpikir secara operasi konkret, juga sudah menguasai pembelajaran penting. Yaitu bahwa ciri yang ditangkap oleh pancaindera seperti besar dan bentuk sesuatu, dapat saja berbeda tanpa harus mempengaruhi, misalnya kuantitas objek yang bersangkutan.

   Anak sering kali dapat mengikuti logika atau penalaran, tetapi jarang mengetahui jika membuat kesalahan. Sesungguhnya anak telah dapat melalukan klasifikasi, pengelompokan dan pengaturan masalah (*ordering problems*) tetapi ia belum sepenuhnya menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya.

4. Tahap operasional formal (mulai usia 11 tahun dan seterusnya)

   Sejak tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak, yaitu berpikir mengenal ide, mereka sudah mampu memikirkan beberapa alternatif pemecahan masalah. Mereka sudah dapat mengembangkan hukum-hukum yang berlaku umum dan pertimbangan ilmiah. Mereka telah mampu menyusun hipotesis serta membuat kaidah mengenai hal-hal yang bersifat abstrak.

   Sehingga dengan kata lain, model berpikir ilmiah *hipoteiko-deduktif* dan induktif sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik simpulan, menasirkan dan mengembangkan hipotesis. Sehingga pada tahap ini anak sudah dapat bekerja secara efektif dan sistematis, secara operasional serta menarik generalisasi secara mendasar.

2. Perkembangan Moral Menurut Lawrence E. Kohlberg

Menurut Lawrence E. Kohlberg dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2006:137) Tahap-tahap perkembangan moral adalah sebagai berikut :

a. Tingkat Prakonvensional

   Pada tahap ini anak tanggap terhadap aturan-aturan budaya dan ungkapan-ungkapan budaya mnegenai baik buruk serta benar dan salah. Namun semua ini masih ditafsirkan dari segi akibat fisik atau kenikmatan perbuatan (hukuman, keuntungan, pertukaran kebaikan) atau dari segi kekuatan fisik mereka yang memaklumkan peraturan.

Tingkat prakonvensional ini memiliki dua tahap, yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan serta orientasi relativis instrumental.

1. Orientasi hukuman dan Kepatuhan

   Pada tahap ini akibat-akibat fisik suatu perbuatan menentukan baik buruknya tanpa menghiraukan arti dan nilai manusiawi dari akibat tersebut. Anak hanya semata-mata menghindari hukuman dan tunduk pada kekuasaan tanpa mempersoalkannya.

2. Orientasi Relativis Instrumental

   Pada tahap ini perbuatan yang dianggap benar adalah perbuatan yang merupakan cara atau alat untuk memuaskan kebutuhannya sendiri dan kadang-kadang juga kebutuhan orang lain.

b. Tingkat Konvensional

Pada tahap ini anak hanya menuruti harapan keluarga, kelompok atau masyarakat. Semua itu dipandang sebagai hal yang bernilai dalam dirinya sendiri tanpa mengindahkan akibat yang akan muncul. Sikap anak bukan saja konformitas terhadap pribadi dan tata tertib sosial, melainkan juga loyal terhadapnya dan secara aktif mempertahankan, mendukung dan membenarkan seluruh tata tertib, serta mengidentifikasikan diri dengan orang atau kelompok yang terlibat.

c. Tingkat Pascakonvensional, Otonom atau Berlandaskan Prinsip

Pada tingkatan usaha yang jelas untuk merumuskan nilai-nilai dan prinsip moral yang memiliki keabsahan dan dapat diterapkan, terlepas dari otoritas kelompok atau orang yang berpegang pada prinsip-

prinsip itu dan terlepas pula dari identifiksi diri dengan kelompok tersebut.

F. Tinjauan Tentang *Civic Skills*

Kompetensi kewarganegaraan merupakan komponen penting untuk mewujudkan kewarganegaraan yang handal. Sejalan tujuan *civic education* untuk meningkatkan kompetensi warga negara agar mampu menjadi warga negara yang berperan serta secara aktif dalam sistem pemerintahan negara yang demokratis.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada dasarnya adalah untuk membangun manusia Indonesia sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*). Cirinya adalah terbentuknya warga negara yang cerdas, berakhlak atau berkarakter mulia, demokratis, partisipatif dan selalu beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa, kepada bangsa dan negaranya, kepada masyarakatnya, kepada sesama manusia, dan kepada lingkungannya.

Tujuan PKn yang lebih spesifik perlu dikembangkan dengan memberdayakan peserta didik untuk menguasai dan mengembangkan serta mengamalkan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), nilai–nilai kewarganegaraan (*civic disposition*/*values*), keterampilan sosial kewarganegaraan (*civic skills*), kepercayaan diri (*civic confidence*), komitmen kewarganegaraan (*civic commitment*), dan kompetensi kewarganegaraan (*civic competence*).

Menurut Zamroni dalam Tukiran Taniredja (2013:2) “Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat”.

Menurut Branson dalam Mukhamad Murdiono (2012:43) menyatakan bahwa:

> Pendidikan kewarganegaraan sudah mulai mengarah pada tiga komponen PKn paradigma baru, seperti yang diajukan oleh *Centre For Civic Education* pada tahun 1999 dalam *National Standard For Civic and Government*. Ketiga komponen tersebut adalah *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan) dan *civic disposition* (karakter kewarganegaraan).

Menurut Depdiknas tahun 2002 menyatakan bahwa :

> Komponen pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang dikembangkan dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan mencakup bidang politik, hukum dan moral. Secara terperinci materi pengetahuan tentang kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan nonpemerintah, identitas nasional, pemerintah berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan bebas yang tidak memihak, konstitusi, sejarah nasional, hak dan tanggug jawab warganegara, hak asasi manusia dan hak politik.

Menurut Mukhhamad Murdiono (2012:44) menyatakan bahwa :

> Komponen keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) meliputi keterampilan berpartisipasi dalm kehidupan berbangsa dan bernegara. Misalnya, berperan aktif dalam mewujudkan masyarakat madani, keterampilan mempengaruhi dan memonitoring jalannya pemerintahan dan proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkn masalah-masalah sosial, keterampilan mengadakan koalisi, kerja sama dan mengelola konflik.

Chapin dalam Mukhhamad Murdiono (2012:45) menyatakan bahwa “warga negara yang baik adalah mereka yang mampu menunjukan sikap menjaga kepentingan bersama dan membantu orang lain untuk mengatasi berbagai

permasalahan hidup bermasyarakat. Seorang individu juga diharapkan dapat menunjukan sikap yang partisipatorik, peduli terhadap orang lain serta memahami hak dan kewajiban".

Menurut Winataputra, dalam M. Fachri Adnan 2005:72 menyatakan :

> Komponen *civic skills* atau keterampilan yang perlu dimiliki oleh warga negara antara lain keterampilan intelektual, keterampilan sosial, keterampilan partisipatif. Keterampilan intelektual yang penting bagi terbentuknya warga negara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab, antara lain kerampilan berpikir kritis yang meliputi keterampilan mengidentifikasi dan mendeskripsikan, menjelaskan dan menganalisis, mengevaluasi, menentukan dan mempertahankan sikap atau pendapat berkenaan dengan persoalan-persoalan publik. Keterampilan sosial yaitu keterampilan bermasyarakat agar warga negara dapat menjalankan hak-hak dan menunaikan tanggung jawabnya sebagai anggota masyarakat yang berpemerintahan sendiri. Sedangkan keterampilan partisipatif dimaksudkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi partisipasi warga negara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab dalam proses politik dan dalam masyarakat sipil seperti keterampilan berinteraksi, memantau, dan mempengaruhi.

G. Penelitian yang Relevan

1. Tingkat Lokal

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suci Ningsih Wulandari pada tahun 2015 yang berjudul Penggunaan Permainan Tradisional Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Beringin Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/ 2015.

Penelitian ini berlatar belakang dari rendahnya kemampuan berhitung anak kelas A dengan rentang usia 4-5 tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan berhitung

permulaan anak yang meliputi kemampuan membilang dan mengurutkan benda, kemampauan melakukan operasi penjumlahan sederhana dan melakukan operasi pengurangan sederhana.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental* desain dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest.* Penulisan ini menggunakan sampel jenuh sebanyak 12 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, instrumen penelitian menggunakan lembar observasi atau pedoman observasi dalam bentuk lembar ceklis.

Teknik analisis data menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai Z hitung lebih besar dari Z tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Suci Ningsih Wulandari adalah penggunaan permainan tradisional pada kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun, sedangkan pada penelitian penulis adalah tentang peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa. Di katakan relevan karena sama-sama menggunakan permainan tradisional dalam menentukan hasil penelitian.

2. Tingkat Nasional

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Danika Martun Emiliyana pada 2010 yang berjudul Peranan Permainan Tradisional *Gobag Sodor* Dalam Pengembangan Aspek Motorik Dan Kognitif Anak Tk Pilangsari I Gesi Sragen skripsi pada Universitas Muhammadiyah Surakarta .

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peranan permainan *gobag sodor* dalam pengembangan aspek motorik dan kognitif anak TK Pilangsari I Gesi. Subyek penelitian ini adalah guru TK Pilangsari I Gesi bekerja sama dengan peneliti yang melaksanakan observasi permainan tradisional *gobag sodor* di TK Pilangsari I Gesi.

Metodologi penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini analisis data dilakukan dengan metode abstraksi yaitu setelah melakukan observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru dan orang tua anak. Berdasar data hasil penelitian disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional *gobag sodor* dapat mengembangkan aspek motorik dan kognitif pada anak TK Pilangsari I Gesi Sragen.

Aspek motorik di dalam permainan *gobag sodor* sangat jelas yaitu dengan adanya gerak lari dalam permainan ini. Permainan ini membutuhkan gerak cepat dan gesit. Gerakan inilah yang diperlukan dalam permainan *gobag sodor*. Aspek kognitif dalam permainan gobag sodor ini adalah mencari sebuah peluang atau memikirkan bagaimana bisa menembus garis yang dijaga oleh kelompok yang lain yaitu kelompok yang kalah.

Penelitian yang dilakukan oleh Danika Martun Emiliyana pada 2010 yang

adalah peranan permainan tradisional *gobag sodor* dalam pengembangan aspek motorik dan kognitif anak TK Pilangsari 1 Gesi Sragen, sedangkan pada penelitian penulis adalah tentang peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa. Di katakan relevan karena sama-sama menggunakan permainan tradisional *gobag sodor* dalam menentukan hasil penelitian.

H. Kerangka Pikir

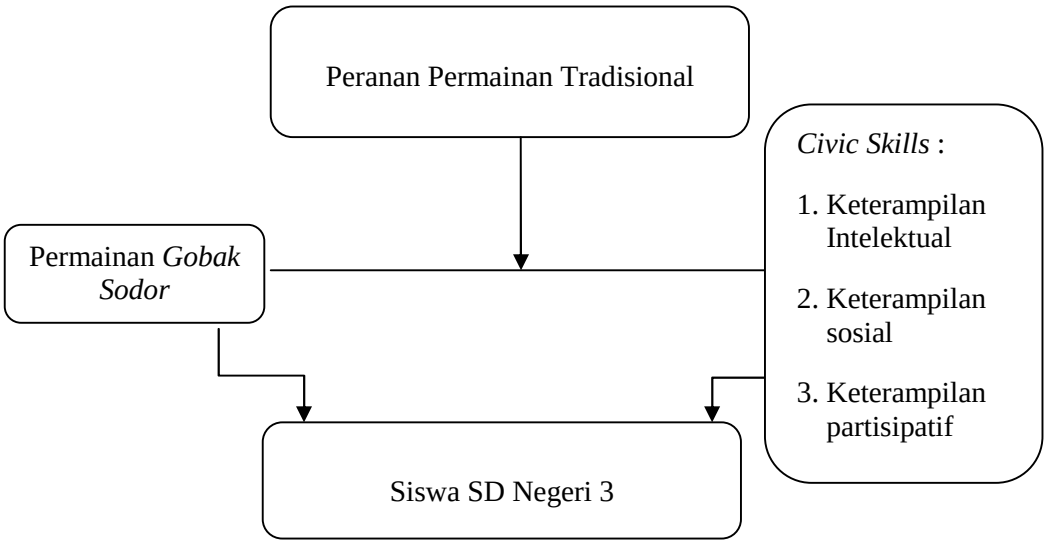
Lingkungan sosial adalah interaksi antara masyarakat dengan lingkungannya, atau lingkungan yang terdiri dari mahluk sosial yaitu manusia. Lingkungan sosial inilah yang membentuk sistem pergaulan yang besar peranannya dalam membentuk kepribadian seseorang. Dalam lingkungan sosial terdapat interaksi sosial.

interaksi sosial adalah hubungna antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat memengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut bagi anak adalah bermain. Bermain antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Dengan adanya interaksi sosial anak dapat berfikir secara kritis dan menambah wawasan serta ilmu untuk menjadi bekal hidup dikemudian hari. Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut di mainkan dari waktu yang lama dan berlangsung hingga sekarang.

Dengan kegiatan bermain anak akan melakukan proses belajar yang tanpa disadari oleh anak tersebut, dengan bermain anak juga merasa senang dan tidak terbebani dengan kegiatan yang sedang dilakukannya. Terdapat banyak permainan yang ada disekitar lingkungan anak salah satunya adalah permainan *gobag sodor*.

Dengan Bermain permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai yang baik bagi perkembangan anak nantinya juga diharapkan dapat meningkatkan civic skills anak. Penelitian ini peneliti memilih peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* anak di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan. Dengan adanya aktivitas bermain anak dengan memainkan permainan *gobag sodor* di luar ruangan diharapkan *civic skills* anak anak dapat meningkat. Ditinjau dari latar belakang masalah dan landasan teori diatas, maka penggunaan permainan *gobag sodor* berperan untuk meningkatkan *civic skills* anak . Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena akan memberikan gambaran tentang permasalahan melalui analisis dengan menggunakan pendekatan ilmiah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif.

Menurut Ibrahim (2015:52) “pendekatan kualitatif adalah suatu mekanisme kerja penelitian yang mengandalkan uraian deskriptif kata atau kalimat yang disusun secara cermat dan sistematis mulai dari menghimpun data hingga menafsirkan data dan melaporkan hasil penelitian”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Menurut Ibrahim (2015:59) “metode deskriptif cara kerja penelitian yang di maksudkan untuk melukiskan, menggambarkan, atau memaparkan objek yang diteliti sebagaimana apa adanya, sesuai dengan situasi dan kondisi ketika penelitian tersebut dilakukan”.

Menurut Sugiyono (2015: 15) “penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive dan snowball*, teknik pengumpulan dengan

triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* dari pada *generalisasi*".

Selain itu penelitian ini juga menggunakan teori-teori, data-data dan konsep-konsep sebagai kerangka acuan untuk menjelaskan hasil penelitian, menganalisis dan sekaligus menjawab persoalan yang diteliti. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami interaksi sosial yang ada dalam lingkungan sekolah.

Interaksi sosial tersebut diuraikan oleh peneliti dengan melakukan penelitian dengan cara ikut berperan serta dalam observasi, melakukan wawancara dan dengan pengumpulan dokumen agar ditemukan pola-pola hubungan interaksi sosial yang jelas. Penelitian ini akan mencoba mendeskripsikan mengenai peranan permainan *gobak sodor* untuk meningkatkan *civic Skills* siswa di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih penulis adalah di lingkungan sekolah SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan, yang mana di sekolah ini akan diteliti mengenai peranan permainan *gobag sodor* dalam meningkatkan *civic skills* anak. Pada sekolah ini belum banyak dikenalkan permainan tradisional, khusunya permainan *gobag sodor*. Kemudian dengan adanya penelitian ini di harapkan *civic skills* anak akan meningkat.

Penetapan lokasi penelitian ditentukan secara *purposive* atau berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang mendukung tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui peranan lingkungan melalui permainan tradisional *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa. Selain itu, lokasi tersebut merupakan daerah asal penulis sehingga mempermudah dalam penelitian dan pengumpulan data.

C. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Permainan *Gobag Sodor*

Gobag sodor terdiri dari dua kata *gobag* dan *sodor*. *Gobak* berarti bergerak bebas dan menjadi *nggobak* yang berarti berjalan memutar. Sedangkan arti kata *sodor* sama dengan watang, yaitu semacam tombak yang panjangnya dua meter tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya .

b. Civic Skills

Civic Skills merupakan kompetensi warga negara yang berupa keterampilan intelektual (*Intelektual Skills*) , keterampilan sosial (*Social Skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory Skills*).

2. Definisi Opersional

a. Peranan Permainan *Gobag Sodor*

Peranan permainan *Gobag Sodor* adalah sesuatu yang diharapkan dari permainan *Gobag Sodor* atau suatu konsep tentang apa yang dapat

dilakukan oleh Permainan *Gobag Sodor* kepada anak. Peran Permainan *Gobag Sodor* disini adalah untuk meningkatkan *civic skills* anak.

b. Civic Skills

Komponen keterampilan kewarganegaraan (*civic Skills*) meliputi keterampilan berpartisipasi dalm kehidupan berbangsa dan bernegara. Misalnya, berperan aktif dalam mewujudkan masyarakat madani, keterampilan mempengaruhi dan memonitoring jalannya pemerintahan dan proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkn masalah-masalah sosial, keterampilan mengadakan koalisi, kerja sama dan mengelola konflik.

Indikator *civic skills* menurut Winataputra, dalam M. Fachri Adnan 2005:72 menyatakan Komponen *civic skills* atau keterampilan yang perlu dimiliki oleh warga negara antara lain :

1. Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual yang penting bagi terbentuknya warga negara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab, antara lain kerampilan berpikir kritis yang meliputi keterampilan mengidentifikasi dan mendeskripsikan, menjelaskan dan menganalisis, mengevaluasi, menentukan dan mempertahankan sikap atau pendapat berkenaan dengan persoalan-persoalan publik.

2. **Keterampilan Sosial**

   Keterampilan sosial yaitu keterampilan bermasyarakat agar warga negara dapat menjalankan hak-hak dan menunaikan tanggung jawabnya sebagai anggota masyarakat yang berpemerintahan sendiri.

3. **Keterampilan Partisipatif**

   Keterampilan partisipatif dimaksudkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi partisipasi warga negara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab dalam proses politik dan dalam masyarakat sipil seperti keterampilan berinteraksi, memantau, dan mempengaruhi.

D. Informan dan Unit Analisis

Dalam penelitian kualitatif, istilah sampel disebut dengan informan yaitu orang yang yang merupakan sumber informasi. Adapun subjek yang menjadi informan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 5 sekolah dasar. Dalam penentuan informan ini, penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*.

Menurut Sugiyono (2015: 300), ”*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dipilih dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti”.

Selain itu, dalam penelitian kualitatif juga dikenal istilah unit analisis yang merupakan satuan analisis yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi informan kunci adalah siswa kelas 5 dan guru sekolah dasar. Siswa kelas 5 dan guru diharapkan dapat menjadi sumber informasi utama dalam masalah yang diteliti dan diharapkan dapat memberikan informasi paling dominan.

Sedangkan yang menjadi informan pendukung adalah kepala sekolah dan orang tua, komentar peneliti maupun sumber sumber lain berupa arsip, dokumen dan buku-buku yang mendukung penelitian. Dimana informan tersebut akan mendukung sumber dari informan kunci.

Teknik pengolahan data dipergunakan langsung dengan cara menggali dari sumber informasi dan dari catatan lapangan yang relevan dengan masalah-masalah yang diteliti. Selain menggunakan *purposive sampling* peneliti juga menggunakan *snowball sampling* untuk memperoleh data yang akurat.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Instrument atau alat yang dimaksud adalah semenjak awal hingga akhir penelitian, peneliti sendiri yang berfungsi penuh atau peneliti sendiri yang terlibat aktif dalam peneltian yang dilakukan, mulai dari menetapkan fokus masalah, sumber data analisis data, sampai membuat kesimpulan. Selain itu dalam penelitian kualitatif ini, peneliti harus mampu

berperan sebagai penelitian itu sendiri dan sebagai evaluator. Penelitian ini menggunakan *humant instrument.*

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Melakukan pengumpulan data dengan mengamati peranan permainan *gobak sodor* untuk meningkatkan *civic Skills* anak di SD negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan, untuk mendapat data-data yang berkaitan dengan masalah yang di teliti.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai topik penelitian dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan yang telah ditentukan. Dalam melakukan wawancara, maka pengumpul data juga dapat menggunakan alat bantu seperti *tape recorder*, gambar, video dan material lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara menjadi lancar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan agar mendapatkan data dari dokumen (catatan peristiwa masa lalu) yang berkaitan dengan SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan yaitu gambaran tentang sekolah, profil sekolah dan jumlah siswa serta para guru di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan.

Kegiatan pengumpulan data yang di peroleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut berpedoman pada panduan yang telah disusun berdasarkan aspek yang telah diamati yang kemudian secara operasional dituangkan dalam dimensi penelitian dan indikator-indikator.

G. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji keautentikan atau keabsahan data agar hasil penelitian kualitatif yang dilakukan tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Terdapat beberapa strategi penelitian kualitatif yang dapat dilakukan untuk uji kredibilitas, antara lain :

1. Memperpanjang Waktu

Perpanjangan waktu ini digunakan untuk memperoleh *trust* dari subjek kepada peneliti mengingat bahwa pada penelitian kualitatif peneliti harus mampu melebur dalam lingkungan subjek penelitian. Maksud dari perpanjangan waktu ini adalah agar peneliti dapat membaur dengan lingkungan dan dapat membantu kepercayaan dari subjek penelitian tersebut. Dengan demikian, peneliti dapat dimudahkan dalam mendapat informasi dan data.

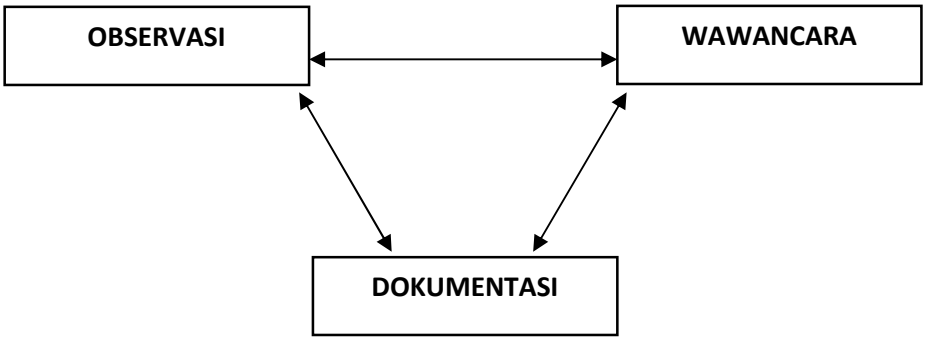
2. Triangulasi

Menggunakan triangulasi (*triangulation*) dengan jenis triangulasi teknik yaitu teknik menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Triangulasi sendiri merupakan penggunaan dua atau lebih sumber untuk mendapatkan

gambaran yang menyeluruh tentang suatu fenomena yang akan diteliti. Sehingga untuk mengetahui keautentikan data dapat dilihat dari sumber data yang lain atau saling mengecek antar sumber data yang satu dengan yang lain.

Menurut Moleong dalam Ibrahim (2015:124) " triangulasi dapat dimaknai sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian dengan cara membandingkan antara sumber, teori maupun metode atau teknik penelitian. Teknik pemeriksaan keabsahan data ini adalah triangulasi sumber, triangulasi metode/teknik dan triangulasi teori".

Dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Triangulasi Menurut Denzin

H. Teknik Pengolahan Data

Setelah data yang ada terkumpul maka tahap selanjutnya adalah mengolah data tersebut. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini yaitu :

1. Editing

Editing adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah penulis menghimpun data di lapangan. Tahap editing adalah tahap memeriksa kembali data

yang berhasil diperoleh dalam rangka menjamin keabsahan (validitas) untuk kemudian dipersiapkan ke tahap selanjutnya.

2. ***Tabulating dan Coding***

   Tahap tabulasi adalah tahap mengelompokkan jawaban-jawaban yang serupa dan teratur dan sistematis. Tahap ini dilakukan dengan cara mengelompokkan data-data yang serupa. Data-data yang telah diperoleh dari lapangan kemudian disusun ke dalam bentuk tabel dan diberi kode.

3. ***Interpretasi Data***

   Tahap interpretasi data adalah tahap untuk memberikan penafsiran atau penjabaran dari data yang ada pada tabel untuk dicari maknanya yang lebih luas dengan menghubungkan data dengan hasil yang lain, serta hasil dari dokumentasi yang sudah ada.

I. Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperlukan peneliti terkumpul maka tahap selanjutnya diproses atau dianalisis. Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang sudah terkumpul dengan cara mengorganisasikannya ke dalam beberapa kategori, menjabarkannya ke unit-unit, melakukan sintesis, menyusun kedalam pola-pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan yang mudah dipahami.

Analisis data merupakan kegiatan memproses data hasil penelitian sehingga data tersebut dapat menjawab pertanyaan penelitian atau proses menyederhanakan data ke dalam bentuk lain yang lebih mudah

diinterpretasikan. Dalam teknik analisis data kualitatif ini terdapat tiga komponen analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. **Reduksi Data (*Data Reduction*)**

   Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya. Reduksi data juga berarti sebagai sebuah proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis dilapangan (*field note*).

   Reduksi data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis menajam, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data mengenai peranan permainan *gobak sodor* untuk meningkatkan *civic Skills* anak di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan dengan cara sedemikian rupa dapat ditarik kesimpulan dan kemudian diverifikasi.

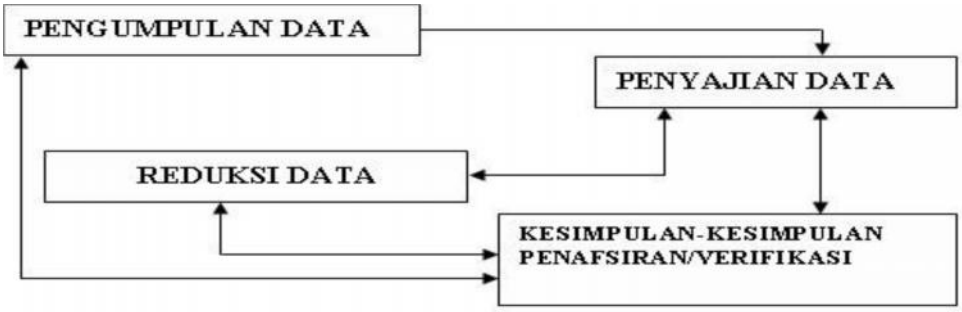
2. **Penyajian Data (*Data Display*)**

   Setelah data direduksi, selanjutnya adalah menyajikan data. Sekumpulan informasi disusun, kemudian dikelompokkan pada bagian atau sub bagian masing-masing data yang didapat dari lapangan. Penyajian data tersebut dapat dipahami apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan menganalisis tindakan berdasarkan pemahaman yang didapat dari penyajian-penyajian tersebut.

Proses yang dilakukan adalah dengan cara menampilkan dan membuat hubungan antar fenomena untuk memaknai bagaimana sebenarnya peranan permainan *gobak sodor* untuk meningkatkan *civic skills* anak di SD negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan.

3. Verifikasi (*Conclusion Drawing*)

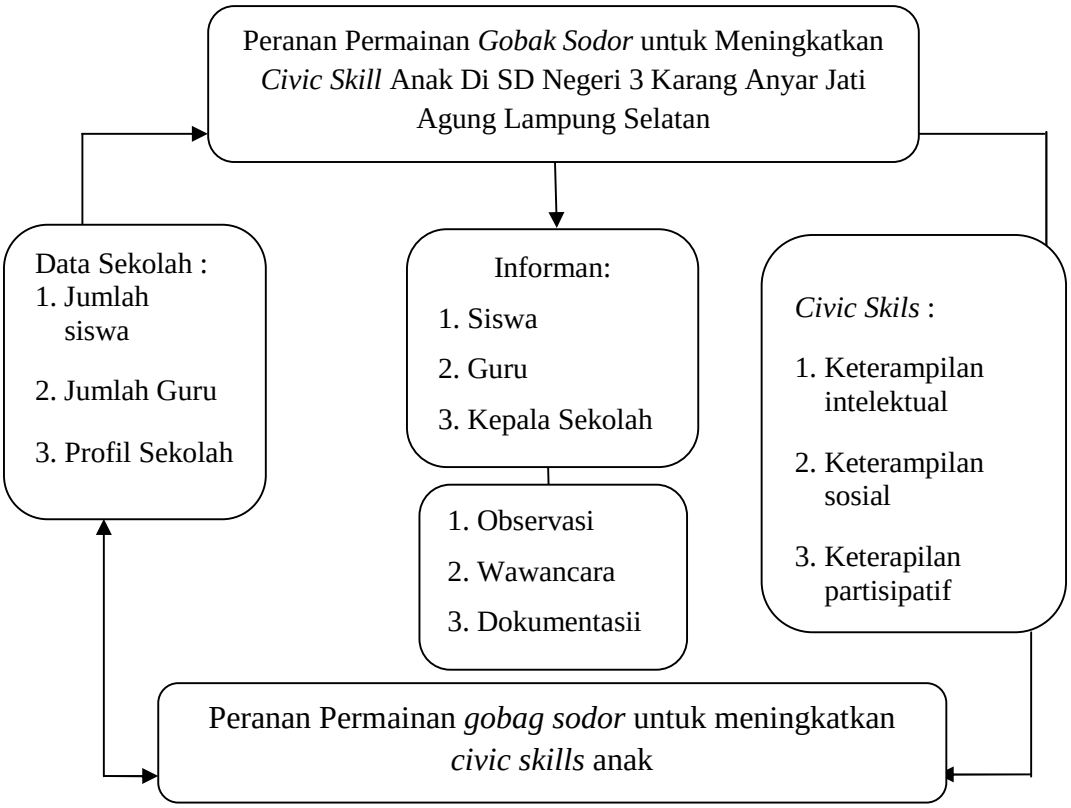
Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mencari arti dari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola kejelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Peneliti membuat kesimpulan mula-mula belum jelas, kemudian menjadi lebih rinci, kemudian akhir muncul sampai pengumpulan data berakhir, bergantung pada kesimpulan catatan lapangan peneliti, serta pengkodean, penyimpanan dan metode pencarian ulang yang dapat digunakan dan kecakapan peneliti. Teknik analisis data dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. Teknik Analisis Data Menurut Miles dan Huberman

4. Alur Penelitian

Berikut juga akan disajikan gambar rencana penelitian yang akan dilakukan penulis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis yang telah dijelaskan di atas. Rencana penelitian digambarkan dengan maksud agar pembaca dapat dengan mudah menangkap bagaimanakah penelitian ini akan dilakukan.



Gambar 4. Bagan Penelitian

Penelitian diawali dari mencari data sebanyak-banyaknya yaitu tentang data Sekolah SD Negeri 3 Karang Anyar dan kondisi *Civic Skills* anak di sekolah. Data tersebut diperoleh melalui observasi dan catatan lapangan (*field notes*) yang memungkinkan didapatnya semua data mengenai jumlah siswa dan guru di SD Negeri 3 Karang Anyar.

Kemudian berdasarkan fokus penelitian maka dilakukan reduksi data (*data reduction*) dengan memilih dan membatasi hal pokok yang akan diteliti, peneliti hanya akan meneliti peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* anak. Setelah itu data akan disajikan melalui data display dengan data deskriptif secara rinci dan bagaimana kesesuaian pelaksanaan antara praktek dan teori yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Langkah terakhir adalah verifikasi yaitu penarikan kesimpulan dari penelitian sesuai dengan fakta dan data yang telah dianalisis.

2.	Keterampilan sosial	Keterampilan sosial anak yang kurang di SD Negeri 3 Karang Anyar akan diasah lewat permainan yang dilakukan di lingkungan sekolah. Permainan *gobag sodor* mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Dengan bermain anak akan berinteraksi dan berkomunikasi. Permainan yang dimainkan secara berkelompok ini membutuhkan kerja sama dan saling membantu antar pemain. Sehingga mengajarkan anak untuk bisa menerapkan di kehidupan sehari-hari.
3.	Keterampilan Partisipatif	Anak yang malu untuk berinteraksi serta bergaul dengan teman sebayanya akan belajar ikut serta dalam kelompoknya. Permainan *gobag sodor* yang dikenalkan sekolah salah satunya bertujuan untuk meningkatkan antusias dan keinginan siswa untuk ikut serta dalam lingkungan bermainnya. Karena banyak manfaat yang didapat ketika anak bermain. Selain itu dimainkannya permainan gobag sodor dalam lingkungan sekolah bertujuan untuk membantu melestarikan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan, bahkan banyak anak yang tidak mengetahui permainan tradisional yang ada di daerahnya. Jadi sekolah melibatkan siswa ikut serta dalam melestarikan permainan tradisional salah satunya adalah permainan *gobag sodor*.

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data dari wawancaraa, observasi dan dokumentasi diperoleh data bahwa peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa sudah berperan dengan baik.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan informan KS, G dan S menyatakan bahwa permainan *gobag sodor* mengasah kemampuan anak. Tidak hanya *civic skills* saja yang terlihat setelah beberapa lama anak memainkan permainan *gobag sodor* secara bersama-sama. Misalnya rasa senang, rasa patuh, rasa berteman dan tidak egois. Permainan yang dimainkan secara berkelompok ini melatih anak untuk berpikir secara sederhana, berinteraksi dengan teman sebaya dan mengasah keterampilan partisipatif anak.

Indikator peranan permainan *gobag sodor* diperoleh data hasil wawancara dengan informan KS dan G menyatakan bahwa permainan *gobag sodor* sudah berperan baik untuk meningkatkan *civic skills* siswa. Permainan ini berperan dalam meningkatkan keterampilan intelektual, keterampilan sosial dan keterampilan partisipatif siswa terbukti dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kepa Kepala sekolah, guru dan siswa.

Indikator meningkatkan keterampilan intelektual, keterampilan sosial dan keterampilan partisipatif siswa diperoleh data bahwa keterampilan tersebut meningkat. Pernyataan tersebut berdasarkan data hasil wawancara kepada kepala sekolah guru dan siswa, observasi dan dokumentasi.

a. **Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan intelektual siswa**

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan intelektual siswa berperan cukup baik. Dengan bermain anak juga dapat belajar. Melalui pengalaman langsung saat anak bermain anak akan mendapat nilai-nilai yag ada dalam permainan *gobag sodor.*

Pemainan *gobag sodor* membantu anak untuk mengasah kemampuannya dalam memecahkan masalah secara sederhana. Misalnya saja dalam menemukan cara yang paling baik untuk mengindari lawan dan memenangkan pertandingan.

Permainan *gobag sodor* membantu anak untuk mengasah kemampuan intelektualnya. Seraya bermain yang merupakan sesuatu kegiatan yang menyenangkan anak juga belajar mengembangkan kemampuan berpikirnya. Secara sederhana anak menyusun strategi dan cara-cara yang dapat digunakan untuk mengindari lawan dan memenangkan pertandingan.

Peranan permainan ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa adalah dengan pengalaman langsung yang dilakukan seorang anak ketika bermain. Dengan bermain dan mendapatkan manfaat dari nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *gobag sodor*
Anak akan belajar memecahkan masalah, mengambil keputusan yang baik, menyatakan tujuan dan keinginan serta pemikirannya dalam permainan, menggunakan pemikirannya untuk menemukan cara

memenangkan pertandingan serta patuh terhadap tata tertib dan aturan permainan.

b. **Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa**

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa berperan cukup baik. permainan *gobag sodor* yang dimainkan secara berkelompok berperan dalam mengasah anak dalam belajar berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama dan saling membantu antar teman sebaya.

Bermain *gobag sodor* ternyata dapat mengasah keterampilan sosial anak. Misalnya seperti yang telah dijelaskan informan bahwa permainan *gobag sodor* yang dimainkan secara berkelompok ini berperan dalam mengasah keterampilan anak dalam belajar berinteraksi dengan teman sebaya.

Anak juga dapat belajar bekeja sama secara sederhana untuk bersama-sama menenangkan pertandingan. Anak yang satu saling memberikan arahan kepada anak yang lain untuk maju ke petak selanjutnya. Dengan bekerja sama maka akan muncul rasa berteman, rasa senang dan tidak egois.

Rasa membantu anak yang satu dan yang lain juga diasah ketika anak bermain. Biasanya anak yang memiliki kemampuan bermain yang baik akan membantu teman yang lainnya. Permainan ini membutuhkan kekompakan dalam kelompok bermain. Jadi, anak akan belajar untuk tolong-menolong secara sederhana.

Terjalin interaksi dan komunikasi antar pemain. Ini akan membantu anak untuk bertukar informasi yang nantinya anak dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Anak yang kemampuan komunikasinya kurang akan belajar berbicara dan bertukar pendapat ketika anak sedang dalam proses bermain. Sehingga nanti anak akan terbiasa mengembangkan pikirannya untuk berdiskusi dan berkomunikasi dengan teman dan guru.

c. **Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan partispatif siswa**

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan partisipatif siswa berperan cukup baik. Anak yang awalnya hanya diam dan tidak ingin bermain, dengan melihat permainan yang dimainkan oleh teman-temannya dengan pengawasan guru semakin lama akan antusias dan ikut serta dalam permainan.

Permainan *gobag sodor* ini amat menyenangkan dibutuhkan kekuatan dan kelincahan dalam bermain. Selain memiliki manfaat bagi kesehatan jasmani anak, permainan *gobag sodor* juga memiliki manfaat psikologis dan manfaat sosial bagi anak. Selain rasa senang, ketika bermain, seorang anak telah ikut serta dan berpatisipasi dalam lingkungan bermainnya.

Ketika bermain sebenarnya anak juga sedang berlatih untuk dapat sportif dan bersikap jujur terhadap teman, tolong menolong dan saling percaya satu sama lain. Karena permainan *gobag sodor* membutuhkan

kekompakan dan membutuhkan kerja sama tim. Sehingga apabila anak bersikap individual dan egois akan bisa saja ia tidak dapat memenangkan pertandingan.

Jadi, ketika seorang anak menyatakan usul atau pendapatnya dalam permainan berarti seorang anak telah ikut andil dalam usaha memenangkan pertandingan. Permainan *gobag sodor* mengajarkan anak untuk beperan dalam sebuah permainan. Dalam permainan tersebut anak akan menyampaikan usul dan pendapatnya tentang cara memenangkan pertandingan secara sederhana. Dengan menjadi salah satu anggota tim saat bermain berarti anak tersebut sudah berpartisipasi dalam permainan.

4. Keunikan Hasil Penelitian

Setelah mendalami permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa terdapat keunikan, yaitu upaya sekolah untuk mengajarkan siswa tentang keterampilan-keterampilan siswa atau disebut degan *civic skills* dilakukan tidak hanya di dalam kelas, melainkan juga di luar kelas melalui permainan tradisional salah satunya adalah permainan *gobag sodor*. Tidak dapat dipungkiri bahwa belajar di dalam kelas memiliki banyak keuntungan, akan tetapi anak juga dapat merasakan manfaat lain yang juga dimiliki dari hasil belajar di luar kelas .

Awalnya permainan ini dimainkan pada salah satu mata pelajaran, yaitu mata pelajaran olah raga. Namun sekolah memutuskan untuk mengenalkan banyak permainan di luar mata pelajaran tersebut. Salah

satu permainan yang dikenalkan adalah permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civic skills* siswa. Guru tidak hanya memberikan arahan dan penjelasan tata cara bermain. Guru juga mencontohkan cara bermainan permainan *gobag sodor*.

Permainan *gobag sodor* sangat bermanfaat untuk dimainkan. Selain memiliki manfaat kesehatan jasmani permainan tradisional juga memiliki manfaat secara psikologis dan sosial bagi anak. Tidak dapat disangkal bahwa permainan tradisional *gobag sodor* mengandung nilai-nilai yang akan didapatkan seorang anak melalui pengalaman langsung.

Memainkan permainkan *gobag sodor* berarti ikut serta dalam pelestarian budaya Indonesia yang hampir hilang. Sekolah dasar negeri 3 telah mengenalkan permainan *gobag sodor* sekaligus membantu siswa untuk memiliki keterampilan warga negara yang selayaknya memang harus dimiliki. Pelestarian akan budaya serta permainan tradisional tidak hanya secara konsep tetapi juga dimainkan secara rutin di lingkungan sekolah.

Untuk membentuk dan meningkatkan keterampilan warga negara atau yang disebut dengan *civis skills* memang dapat dilakukan dengan berbagai cara. Namun di sinilah keunikan yang terjadi di lingkunga SD Negeri 3. Sekolah mengenalkan budaya sekaligus mengasah keterampilan-keterampilan siswa melalui permainan tradisional.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan dapat disimpulkan bahwa peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan *civis skills* siswa sudah berperan baik. Permainan *gobag sodor* membantu anak untuk mengasah kemampuan intelektualnya secara sederhana. Seraya bermain yang merupakan sesuatu kegiatan yang menyenangkan anak juga belajar mengembangkan kemampuan berpikirnya. Secara sederhana pula anak menyusun strategi dan cara-cara yang dapat digunakan untuk mengindari lawan dan memenangkan pertandingan.

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa berperan cukup baik. permainan *gobag sodor* yang dimainkan secara berkelompok berperan mengasah kemampuan anak dalam belajar berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama dan saling membantu antar teman sebaya. Dengan bekerja sama maka akan muncul rasa berteman, rasa senang dan tidak egois.

Peranan permainan *gobag sodor* untuk meningkatkan keterampilan bartisipatif siswa berperan cukup baik. Anak yang awalnya hanya diam dan tidak ingin bermain, dengan melihat permainan yang dimainkan oleh

teman-temannya dengan pengawasan guru semakin lama akan antusias dan ikut serta dalam permainan.

B. Saran

1. Bagi orang tua agar membantu megarahkan anak dalam bermain dan belajar. Agar anak dapat berinteraksi dengan lingkungan secara baik dan mengembangkan keterampilannya.

2. Bagi siswa agar tetap memainkan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan kebanyakan orang. Dengan memainkannya berarti siswa membantu melestarikan permainan tradisional agar dapat terus ada serta bermanfaat bagi generasi penerus.

3. Bagi guru agar dapat mengawasi perkembangkan dan keterampilan anak dan melakukan pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya di dalam kelas namun juga di luar kelas.

4. Bagi pemerintah agar membantu melestarikan permainan anak tradisional agar tetap menjadi warisan budaya dan dimainkan dari generasi ke generasi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulsyani. 2007. *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Adnan M. Fachri. Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) pada Era Demokratisasi. DEMOKRASI Vol. IV No.1 Th. 2005 halaman 72.

Ahmadi, Abu. 2004. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakrata: Bumi Aksara.

Allatief Ardiwinata, Achmad, Suherman, Marta Dinata. 2006. *Olahraga Tradisional*. Tangerang: Cerdas Jaya.

Ariani, Christriyati dkk. 1997. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa. 2016. *Aku Pintar Dengan Bermain.* Solo : Tiga Serangkai.

Emiliyana, Danika Martun. 2010. *Peranan Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Pengembangan Aspek Motorik Dan Kognitif Anak Tk Pilangsari I Gesi Sragen.* Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta: Tidak diterbitkan.

Gunawan, Ary H. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Herimanto dan Winarno. 2016. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Idi, Abdullah. 2011. *Sosiologi Pendidikan*.Jacky,Jakarta :PT. Raja Grafindo.

Ismawati, Esti. 2012. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.

Lestari, Sri. 2012. *Psikologi Keluarga.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Muhammad. 2015. *Sosialisasi Konsep, Teori dan Metode*. Jakarta : Mitra Wacana Media.

Murdiono, Mukhamad. 2012. *Strategi Pembelajaran Kewarganegaraan*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.

M. Setiadi, Elly dkk. 2008. Ilmu sosial dan Budaya Dasar. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Hamidy, Wartono. 1997. *Permainan Tradisional*. Semarang: CV Redijaya.

Hidayat, Rahmad. 2012. *Hubungan Interaksi Sosial dalam Kelompok Teman Sebaya di Sekolah dengan Prestasi Belajar PKn Kelas VIII Di SMP Negeri Sukoharjo* Tahun ajaran 2011/2012. Skripsi Universitas Lampung : Tidak diterbitkan.

Ibrahim. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*.Jakarta : Rineka Cipta.

Santosa, Slamet.2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Sudono, anggani. 2003. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta. PT. Grasindo

Soekanto, Soerjono. 1986. *Pengantar Sosiologi Kelompok*. Bandung : Remaja Karya CV.

_____.2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*.Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya.

Suyono dan Hariyanto. 2013. *Belajar dan Pembelajran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfa Beta.

Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta : Penerbit ombak.

Syah, Muhibbin.2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rajawali Pers.

Syarbaini, Syahrial. 2013. *Dasar-dasar Sosiologi*. Yogyakarta: Graha ilmu.

Taniredja, Tukiran. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.

Walgito, Bimo. 1999. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar).Yogyakarta* : C.V ANDI OFFSET

Wasis, Andy. 1982. *Permainan Anak-anak di Indonesia*. Jakarta:Kurnia Esa.

Wulandari, Suci Ningsih. 2015. *Penggunaan Permainan Tradisional Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Beringin Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/ 2015.* Skripsi Universitas Lampung : Tidak diterbitkan.

Yus, Anita. *2012. Penilaian Perkembanan Belajar Anak Taman Kanak-kanak.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.