

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini kita berada di zaman yang disebut sebagai era industri 4.0 yang ditandai dengan canggihnya teknologi secara pesat, meningkatnya konektivitas, dan kecerdasan visual. Era industri 4.0 atau biasa disebut dengan era teknologi merupakan sebagai salah satu penyebab lunturnya permainan tradisional. Hal ini dikarenakan, banyak anak yang bermain menggunakan hp, seperti halnya *game online*. Ningsih (2016: 36) menjelaskan bahwa teknologi merupakan salah satu ancaman sebagai lunturnya nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Selain itu, kecerdasan interpersonal anak sebagai salah satu peran penting dalam masa perkembangan anak sekolah dasar juga akan terganggu. Nur (2013: 87) mengungkapkan bahwa hampir semua anak bermain *game online*, hal ini tentunya mempunyai dampak yang positif juga negatif.

Saputra & Ekawati (2017: 49) mengungkapkan bahwa *game online* mempunyai dampak positif karena dapat melatih kecerdasan misalnya game perang yaitu menyusun sebuah strategi ketika harus menyerang dan mempertahankan diri, akan tetapi *game online* lebih banyak mempunyai dampak negatif terhadap perkembangan anak yaitu *game online* dapat membuat seorang anak kecanduan, selain itu timbulnya rasa malas untuk melakukan aktivitas lainnya seperti belajar, serta bolos sekolah. *Game online* juga dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak sekolah dasar terutama pada kecerdasan interpersonal anak. Anggraini & Nurhafizah (2020: 3472) berpendapat bahwa adanya *game online* atau teknologi, kecerdasan interpersonal anak terutama dalam aspek kerjasama juga akan terganggu, karena melalui *game online*, anak akan lupa dengan sosialisai atau lingkungan sekitar. Seorang anak cenderung asyik bermain sendiri dengan hpnya dan enggan berkerjasama dengan teman sebayanya.

Masa perkembangan anak usia 10 tahun membutuhkan sosialisasi dengan teman sekitar, lingkungannya, dan dirinya sendiri, selain itu masa

perkembangan anak sangatlah penting terutama masa perkembangan anak sekolah dasar. Sit (2015: 11) mengungkapkan bahwa masa perkembangan anak dibagi menjadi 3 periode yaitu masa kecil mulai umur 0-7 tahun, umur 7-14 tahun masa anak belajar atau sekolah tingkat rendah, dan yang terakhir umur 14-21 tahun yaitu masa remaja dan pubertas. Anggraini & Nurhafizah (2020: 3473) menjelaskan bahwa pada usia 10 tahun, seorang anak mulai menunjukkan keinginan berkomunikasi dengan dunia secara luas. Anak-anak dengan usia 10 tahun menunjukkannya dengan suatu kegemaran atau hal yang ia senangi yang biasa disebut dengan hobby. Anak dengan usia masa bermain sudah tidak ingat lagi dengan hal yang lain ketika sudah melakukan suatu kegiatan yang ia senangi, sehingga masa perkembangan anak begitu penting.

Suyadi (2014: 33) menjelaskan bahwa masa perkembangan anak mempunyai dampak yang begitu besar terhadap kecerdasan interpersonal salah satunya sikap kerjasama anak. Suyadi (2014: 33) mendefinisikan bahwa kecerdasan interpersonal adalah suatu kecerdasan yang ditunjukkan dengan kemampuan anak ketika bersosialisasi dengan orang lain, seperti mudah bergaul, bekerja sama, memahami orang lain. Soekanto (2012: 66) menjelaskan bahwa kerjasama merupakan usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak yang berguna dalam masa perkembangan anak yaitu melalui bermain, salah satunya permainan tradisional. Bermain mempunyai banyak hal positif dalam masa perkembangan anak, terutama anak sekolah dasar. Sahidun (2018: 14) menjelaskan bahwa melalui bermain, anak akan diberikan kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Selain itu, melalui bermain seorang anak juga dapat bereksplorasi dan bereksperimen tentang sekitarnya.

Seriati & Hayati (2012: 14) mengungkapkan permainan tradisional telah terbukti dapat merangsang keterampilan sosial anak. Dharmamulya (2010: 123) mengungkapkan permainan tradisional juga mempunyai nilai-nilai budaya antara lain yaitu melatih sikap mandiri, berani, bertanggungjawab,

jujur, kerjasama, saling membantu, saling menjaga, membela, berjiwa demokrasi, patuh, ketepatan berpikir dan bertindak, tidak cengeng.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 September 2021 di Desa Tenggeles RT 3 RW 2, masih banyak ditemukan anak yang hanya fokus bermain *handphone* dan tidak bersosialisasi dengan lingkungannya. Hal ini ditemukan pada anak usia 10 tahun, padahal anak dengan usia 10 tahun perlu pembentukan sikap kerjasama. Sikap kerjasama anak sangatlah rendah, hal ini dibuktikan dengan kurangnya sosialisasi dan kurangnya bermain secara bersama dengan teman sebayanya. Selain itu, di era 4.0 yang canggih teknologi seperti ini, permainan tradisional kurang diminati. Mulai luntur dan hilangnya nilai budaya, padahal setiap jenis permainan tradisional perlu dilestarikan. Banyak anak yang lebih tertarik dengan *game* online, bahkan anak-anak kurang tau permainan tradisional salah satunya permainan gobak sodor (Lampiran 1, 77-97).

Sikap kerjasama anak perlu ditingkatkan karena setiap anak membutuhkan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial. Serli (2014: 109-114) menjelaskan bahwa sikap sosial adalah sebuah kegiatan berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan sikap sosial dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Adanya permainan tradisional mampu meningkatkan rasa sosialisasi dan rasa kerjasama antar anak. Salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan anak adalah gobak sodor.

Permainan tradisional gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai kerjasama yang tinggi. Adanya permainan tradisional anak akan berusaha untuk berkerjasama dan menyusun strategi dengan temannya. Gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama. Ariyanti (2014: 10-20) mengungkapkan dalam pelaksanaannya pada permainan gobak sodor juga terlibat beberapa unsur penguasaan seperti keterampilan teknik, taktik, fisik, serta mental. Gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang dilakukan di sebuah arena bujursangkar yang dibatasi oleh kapur, terdiri dari tim jaga dan tim lawan. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua tim bergantian sebagai tim

pemain dan tim jaga. Gobak sodor mempunyai kelebihan untuk mengasah sikap kerjasama seorang anak. Hal ini dikarenakan, dalam permainan gobak sodor sangatlah diperlukan strategi dan kerjasama agar tim pemain tidak tersentuh oleh tim jaga. Dalam bermain gobak sodor, anak akan berkerjasama dan menyusun strategi agar tidak tersentuh oleh tim jaga dan bisa mencapai kemenangan. Melalui langkah permainan gobak sodor, anak akan berusaha menyusun strategi agar mampu mencapai tujuan bersama yaitu kemenangan dan keberhasilan, sehingga permainan tradisional gobak sodor mampu untuk meningkatkan sikap kerjasama di era 4.0.

Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Nurhafizah (2020) yang mendapatkan hasil bahwa permainan tradisional gobak sodor mampu merangsang sikap kerjasama anak. Hal ini dikarenakan permainan gobak sodor bersifat tim dan mempunyai tujuan untuk mencapai kemenangan, sehingga anak yang awalnya mempunyai rasa kerjasama yang rendah akan berusaha berkerjasama dalam meraih kemenangan. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Idhayani & Kurniawati (2020) yang mendapatkan hasil bahwa penerapan kegiatan bermain permainan tradisional gobak sodor secara optimal dapat meningkatkan kerjasama anak.

Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui bahwa permainan tradisional yaitu gobak sodor mempunyai banyak manfaat salah satunya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 10 tahun dalam aspek kerjasama. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun Di Desa Tenggeles”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan peneliti di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana respon masyarakat di Desa Tenggeles terhadap implementasi permainan gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama anak pada tahun 2022?

- 2) Bagaimana penerapan permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama anak usia 10 tahun di Desa Tenggeles pada tahun 2022?
- 3) Bagaimana peningkatan kerjasama anak di Desa Tenggeles melalui permainan gobak sodor pada tahun 2022?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti mempunyai tujuan utama yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui respon masyarakat di Desa Tenggeles terhadap implementasi permainan gobak sodor untuk meningkatkan kerjasama anak pada tahun 2022.
- 2) Untuk menganalisis penerapan permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kerjasama anak usia 10 tahun di Desa Tenggeles pada tahun 2022.
- 3) Meningkatkan sikap kerjasama anak usia 10 tahun di Desa Tenggeles tahun 2022.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian kali ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai kerjasama anak usia 10 tahun melalui permainan tradisional yaitu gobak sodor sehingga menambah khasanah pengetahuan terutama dibidang kecerdasan interpersonal anak dan perkembangan anak.

2) Manfaat Praktis

(1) Manfaat Bagi Anak

- a. Meningkatkan sosialisasi terutama dalam aspek kerjasama dengan teman sebaya.
- b. Meningkatkan interaksi dengan teman sebaya.
- c. Anak bisa berkesplorasi tentang dirinya sendiri, teman, dan lingkungannya.

(2) Manfaat Bagi Orang Tua

- a. Memberikan informasi bahwa melalui permainan tradisional gobak sodor efektif terhadap internalisasi sikap kerjasama dalam bentuk kecerdasan interpersonal.

(3) Manfaat Bagi Peneliti Lain

- a. Memberikan referensi dan pengetahuan mengenai penelitian tentang permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan sikap kerjasama anak sehingga dapat melengkapi penelitian terdahulu.

1.5 RUANG LINGKUP PENELITIAN

Sesuai dengan judul penelitian “Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun Di Desa Tenggeles” maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1) Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kerjasama anak usia 10 tahun.
- 2) Penelitian ini terfokus pada anak usia 10 tahun di Desa Tenggeles RT 3 RW 2 dengan jumlah 12 orang.
- 3) Penelitian ini meneliti tentang kerjasama anak usia 10 tahun melalui implementasi permainan gobak sodor.

1.6 DEFINISI OPERASIONAL

Sesuai dengan judul penelitian “Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun Di Desa Tenggeles” maka definisi operasional dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1) Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat, salah satunya yaitu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi. Selain itu permainan tradisional juga dapat

mengembangkan dan membangun sikap kerjasama dan sosial emosional anak.

2) Gobak Sodor

Gobak sodor adalah suatu permainan didalam area bujur sangkar yang dibatasi dengan garis kapur yang terdiri dari 2 tim terdiri dari tim jaga dan tim pemain dengan masing-masing tim beranggotakan 4-5 anak. Dalam bermain gobak sodor sangatlah dibutuhkan kerjasama agar tidak tersentuh oleh tim jaga. Hal ini dikarenakan jika salah tim pemain tersentuh oleh tim jaga, maka otomatis tim pemain akan gagal dan bergantian menjadi tim jaga.

3) Kerjasama

Kerjasama adalah suatu sikap anak yang diasah untuk mengutamakan kepentingan bersama daripada pribadi yang dilakukan oleh anak dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan memahami satu sama lain. Kerjasama mempunyai ciri-ciri yaitu anak dapat bergabung dalam suatu kelompok bermain, mempunyai sikap saling berbagi, saling mengerti, selain itu anak juga dapat bertanggungjawab atas suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dan dengan tujuan yang sama.