

**RESPON DAN INTENSITAS MEMAINKAN
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK PADA MASA PANDEMI
DI DUSUN SUKA MAJU**

(Skripsi)

Oleh

**ERIKA WIDYA NINGTYAS
NPM 1716011006**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

RESPON DAN INTENSITAS MEMAINKAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK PADA MASA PANDEMI DI DUSUN SUKA MAJU

Oleh

Erika Widya Ningtyas

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada hubungan antara respon orang tua dengan intensitas anak dalam memainkan permainan tradisional. Latar belakang penelitian ini, yaitu seiring perkembangan zaman permainan-permainan tradisional semakin sulit dijumpai. Pandemi Covid-19 juga menghasilkan berbagai kebijakan yang membatasi ruang gerak masyarakat. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian survei. Metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara menyebar keusioner, wawancara, observasi, dan studi kepustakaan. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *simple random sampling*. Sedangkan metode analisis data yaitu menggunakan uji korelasi Rank Spearman dengan memanfaatkan *software SPSS-26*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara variabel intensitas memainkan permainan tradisional dengan respon orang tua. Melalui pengujian *rank spearman*, diketahui nilai signifikansi atau sig. (2-tailed) sebesar 0,00. Maka dari itu nilai signifikansi $<0,05$ yang artinya ada hubungan signifikan antara variabel intensitas memainkan permainan tradisional dengan respon orang tua. Kemudian nilai *correlation coefficient* yang dihasilkan yaitu sebesar -0,702 menunjukkan tingkat keeratan hubungan yang masuk dalam kategori kuat. Hubungan kedua variabel tersebut bersifat tidak searah karena diperoleh hasil *correlation coefficient* bernilai negatif yaitu -0,702.

Kata kunci: intensitas bermain, respon orang tua, dan permainan tradisional

ABSTRACT

THE RESPONSE AND THE INTENSITY OF PLAYING CHILDREN'S TRADITIONAL GAMES DURING THE PANDEMIC IN SUKA MAJU VILLAGE

By

Erika Widya Ningtyas

The purpose of this study is to know whether there was a relationship between parental responses and the intensity of children playing traditional games. The background of this research is that along with the times, traditional games are increasingly difficult to find. The Covid-19 pandemic creates many rules that limit the space for people to move. The approach used is a quantitative approach using the type of survey research. The data collection method used are questionnaires, interviews, observations and literature studies. The sampling technique used is Simple Random Sampling method. The data analysis method is using the Spearman Rank correlation by utilizing SPSS 26 software. The results showed that there was a significant relationship between the intensity variable of playing traditional games and the parents' response. Through the Spearman rank test, it is known that the significant value is <0.05 . Which means that there is a significant relationship between the intensity variable playing traditional games and the parents' response. The possible value of the correlation coefficient that is produced is -0.702 indicating the level of closeness of the relationship that is included in the strong category. The relationship between the two variables is not unidirectional because the Correlation Coefficient results are negative, namely -0.702 .

Keywords: play intensity, parental response, and traditional games

**RESPON DAN INTENSITAS MEMAINKAN
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK PADA MASA PANDEMI
DI DUSUN SUKA MAJU**

Oleh

ERIKA WIDYA NINGTYAS

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA SOSIOLOGI**

Pada

**Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
20**

Judul Skripsi : **RESPON DAN INTENSITAS MEMAINKAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK PADA MASA PANDEMI DI DUSUN SUKA MAJU**

Nama Mahasiswa : **Erika Widya Ningtyas**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1716011006**

Jurusan : **Sosiologi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



2. Ketua Jurusan Sosiologi

Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si.
NIP 19770401 200501 2 003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Handi Mulyaningsih, M.Si.



Penguji Utama : Drs. I Gede Sidemen, M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Ida Nurhaida, M.Si.
NIP-196108071987032001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 November 2021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Lampung maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 11 November 2021



Erika Widya Ningtyas
1716011006

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Erika Widya Ningtyas yang dilahirkan di Kotaagung, pada tanggal 15 November 1999. Penulis dilahirkan sebagai anak pertama dari dua bersaudara, pasangan dari Bapak Eko Winarno dan Ibu Astuti. Penulis mempunyai satu orang adik laki-laki bernama Erlando Dimas Dwi Putra.

Latar belakang pendidikan yang ditempuh penulis yaitu penulis memulai pendidikannya di SD N 4 Kuripan pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikannya di MTs. N 1 Tanggamus dan lulus pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2014, penulis melanjutkan pendidikan ke SMA N 1 Kotaagung dan lulus pada tahun 2017. Selanjutnya pada tahun 2017, penulis diterima melalui jalur SNMPTN sebagai mahasiswi Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.

Selama menjadi mahasiswi, penulis aktif dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Sosiologi sebagai anggota Divisi Pengabdian Masyarakat. Selain itu, penulis juga aktif dalam organisasi Lembaga Dakwah Fakultas Forum Studi Pengembangan Islam sebagai anggota muda tahun 2017 kemudian mendapat amanah menjabat sebagai Sekretaris Bidang Hubungan Masyarakat pada tahun 2018 dan dilanjutkan dengan menjadi Sekretaris Bidang Kajian Strategis pada tahun 2019.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2020 di Desa Tapak Siring, Kecamatan Sukau, Kabupaten Lampung Barat selama 40 hari. Lalu ditahun yang sama penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Inisiatif Zakat Indonesia (IZI) Bandar Lampung selama 40 hari.

MOTTO

“Kewajiban kita sebagai makhluk hanya dua, Ikhtiar dan tawakal”

Erika Widya Ningtyas

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubahnya sendiri”

Ar-Ra’ad : 11

“Untuk masa-masa sulitmu, biarlah Allah yang menguatkanmu. Tugas dirimu adalah berusaha agar jarak antara kamu dengan Allah tak pernah jauh”

Anonym

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil‘alamin, puji syukur saya ucapkan dan segala puji bagi Allah Subhanahu Wata’ala atas segala kemudahan, limpahan rahmat, karunia serta petunjuk-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Ibuku Astuti dan Bapakku Eko Winarno

Yang selalu menyayangiku tiada akhir dan tiada batas, yang mendukungku dalam keadaan apapun, yang selalu bekerja keras demi anaknya, yang rela berkorban dan mempertaruhkan segalanya untukku, yang selalu mendoakan setiap langkahku dalam menggapai setiap mimpiku. Terimakasih tiada henti atas segala yang telah kalian lakukan untukku selama ini. Yakinlah aku juga sedang dan akan selalu berjuang yang terbaik untuk membanggakan serta membahagiakan kalian.

Keluarga besarku khususnya untuk Nenekku yang telah dipanggil Sang Khalik beberapa bulan sebelum aku wisuda, yang selalu mendukung dan mendoakanku demi kesuksesanku.

Sahabat-sahabat terbaikku yang selalu menjadi seperti keluargaku.

Para pendidik dari aku SD hingga aku Kuliah yang telah memberikan setiap ilmu, kasih sayang, dan berbagai pengalaman yang berguna untukku dalam mengarungi kehidupan.

Almamaterku yang aku cintai Universitas Lampung

UCAPAN TERIMAKASIH

Bismillahirrohmannirohim

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan ridho, rahmat, serta petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Respon dan Intensitas Memainkan Permainan Tradisional Anak Pada Masa Pandemi Di Dusun Suka Maju”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Sosiologi Universitas Lampung.

Selama proses penulisan skripsi ini penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu peneliti banyak memperoleh bimbingan, kritik, saran, gagasan dan masukan dari berbagai pihak yang sangat berharga bagi penulisan karya ini. Maka dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si. selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si., selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Damar Wibisono, S.Sos., M.A., selaku Sekertaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Ibu Dra. Handi Mulyaningsih, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, terimakasih atas kesedian dan kesabarannya dalam membimbing, meluangkan waktu, memberikan saran, nasihat serta masukan kepada penulis, sehingga banyak ilmu pengetahuan baru yang saya dapatkan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Drs. I Gede Sidemen, M.Si., selaku Dosen Pembahas Skripsi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan ilmu, nasihat, saran

dan kritik serta meluangkan banyak waktunya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Seluruh dosen, staff administrasi, dan karyawan FISIP Universitas Lampung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih banyak karena telah membantu penulis dalam mengurus segala kebutuhan dalam proses perkuliahan, semoga kebaikan senantiasa menyertai kalian.
7. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Eko dan Ibu Astuti, terima kasih atas doa, kasih sayang, dukungan, serta perhatian yang tiada habisnya kalian berikan kepada penulis. Semoga penulis bisa menjadi anak yang kalian banggakan di dunia dan akhirat sebagai buah manis dari setiap perjuangan kalian.
8. Untuk diriku sendiri, terima kasih sudah bertahan dari semua proses kehidupan, mohon maaf jika masih menyalahkan diri sendiri dari semua yang terjadi yang diluar kendalimu, semoga tetap kuat dalam memperjuangkan apapun kedepannya untuk kedua orang tuamu.
9. Untuk adikku satu-satunya yang kusayangi, Dimas, terima kasih karena senantiasa mendukung mba mu ini agar bisa menjadi seorang sarjana.
10. Untuk keluarga besarku, terima kasih atas doa dan dukungan moril maupun materil yang telah diberikan dari aku kecil sampai saat ini.
11. Untuk keluarga Emak Dahlina khususnya Bang Hendra dan Kelurga Ibu Sutihat khususnya The Nia yang telah merawat penulis saat awal diperantauan tanpa sanak saudara untuk meneruskan pendidikan di perguruan tinggi, terima kasih atas jasa dan kebaikan kalian, tetangga yang memberikan perhatian seperti saudara sendiri.
12. Untuk sahabat-sahabatku sejak kecil di lingkungan rumah, Putri, Mala, Sari, Adel, dan Ita, terima kasih telah menjadi sahabatku sedari kecil hingga saat ini yang mendukung dan menjadi tempat pulang saat kembali dari perantauan.
13. Untuk sahabat-sahabat sholihahku tim Landak, Widia, Livia, dan Halfa, terima kasih telah hadir dalam dunia perkuliahanku dan menjadi kawan seperjuangan dalam berproses menuju kebaikan, yang selalu menjadi pengingat untuk selalu berada di Jalan-Nya.

14. Untuk sahabat-sahabatku yang dipertemukan di jurusan yang sama sejak mahasiswa baru dan menjadi sebuah geng TS, Fia, Aini, Liza, Fajrel, Iqbal, dan Vicky, terima kasih atas dukungan moril maupun materil, terima kasih telah bersamaku dari awal masuk perkuliahan hingga saat ini. Kalian adalah salah satu penyemangat langkahku menuju setiap pertemuan kelas.
15. Untuk sahabat-sahabatku sedari SD, Fia, Restu, Riska, Tama, Yulia, dan yang bertemu sedari SMA Sitoh dan Rosa, terima kasih telah mendampingi serta menjadi bagian dari cerita hidupku hingga saat ini.
16. Untuk seluruh keluarga UKM-F FSPI, terima kasih telah memberikan ruang serta kesempatan penulis dalam mengembangkan hal di luar bangku perkuliahan. Semua mba-mba, teman-teman, dan adik-adik sholih-sholihah yang sudah seperti keluarga, semoga kita tetap dalam jalinan persaudaraan di atas jalan-Nya.
17. Untuk teman-teman Sosiologi 2017, teman-teman KKN, dan teman-teman lainnya yang selalu memberikan hal baik, terima kasih.
18. Untuk setiap responden penelitian, terima kasih telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian ini, tanpa kalian penelitian ini tidak akan berjalan.
19. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 08 November 2021

Penulis

Erika Widya Ningtyas

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Kegunaan Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Tinjauan Tentang Intensitas Memainkan Permainan Tradisional	11
2.2 Tinjauan Tentang Gawai.....	15
2.3 Tinjauan Tentang Respon Orang Tua	18
2.4 Penelitian Terdahulu	21
2.5 Landasan Teori	23
2.6 Kerangka Berpikir.....	26
2.7 Hipotesis Penelitian	27
III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Pendekatan Penelitian.....	28
3.2 Variabel Penelitian, Definisi Konseptual, dan Definisi Operasional.....	29
3.2.1 Variabel Penelitian.....	29
3.3 Lokasi Penelitian	31

3.4 Populasi dan Sampel.....	31
3.4.1 Populasi.....	31
3.4.2 Sampel	31
3.5 Teknik Pengujian Instrumen.....	34
3.5.1 Uji Reliabilitas	34
3.5.2 Uji Validitas	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data	37
3.7 Metode Pengolahan Data.....	39
3.8 Teknik Analisis Data	40
IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	42
4.1 Sejarah Singkat Pekon Kusa.....	42
4.2 Struktur Mata Pencaharian dan Lembaga Kemasyarakatan	44
4.3 Keadaan Sosial Ekonomi.....	46
4.4 Visi dan Misi Pekon Kusa	52
V. HASIL DAN PEMBAHASAN	54
5.1. Karakteristik Responden.....	54
5.2. Deskripsi Jawaban Responden	56
5.2.1 Intensitas Memainkan Permainan Tradisional.....	57
5.2.2 Respon Orang Tua	65
5.3. Hasil Uji Rank Spearman	72
5.4 Pembahasan	74
VI. KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
6.1 Kesimpulan.....	78
6.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Terdahulu.....	21
2. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	30
3. Rekapitulasi Uji Reliabilitas	34
4. Rekapitulasi Uji Validitas.....	36
5. Pemetaan Struktur Mata Pencaharian Masyarakat di Pekon Kusa Tahun 2020	45
6. Pemetaan Pendidikan Masyarakat di Pekon Kusa Tahun 2020	47
7. Pemetaan Ekonomi Masyarakat di Pekon Kusa Tahun 2020.....	48
8. Pemetaan Kesehatan Masyarakat di Pekon Kusa Tahun 2020.....	49
9. Kategori Usia Responden di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	54
10. Kategori Pekerjaan Responden di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	55
11. Kategori Orang Tua Sebagai Responden di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	55
12. Kategori Tingkat Pendidikan Responden di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	56
13. Kecenderungan Sehari-hari Anak dalam Bermain Saat Masa Pandemi Covid 19 Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	57
14. Pilihan Anak antara Bermain Gawai atau Ikut dengan Temannya Bermain Permainan Tradisional Saat Masa Pandemi Covid-19 Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	58
15. Kebiasaan Anak Membawa Gawai Ketika Bermain di Luar Rumah dengan Temannya Pada Tahun 2021 di Dusun Suka Maju Saat Pandemi	

Covid-19.....	59
16. Memainkan Permainan Tradisional Di Rumah karena Ada Kebijakan PSBB Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	59
17. Kecenderungan Sehari-hari Anak dalam Bermain Saat Sebelum Pandemi Covid-19 Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	60
18. Sikap Anak Di Dusun Suka Maju Sebelum Pandemi Covid-19 dalam Memilih antara Bermain Permainan Tradisional dengan Temannya atau Bermain Gawai Di Rumah Pada Tahun 2021	61
19. Kebiasaan Anak Membawa Gawai Ketika Bermain Di Luar Rumah dengan Temannya Pada Tahun 2021 Di Dusun Suka Maju Saat Sebelum Pandemi Covid-19.....	61
20. Kemampuan Anak Di Dusun Suka Maju Tentang Tata Cara Memainkan Permainan Tradisional.....	62
21. Kemampuan Anak Di Dusun Suka Maju dalam Membuat Permainan Tradisional.....	63
22. Sarana dan Prasarana untuk Bermain Permainan Tradisional Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	64
23. Ketersediaan Bahan dari Alam yang Bisa Dimanfaatkan Anak Untuk Membuat Permainan Tradisional Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	64
24. Pembatasan Penggunaan Gawai Oleh Orang Tua Terhadap Anak Di Luar Jam Sekolah <i>Online</i> Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	66
25. Pembatasan Aplikasi dalam Gawai yang Bisa Diakses Oleh Anak Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	66
26. Pendampingan Saat Anak Mengakses Gawai Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	67
27. Pembuatan Jadwal Kegiatan Harian Anak di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	68
28. Konsistensi Penerapan Pembatasan Waktu Penggunaan Gawai Terhadap Anak di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	68
29. Pemberian Sanksi Jika Anak Melakukan Pelanggaran di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	69
30. Penyediaan Fasilitas Modern Seperti Gawai Untuk Anak Di Dusun Suka	

Maju Pada Tahun 2021	70
31. Pengenalan Tata Cara Pembuatan Permainan Tradisional Oleh Orang Tua Kepada Anak Di Dusun Suka Maju Pada Tahun 2021	71
32. Hasil Analisis Tabulasi Silang antara Intensitas Memainkan Permainan Tradisional dengan Respon Orang Tua.....	71
33. Hasil Uji Rank Spearman Menggunakan SPSS 26.....	74

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai macam budaya, mulai dari bahasa, seni, makanan, hingga permainan-permainan tradisional. Kebudayaan-kebudayaan khas Indonesia ini diwariskan secara turun-temurun oleh para leluhur baik melalui lisan, tulisan, maupun praktik langsung. Dalam peregenerasian dengan sistem tersebut, hal itu tentunya berkorelasi dengan teori sosialisasi.

Sosialisasi adalah sebuah proses penanaman atau transfer kebiasaan, nilai, dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok masyarakat. Kebiasaan-kebiasaan pada manusia atau masyarakat diperoleh melalui proses belajar, yang disebut sosialisasi. Tentunya dalam teori sosialisasi terdapat bahasan terkait dengan agen-agen sosialisasi, antara lain keluarga, teman bermain, lingkungan sekolah, dan media masa. Sosialisasi ini dipraktekkan baik secara sengaja ataupun tidak disengaja.

Pada penelitian ini bahasan yang akan diteliti hanya terfokus pada permainan tradisional. Seperti diketahui Indonesia memiliki berbagai macam jenis permainan tradisional yang tersebar di masing-masing daerah. Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh atau biasa saja. Sedangkan permainan tradisional menurut Asmida (2017) adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada kultur atau budaya daerah.

Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada zaman dahulu. Anak-anak yang tumbuh di lingkungan dengan potensi bambu, mereka akan berkreasi dengan bambu, seperti membuat suling dari daun bambu muda, membuat pistol mainan dari ranting bambu atau bambu yang masih sangat kecil, dan permainan lainnya. Begitupun anak-anak yang tumbuh di pesisir pantai, mayoritas mereka pandai dalam bermain bola pantai, pandai berenang, pandai mendayung, dan lainnya. Hal ini disebabkan karena anak-anak akan terbentuk kreativitasnya dari apa yang ada di sekeliling mereka dan apa yang mereka lihat setiap harinya.

Permainan tradisional mempunyai beragam jenis dan penyebutan di masing-masing daerah. Seperti di daerah Jawa Tengah, ada permainan tradisional khas yang bernama “Cublak-Cublek Suweng”. Permainan ini dimainkan oleh 3 sampai 5 orang dengan bantuan sebuah biji-bijian atau batu kerikil. Permainan ini dimainkan dengan cara melakukan *hompimpa* dan yang kalah menjadi “Pak Empo”. Pak Empo berbaring telungkup di tengah dengan anak-anak lain duduk melingkari Pak Empo. Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo. Kemudian salah satu anak memegang biji atau kerikil dan dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu Cublak-Cublek Suweng. Lalu pada kalimat “Sapa mau sing delekke” serahkan biji atau kerikil ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggamannya. Di akhir lagu, semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan. Terakhir, Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa biji atau kerikil disembunyikan. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji atau kerikil gantian menjadi Pak Empo. Bila salah, Pak Empo kembali ke posisi semula dan permainan diulang kembali.

Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional “Cublak Cublek Suweng” ini yaitu pada lagunya yang mengandung makna kehidupan yang harus dijalankan dengan bijaksana jangan jadi manusia yang serakah. Kemudian melatih anak-anak dalam hal kejelian mengamati yaitu anak harus sebisa mungkin menebak dengan benar siapa yang memegang kerikil atau biji tersebut. Dalam hal sportivitas,

permainan ini mengajarkan anak untuk mengikuti aturan yang telah disepakati, serta sebagai media bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebaya karena permainan ini tidak bisa dilakukan secara individual. Permainan ini juga tidak perlu menggunakan uang karena hanya memerlukan biji atau kerikil dan juga kerja sama antar anggota.

Di daerah Lampung juga banyak permainan tradisional dengan nama khas yang berasal dari Lampung. Contohnya seperti "*Kebabing*" yang terbuat dari kelapa muda berukuran sangat kecil yang biasanya bisa dimanfaatkan setelah jatuh dari pohon. Tengahnya diberi karet untuk dimainkan menjadi gasing. Kemudian contoh lain dari permainan tradisional Lampung yaitu "*Kikhikan*" yang terbuat dari buah karet yang ditusuk menggunakan bambu lalu dimainkan dengan cara diputar-putar. Lalu ada permainan petak umpet dengan nama khas Lampung yaitu "*Seseghoan*". Tata cara permainannya hampir sama dengan petak umpet pada umumnya, dimainkan minimal 3 orang dengan satu orang yang bertugas mencari temannya yang sembunyi setelah menutup mata beberapa waktu.

Nilai yang bisa diambil dari ketiga permainan tradisional khas Lampung di atas yaitu mengasah kemampuan anak dalam hal kreativitas ketika membuat permainan tradisional *Kebabing* dan *Kikhikan*. Hal ini dikarenakan dalam pembuatannya, anak-anak memanfaatkan bahan dari alam seperti kelapa muda kecil dan biji karet. Kemudian mengasah kemampuan kecerdikan dan menganalisis situasi dari permainan petak umpet atau *seseghoan*.

Di daerah Sumatra Barat ada beberapa permainan tradisional dengan nama khas Sumatra Barat, yaitu "*Badia Batuang*" dan "*Patok Lele*". *Badia Batuang* merupakan permainan yang terbuat dari bambu besar yang diberi sumbu dan minyak. Kemudian sumbu dibakar untuk menghasilkan bunyi seperti meriam. Permainan ini dinilai dari aspek seberapa besar bunyi yang dihasilkan. Sedangkan *Patok Lele* merupakan permainan yang terbuat dari kayu ukuran kecil dan kayu panjang yang biasanya berukuran dua kali dari kayu kecil. Kayu kecil tadi berfungsi sebagai "anak", sementara kayu panjang digunakan sebagai pemukul. Selain itu dibuat suatu lubang di tanah sebagai tempat untuk meletakkan kayu

kecil yang akan dilempar menggunakan kayu panjang. Biasanya permainan ini dibagi menjadi dua kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah minimal tiga orang. Permainan ini diukur dengan siapa yang bisa melempar paling jauh kayu kecil tersebut menggunakan kayu panjang.

Nilai-nilai yang bisa diambil dari dua permainan khas Sumatra Barat tersebut yaitu nilai kreativitas dalam hal pembuatan media permainan *Badia Batuang* dan *Patok Lele* karena tidak dijual di pasar. Mengasah nilai sportivitas, sikap kompetitif, dan kerja sama karena permainan ini memicu rasa untuk menjadi seorang pemenang, serta mengajarkan anak dalam bersosialisasi dengan orang lain karena permainan ini dirasa kurang asyik jika dimainkan hanya seorang diri atau bahkan tidak bisa dimainkan secara individual. Kemudian mengasah kemampuan anak dalam menyusun strategi baik memilih anggota tim atau teknis permainan dalam permainan *Patok Lele* ini.

Dahulu, anak-anak gemar sekali memainkan permainan tradisional dalam aktivitas keseharian mereka. Anak-anak terlihat bahagia bermain menyatu dengan alam dan berbaur dengan anak lain di sekitar tempat tinggalnya. Dari berbagai macam permainan tradisional yang ada, banyak sekali dampak baik bagi anak-anak yaitu dalam pembentukan karakter anak, seperti dalam hal sportivitas, kreativitas, kerja sama dan solidaritas, adaptasi, bahkan sampai olahraga. Permainan tradisional ini berdampak baik untuk fisik ataupun nonfisik bagi anak-anak.

Penelitian Kurniati (dalam Kusumaningrum, 2019) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Ketika anak-anak bermain di alam serta terbiasa bersinggungan langsung

dan melibatkan orang lain, itu salah satu tahap pembentukan karakter anak bagaimana nanti kedepannya.

Namun, seiring perkembangan zaman dan teknologi semakin maju, permainan-permainan itu semakin sulit dijumpai saat ini. Anak-anak mulai beralih pada hal-hal yang bisa diakses pada gawainya seperti permainan *online*, media sosial, dan fitur-fitur lainnya. Pada dasarnya, konsep dari permainan tradisional itu sendiri mempunyai karakteristik yang menonjol, yaitu dimainkan secara langsung bersama-sama di satu tempat yang sama bukan individualis. Kemudian memanfaatkan media dari alam dan hasil dari kreativitas anak-anak, serta tidak menggunakan media seperti internet.

Sedangkan fitur-fitur yang ada pada gawai mempunyai konsep berbanding terbalik dengan permainan tradisional. Fitur-fitur dalam gawai tentunya memanfaatkan teknologi canggih dan membutuhkan media internet yang mana itu bersifat non-alam. Kemudian anak-anak mengakses dan memainkannya secara personal tidak bersama-sama dengan orang lain. Dari konsep dan penjabaran tersebut, dapat diketahui bahwa banyak manfaat-manfaat baik dari permainan tradisional mungkin tidak bisa didapatkan ketika anak-anak mengakses gawainya. Gawai merupakan salah satu alat atau teknologi yang menunjang anak-anak dalam mengakses berbagai fitur dan aplikasi. Berbagai fitur dan aplikasi tersebut antara lain permainan *online*, media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *youtube*, dan banyak hal lainnya. Hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak terhadap gawai. Tentunya kondisi seperti ini bisa mengubah kebiasaan dan dalam jangka waktu lama dapat mengubah pembentukan karakter pada anak.

Hal tersebut telah diteliti oleh Munawar (2018), bahwa dampak negatif gawai yaitu membuat anak menjadi lalai, kurang peka, kurang peduli, sulit mengontrol emosi dan lebih agresif. Penggunaan gawai bagi anak usia dini sangatlah berbahaya karena aplikasi dan konten negatif yang terdapat pada gawai dapat merusak mental anak serta dapat membahayakan kesehatan mata. Terdapat hasil penelitian serupa terkait dampak negatif gawai oleh Chusna (2017) bahwa gawai membuat anak-anak sering lupa waktu, mengganggu perkembangan otak,

banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai, norma, edukasi dan agama, mengganggu kesehatan mata, serta menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain sehingga membuat mereka lebih bersifat individualis.

Kemudian hal serupa diungkapkan pada hasil penelitian oleh Jonathan (dalam Chusna, 2017), bahwa dampak negatif penggunaan gawai pada anak-anak yaitu anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata untuk berteman dan bermain dengan teman sebaya, terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex* yaitu bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya), serta anak-anak juga cenderung menjadi introvert. Jadi, dari tiga hasil penelitian di atas telah menjabarkan dampak-dampak negatif dari penggunaan gawai secara berlebihan oleh anak. Dampak-dampak negatif yang telah dijabarkan di ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan bahasan yaitu perubahan karakter kepribadian pada anak-anak.

Selain mempunyai dampak positif sebagai media untuk mengefisienkan cara komunikasi, sebagai media hiburan dan lainnya, secara tidak langsung gawai beserta fitur di dalamnya mempunyai dampak negatif dalam mengubah nilai yang ada. Perubahan nilai-nilai itu semakin kentara seiring dengan perkembangan fitur-fitur yang ada di dalam gawai. Contohnya yaitu *games online* yang bisa diakses tanpa bertatap muka langsung dengan lawan main atau bahkan bisa dimainkan secara individual. Kemudian media sosial yang membuat mencari teman dunia maya lebih terasa menyenangkan, serta aplikasi dan fitur lainnya yang membuat anak merasa asyik dengan dunianya sendiri.

Perubahan nilai yang sangat menonjol yaitu perubahan nilai kebersamaan menjadi individualis. Nilai individualisme secara tidak langsung tertanam dalam kepribadian anak-anak. Contohnya seperti saat ini anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah bersama gawai daripada bermain dengan teman sebayanya. Gawai mempunyai berbagai macam fitur yang ditujukan sebagai hiburan seperti permainan *online*, media sosial, dan aplikasi lainnya yang bisa

dimainkan sendiri tanpa harus melibatkan orang lain. Oleh karena itu, anak-anak merasa cukup dengan gawai tanpa harus keluar rumah bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Individualisme merupakan momok yang bisa dikatakan sedikit menyeramkan untuk tatanan kehidupan sosial. Hal ini bisa menyebabkan kurangnya rasa empati terhadap sesama karena jiwa empati tidak dibangun sejak kanak-kanak.

Hal tersebut bukanlah terjadi dalam proses waktu yang cepat. Pergeseran-pergeseran nilai ini terjadi secara berkala. Dari tahun-tahun sebelumnya saat kondisi normal, anak-anak sudah sangat akrab dengan gawai bahkan sudah menjadi teman utamanya. Kemudian hal tersebut tambah diperparah dengan kondisi saat ini bahwa sedang terjadinya wabah yang melanda seluruh dunia, yakni wabah Covid-19 atau Virus Korona.

Pada keadaan seperti ini, pemerintah Indonesia kemudian membuat beberapa kebijakan dalam penanggulangan wabah, salah satunya yaitu kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Seperti yang dikutip dalam tulisan Hairi (2020) pada 31 Maret 2020 Presiden telah menandatangani Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat terkait *Covid-19* dan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan *Covid-19* (PP No. 21 Tahun 2020). Kemudian pada 4 April 2020, terbit pula peraturan pelaksanaan PSBB melalui Peraturan Menteri Kesehatan (Permenkes) Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).

Fathoni (2019) menjelaskan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau yang lebih akrab disebut PSBB ini adalah kebijakan dalam membatasi interaksi sosial masyarakat dengan skala yang besar dan menyeluruh. PSBB merupakan pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi penyakit dan/atau terkontaminasi sedemikian rupa untuk mencegah kemungkinan penyebaran penyakit atau kontaminasi. Tujuannya mempertegas

social distancing agar bisa mendisiplinkan masyarakat dalam rangka percepatan penanganan *covid-19*.

Setelah kebijakan pemerintah (PSBB) ditetapkan, kegiatan menjadi dibatasi khususnya dalam berinteraksi dengan orang lain di luar rumah. Dalam kondisi dibatasinya kegiatan luar rumah dan dibatasinya interaksi dengan orang lain, pastinya membuat aktivitas sehari-hari menjadi terganggu. Semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan media *online* atau daring, mulai dari kegiatan pekerjaan, belajar mengajar, dan sebagainya.

Pembatasan kegiatan luar rumah juga membuat anak-anak menjadi tidak bisa bermain di luar rumah dengan anak-anak lainnya. Mungkin pada kondisi normal anak-anak sering mengakses gawainya, namun masih ada waktu bermain di lingkungan sekitar meskipun tidak lebih lama pada saat mengakses gawainya. Dalam kondisi wabah saat ini intensitasnya semakin bertambah karena anak tidak boleh bermain di luar rumah dengan temannya dalam upaya pencegahan penularan. Kondisi demikian juga menjadi pendukung berkembang pesatnya nilai individualis karena kebijakan yang diambil yaitu *social distancing* bukan hanya sekadar *physical distancing*.

PSBB ini tentunya membuat akses terhadap gawai menjadi meningkat karena gawai menjadi suatu kebutuhan yang primer pada masa pandemi saat ini. Hal tersebut dikarenakan semua kegiatan lebih besar dilakukan melalui *daring* sesuai dengan peraturan yang telah dikeluarkan pemerintah, (dalam Rohayani, 2020) survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terkait pengguna internet pada anak-anak Indonesia). Berdasarkan statistik pengguna internet Indonesia, APJII mengklasifikasikan sembilan kategori usia dari anak-anak hingga orang tua. Hasilnya, generasi produktif dengan umur 25-29 tahun menjadi yang teratas dengan jumlah 24 juta. Angka 24 juta tersebut disaingi oleh pengguna internet pada kisaran 35-39 tahun, kemudian disusul dengan 30-34 tahun mencapai 23,3 juta. Selanjutnya umur 20-24 tahun (22,3 juta), 40-44 tahun (26,9 juta), <50 tahun (1,5 juta) dan 10-14 tahun dengan 768 ribu. Jumlah total pengguna internet Indonesia sebanyak 132,7 juta. Angka ini mengalami kenaikan

51,8% dari survei APJII 2014 sebanyak 88 juta pengguna. Dari data ini kita ketahui bahwa angka keseluruhan penggunaan internet mengalami kenaikan dan ini tentunya juga berkorelasi dengan penggunaan gawai sebagai media pengaksesan internet.

Dapat diketahui dari data APJII bahwa gawai telah masuk dalam kehidupan anak-anak dan penggunaannya terus mengalami peningkatan. Walaupun dalam data tersebut anak usia paling muda tidak menempati posisi yang paling tinggi dalam penggunaan gawai, yang menjadi fokus adalah peningkatan jumlah penggunaannya dari tahun ke tahun. Gawai bukanlah sesuatu yang berbahaya jika digunakan sesuai dengan fungsi dan tetap menjaga batasan penggunaannya. Gawai menjadi masalah saat anak-anak menggunakannya dalam waktu yang berlebihan, sehingga berakibat pada masalah waktu belajar, waktu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan lainnya. Jika penggunaan gawai tidak dikontrol dan dibatasi, anak-anak akan lupa waktu dan melupakan kewajiban-kewajibannya yang lain.

Dalam hal ini, orang tua merupakan tuas pengontrol dari aktivitas anak-anaknya seperti mengatur jadwal harian anak agar disiplin. Anak-anak lebih cenderung kurang bisa mengatur jadwal kegiatannya secara mandiri. Peran orang tua sangat penting sebagai pengingat agar anak tidak lalai dengan kewajiban-kewajibannya. Dalam konteks bahasan ini, bisa dikatakan orang tua bisa menjadi pengingat ketika anak sudah mengakses gawainya secara berlebihan sehingga lalai akan kegiatan lainnya seperti belajar, mengerjakan tugas, membantu orang tua, bersosialisasi dengan lingkungan luar, dan sebagainya.

Dari beberapa penjabaran di atas diketahui bahwa permainan tradisional kini mulai terpinggirkan akibat jarang anak bermain di luar rumah sebab gawai lebih menarik bagi mereka. Ditambah dengan kondisi pandemi serta aturan yang mengharuskan anak-anak harus tetap berada di rumah, membuat permainan tradisional tidak bisa dimainkan lagi. Perubahan kebiasaan dan perilaku yang terjadi pada anak-anak tentunya akan menimbulkan respon dari orang tua masing-masing.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti respon seperti apa yang orang tua berikan dengan adanya fenomena tersebut. Kemudian peneliti meringkasnya dalam penelitian yang berjudul Respon dan Intensitas Memainkan Permainan Tradisional Anak Pada Masa Pandemi Di Dusun Suka Maju. Fokus penelitian ini tertuju pada orang tua yang mempunyai anak dengan rentang umur 4-12 tahun. Lokasi penelitian yang dipilih yaitu di Dusun Suka Maju, Pekon Kusa, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah ada hubungan antara respon orang tua dengan intensitas memainkan permainan tradisional anak pada masa pandemi Covid-19 di Dusun Suka Maju?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara respon orang tua dan intensitas memainkan permainan tradisional anak-anak pada masa pandemi Covid-19 di Dusun Suka Maju.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait dengan mata kuliah sosiologi keluarga, perubahan sosial, dan sosiologi pembangunan.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Kegunaan Praktis

- a. Menambah pengetahuan terkait dengan dampak yang ditimbulkan dari pemakaian gawai yang berlebihan pada anak-anak khususnya.
- b. Memberikan pengetahuan terkait bagaimana caranya agar kemajuan teknologi tidak menjadi *boomerang* bagi para konsumennya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Intensitas Memainkan Permainan Tradisional

Menurut KBBI intensitas merupakan suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensinya. Menurut Yuniar dan Nurwidiawati (2013), intensitas merupakan tingkatan keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasarkan rasa senang terhadap kegiatan yang dilakukan tersebut. Sedangkan menurut pendapat Akbari (2016), yaitu besarnya atau kekuatan suatu tingkah laku; jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera; dan juga ukuran fisik dari energi atau data indera.

Menurut Danandjaya (dalam Haris, 2017) permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Cahyono (dalam Nur, 2013) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak yaitu, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, engrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas, benang nilon, dan lainnya.

Kemudian permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau dilihat hampir setiap permainan rakyat begitu banyak

anggotanya, sebab selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal) seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor. Lalu, permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Purwaningsih (2006) juga berpendapat bahwa permainan anak melatih anak-anak untuk bisa menguasai diri sendiri, menghargai atau mengakui kekuatan orang lain, berlatih untuk bersiasat atau bersikap yang tepat dan bijaksana. Dengan demikian, permainan anak sungguh bermanfaat untuk mendidik perasaan diri dan sosial, berdisiplin, tertib, bersikap awas dan waspada serta siap menghadapi semua keadaan. Pada tulisan Purwaningsih (2006) permainan tradisional anak sebenarnya banyak macam dan jenisnya, baik yang berwujud permainan sederhana maupun yang kompleks seperti ada gerak, lagu maupun peralatannya.

Dalam buku karangan H Overbeck disebutkan bahwa jumlah permainan anak dari seluruh tanah Jawa sebanyak 697 permainan. Dalam *Serat Saraja* karangan KPA Koesoemadiningrat tahun 1913 disebutkan bahwa jumlah permainan tradisional anak sebanyak 60 permainan. Menurut Ki Hadisukatno, permainan tradisional anak dapat dikelompokkan dalam lima macam, yaitu:

1. Permainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa, misalnya pasaran, manten-mantenan, dhayohdhayohan;
2. Permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan, misalnya gobag sodor, gobag bunder, benthik uncal, genukan, bengkat;
3. Permainan untuk melatih panca indra, misalnya gatheng, dakon, macanan, sumbar suru, pathon, dhekepan;
4. Permainan dengan latihan bahasa, misalnya permainan anak dengan percakapan/cerita, permainan tebaktebakan; dan
5. Permainan dengan lagu dan irama, misalnya: jamuran, cublak-cublak suweng, ancak-ancak alis, tokungtokung, blarak-blarak sempal.

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang sarat akan nilai dan manfaat khususnya untuk anak-anak. Nilai dan manfaat yang terkandung tentunya sangat berguna untuk anak-anak dalam hal fisik, karakter maupun emosional. Ariani (dalam Giwangsa, 2016), menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian serupa menurut Dharmamulya (dalam Purwaningsih, 2006), unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

1. Nilai kesenangan atau kegembiraan; dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain.
2. Nilai kebebasan; seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga dia akan merasa senang dan gembira. Dalam keadaan yang gembira dan hati yang senang, tentunya lebih mudah untuk memasukkan hal-hal baru yang positif dan bersifat mendidik.
3. Rasa berteman; seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
4. Nilai demokrasi; artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh. Jadi, apabila dalam suatu permainan undiannya dengan cara suit, hompimpah atau yang lain untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, maka semua pemain harus mematuhi peraturan itu.
5. Nilai kepemimpinan; biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.

6. Rasa tanggung jawab; dalam permainan yang bertujuan untuk memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki rasa tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha untuk memperoleh kemenangan. Apabila menang berarti suatu prestasi yang tentunya menimbulkan rasa bangga yang pada akhirnya berpengaruh juga pada pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak.
7. Nilai kebersamaan dan saling membantu; dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu tampak sekali. Kelompok akan bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan. Apabila antaranggota kelompok tidak saling membantu, maka kekalahanlah yang akan diperoleh.
8. Nilai kepatuhan; dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu. Jadi dengan bermain maka secara tidak langsung anak dilatih untuk mematuhi suatu peraturan yang berlaku.
9. Melatih cakap dalam berhitung; yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
10. Melatih kecakapan berpikir; seperti dalam permainan mul-mulan, macanan bas-basan, para pelaku secara terusmenerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.
11. Nilai kejujuran dan sportivitas; dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

Pada penelitian ini, hal yang akan dibahas tentang permainan tradisional berupa permainan-permainan yang sudah menjadi hal turun temurun sejak dahulu yang hanya bisa dimainkan secara langsung dan konkret tanpa menggunakan media modern seperti internet. Permainan tradisional yang dimaksud adalah permainan lokal bersifat spasial yang tidak bisa dimainkan secara langsung oleh masing-masing orang dengan jarak sangat berjauhan. Permainan yang dimaksud yaitu seperti kelereng, layang-layang, petak umpet, bola kasti, taplak, karet sambung,

rumah-rumahan, bola bekel, sepak bola, dan masih banyak lagi. Seperti dalam tulisan Purwaningsih (2006) yang dimaksud dengan “permainan tradisional” adalah segala bentuk permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Namun dalam observasi awal di Dusun Suka Maju, Pekon Kusa, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus, peneliti menemukan suatu kondisi yang menjadi sorotan karena permainan tradisional yang dimaksud di atas sudah sangat jarang ditemukan atau jarang terlihat dimainkan oleh anak-anak seperti biasanya. Kemudian terlihat sekali bahwa anak-anak di dusun tersebut sudah mahir dalam menggunakan gawai. Lalu, yang menjadi perbincangan bukan lagi persolan permainan tradisional, namun terkait dengan isi gawainya seperti permainan *online*, aplikasi Youtube, dan sebagainya.

2.2 Tinjauan Tentang Gawai

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan arti gawai yaitu pekerjaan, perkakas atau alat, dan arti yang terakhir yaitu peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Gawai memiliki beberapa padanan kata yang digunakan oleh masyarakat Indonesia yaitu acang, *smartphone*, dan *gadget*. Menurut Manumpil (dalam Kusumaningrum, 2019) gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Penelitian serupa menjelaskan tentang gawai menurut Arifin (2016) gawai merupakan sebuah alat atau barang elektronik teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus yang sering dianggap sebagai sebuah inovasi barang baru. Gawai adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gawai merupakan suatu instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik.

Dari beberapa definisi dan penjelasan terkait gawai di atas, dalam penelitian ini gawai yang dimaksudkan yaitu seputar perangkat lunak dalam bentuk kecil yang

mempunyai fungsi serupa komputer atau laptop. Perangkat lunak yang di desain canggih dengan cara dapat terhubung dengan internet ini juga memiliki keunggulan lain, yaitu modifikasinya dibentuk dalam bentuk praktis karena bentuknya yang lebih kecil dibandingkan dengan komputer atau laptop. Contohnya seperti *handphone* dan *tablet*.

Sebenarnya ada beberapa dampak positif dari penggunaan gawai, menurut pendapat Andari (dalam Radliya dkk., 2017) tentang beberapa dampak positif gawai bagi anak, yaitu:

- a. Anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh.
- b. Telepon seluler atau *smartphone* tidak hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi anak juga bisa memanfaatkan *smartphone* untuk hiburan.
- c. Kemajuan teknologi pada dunia internet, anak dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia.
- d. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang disukai oleh anak-anak.

Selain dampak positif, gawai juga mempunyai dampak negatif yaitu menurut Andari (dalam Radliya dkk., 2017) dampak negatif dari gawai, yaitu:

- a. Malas menulis dan membaca.
- b. Gawai memberikan banyak kemudahan, tidak sedikit anak-anak yang tidak sabar dalam menghadapi kelambatan dan kesulitan pada kehidupan sehari hari.
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.

Sedangkan menurut Priyatna (dalam Radliya dkk., 2017) menjelaskan dampak negatif gawai, yaitu:

- a. Anak yang terbiasa bermain game lebih dari 1 jam per hari atau rata-rata 7-10 jam per minggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negatif untuk prestasi akademiknya di sekolah.

- b. Anak menjadi malas untuk melakukan aktivitas fisik yang berimbas pada kesehatan anak. Jika anak terus menerus menatap layar pada gawai, hal itu dapat menyebabkan masalah pada penglihatan. Terlalu banyak duduk ketika bermain gawai juga dapat menyebabkan masalah pada tulang, sendi dan otot. Bahkan kurangnya aktivitas fisik juga dapat meningkatkan risiko mengalami kelebihan berat badan atau obesitas.

Gawai merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dari waktu ke waktu. Hakikat awal terciptanya gawai yaitu dengan tujuan memudahkan komunikasi manusia satu dan lainnya. Kemudian gawai semakin berkembang menjadi lebih canggih dengan berbagai penawaran yang menarik dalam hal memudahkan kegiatan manusia. Kemudahan-kemudahan itu salah satunya yaitu komunikasi jarak jauh, hiburan, hingga membayar tagihan, serta masih banyak lagi. Kemudahan-kemudahan itu tentunya membuat hidup lebih terasa praktis dan efisien.

Nilai-nilai yang terkandung dalam gawai tentulah memiliki dampak positif dan memiliki potensi dampak negatif untuk penggunanya. Nilai praktis yang terkandung dalam gawai memanglah membuat mudah aktivitas sehari-hari. Namun dengan berbagai kemudahan yang diperoleh adakalanya manusia jadi tidak bisa menghargai sebuah proses, contohnya kasus plagiarisme yang sering terjadi. Kemudian nilai hiburan yang bisa didapatkan dalam gawai juga terkadang menjadi hal yang bisa menjauhkan seseorang dari kehidupan sosialnya, contohnya anak-anak jarang sekali berinteraksi dengan teman sebaya karena asyik dengan *game online* atau fitur lainnya yang sedang diakses dalam gawainya.

Sebenarnya gawai merupakan benda mati tidak bisa dijadikan kambing hitam dalam persoalan. Penggunaan yang tidak efektif dan tidak sesuai dengan prosedurlah membuat persoalan muncul secara tidak langsung oleh gawai. Pengguna yang tidak bijak dalam pemanfaatan gawailah yang merusak tujuan positif dari gawai. Hal ini tentu menjadi fokus bahwa penggunaan gawai khususnya terhadap anak-anak tentunya perlu ada pencerdasan terlebih dahulu

dan pendampingan oleh seseorang yang berhak mengontrol seperti orang tua atau anggota keluarga lainnya.

2.3 Tinjauan Tentang Respon Orang Tua

Orang tua mempunyai peran yang strategis dalam sebuah keluarga. Orang tua juga merupakan tuas pengontrol dari setiap aktivitas anak-anaknya. Menurut Martin Luther (dalam Rakhmawati, 2015), keluarga adalah agen yang paling penting dalam menentukan pendidikan anak. Jika orang tua dapat memberikan contoh dan teladan yang baik bagi anak-anaknya, maka sikap anak tidak jauh beda dari orang tuanya. Demikian sebaliknya, apabila orang tua tidak dapat memberikan contoh dan teladan yang baik, maka orang tua tidak bisa berharap banyak anak-anaknya akan menjadi lebih baik dan sesuai dengan keinginan orang tua. Peran-peran orang tua tersebut, dijelaskan dalam penelitian Rakhmawati (2015), yaitu:

1. Peran biologis yaitu peran dalam memenuhi kebutuhan dasar seperti pangan, sandang, dan papan dengan syarat-syarat tertentu.
2. Peran pendidikan, yaitu peran dalam pengasuhan, bimbingan dan pendampingan, serta teladan nyata untuk mengontrol pola pergaulan anak.
3. Peran dalam religiusitas, yaitu para orang tua dituntut untuk mengenalkan, membimbing, memberi teladan dan melibatkan seluruh anggota keluarga untuk mengenal akidah-akidah agama dan perilaku beragama.
4. Peran dalam perlindungan, yaitu menjaga dan memelihara anak dan anggota keluarga dari tindakan negatif yang mungkin akan timbul.
5. Peran sosialisasi, yaitu orang tua berperan sebagai penghubung antara kehidupan anak dengan kehidupan sosial dan norma-norma sosial, sehingga kehidupan di sekitarnya dapat dimengerti oleh anak, sehingga pada gilirannya anak berpikir dan berbuat positif di dalam dan terhadap lingkungannya.

Sedangkan menurut Verauli (dalam Rakhmawati, 2015) peran orang tua dibagi atas peran ibu dan peran ayah. Peran ibu, antara lain menumbuhkan perasaan sayang dan cinta melalui kasih sayang dan kelembutan seorang ibu, menumbuhkan kemampuan berbahasa dengan baik kepada anak, dan mengajarkan anak perempuan berperilaku sesuai jenis kelaminnya dan baik. Sedangkan peran

ayah, antara lain menumbuhkan rasa percaya diri dan berkompeten kepada anak, memunculkan untuk anak agar mampu berprestasi, dan mengajarkan anak untuk tanggung jawab.

Orang tua dalam keluarga juga mempunyai peran pengasuhan. Menurut Widiyanti (2016), pola asuh yaitu berbagai cara orang tua dalam mengasuh, mendidik, dan mengajari anak sesuai dengan tujuan hingga anak mencapai usia dewasa. Hal tersebut tercermin dalam sikap, perilaku, dan interaksi orang tua dengan anak dalam kehidupan sehari-hari. Setiap orang tua memiliki pola pengasuhan yang berbeda. Dalam jurnal yang sama yang ditulis oleh Rakhmawati (2015) terdapat tiga klasifikasi pola pengasuhan anak, antara lain:

1. Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter merupakan pengasuhan yang dilakukan dengan cara memaksa, mengatur, dan bersifat keras. Orang tua menuntut anaknya agar mengikuti semua kemauan dan perintahnya. Jika anak melanggar perintahnya berdampak pada konsekuensi hukuman atau sanksi. Pola asuh otoriter dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan psikologis anak. Anak kemudian cenderung tidak dapat mengendalikan diri dan emosi bila berinteraksi dengan orang lain. Bahkan tidak kreatif, tidak percaya diri, dan tidak mandiri. Pola pengasuhan ini akan menyebabkan anak menjadi stres, depresi, dan trauma.

2. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif dilakukan dengan memberikan kebebasan terhadap anak. Anak bebas melakukan apapun sesuka hatinya. Sedangkan orang tua kurang peduli terhadap perkembangan anak. Pengasuhan yang didapat anak cenderung di lembaga formal atau sekolah. Pola asuh semacam ini dapat mengakibatkan anak menjadi egois karena orang tua cenderung memanjakan anak dengan materi. Pola pengasuhan anak yang seperti ini akan menghasilkan anak-anak yang kurang memiliki kompetensi sosial karena adanya kontrol diri yang kurang.

3. Pola Asuh Demokratis

Pola asuh ini, orang tua memberikan kebebasan serta bimbingan kepada anak. Anak dapat berkembang secara wajar dan mampu berhubungan secara harmonis dengan orang tuanya. Anak akan bersifat terbuka, bijaksana karena adanya komunikasi dua arah. Sedangkan orang tua bersikap objektif, perhatian, dan

memberikan dorongan positif kepada anaknya. Pola asuh demokratis ini mendorong anak menjadi mandiri, bisa mengatasi masalahnya, tidak tertekan, berperilaku baik terhadap lingkungan, dan mampu berprestasi dengan baik.

Pola asuh orang tua juga akan berbeda menyesuaikan dengan umur anak. Penyesuaian pola asuh terhadap umur anak sangat dibutuhkan karena semuanya harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Sebenarnya dalam pengasuhan anak, yang perlu diperhatikan bukan hanya kuantitas tetapi juga kualitas. Kuantitas yang banyak belum tentu efektif dalam pengasuhan, maka dari itu perlu juga memperhatikan kualitas dari sebuah pola pengasuhan anak.

Setiap aktivitas dan kegiatan anak, tentulah akan menimbulkan sebuah respon dari orang tua. Respon orang tua sangat penting karena akan memengaruhi kegiatan anak-anaknya. Menurut KBBI respon yaitu tanggapan, reaksi, jawaban. Dikutip dalam tulisan Echoles dan Shadily (2003) respon berasal dari kata *response*, yang berarti jawaban, balasan atau tanggapan (*reaction*). Menurut Rakhmat (1999), secara umum respon atau tanggapan dapat diartikan sebagai hasil atau kesan yang didapat (ditinggal) dari pengamatan tentang subjek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan.

Dari beberapa penjabaran di atas dapat diartikan bahwa respon tua adalah suatu tanggapan atau timbal balik dari orang tua. Hal tersebut terjadi karena adanya stimulus sehingga adanya respon tersebut. Respon itu sendiri bisa ke arah negatif ataupun ke arah positif. Bentuk respon orang tua antara lain bisa dengan cara melarang, memperbolehkan, atau bahkan tidak menghiraukan.

Respon orang tua sesungguhnya sangat penting di berbagai kondisi. Orang tua diharuskan untuk sebisa mungkin merespon secara cermat dan tepat dengan menganalisis kondisi yang sedang berlangsung. Seperti halnya pada saat ini dengan kondisi yang sangat berbeda dan kondisi sebelumnya. Wabah virus korona membuat keadaan tak terduga yang menyulitkan seluruh umat manusia di dunia. Kegiatan dan kebiasaan sebelumnya jadi sulit untuk dijalani kembali dengan normal karena wabah ini. Seluruh masyarakat dunia diharuskan untuk beradaptasi

dengan kebiasaan-kebiasaan baru secara cepat jika ingin kehidupan tetap berjalan. Kebiasaan baru tersebut salah satunya yaitu pembatasan interaksi secara langsung dengan orang lain. Semua pekerjaan harus dilakukan dengan cara daring dari rumah masing-masing kecuali ada beberapa yang mengharuskan untuk tetap melakukan aktivitas seperti biasa. Di sini peran orang tua sungguh sangat penting karena semua kegiatan anak dilakukan dari rumah.

2.4 Penelitian Terdahulu

Berikut adalah tabel penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Penulis	Asmida (Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang)
Judul	Keberadaan Permainan Tradisional Di Era Modernisazsasi Di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas.
Metode	Kualitatif
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisonal mempunyai manfaat atau fungsinya, yaitu bisa menghemat biaya, melatih ketangkasannya sehingga bisa meningkatkan kecerdasan, bisa menyehatkan (olahraga). Permainan tradisonal juga bisa mempererat hubungan, mengembangkan emosi, dan menjalin interaksi.
Penulis	Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah, Mohammad Arif Ali (Universitas Negeri Semarang)
Judul	Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa
Metode	Kualitatif
Hasil	Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, permainan tradisional yang terdapat di Kabupaten Semarang masih sering digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran penjas di sekolah khususnya di sekolah dasar.
Penulis	Novi Sri Pujianto (Universitas Negeri Semarang, Semarang)
Judul	Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen.
Metode	Kualitatif
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gawai berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa karena candu bermain gawai membuat siswa lalai terhadap waktu belajar sehingga membuat nilai tidak mencapai KKM. Permainan tradisional juga menanamkan nilai semangat sehingga semangat ini juga terbawa saat siswa belajar.

Sumber: Data Diolah Peneliti 2021

Beberapa penelitian di atas telah menjabarkan terkait dengan permainan tradisional dan gawai yang berada di lokasi penelitian lain. Ada salah satu penelitian di atas yang membahas terkait beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari permainan tradisional. Manfaat tersebut bisa dirasakan baik dari segi finansial seperti tidak membutuhkan biaya yang besar, segi fisik yaitu membuat sehat karena secara tidak langsung serupa dengan olahraga, maupun non-fisik yaitu berupa pembentukan pola pikir dan emosional anak.

Kemudian penelitian lain juga menjelaskan bagaimana permainan tradisional itu bisa dilestarikan dengan beberapa kebijakan yaitu dengan menjadikannya sarana penunjang dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani. Lalu dijelaskan dalam penelitian sebelumnya bahwa terdapat dampak negatif dari gawai terhadap anak yaitu membuat nilai akademik turun bahkan tidak mencapai nilai minimum yang ditetapkan sekolah. Penelitian-penelitian di atas tentunya mempunyai fokus penelitian atau perspektif yang berbeda-beda namun tetap berkorelasi dan saling melengkapi informasi.

Beberapa penelitian di atas mempunyai kesamaan topik dengan bahasan yang akan diteliti kali ini, yaitu bahasan yang sama terkait dengan permainan tradisional dan gawai. Namun, dalam penelitian kali ini, fokus penelitian yang akan dibahas yaitu dari perspektif respon orang tua dalam intensitas memainkan permainan tradisional pada anak-anak. Penelitian ini juga akan mengambil sampel yang berbeda dari penelitian lain, yaitu orang tua yang mempunyai anak dengan rentang umur 4-12 tahun.

Pertimbangan yang diambil yaitu, orang tua dengan umur tersebut sudah mengenal gawai dan anak-anak dengan umur tersebut adalah anak dengan masa yang perlu bimbingan intensif. Hal ini dikarenakan anak usia tersebut belum masuk pada masa pubertas atau bahkan baru memasuki usia pubertas. Penelitian ini juga mengambil lokasi yang berbeda, di mana di lokasi tersebut belum pernah ada penelitian dengan topik ini.

2.5 Landasan Teori

Pada penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan teori Max Weber yaitu Tindakan Sosial dan Rasionalitas. Tindakan sosial yang dimaksud oleh Max Weber ialah tindakan yang dilakukan seorang individu memiliki sebuah makna dan tujuan bagi dirinya (yang melakukan) dan diarahkan kepada tindakan bagi orang lain (Ritzer, 2011). Menurut Ritzer dan Goodman (2017) dalam teori tindakannya, tujuan Weber tak lain adalah memfokuskan perhatian pada individu, pola dan regualitas tindakan, dan bukan pada kolektivitas. “Tindakan dalam pengertian orientasi perilaku yang dapat dipahami secara subjektif hanya hadir sebagai perilaku seorang atau beberapa orang manusia *individual*” (Weber, 1921/1968). Weber mengakui bahwa untuk beberapa tujuan kita mungkin harus memperlakukan kolektivitas sebagai individu, “namun untuk menafsirkan tindakan subjektif dalam karya sosiologi, kolektivitas-kolektivitas ini harus diperlakukan semata-mata sebagai resultan dan mode organisasi dari tindakan individu tertentu, karena semua itu dapat diperlakukan sebagai agen dalam tindakan yang dapat dipahami secara subjektif” (Weber, 1921/1968).

Weber menggunakan metodologi tipe idealnya untuk menjelaskan makna “tindakan” dengan cara mengidentifikasi empat tipe tindakan dasar. Tipologi ini tidak hanya sangat penting untuk memahami apa yang dimaksud Weber dengan tindakan, namun juga menjadi salah satu dasar bagi minat Weber pada struktur dan institusi sosial yang lebih luas. Hal terpenting adalah perbedaan yang dilakukan Weber terhadap kedua tipe dasar tindakan rasional.

Pertama adalah rasionalitas sarana-tujuan (instrumental) atau tindakan yang ditentukan oleh harapan terhadap perilaku objek dalam lingkungan dan perilaku manusia lain. Harapan-harapan ini digunakan sebagai syarat atau sarana untuk mencapai tujuan-tujuan aktor lewat upaya dan perhitungan yang rasional (Weber, 1921/1968). Lalu yang kedua adalah rasionalitas nilai atau tindakan yang ditentukan oleh keyakinan penuh kesadaran akan nilai perilaku-perilaku etis estetis, religius, atau bentuk perilaku lain yang terlepas dari prospek keberhasilannya (Weber, 1921/1968). Kemudian yang ketiga yaitu tindakan

afektual (yang hanya sedikit diperhatikan Weber) ditentukan oleh kondisi emosi aktor. Terakhir, tindakan tradisional (yang lebih mendapatkan tempat dalam karya Weber) ditentukan oleh cara bertindak aktor yang biasa dan telah lazim dilakukan. Harus dicatat bahwa meskipun Weber membedakan empat bentuk tindakan ideal-tipikal, dia sepenuhnya sadar bahwa tindakan tertentu biasanya terdiri dari kombinasi dari keempat tipe tindakan ideal tersebut. Selain itu, Weber berargumen bahwa sosiolog harus memiliki kesempatan yang lebih baik untuk memahami tindakan yang lebih memiliki variasi rasional ketimbang memahami tindakan yang didominasi oleh perasaan atau tradisi.

Menurut Turner (2012) adanya pembagian dari keempat tipe tersebut oleh Weber, memberitahukan kepada kita tentang suatu sifat aktor itu sendiri, karena tipe-tipe itu mengindikasikan adanya kemungkinan berbagai perasaan dan kondisi-kondisi internal, dan perwujudan tindakan-tindakan itu menunjukkan bahwa para aktor memiliki kemampuan untuk mengkombinasikan tipe-tipe tersebut dalam formasi-formasi internal yang kompleks yang termanifestasikan dalam suatu bentuk pencangkakan orientasi terhadap tindakan. Bachtiar (dalam Fitriyani, 2017), mengungkapkan beberapa ciri-ciri tindakan sosial, yaitu:

1. Tindakan manusia, yang menurut si aktor mengandung makna yang subyektif. Ini meliputi sebagai tindakan yang nyata.
2. Tindakan nyata dan yang bersifat membatin sepenuhnya dan bersifat subyektif.
3. Tindakan yang meliputi pengaruh positif dari suatu situasi, tindakan yang sengaja diulang serta tindakan dalam bentuk persetujuan secara diam-diam.
4. Tindakan itu diarahkan kepada seseorang atau kepada beberapa individu.
5. Tindakan itu memperhatikan orang lain dan terarah kepada orang-orang lain itu.

Ritzer dan Goodman (2017) mengemukakan ada beberapa tipe dari rasionalitas yang menjadi dasar yang digunakan Weber dalam klasifikasinya mengenai tipe-tipe tindakan sosial. Tipe pertama adalah Rasionalitas Praktis yang didefinisikan oleh Kalberg (1980) sebagai “setiap jalan hidup yang memandang dan menilai aktivitas-aktivitas duniawi dalam kaitannya dengan kepentingan individu yang

murni pragmatis dan egoistis”. Orang yang mempraktikkan rasionalitas praktis menerima realitas yang ada dan sekadar mengkalkulasikan cara termudah untuk mengatasi kesulitan yang mereka hadapi.

Tipe yang kedua yaitu Rasionalitas Teoretis yang melibatkan upaya kognitif untuk menguasai realitas melalui konsep-konsep yang makin abstrak dan bukannya melalui tindakan. Rasionalitas ini melibatkan proses kognitif abstrak seperti deduksi logis, induksi, atribusi, kausalitas, dan sebagainya. Rasionalitas praktis juga bersifat lintas peradaban dan lintas sejarah. Efek rasionalitas intelektual pada tindakan sangat terbatas. Di dalamnya tergantung proses kognitif, tidak memengaruhi tindakan yang diambil, dan secara tidak langsung hanya mengandung potensi untuk memperkenalkan pola-pola baru tindakan.

Kemudian tipe ketiga adalah Rasionalitas Substansif yang secara langsung menyusun tindakan-tindakan ke dalam sejumlah pola melalui kluster-kluster nilai. Rasionalitas Substansif melibatkan pemilihan sarana untuk mencapai tujuan dalam konteks sistem nilai. Suatu sistem nilai (secara substansif) tidak lebih rasional daripada sistem lainnya. Jadi, tipe rasionalitas ini juga bersifat lintas peradaban dan lintas sejarah selama ada postulat yang konsisten. Lalu yang terakhir ada Rasionalitas Formal yang melibatkan kalkulasi sarana-tujuan (Cockerham, Abel, dan Luschen, 1993). Dalam Rasionalitas Formal, kalkulasi ini terjadi dengan merujuk pada aturan, hukum, dan regulasi yang berlaku secara universal.

Pada permasalahan kali ini dari keempat tipe ideal tindakan sosial yang dikemukakan oleh Max Weber, peneliti memilih untuk lebih fokus pada salah satu dari keempat tipe ideal tersebut, yaitu “Tindakan Tradisional”. Tipe tindakan ini dilakukan tanpa secara sadar mengulang kebiasaan dari orang-orang terdahulu. Teori ini diambil karena permainan tradisional sesungguhnya merupakan suatu pola perilaku yang menjadi kebiasaan bahkan sudah menjadi kebudayaan di masyarakat. Permainan tradisional menjadi kebudayaan karena sudah dilakukan sejak zaman dahulu dan diwariskan dari generasi ke generasi. Namun sangat

disayangkan bahwa kenyataannya pada saat ini permainan tradisional telah tergerus oleh modernisasi teknologi.

Kemudian penelitian ini juga menggunakan Teori Sosialisasi. Sosialisasi menurut Subadi (2008), yaitu sebuah proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Sejumlah sosiolog menyebut sosialisasi sebagai teori mengenai peranan (*role theory*). Karena dalam proses sosialisasi diajarkan peran-peran yang harus dijalankan oleh individu. Kebiasaan-kebiasaan pada manusia atau masyarakat diperoleh melalui proses belajar, yang disebut sosialisasi.

Ada dua fungsi sosialisasi, yaitu fungsi bagi individu dan fungsi bagi masyarakat. Fungsi bagi individu yaitu agar dapat hidup secara wajar dalam kelompok atau masyarakatnya, sehingga tidak aneh dan diterima oleh warga masyarakat lain serta dapat berpartisipasi aktif sebagai anggota masyarakat. Sedangkan fungsi bagi masyarakat yaitu untuk menciptakan keteraturan sosial melalui pemungisian sosialisasi sebagai sarana pewarisan nilai dan norma serta pengendalian sosial.

Sosialisasi merupakan proses pengenalan atau penanaman sesuatu. Proses tersebut pastilah membutuhkan subjek dalam pelaksanaannya. Subjek tersebut sering disebut dengan agen sosialisasi. Ada empat agen sosialisasi yang utama, yaitu keluarga, kelompok pergaulan, teman bermain, lingkungan sekolah, dan media massa. Pesan-pesan yang disampaikan agen sosialisasi bisa saja berlainan dan tidak selamanya sejalan satu sama lain. Namun sosialisasi yang berkaitan dengan penelitian kali berfokus pada bagaimana orang tua melakukan proses sosialisasi terhadap anak mereka terkait dengan keberlangsungan permainan tradisional.

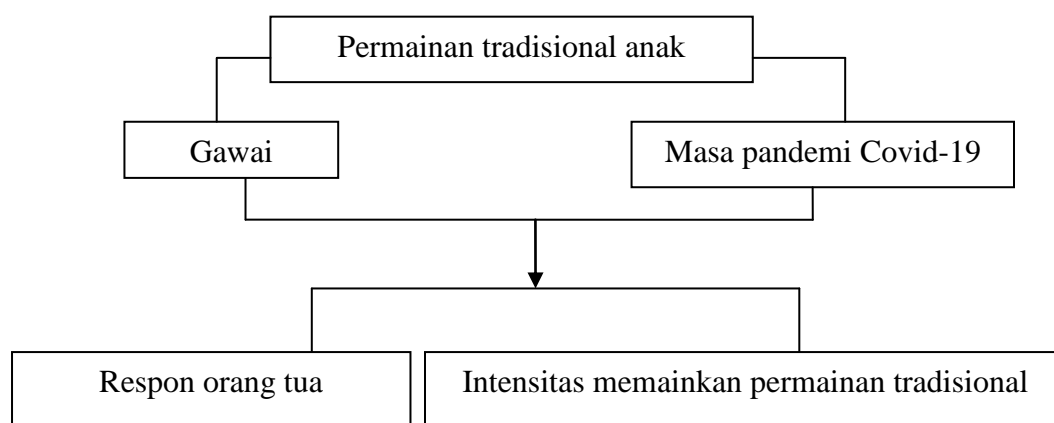
2.6 Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, masa pandemi Covid-19 menjadi tantangan tersendiri untuk para orang tua. Hampir semua kegiatan dilakukan secara daring atau *online* dari rumah. Seperti yang diketahui, media penunjang dari kegiatan daring yaitu gawai. Berbagai kebijakan pemerintah

terkait pembatasan interaksi di luar rumah pun membuat kondisi semakin terasa berat. Anak-anak jadi sulit untuk bermain di luar rumah bersama temannya. tentunya ini berpengaruh terhadap intensitas anak-anak dalam memainkan permainan tradisional sebagaimana dikondisi normal.

Hal tersebut tentunya membutuhkan peran dan respon orang tua yang tepat dalam menghadapi masa pandemi Covid-19 saat ini. Respon orang tua tentunya beragam sesuai dengan pribadi masing-masing. Respon ini tentunya mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam kegiatan harian anak-anak.

Pada bagan di bawah telah disusun bagan kerangka pikir, yaitu pada topik bagaimana eksistensi permainan tradisional anak di tengah maraknya penggunaan gawai pada anak dan kondisi pandemi Covid-19 yang sangat membatasi ruang gerak di luar rumah. Kemudian mencari apakah ada hubungan antara intensitas anak memainkan permainan tradisional dengan respon orang tua pada masa pandemi Covid-19 di Dusun Suka Maju.



2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: “Adanya hubungan antara intensitas memainkan permainan tradisional anak (X) dengan respon orang tua (Y)”.

Ho: “Tidak adanya hubungan antara intensitas memainkan permainan tradisional anak (X) dengan respon orang tua (Y)”.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu Pendekatan Kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variable-variabel ini diukur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif biasanya dilakukan dengan jumlah sampel yang ditentukan berdasarkan populasi yang ada. Penghitungan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus tertentu. Pemilihan rumus yang akan digunakan, kemudian disesuaikan dengan jenis penelitian dan homogenitas populasi (Priyono, 2008).

Penelitian kuantitatif menitikberatkan pada masalah desain, pengukuran serta perencanaan yang dirinci secara jelas sebelum pengumpulan data dan analisis data (Sutinah, 2007). Dikarenakan proses penyusunan sebuah penelitian kuantitatif dan besaran sampel yang digunakan dianggap mewakili populasi, maka hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk generalisasi terhadap populasi yang diwakilkan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian survei. Tujuan utama penelitian survei ini yaitu mengumpulkan informasi tentang variabel dari sekelompok objek atau populasi. Adapun penelitian survei yang dipakai yaitu penelitian sampel survei karena hanya mempelajari sebagian populasi. Alasan digunakannya jenis penelitian ini, yaitu mempertimbangkan dari responden yang

lebih efektif jika didatangi langsung dan populasi yang cukup banyak, sehingga mengharuskan peneliti hanya mengambil sebagian sampel.

3.2 Variabel Penelitian, Definisi Konseptual, dan Definisi Operasional

3.2.1 Variabel Penelitian

Menurut Noor (2011) variabel merupakan pengelompokan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang diteliti. Variabel merupakan suatu istilah yang berasal dari kata *vary* dan *able* yang berarti “berubah” dan “dapat”. Jadi, kata variabel berarti dapat berubah atau bervariasi. Jadi, variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau ditarik kesimpulannya. Dengan kata lain, dinamakan variabel karena ada variasinya.

Secara teoretis, variabel didefinisikan sebagai apapun yang dapat membedakan atau membawa variasi pada nilai. Nilai bisa berbeda pada berbagai waktu untuk objek atau orang yang sama, ataupun pada waktu yang sama untuk objek atau orang yang berbeda (Sekaran, 2004). Variabel yang digunakan dalam penelitian dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

- a. Variabel yang memengaruhi disebut juga variabel bebas (X).
- b. Variabel yang dipengaruhi disebut juga variabel terikat (Y).

Variabel Bebas (X) : Intensitas Memainkan Permainan Tradisional

Variabel Terikat (Y) : Respon Orang Tua

Berikut tabel 2 yang memuat terkait definisi operasional dan definisi konseptual yang telah disusun.

Tabel 2. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

Variabel	Intensitas memainkan permainan tradisional
Definisi Konseptual	Intensitas yaitu tingkat seberapa besar atau sering seseorang dalam melakukan suatu kegiatan atau aktivitas tertentu dengan atau tanpa paksaan. Sedangkan permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional, yaitu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Jadi, intensitas memainkan permainan tradisional yaitu tingkat seberapa besar atau seberapa sering seseorang dalam memainkan permainan berbentuk tradisional yang sudah diwariskan secara turun temurun.
Definisi Operasional	Intensitas memainkan permainan tradisional dapatukur dengan seberapa sering anak-anak memainkan permainan tradisional dalam keseharian baik frekuensi dan durasinya. Sebelum mengetahui durasi dan frekuensi bermain, terlebih dahulu mengetahui apakah anak-anak tahu atau tidak nama dan jenis permainan tradisional, bisa atau tidak membuatnya, dan mengetahui atau tidak cara bermainnya. Serta dalam permainan tradisional perlu diketahui ada tidaknya bahan dari alam untuk membuat permainan tradisional.
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> - Frekuensi bermain permainan tradisional setelah pandemi Covid-19 dalam hitungan perpekan - Frekuensi bermain permainan tradisional sebelum pandemi Covid-19 dalam hitungan perpekan - Mengenal jenis permainan tradisional - Kemampuan memainkan permainan tradisional - Kemampuan membuat permainan tradisional - Ketersediaan bahan dari alam
Skala	Likert
Variabel	Respon orang tua
Definisi Konseptual	Respon yaitu tanggapan, reaksi, jawaban, balasan hasil atau kesan. Orang tua adalah agen yang paling penting dalam menentukan pendidikan anak. Beberapa peran orang tua, peran biologis, peran dalam religiusitas, peran dalam perlindungan, peran sosialisasi.
Definisi Operasional	Respon orang tua merupakan tanggapan atau reaksi yang dapat berupa pelarangan, pengizinan, atau pengaturan pada anak karena orang tua memiliki peran-peran di dalam keluarga baik secara verbal atau sikap.
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenalkan permainan tradisional kepada anak - Mengontrol kegiatan harian anak - Membuat jadwal harian anak - Penyediaan fasilitas seperti gawai - Adanya sistem sanksi atau hukuman untuk pelanggaran yang dilakukan anak
Skala	Likert

Sumber: Data Diolah Peneliti 2021

3.3 Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini, populasi yang diambil yaitu orang tua yang bertempat tinggal di Dusun Suka Maju, Pekon Kusa, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus. Alasan memilih lokasi tersebut karena di Dusun Suka Maju merupakan daerah pedesaan yang biasanya identik dengan anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional. Lalu, Dusun Suka Maju merupakan salah satu dusun yang terdampak pandemi Covid-19, sehingga menarik untuk diteliti apakah ada perubahan perilaku pada anak atau tidak. Alasan lainnya yaitu di dusun ini belum pernah ada penelitian seperti ini sehingga fenomena ini belum dibahas di daerah ini.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Margono (dalam Hardani, 2020) populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Karakteristik populasi pada penelitian ini yaitu orang tua yang mempunyai anak umur 4-12 tahun. Pada penelitian ini, diketahui bahwa populasi Dusun Suka Maju yang mempunyai karakteristik tersebut yaitu sebesar 100 keluarga. Perhitungan populasi dengan klasifikasi per-keluarga yaitu dengan pertimbangan bahwa yang akan menjadi sampel adalah ayah atau ibu dalam satu keluarga, sehingga perhitungan populasi dihitung per-keluarga.

3.4.2 Sampel

Menurut Husain dan Purnomo (dalam Hardani, 2020) sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampel. Pada penelitian kali ini, populasi yang diambil yaitu orang tua yang bertempat tinggal Dusun Suka Maju, Pekon Kusa, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten

Tanggamus yang mana mempunyai anak dengan rentang umur 4-12 tahun. Orang tua sebagai sampel yang dimaksudkan di sini yaitu ibu ataupun ayah.

Penelitian ini tidak berpatok pada ayah saja atau ibu saja. Hal ini dikarenakan dalam pengasuhan anak, ibu dan ayah harus bersinergis merumuskan bagaimana pengasuhan yang akan diberikan kepada anak-anak mereka. Namun dalam pengambilan data pada penelitian ini, responden yang dibutuhkan hanya perwakilan antara keduanya guna memberikan data yang dibutuhkan peneliti.

Alasan mengambil kriteria populasi tersebut yaitu pengasuhan pada anak tentunya akan berbeda di setiap tahapan perkembangan umurnya. Tahapan perkembangan itu diklasifikasikan secara garis besar menjadi tiga fase, yaitu fase usia anak-anak, fase usia remaja, dan fase usia dewasa. Fase usia anak-anak merupakan fase di mana pembentukan karakter dan kualitas seorang individu. Pada masa ini seorang anak mulai mempelajari dasar setiap hal yang ada di dunia ini. Masa anak-anak dibagi lagi dalam dua tahap yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir.

Dikutip dari Hurlock (dalam Syaodih, 1995), masa anak-anak ini terbagi dalam dua bagian yaitu masa anak-anak awal yang berlangsung dari usia 2-6 tahun dan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6-13 tahun pada anak perempuan dan 14 tahun pada anak laki-laki. Periode ini dimulai ketika anak mulai memasuki Sekolah Dasar dan berakhir ketika anak mengalami kematangan seksual. Maka dari itu penelitian kali ini fokus pada orang tua yang mempunyai anak dengan rentang usia 4-12 tahun.

Pertimbangan penetapan kriteria umur tersebut yaitu pada umur 4 tahun mayoritas anak sudah memasuki masa sekolah PAUD dan pada umur 12 tahun anak telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar. Pada saat pandemi, anak-anak yang mengenyam pendidikan taraf PAUD sudah diharuskan mengakses gawai dalam mengisi pertemuan kelas. Pada saat anak memasuki taraf pendidikan SMP, mayoritas anak memang sudah jarang memainkan permainan tradisional karena merasa sudah lepas dari SD yang menurut persepsi mereka sudah bukan anak-anak lagi.

3.4.2.1 Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *probability sampling* yaitu pengambilan sampel yang dipilih secara acak dengan metode *simple random sampling*. Menetapkan sampel pada metode *simple random sampling* bisa menggunakan cara undian, ordinal, maupun tabel bilangan random. Penelitian ini menggunakan cara undian yang mana nama-nama dari populasi dimasukkan ke dalam kaleng undian. Nama-nama tersebut diundi sampai dengan jumlah sampel yang ditentukan. Sampel cadangan diambil dengan cara diundi menggunakan nama yang tersisa di dalam kaleng undian.

3.4.2.2 Teknik Menentukan Jumlah Sampel

Penentuan ukuran sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan Rumus Slovin (Noor, 2011), sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = besaran sampel

N = populasi

e = taraf kesalahan populasi sebesar 0,10 (10%)

1 = bilangan constant

Jumlah keseluruhan populasi di Dusun Suka Maju, Pekon Kusa yang sesuai dengan kriteria responden penelitian adalah 100 keluarga (sumber: Data Pekon Kusa 2020). Apabila taraf kesalahan error sebesar 0,10, perhitungan besar sampel pada penelitian ini adalah:

$$n = \frac{100}{1 + 100(0,10)^2} = 50$$

Setelah dilakukan penarikan sampel menggunakan rumus Slovin, didapatkan sampel sejumlah 50 sampel yang akan menjadi responden penelitian.

3.5 Teknik Pengujian Instrumen

3.5.1 Uji Reliabilitas

Menurut Noor (2011), reliabilitas atau keterandalan ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama dalam kondisi yang sama. Dalam metode pengujian reliabilitas, standar yang digunakan dalam menentukan reliabel atau tidak suatu instrumen adalah nilai *Alpha Cronbach* harus lebih besar dari 0,6 (Sugiyono, 2016). Berikut disajikan hasil pengujian reliabilitas dengan bantuan *Software SPSS v26* dengan standar nilai *Alpha Cronbach* $>0,06$, disajikan pada tabel berikut di bawah ini :

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai <i>Alpha</i> (R Hitung)	R Tabel	Keterangan
Intensitas memainkan Permainan Tradisional anak (X)	0,781	0,600	Reliabel
Respon Orang Tua (Y)	0,736	0,600	Reliabel

Sumber: Hasil pengolahan data menggunakan software SPSS v26

Variabel	Nilai <i>Alpha</i> (R Hitung)	R Tabel	Keterangan
Intensitas memainkan Permainan Tradisional anak (X)	0,703	0,600	Reliabel
Respon Orang Tua (Y)	0,699	0,600	Reliabel

Sumber: Hasil pengolahan data menggunakan software SPSS v26

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil uji instrumen penelitian yang dilakukan sebelum kuesioner disebar ke lapangan yaitu r hitung atau nilai *alpha* masing-masing variabel yaitu 0,781 dan 0,736. Kemudian pada tabel selanjutnya diketahui hasil uji reliabel pada kuesioner penelitian diketahui nilai R hitung

sebesar 0,703 untuk hasil variabel x dan 0,699 untuk hasil variabel y. Maka instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel dikarenakan hasil uji instrumen dan hasil uji data penelitian menunjukkan nilai *alpha* lebih dari 0,600. Berdasarkan hasil pengujian validitas dan reliabilitas yang telah dijelaskan di atas, dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan yang digunakan pada setiap variabel sudah mampu mengukur apa yang ingin diukur dan sudah teruji kesahihan maupun kelayakannya sehingga seluruh item pernyataan tersebut layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

3.5.2 Uji Validitas

Validitas atau kesahihan menurut Noor (2011) adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Validitas ini menyangkut akurasi instrument. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut valid atau sah, maka perlu diuji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut. Adapun teknik korelasi yang bisa dipakai adalah teknik korelasi *product moment* dan untuk mengetahui apakah nilai korelasi tiap-tiap pertanyaan itu *significant*, maka dapat dilihat pada tabel nilai *product moment* atau menggunakan SPSS untuk mengujinya.

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan uji Korelasi *Pearson Product Moment* dengan taraf signifikansi 0,05 (*error* 5%). Uji validitas ini dilakukan terhadap 30 responden di Dusun Suka Maju. Untuk mendapat patokan valid tidaknya hasil uji instrumen, terlebih dahulu kita tentukan r tabel yang akan digunakan. r tabel bisa ditentukan dengan cara melihat taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dan $dk = N-2$ ($30-2 = 28$) pada tabel r di atas. Maka didapatkan r tabel sebesar 0,3061 untuk taraf signifikansi 0,05 dengan sampel sebesar 30.

Jadi, keputusan pengujian validitas instrument dengan menggunakan taraf signifikan 5% satu arah adalah:

1. Item instrument dikatakan valid jika r hitung lebih dari r tabel = 0,3061, maka instrument tersebut dapat digunakan.

2. Item instrument dikatakan tidak valid jika r hitung kurang dari r tabel = 0,3061, maka instrument tersebut tidak dapat digunakan.

Uji validitas dimaksudkan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan sah atau valid jika pernyataan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut serta memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari nilai r tabel yaitu 0,3061. Berikut disajikan hasil pengujian validitas dengan bantuan *Software SPSS v26* dengan metode *pearson product moment*, disajikan pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Uji Validitas

VARIABEL	PERTANYAAN	UJI VALIDITAS		KETERANGAN
		R HITUNG	R TABEL	
INTENSITAS MEMAINKAN PERMAINAN TRADISIONAL (X)	X1	0,568	0,3061	VALID
	X2	0,620	0,3061	VALID
	X3	0,460	0,3061	VALID
	X4	0,524	0,3061	VALID
	X5	0,565	0,3061	VALID
	X6	0,588	0,3061	VALID
	X7	0,422	0,3061	VALID
	X8	0,463	0,3061	VALID
	X9	0,435	0,3061	VALID
	X10	0,451	0,3061	VALID
	X11	0,522	0,3061	VALID
	X12	0,648	0,3061	VALID
	X13	0,469	0,3061	VALID
	X14	0,385	0,3061	VALID
	X15	0,439	0,3061	VALID
RESPON ORANG TUA (Y)	Y1	0,734	0,3061	VALID
	Y2	0,640	0,3061	VALID
	Y3	0,742	0,3061	VALID
	Y4	0,704	0,3061	VALID
	Y5	0,717	0,3061	VALID
	Y6	0,392	0,3061	VALID
	Y7	0,430	0,3061	VALID

Sumber: Hasil pengolahan data menggunakan software SPSS v26

Pada tabel uji validitas di atas, dapat dilihat seluruh pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel pengikisan permainan tradisional dan respon orang tua memiliki nilai r hitung lebih dari r tabel (0,3061). Sehingga dari hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabelnya masing - masing sudah valid dan layak digunakan untuk penelitian selanjutnya. Semua item pernyataan dinyatakan valid karena telah memenuhi syarat yaitu r hitung $>$ daripada t tabel.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (dalam Anjani, 2020) merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat, sehingga tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut. Pada penelitian ini peneliti telah menyebarkan 50 kuisisioner kepada 50 responden berbeda di Dusun Suka Maju. Kuesioner dibagikan dengan cara peneliti melakukan turun lapangan langsung ke lokasi penelitian. Kegiatan ini dilakukan selama 4 hari, dimulai dari Kamis, 24 Juni 2021 sampai Minggu, 27 Juni 2021. Hambatan yang dirasakan peneliti saat turun lapangan untuk membagikan kuisisioner, antara lain:

- a) Terhalang oleh hujan karena cuaca saat ini yang sulit untuk diperkirakan.
- b) Mengganti responden yang tidak bisa ditemui dengan cara mengundi ulang nama yang tersisa di kaleng undian.
- c) Responden ragu bahkan takut saat diminta untuk mengisi kuesioner dengan alasan takut berkaitan dengan hal-hal berbahaya. Namun, peneliti segera menjelaskan instansi asal dan untuk apa data ini diperlukan.

- d) Responden yang tidak selalu di rumah, sehingga peneliti harus kembali lagi ke rumah responden saat responden sudah di rumah.
- e) Rumah responden yang tidak diketahui, sehingga peneliti harus bertanya kepada masyarakat setempat untuk mengetahui lokasi persis rumah responden.
- f) Responden yang terkadang tidak langsung bisa memahami makna setiap item pernyataan dalam kuesioner, sehingga peneliti harus menjelaskan lebih detail terkait setiap item pernyataan dalam kuesioner.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik yang menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Instrument yang dapat digunakan yaitu lembar pengamatan dan panduan pengamatan. Beberapa informasi yang diperoleh dari observasi, antara lain ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi yaitu untuk menyajikan gambaran realistis perilaku atau kejadian, menjawab pertanyaan, membantu mengerti perilaku manusia, dan evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

Penelitian kali ini observasi dilakukan dengan mengecek kembali terkait dengan apakah di lingkungan lokasi penelitian ada anak yang bermain permainan tradisional. Kemudian mengamati lingkungan sekitar apakah masih terdapat halaman atau lapangan untuk bermain anak serta keadaan alam apakah masih tersedia bahan-bahan dari alam untuk dimanfaatkan anak dalam permainan tradisional. Hal ini dilakukan untuk melaraskan jawaban setiap responden dengan pengamatan yang dilakukan peneliti.

3. Wawancara

Teknik wawancara pada penelitian ini digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi data kuesioner yang telah diisi responden bila dirasa memerlukan penjelasan-penjelasan terkait dengan hasil jawaban kuesioner yang diberikan oleh responden. Penelitian kali ini menerapkan wawancara singkat kepada responden

tepat saat setelah item pernyataan diisi. Wawancara singkat ini dilakukan dengan cara membuat responden sebisa mungkin menjadi interaktif, maka digunakan sistem non-formal seperti mengobrol biasa antara peneliti dan responden. Wawancara yang dilakukan seputar dengan perubahan perilaku seperti apa yang ditimbulkan dari gawai selama pandemi ini. Kemudian mewawancarai responden terkait bagaimana sistem pembatasan dan pengontrolan saat anak mengakses gawainya. Serta sebesar apa perubahan yang dirasakan orang tua saat sebelum dan setelah pandemi terkait dengan akses anak terhadap gawai. Wawancara singkat dilakukan ketika responden mengisi kuesioner yang diberikan.

4. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari dari berbagai sumber seperti buku-buku, jurnal, dan skripsi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Melalui cara ini, peneliti akan mendapatkan informasi lebih dari beberapa referensi yang menunjang hasil dari penelitian.

3.7 Metode Pengolahan Data

Setelah mengumpulkan data, maka agar analisis penelitian menghasilkan informasi yang akurat selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *Statistical Package for Social Science (SPSS)* 26.

1. *Editing*

Editing merupakan kegiatan untuk melakukan pengecekan atau pemeriksaan isian formulir atau kuesioner apakah jawaban yang ada di kuesioner telah:

- a. Lengkap: semua pertanyaan sudah terisi jawabannya.
- b. Jelas: jawaban pertanyaan sudah cukup jelas terbaca.
- c. Relevan: jawaban yang tertulis telah relevan dengan pertanyaan.
- d. Konsisten: isi dari jawaban konsisten dengan pertanyaan yang ditanyakan.

2. Coding

Coding merupakan kegiatan mengubah data berbentuk huruf menjadi data berbentuk angka/bilangan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengolahnya melalui program pengolahan data statistik.

3. *Processing data* menggunakan SPSS

Tahap ini merupakan tahap memasukkan data yang telah didapatkan dari lapangan. Data terlebih dahulu harus sudah di *coding* menggunakan Microsoft Excel. Pada pengolahan data menggunakan SPSS, ada tiga tahap pengolahan yaitu menginput data, menganalisis, dan yang terakhir memunculkan output SPSS.

Langkah pertama yaitu menginput data dari Microsoft Excel ke lembar kerja *data view* dan *variabel view* di SPSS dengan cara *copy paste*. Selanjutnya tahap analisis, yaitu pada SPSS klik menu *analyze*, kemudian klik pilihan *correlate (bivariate)*. Setelah itu akan muncul kotak dialog untuk memasukkan variabel x dan variabel y serta uji rank spearman. Selanjutnya klik “oke” dan output atau hasil SPSS akan keluar.

4. Interpretasi

Tahap interpretasi disebut juga sebagai tahap penafsiran. Dalam tahap ini, peneliti harus menginterpretasikan data supaya memudahkan proses penarikan kesimpulan.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan program SPSS (*Satistical Program for Social Science*) 26. Pada penelitian ini, digunakan Teknik Analisis Korelasi Statistika Nonparametrik yaitu Uji *Rank Spearman* atau *Spearman-rho*. Metode statistika non-parametrik merupakan suatu metode analisis data tanpa memperhatikan bentuk distribusinya sehingga statistika ini sering juga disebut metode bebas sebaran (*distribution free methods*). Hal ini disebabkan

model uji statistiknya tidak menetapkan syarat-syarat tertentu tentang bentuk distribusi parameter populasinya.

Uji *rank spearman* bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel yang mana arah hubungan antar variabel dapat bersifat positif dan negatif. Uji *rank spearman* digunakan untuk pengukuran korelasi pada statistik nonparametrik berskala ordinal. Ini merupakan ukuran korelasi yang menuntut kedua variabel diukur sekurang-kurangnya dalam skala ordinal sehingga obyek-obyek penelitiannya dapat diranking dalam dua rangkaian berurut. Pada pengujian ini digunakan tingkat kesalahan 5% atau tingkat kepercayaan 95%. Dasar pengambilan keputusan uji *rank spearman* yaitu:

1. Jika nilai signifikansi $<0,05$, maka berkorelasi secara signifikan
2. Jika nilai signifikansi $>0,05$, maka tidak berkorelasi secara signifikan

Kemudian untuk pedoman kekuatan hubungan (*Correlation Coefficient*), yaitu:

1. 0,00-0,25 = korelasi sangat lemah
2. 0,26-0,50 = korelasi cukup
3. 0,51-0,75 = korelasi kuat
4. 0,76-0,99 = korelasi sangat kuat
5. 1,00 = korelasi sempurna

Lalu, untuk melihat kriteria arah hubungan, yaitu:

1. Arah korelasi dilihat pada angka *correlation coefficient*
2. Besarnya nilai *correlation coefficient* antara +1 s.d. -1
3. Nilai *correlation coefficient* bernilai positif, maka hubungan kedua variabel searah
4. Nilai *correlation coefficient* bernilai negatif, maka hubungan kedua variabel tidak searah.

IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Sejarah Singkat Pekon Kusa

Sejarah asal muasal dari Pekon Kusa ini tidak terlepas dari keterangan cerita yang disampaikan turun temurun, dari generasi ke generasi, dari kakek nenek moyang hingga ke anak cucu cicitnya. Pada awalnya Pekon Kusa adalah merupakan kesatuan dari empat kelompok keluarga besar yang dikenal dengan nama “Muakhian” yang berarti keluarga. Setiap Muakhian dipimpin oleh seorang kepala adat yang sifatnya turun temurun. Di mana keempat muakhian tersebut hingga kini masih bertahan dan masih diakui keberadaan dan kepemimpinannya oleh masyarakat Pekon Kusa khususnya.

Keempat muakhian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Muakhian Susukan Madang
2. Muakhian Tanjung Agung Lebak Udi
3. Muakhian Dari Pekon Kedamaian
4. Muakhian Dari Pekon Teratas

Keempat muakhian tersebut merupakan pemrakarsa berdirinya pekon kusa. Keempat muakhian tersebut merupakan suatu kesatuan adat di bawah kesatuan atau ikatan adat yang bernama Marga Buay Nyata. Pada sekitar tahun 1920, dengan mengadakan musyawarah dan mufakat, maka keempat muakhian tersebut menghasilkan suatu kesepakatan dan keputusan membentuk Pekon yang diberi nama Pekon Kusa. Asal muasal nama Pekon Kusa, menurut informasi yang diperoleh dari berbagai pihak yang tepercaya, berasal dari kata “KU” dan “SA/SO”. KU berarti merasa mengakui atau merasa memiliki. SA atau SO berarti

SAKAI atau TUMBAI atau DULU, SA atau SO secara bahasa juga bisa diartikan sebagai wadah atau tempat. Jadi, bisa disimpulkan “KUSA” berarti merasa mengakui atau merasa memiliki sejak dulu dalam suatu wadah.

Pekon Kusa merupakan salah satu pekon yang terletak di Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Pekon merupakan istilah yang setara dengan desa atau kelurahan. Pekon Kusa memiliki luas wilayah 404,9600Ha yang mana di sebelah Barat berbatasan dengan dengan Terbaya, di sebelah Timur berbatasan dengan Kuripan, di sebelah Selatan berbatasan dengan Terbaya dan Kuripan, dan di sebelah Utara berbatasan dengan Kedamaian, Teratas, serta Kelungu. Jumlah Kepala Keluarga yang ada di Pekon Kusa yaitu 927 KK dengan jumlah anggota keluarga yaitu 3.974 orang.

Pekon Kusa masih dalam kategori daerah pedesaan karena mempunyai populasi yang belum padat, mobilitas kecil, dan mata pencaharian utama masyarakatnya yaitu masih seputar pertanian, perkebunan, peternakan, dan usaha-usaha mikro. Hal ini diperkuat dengan ciri-ciri desa dari salah satu buku karya Jamaludin (2015) yaitu kehidupan dan mata pencaharian di desa masih erat dengan alam, adanya pembagian kerja masing-masing anggota keluarga dalam pertanian, masyarakatnya masih terikat dengan nilai-nilai budaya setempat, corak feodalisme masih terlihat, dan terbangun rasa kekerabatan yang masih kuat.

Berdasarkan sejarah terbentuknya Pekon Kusa yang telah dijabarkan, membuktikan bahwa masyarakat pada awal mulanya dibentuk tidak lepas dari nilai dan norma daerah setempat. Tentunya nilai dan norma ini menghasilkan sebuah kebudayaan termasuk permainan tradisional. Jenis permainan tradisional biasanya memiliki kesamaan antara daerah satu dengan daerah lainnya. Hanya saja biasanya penyebutan namanya yang berbeda disesuaikan dengan penyebutan daerah masing-masing. Contohnya seperti “Kebabing”, yaitu permainan yang terbuat dari kelapa muda yang masih berukuran sangat kecil. Permainan Kebabing biasanya dimanfaatkan sebagai permainan gangsing. Saat ini permainan Kebabing sudah jarang dimainkan oleh anak-anak Pekon Kusa karena sulitnya mencari

bahan untuk membuatnya. Pohon kelapa saat ini sudah susah ditemukan karena lahannya sudah tergantikan dengan rumah-rumah penduduk.

Permainan tradisional ini tentunya menjadi bagian dari identitas masyarakat Pekon Kusa. Tentunya permainan tradisionalnya ini dimainkan oleh anak-anak dan hal tersebut haruslah dilestarikan. Permainan tradisional diwariskan dengan memberikan contoh secara langsung atau melalui pewarisan lisan.

Pekon Kusa yang masih termasuk dalam kategori pedesaan tentunya bukan berarti tidak adanya pengaruh dari luar. Pengaruh dari luar tersebut sering disebut arus globalisasi. Pada penelitian ini akan dicari tahu pengaruh arus globalisasi di bidang teknologi seperti gawai, apakah gawai menciptakan fenomena pengkisan terhadap permainan tradisional atau gawai dan permainan tradisional mampu berjalan beriringan mengisi keseharian anak-anak.

4.2 Struktur Mata Pencaharian dan Lembaga Kemasyarakatan

Pemetaan struktur mata pencaharian penduduk Pekon Kusa ada 5 sektor. Pada tabel 5, menunjukkan bahwa mata pencaharian penduduk Pekon Kusa didominasi oleh sektor pertanian. Pertanian yang ada di Pekon Kusa yaitu jenis pertanian padi. Kemudian, jenis perkebunan yang ada di Pekon Kusa antara lain perkebunan pepaya, durian, dan cokelat. Selain itu, di Pekon Kusa memiliki sektor perdagangan meliputi warung sembako, pedagang di pasar, dan toko-toko dagang lainnya.

Persebaran Pegawai Negeri Sipil yang berdomisili di Pekon Kusa menempati berbagai instansi seperti di lembaga pemerintahan Kabupaten Tanggamus, tenaga kependidikan, dan tenaga kesehatan. Tenaga pendidikan meliputi guru pada sekolah swasta dan sekolah negeri. Tenaga kesehatan meliputi bidan dan mantri yang sudah mendapatkan izin untuk membuka praktik.

Terdapat pula profesi TNI dan POLRI di Pekon Kusa yang bertugas di Kabupaten Tanggamus. Kemudian ada profesi asisten rumah tangga yang tersebar di luar Indonesia (TKW), luar kota, dan di daerah setempat saja. Selain itu, terdapat

penduduk yang berprofesi sebagai sopir antara lain sopir pengangkut hasil bumi daerah setempat ke luar daerah dan juga sopir jasa sewa mobil. Sektor ekonomi terakhir, yaitu pekerja serabutan atau penduduk yang tidak memiliki pekerjaan tetap. Berdasarkan pemetaan perekonomian di atas, dapat diketahui bahwa Pekon Kusa ini masih termasuk dalam pedesaan karena sektor okonomi masiih didominasi oleh pertanian dan perkebunan serta ekonomi menengah ke bawah lainnya.

Berikut adalah tabel pemetaan sruktur mata pencaharian masyarakat di Pekon Kusa yang dilakukan oleh aparat pekon pada tahun 2020.

Tabel 5. Pemetaan Struktur Mata Pencaharian Masyarakat di Pekon Kusa Tahun 2020

No.	Sektor Mata Pencaharian	Jenis Mata Pencaharian	Jumlah
1	Pertanian	Petani	29
		Buruh tani	296
		Pemilik usaha tani	1100
2	Perkebunan	Buruh perkebunan	126
		Pemilik usaha perkebunan	36
3	Industri kecil dan kerajinan rumah tangga	Tukang batu	1
		Tukang jahit	2
		Tukang kue	5
		Tukang rias	1
4	Perdagangan	Karyawan perdagangan hasil bumi	12
		Pengusaha perdagangan hasil bumi	12
5	Jasa	Pemilik usaha warung, rumah makan dan restoran	15
		Pegawai Negeri Sipil	149
		POLRI	3
		Bidan swasta	4
		Perawat swasta	7
		Guru swasta	10
		Pensiunan TNI/POLRI	3
		Pembantu rumah tangga	7
		Sopir	15
		Tidak mempunyai mata pencaharian tetap	444
Jasa penyewaan peralatan pesta	1		

Sumber: Data Pekon Kusa 2020

Ditinjau dari aspek sarana dan prasarana yang tersedia di Pekon Kusa, yaitu:

1. Terdapat kantor balai desa dengan akses jalan yang baik (aspal)
2. Tempat peribadatan di Pekon Kusa terdapat 8 masjid
3. Pada aspek kesehatan, terdapat 4 rumah bersalin dan 3 posyandu
4. Masyarakat mendapatkan pasokan air bersih dari sumur pribadi atau air PAM
5. Masyarakat mendapatkan pasokan listrik yang bersumber dari PLN
6. Pada aspek pendidikan, terdapat 1 SD dan 1 SMK yaitu SD Muhammadiyah dan SMK Muhammadiyah.
7. Terakhir, dalam aspek olahraga, terdapat 1 lapangan voli, 1 lapangan futsal, dan 1 lapangan badminton. Lapangan ini biasanya dipakai masyarakat setempat untuk latihan atau anak-anak bermain.

Sedangkan lembaga kemasyarakatan yang dimiliki oleh Pekon Kusa, antara lain:

1. LKMD/ LKMK, LPMD/LPMK atau sebutan lain
2. PKK
3. Rukun Warga
4. Rukun Tetangga
5. Karang taruna
6. organisasi keagamaan (Remaja Masjid)
7. BUMDES
8. lembaga adat, dan
9. Kelompok gotong royong.

4.3 Keadaan Sosial Ekonomi

Berikut data keadaan sosial ekonomi masyarakat di Pekon Kusa yang mencakup perihal kesehatan, pekerjaan, dan pendidikan, yaitu:

1. Pendidikan

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui bahwa kondisi pendidikan masyarakat Pekon Kusa tergolong baik. Hal ini terlihat dari tingkat pendidikan masyarakat yang tidak ada lagi kasus buta aksara atau tidak mengenyam pendidikan di bawah

kebijakan wajib belajar 9 tahun. Data di atas juga menunjukkan bahwa sudah banyak masyarakat yang mengenyam pendidikan sampai S1. Walaupun ada sebagian penduduk yang tidak mengenyam pendidikan sampai 9 tahun, namun itu merupakan penduduk pada usia tua. Hal tersebut bisa dilihat dari tabel kolom paling bawah bahwa dalam pendataan terbaru tahun 2020, tidak ada lagi anak usia sekolah yang tidak mengenyam pendidikan wajib 9 tahun.

Berikut adalah tabel pemetaan pendidikan masyarakat di Pekon Kusa yang dilakukan oleh aparatur pekon pada tahun 2020.

Tabel 6. Pemetaan Pendidikan Masyarakat di Pekon Kusa Tahun 2020

No.	PENDIDIKAN MASYARAKAT	JUMLAH
1	Jumlah penduduk buta aksara dan huruf latin	0
2	Jumlah penduduk usia 3-6 tahun yang masuk TK dan Kelompok Bermain Anak	70
3	Jumlah anak dan penduduk cacat fisik dan mental	23
4	Jumlah penduduk sedang SD/ sederajat	266
5	Jumlah penduduk tamat SD/ sederajat	385
6	Jumlah penduduk tidak tamat SD/ sederajat	134
7	Jumlah penduduk sedang SLTP/ sederajat	161
8	Jumlah penduduk tamat SLTP/ sederajat	509
9	Jumlah penduduk sedang SLTA/ sederajat	161
10	Jumlah penduduk tidak tamat SLTP/ Sederajat	162
11	Jumlah penduduk tamat SLTA/ Sederajat	1348
12	Jumlah penduduk sedang D-1	0
13	Jumlah penduduk tamat D-1	51
14	Jumlah penduduk sedang D-2	0
15	Jumlah penduduk tamat D-2	17
16	Jumlah penduduk sedang D-3	9
17	Jumlah penduduk tamat D-3	154
18	Jumlah penduduk sedang S-1	11
19	Jumlah penduduk tamat S-1	226
20	Jumlah penduduk sedang S-2	2
21	Jumlah penduduk tamat S-2	4
	Wajib Belajar 9 Tahun	
22	Jumlah penduduk usia 7-15 tahun 427	427
23	Jumlah penduduk usia 7-15 tahun yang tidak sekolah 0	0

Sumber: Data Pekon Kusa 2020

2. Ekonomi

Berikut adalah tabel pemetaan ekonomi masyarakat di Pekon Kusa yang dilakukan oleh aparaturnya pada tahun 2020.

Tabel 7. Pemetaan Ekonomi Masyarakat di Pekon Kusa Tahun 2020

No.	EKONOMI MASYARAKAT	JUMLAH
	A. Pengangguran	
1	Jumlah angkatan kerja (penduduk usia 18-56 tahun)	2118
2	Jumlah penduduk usia 18-56 tahun yang masih sekolah dan tidak bekerja	197
3	Jumlah penduduk usia 18-56 tahun yang menjadi ibu rumah tangga	932
4	Jumlah penduduk usia 18-56 tahun yang bekerja penuh	1108
5	Jumlah penduduk usia 18-56 tahun yang bekerja tidak tentu	789
6	Jumlah penduduk usia 18-56 tahun yang cacat dan tidak bekerja	23
7	Jumlah penduduk usia 18-56 tahun yang cacat dan bekerja	1
	B. Kesejahteraan Keluarga	
8	Jumlah keluarga prasejahtera	383
9	Jumlah keluarga sejahtera 1	379
10	Jumlah keluarga sejahtera 2	125
11	Jumlah keluarga sejahtera 3	36
12	Jumlah keluarga sejahtera 3 plus	4
	C. PENDAPATAN RILL KELUARGA	
14	Jumlah Kepala Keluarga	927 KK
15	Jumlah Anggota Keluarga	3974 Orang
16	Jumlah Pendapatan Kepala Keluarga	Rp. 2.600.000
17	Jumlah pendapatan dari anggota keluarga yang bekerja	Rp. 1500000
18	Jumlah Total Pendapatan Keluarga [Kepala Keluarga & yang bekerja]	Rp. 4.100.000
19	Rata rata Pendapatan Peranggota Keluarga	Rp. 1.025.000

Sumber: Data Pekon Kusa 2020

Berdasarkan tabel data di atas, bisa diketahui bahwa kondisi ekonomi penduduk Pekon Kusa masih dalam keadaan menengah ke bawah. Hal ini dikarenakan masih banyak jumlah keluarga prasejahtera yang tercatat oleh aparat desa, yaitu ada 383 KK. Angka ini bukanlah angka yang sedikit karena hampir setengah dari populasi penduduk. Rata-rata pendapatan per anggota keluarga pun masih rendah, yaitu 1.025.000. Kemudian jumlah penduduk 18-56 tahun yang tidak mempunyai pekerjaan tetap yaitu sebanyak 789 tahun. Jumlah tersebut melebihi setengah dari jumlah penduduk 18-56 tahun yang mempunyai pekerjaan tetap.

3. Kesehatan

Berikut adalah tabel pemetaan kesehatan masyarakat di Pekon Kusa yang dilakukan oleh aparaturnya pada tahun 2020.

Tabel 8. Pemetaan Kesehatan Masyarakat di Pekon Kusa Tahun 2020

No.	KESEHATAN MASYARAKAT	JUMLAH
	A. Kualitas Ibu Hamil	
1	Jumlah ibu hamil	67
2	Jumlah ibu hamil periksa di Posyandu	15
3	Jumlah ibu hamil periksa di Puskesmas	18
4	Jumlah ibu hamil periksa di Rumah Sakit	10
5	Jumlah ibu hamil periksa di Dokter Praktek	5
6	Jumlah ibu hamil periksa di Bidan Praktek	15
7	Jumlah ibu hamil periksa di Dukun Terlatih	0
8	Jumlah kematian ibu hamil	0
9	Jumlah ibu hamil melahirkan	16
10	Jumlah ibu nifas	16
11	Jumlah kematian ibu nifas	0
12	Jumlah ibu nifas hidup	16
13	Jumlah keguguran kandungan	3
14	Jumlah bayi lahir	15
15	Jumlah bayi lahir mati	0
16	Jumlah bayi lahir hidup	15
17	Jumlah bayi mati usia 0 – 1 bulan	0
18	Jumlah bayi mati usia 1 – 12 bulan	0
19	Jumlah bayi lahir berat kurang dari 2,5 kg	2
20	Jumlah bayi 0-5 tahun hidup yang menderita kelainan organ tubuh	0
21	Tempat Persalinan	2
22	Tempat persalinan Rumah Sakit Umum	2
23	Tempat persalinan Rumah Bersalin	0
24	Tempat persalinan Puskesmas	0
25	Tempat persalinan Polindes	0
26	Tempat persalinan Balai Kesehatan Ibu Anak	0
27	Tempat persalinan rumah praktek bidan	15
28	Tempat praktek dokter	0
29	Rumah dukun	0
30	Rumah sendiri	0
31	Jumlah Persalinan ditolong Dokter	0
32	Jumlah persalinan ditolong bidan	15
33	Jumlah persalinan ditolong perawat	0

34	Jumlah persalinan ditolong dukun bersalin	0
35	Jumlah persalinan ditolong keluarga	0
	B. Cakupan Imunisasi	
37	Jumlah Bayi usia 2 bulan	11
38	Jumlah bayi 2 bulan Imunisasi DPT-1, BCG dan Polio -1	11
39	Jumlah bayi usia 3 bulan	6
40	Jumlah bayi 3 bulan yang imunisasi DPT-2 dan Polio-2	5
41	Jumlah bayi usia 4 bulan	5
42	Jumlah bayi 4 bulan yang imunisasi DPT-3 dan Polio-3	5
43	Jumlah bayi 9 bulan	5
44	Jumlah bayi 9 bulan yang imunisasi campak	5
45	Jumlah bayi yang sudah imunisasi cacar	0
	E. Perkembangan Pasangan Usia Subur dan KB	
	Pasangan Usia Subur	
46	Jumlah remaja putri usia 12 – 17 tahun	164
47	Jumlah perempuan usia subur 15 – 49 tahun	2061
48	Jumlah wanita kawin muda usia kurang dari 16 tahun	0
49	Jumlah pasangan usia subur	477
	Keluarga Berencana	
50	Jumlah akseptor KB	407
51	Jumlah pengguna alat kontrasepsi suntik	389
52	Jumlah pengguna metode kontrasepsi spiral	4
53	Jumlah pengguna alat kontrasepsi kondom	9
54	Jumlah pengguna metode kontrasepsi pil	5
55	Jumlah pengguna metode vasektomi	0
56	Jumlah pengguna metode kontrasepsi tubektomi	0
57	Jumlah pengguna metode KB Kelender/KB Alamiah 1	1
58	Jumlah pengguna metode KB obat tradisional	0
59	Jumlah PUS yang tidak menggunakan metode KB	11
	G. Angka Harapan Hidup	
60	Angka harapan hidup penduduk Desa/Kelurahan 75,01 Tahun	
61	Angka harapan hidup penduduk Kabupaten/Kota 74.89 Tahun	
62	Angka Harapan Hidup Provinsi 73,97 Tahun	
63	Angka harapan Hidup Nasional 74,85 Tahun	
	H. Cakupan pemenuhan kebutuhan air bersih	
64	1. Jumlah keluarga menggunakan sumur gali	20
65	2. Jumlah keluarga pelanggan PAM	891
66	3. Jumlah keluarga menggunakan Penampung Air Hujan	0
67	4. Jumlah keluarga menggunakan sumur pompa	0
68	5. Jumlah keluarga menggunakan perpipaan air kran	891
69	6. Jumlah keluarga menggunakan hidran umum	0
70	7. Jumlah keluarga menggunakan air sungai	0
	I. Perilaku hidup bersih dan sehat	

	Kebiasaan buang air besar	
71	Jumlah keluarga memiliki WC yang sehat	521
72	Jumlah keluarga memiliki WC yang kurang memenuhi standar kesehatan	370
73	Jumlah keluarga biasa buang air besar di sungai/ parit/ kebun/ hutan	11
74	Jumlah keluarga yang menggunakan fasilitas MCK Umum	0
75	Pola makan	
76	Kebiasaan penduduk makan dlm sehari 1 kali	0
77	Kebiasaan penduduk makan sehari 2	Ada
78	Kebiasaan penduduk makan sehari 3	Ada
79	Kebiasaan penduduk makan sehari lebih dari 3	Ada
80	Penduduk yang belum tentu sehari makan 1 kali	0
	Kebiasaan berobat bila sakit	
81	Dukun Terlatih	Banyak
82	Dokter/puskesmas/mantri kesehatan/perawat/bidan/posyandu	Sedikit
83	Obat tradisional dari dukun pengobatan alternative/ Paranormal	Sedikit
84	Obat tradisional dari keluarga sendiri	Sedikit
85	Tidak diobati	tidak ada
	J. Status Gizi Balita	
86	Jumlah Balita	193
87	Jumlah Balita bergizi buruk	0
88	Jumlah Balita bergizi baik	184
89	Jumlah Balita bergizi lebih	9
	K. Jumlah Penderita Sakit tahun ini	
90	Jantung	5
91	Lever	2
92	Paru-paru	3
93	Stroke	3
94	Diabetes Melitus	7
95	Ginjal	22
96	Malaria	0
97	Gila/stress	2
98	Asma	3

Sumber: Data Pekon Kusa 2020

Berdasarkan data di atas, bisa diketahui bahwa kondisi kesehatan masyarakat Pekon Kusa tergolong baik. Hal ini terlihat dari tidak ada lagi kasus balita yang mengalami gizi buruk. Pasokan air bersih pun sudah terpenuhi di setiap rumah, baik yang memanfaatkan sumur pribadi atau menggunakan air PAM. Kemudian cakupan imunisasi bayi, semuanya terimmunisasi. Kasus bayi meninggal pasca

melahirkan pun tidak ada. Serta kesadaran masyarakat saat sakit, ibu mengandung atau melahirkan untuk melakukan pemeriksaan ke tenaga medis sudah tinggi.

4.4 Visi dan Misi Pekon Kusa

Visi:

Terciptanya masyarakat Pekon Kusa yang Sejahtera, Aman, Damai, Aktif, dan Religius, bersinergi dengan pemerintahan Pekon Kusa dengan transparansi dalam memberikan pelayanan sebaik mungkin kepada masyarakat, sehingga tercapainya segala cita-cita baik masyarakat pekon.

Misi:

1. Meningkatkan pelayanan aparatur Pekon kusa yang bersih, kuat, tertib, transparan, dan bertanggung jawab.
2. Mengeluarkan kebijakan-kebijakan yang berpihak pada kesejahteraan masyarakat.
3. Mewujudkan kemandirian masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan dasar masyarakat Pekon Kusa.
4. Aktif dalam memberikan solusi dan jawaban setiap permasalahan yang dihadapi.
5. Peningkatan sarana dan prasarana dan pelayanan publik Pekon Kusa.
6. Menjaga stabilitas, suasana kondusif, aman, damai, tentram, tertib, dan nyaman antarwarga dan umat beragama.
7. Peningkatan pemberdayaan kaum wanita, generasi muda, dalam segenap lini pembangunan kehidupan masyarakat.
8. Mewujudkan Pekon Kusa yang bersih, sehat, aman, tertib, damai berbasis religius.

Pada visi misi Pekon Kusa yang tertera di atas, belum ada program khusus dari pemerintah desa terkait dengan pelestarian permainan tradisional di Pekon Kusa. Sama halnya terkait dengan kondisi pandemi saat ini, belum ada program khusus terkait penanggulangan-penanggulangan masalah belajar daring anak, seperti kesulitan dalam media pemebelajaran, kesulitan orang tua dalam menghadapi

kondisi pandemi ini, dan sebagainya. Lalu dalam perihal sensitifitas terhadap anak, pemerintah desa juga belum membuat program khusus terkait hal tersebut mulai dari fasilitas umum bermain anak, fasilitas bermain di sekolah, dan lain-lain. Semua kebijakan merupakan terusan dari kebijakan pusat. Namun, pemerintah desa sudah mulai aktif serta selektif dalam pendataan keluarga pra-sejahtera untuk dimasukkan dalam Program Keluarga Harapan (PKH) dan program bantuan pemerintah lainnya.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa adanya hubungan antara intensitas memainkan permainan tradisional anak pada masa pandemi Covid-19 di Dusun Suka Maju dengan respon orang tua. Hasil dari penelitian menunjukkan di Dusun Suka Maju, anak-anak masih memainkan permainan tradisional pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Seperti yang diketahui, pada masa pandemi Covid-19 saat ini hampir semua kegiatan dilakukan secara daring atau *online*. Hal tersebut mencakup pada kegiatan harian anak seperti sekolah dan juga anak-anak lebih sulit bermain di luar rumah karena ada beberapa kebijakan pembatasan kegiatan luar rumah. Salah satu media penunjang dalam kegiatan daring yaitu gawai. Namun, dari penelitian di lapangan menunjukkan anak-anak di Dusun Suka Maju masih memainkan permainan tradisional di lingkungan tempat tinggal bersama temannya.

Di Dusun Suka Maju juga bukan daerah yang masuk dalam zona merah jadi anak-anak masih aman bermain di luar dengan tetap menjaga protokol kesehatan. Hasil di atas juga di dukung oleh hasil uji rank spearman yang menunjukkan adanya hubungan respon orang tua dengan intensitas memainkan permainan tradisional, yaitu nilai signifikansi atau sig. (2-tailed) sebesar 0,00. Maka dari itu nilai signifikansi $<0,05$ yang artinya ada hubungan yang signifikan antar variabel.

6.2 Saran

1. Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya bisa memperluas indikator dan item pertanyaan yang lebih detail lagi untuk mendapat data yang lebih akurat terkait dengan pengkisan permainan tradisional ini. Diharapkan juga bisa melakukan penelitian yang berbeda karakteristik baik daerah, jenis penelitian, maupun respondennya. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti selanjutnya dengan bahasan yang sama untuk memperluas cakupan bahasan dengan kondisi yang berbeda dari kondisi Pandemi Covid-19.

2. Untuk Orang Tua

Saran untuk orang tua, teruskan menjadi orang tua yang responsif khususnya untuk topik mengenai permainan tradisional anak, jika sudah merasa ada pengurangan intensitas dalam memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai banyak dampak positif untuk anak, baik untuk jasmani maupun rohani. Permainan tradisional juga merupakan ciri khas serta identitas kita sebagai masyarakat berbudaya yang diharapkan orang tua mempunyai andil dalam pelestariannya terhadap generasi muda. Saran yang terakhir yaitu pada masa pandemi saat ini, orang tua sudah sering mengingatkan secara verbal untuk menjaga kebersihan pada anak dengan baik. Namun, hal itu sebaiknya diimbangi dengan penyediaan fasilitas protokol kesehatan untuk anak, seperti masker dan penyediaan tempat cuci tangan di depan rumah. Orang tua juga diharapkan untuk terus memperhatikan dan memberikan pemahaman terkait protokol kesehatan anak saat bermain di luar rumah dengan teman sebayanya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ghazali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., Auliya, N. H. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu. 515 hlm..
- Jamaludin, A. N. 2015. *Sosiologi Perdesaan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Noor, J. 2011. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group. 290 hlm.
- Priyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya. Zifatama Publishing. 194 hlm.
- Rakhmat, J. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ritzer, G., dan Goodman, D.J. 2017. *Teori Sosiologi dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Bantul. Kreasi Wacana.
- Savitri, A. 2019. *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta. Penerbit Ganesis. Hal.2-3.
- Subadi, T. 2008. *Sosiologi*. Semarang: Lembaga Penerbit FKIP UMS.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Bandung:CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan Ketiga. Bandung: Refika Aditama.
- Syahrum dan Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media. 176 hlm.

Turner, Bryan S. *Teori Sosial dari Klasik sampai postmodern*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Disertasi

Arifin, L. A., & Rahmadi, F. A. 2017. *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10–11 Tahun (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine)*. Fakultas Kedokteran. Universitas Diponegoro. Semarang.

Fitriyani, F. 2017. *Eksistensi jamu tradisional di Tengah Masyarakat Desa Bragung Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep dalam Pandangan Teori Tindakan Sosial Max Weber (Doctoral dissertation)*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.

Skripsi

Akbari, Yuzi. 2016. *Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Media terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMK 3 Klaten*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Asmida. 2017. *Keberadaan Permainan Tradisional di Era Modernisasi di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas*. Naskah Publikasi (Skripsi). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang.

Magfiroh, Anjani. 2020. *Pengaruh Media Massa Terhadap Tingkat Partisipasi Politik Mahasiswa Dalam Pemilu 2019 (Studi Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Lampung. Lampung.

Yuniar, G.S & Nurwidiawati, D. (2013). *Hubungan antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya*. Fakultas Psikologi. Universitas Semarang.

Jurnal

Chusna, P. A. 2017. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.

Fathoni, A. 2019. Dampak Covid 19 dan Kebijakan Psbb Pemerintah terhadap Umkm di Wiyung Surabaya. *Dinar: Jurnal Prodi Ekonomi Syariah*, 3(1), 30-69.

- Giwangsa, S. F. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Karakter Anak dan Keterampilan Sosial pada Pembelajaran IPS. *Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(1), 134-144.
- Hairi, P. J. 2020. Implikasi Hukum Pembatasan Sosial Berskala Besar Terkait Pencegahan Covid-19. *Kajian Singkat terhadap Isu Aktual dan Strategis*, 12(7), 2-5.
- Haris, I. 2017. Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Audi*, 1(1).
- Kusumaningrum, E. M. 2019. Meminimalisir Ketergantungan Gadget Sejak Usia Dini dengan Memperkenalkan Permainan Tradisional yang Menarik. *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 345-351).
- Munawar, M., dan Amsal Amri, M. P. 2018. Pengaruh Gadget terhadap Interaksi dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini di Gampong Rumpet Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 3(3).
- Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1).
- Purwaningsih, E. 2006. Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Jentra (Jurnal Sejarah dan Budaya)*, 1(1), 40-46.
- Putra, A., dan Suryadinata, S. 2020. Menelaah Fenomena Klitih di Yogyakarta Dalam Perspektif Tindakan Sosial dan Perubahan Sosial Max Weber. *ASKETIK: Jurnal Agama dan Perubahan Sosial*, 4(1), 1-21.
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. 2017. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 1-12.
- Rakhmawati, I. 2015. Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(1), 1-18.
- Rohayani, F. 2020. Menjawab Problematika yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Qawwam*, 14(1), 29-50.
- Syaodih, E. 1995. Psikologi Perkembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling. Bandung: Mandar Maju*.
- Sutinah 2007. Metodologi Kuantitatif Dalam Penelitian. *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA*, 1(2): 16-26.

Website

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gawai> diakses pada 20 februari 2021

Syamsul, Arifin. "*Pengertian Gadget*", dikutip dari <http://www.kompasiana.com/uyii/5630de93b37a611d0bbf3963/pengertian-gadget>. Diakses pada 20 Februari 2021.

<https://www.kbbi.web.id/kikis> diakses pada 7 Juni 2021.