

**PEMILIHAN JENIS PERMAINAN PADA ANAK USIA 10-14 TAHUN
DI KELURAHAN PADANG TERUBUK KECAMATAN SENAPELAN
KOTA PEKANBARU**

Oleh : Santi Safitri

santi.safitri@student.unri.ac.id

Pembimbing : Dr Hesti Asriwandari, M.Si

hesti.asriwandari@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Sosiologi - Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru, Panam
Pekanbaru-Riau

Abstrak

Latar belakang penelitian ini berasal dari pengamatan penulis tentang aktivitas bermain pada anak usia 10-14 tahun yang penulis amati dalam kehidupan saat ini di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas bermain pada anak usia 10-14 tahun di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru dan karakteristik sosial apa saja yang berhubungan dengan pemilihan jenis permainan pada anak usia 10-14 tahun di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk aktivitas bermain dan karakteristik sosial apa saja yang berhubungan dengan pemilihan jenis permainan pada anak usia 10-14 tahun di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif, Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak yang berusia 10-14 tahun di Kelurahan Padang Terubuk. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 81 orang penentuan sampel di dapat dari menggunakan rumus slovin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk aktivitas permainan yang dilakukan anak-anak berdasarkan hasil penelitian penulis ialah berupa permainan olahraga, permainan tradisional, dan juga permainan modern, dimana dari hasil pembahasan penulis disimpulkan bahwa permainan olahraga yang paling sering dilakukan ialah olahraga sepeda atau sebesar 33,3 % sedangkan permainan tradisional yang paling sering dimainkan ialah permainan gambar/ kartu atau sebesar 12,3 % sedangkan dari permainan modern yang paling sering dimainkan responden dalam penelitian ini ialah permainan game online atau sebesar 32,1 %, Karakteristik sosial yang berhubungan dengan pemilihan jenis permainan pada anak-anak ialah diantaranya karena faktor usia, jenis kelamin, teman bermain, dan juga waktu sekolah.

Kata kunci : anak, permainan, pemilihan

**SELECTION OF GAME TYPES IN CHILDREN AGES 10-14 YEARS IN
PADANG TERUBUK SUB DISTRICT SENAPELAN DISTRICT OF
PEKANBARU CITY**

By : Santi Safitri

santi.safitri@student.unri.ac.id

Supervisor : Dr. Hesti Asriwandari, M.Si

hesti.asriwandari@lecturer.unri.ac.id

Departement of Sociology

Faculty of Social Science and Political Sciences

Universitas Riau

*At Bina Widya street, H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru, Panam Pekanbaru-
Riau*

Abstract

The background of this study comes from the author's observation of playing activities in children aged 10-14 years that I observe in life today in the Padang Terubuk Sub-District, Senapelan District, Pekanbaru City. Padang Terubuk Village, Senapelan Sub-District, Pekanbaru City and any social characteristics related to the choice of type of game in children aged 10-14 years in the Padang Terubuk Sub-District, Senapelan District, Pekanbaru City. The purpose of this study was to find out how the form of play activity and any social characteristics related to the selection of types of games in children aged 10-14 years in the Kelurahan Padang Terubuk, Senapelan District, Pekanbaru City. This study uses descriptive quantitative research methods, the population in this study were all children aged 10-14 years in Padang Terubuk Sub-District. The sample in this study amounted to 81 people determining the sample obtained from using the Slovin formula. The results showed that the form of game activities carried out by children based on the results of the author's research was in the form of sports games, traditional games, and modern games, where the authors concluded that the most common sports game was bicycle sports or 33.3 % while the most commonly played traditional games are games / single cards at 12.3% while those of the modern games that are most frequently played by respondents in this study are online game play or 32.1%, social characteristics that are related to the choice of type of game among children is among them due to factors such as age, gender, playmates, and also school time.

Keywords: *children, games, elections.*

PENDAHULUAN

Anak diartikan sebagai makhluk ciptaan Allah SWT yang senantiasa berinteraksi dalam lingkungan masyarakat bangsa dan negara. Dalam hal ini anak diposisikan sebagai kelompok sosial yang mempunyai status sosial yang lebih rendah dari masyarakat dilingkungan tempat berinteraksi. Makna anak dalam aspek sosial ini lebih mengarah pada perlindungan kodrati anak itu sendiri. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh sang anak sebagai wujud untuk berekspresi sebagaimana orang dewasa, misalnya terbatasnya kemajuan anak karena anak tersebut berada pada proses pertumbuhan, proses belajar dan proses sosialisasi dari akibat usia yang belum dewasa.

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa anak-anak merupakan masa yang panjang dalam rentang kehidupan. Bagi kehidupan anak, masa anak-anak seringkali dianggap tidak ada akhirnya. Pada masa anak-anak mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain. Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain dilakukan anak dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya.

Untuk bermain anak membutuhkan tempat, waktu, alat dan jenis bermain yang akan digunakan saat bermain. Bermain yang dilakukan anak bisa berbentuk bermain antar teman dan bisa juga bermain sendiri. Di rumah selain bermain dengan kemajuan teknologi pasti anak juga tidak akan lepas

dengan bermain antar temannya. Untuk itu anak bebas melakukan kegiatan-kegiatan atau bermain menurut pilihan mereka sendiri. Bermain setiap anak berbeda antara individu satu dengan yang lain. Kegemarannya dalam melakukan bermain juga pasti berbeda. Bermain yang dilakukan anak-anak dapat berbentuk bermain kelompok dan individu. Karena dilihat pada saat sekarang ini orang-orang lebih suka menghabiskan waktunya sendiri ketimbang berkumpul bersama keluarga, teman, dan sahabatnya. Berbeda halnya dengan kehidupan pada zaman dahulu, dimana orang-orang lebih suka menghabiskan waktunya berkumpul dan bermain bersama-sama.

Dahulu anak-anak bermain menggunakan alat yang sederhana dan seadanya. Permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri tetapi juga sebagai alat yang menjaga hubungan sosial. Maka dari bermain kelompok anak dapat menjalin hubungan antar individu satu dengan individu lainnya. Namun ada juga anak yang lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain sendiri. Anak yang lebih suka bermain sendiri sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungan, aspek sosial anak menjadi kurang dan tidak berkembang. Anak yang bermain sendiri lebih suka bermain menggunakan permainan modern, permainan modern yang serba menggunakan alat yang berbasis teknologi, berbiaya tinggi dan juga rentan terhadap masalah.

Dapat dilihat pada kehidupan saat ini sebagian anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermainnya di rumah dengan menggunakan gadget baik itu milik dia sendiri maupun milik orangtuanya, begitu juga permainan lainnya yang berbasis teknologi dan alat yang serba modern. Anak-anak yang lebih memilih bermain di dalam rumah dapat menimbulkan kurangnya interaksi sosial terhadap teman dan lingkungan sekitarnya. Idealnya anak harus di perkenalkan dengan berbagai jenis permainan baik yang lama maupun yang baru, hal itu berfungsi untuk melatih kemampuan memilih dan membedakan apa yang ia butuhkan. Misalnya bermain yang dilakukan oleh anak-anak di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru. Daerah ini yang berada di tengah-tengah kota dan mempunyai masyarakat yang heterogen, mulai dari kalangan bawah, menengah dan atas, daerah ini selain ditemukan banyak anak-anak juga dekat dengan sekolah, taman bermain dan juga pusat perbelanjaan yang juga menyediakan tempat untuk anak bermain. Dari hasil pengamatan yang peneliti temukan di lapangan bahwasannya pada zaman yang mengalami pergeseran dan adanya perkembangan teknologi dimana kehidupan orang pada saat ini lebih banyak mengarah kepada kehidupan individual dan lebih mementingkan kepentingan pribadi tanpa peduli dengan orang lain. Untuk itu peneliti menemukan masih ada anak-anak yang bermain bersama kelompok dengan temannya dan ada juga yang memilih bermain sendiri, jika di lihat

dari pemilihan jenis bermain pada anak tersebut akan berpengaruh terhadap perkembangan dan juga interaksi sosial pada anak baik sesama temannya dan juga dengan orang lain.

Dengan memilih jenis bermain tersebut anak akan dapat menjalin interaksi sosial yang baik kepada orang lain. Dimana Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi tidak akan mungkin ada kehidupan bersama-sama. Pergaulan hidup akan terjadi apabila antar individu atau kelompok bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama, mengadakan persaingan dan pertikaian (Soekanto:2002).

Interaksi sosial ini dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Interaksi sosial juga akan terjadi di lingkungan sekolah. Kemampuan anak dalam melakukan interaksi sosial antara anak yang satu dengan anak yang lain tidak sama. Anak yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang tinggi, dapat terlihat dari sikap yang senang akan kegiatan yang bersifat kelompok, tertarik berkomunikasi dengan orang lain, peka terhadap keadaan sekitar, senang melakukan kerja sama, dan sadar akan kodrat sebagai makhluk sosial. Sehingga akan mudah dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan ia tidak akan mengalami hambatan dalam bergaul dengan orang lain. Sebaliknya anak yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah akan mengalami hambatan dalam bergaul dengan orang lain. Maka dengan adanya interaksi sosial pada anak maka terbentuklah kelompok-kelompok

pergaulan pada anak baik itu di sekolah maupun di rumah.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas bermain pada anak usia 10-14 tahun di kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru ?
2. Karakteristik sosial apa saja yang berhubungan dengan pemilihan jenis permainan pada anak usia 10-14 tahun di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru ?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas bermain pada anak usia 10-14 tahun di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan kota Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui Karakteristik sosial apa saja yang berhubungan dengan pemilihan jenis permainan pada anak usia 10-14 tahun di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan kota Pekanbaru..

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara umum. Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan wacana baru bagi dunia keilmuan, terutama bagi bidang kajian ilmu sosiologi dan menjadi acuan bagi penelitian sejenis dimasa yang akan datang.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan objek penelitian yang serupa.
2. Manfaat praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pengajaran bagi peneliti dan masyarakat dalam mengetahui latar belakang dan dampak serta fenomena yang terjadi dilingkungan sekitar
 - b. Hasil peneliti ini diharapkan dapat menjadi masukan dan referensi bagi pihak terkait dalam memahami suatu fenomena yang terjadi di masyarakat
 - c. Bagi peneliti penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan studi guna mendapatkan gelar sarjana pada program studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Riau

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Bermain

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya

sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain (Soetjiningsih, 1995) :

- Ekstra energi

Untuk bermain diperlukan ekstra energi. Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh. (Nursalam, dkk, 2005).

- Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya. (Nursalam, dkk, 2005).

- Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan perkembangannya anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak. (Nursalam, dkk, 2005)

- Ruang untuk bermain

Ruang tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruangan khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruang tamu, halaman, bahkan di ruang tidurnya.

- Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru temantemannya atau diberitahu caranya oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak-anak akan mendapat keuntungan lebih banyak.

- Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya.

Teori Interaksi Sosial

Walgito (2007) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Adapun Basrowi (2015) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang

dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi juga berbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya.

Teori Kelompok Sosial

Manusia adalah makhluk individu yang tidak dapat melepaskan diri dari hubungan dengan manusia lain. Sebagai akibat dari hubungan yang terjadi di antara individu-individu (manusia) kemudian lahirlah kelompok-kelompok sosial (social group) yang dilandasi oleh kesamaan-kesamaan kepentingan bersama. Kelompok atau group adalah kumpulan dari individu yang berinteraksi satu sama lain, pada umumnya hanya untuk melakukan pekerjaan, untuk meningkatkan hubungan antar individu, atau bisa saja untuk keduanya. Sebuah kelompok suatu waktu dibedakan secara kolektif, sekumpulan orang yang memiliki kesamaan dalam aktifitas umum namun dengan arah interaksi terkecil.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antar variabel. Kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat

digeneralisasikan. Periset lebih mementingkan aspek keluasan data sehingga data atau hasil riset dianggap merupakan representasi dari seluruh populasi.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru. Adapun alasan Penulis mengambil lokasi penelitian tersebut dikarenakan Penulis mempertimbangkan situasi dan kondisi tempat dimana dapat ditemukan banyak anak-anak yang akan menjadi responden dalam penelitian ini.

Populasi dan Sampel Populasi

Populasi adalah semua bagian atau anggota dari objek yang akan diamati yang dapat berupa orang, benda, objek, peristiwa, atau apa pun yang menjadi objek dari survei. Populasi ditentukan oleh topik dan tujuan survei.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang berusia 10-14 tahun di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru yang berjumlah sebanyak 426 orang. Alasan peneliti mengambil anak yang berusia 10-14 tahun tersebut adalah bahwa anak-anak yang berusia tersebut mampu untuk menjawab pertanyaan yang akan peneliti ajukan. Mengingat jumlah populasi

yang relatif besar dan keterbatasan peneliti dari segi biaya, waktu, serta tenaga maka akan dilakukan pengambilan sampel dari jumlah populasi tersebut.

Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai representatif atau wakil dari suatu populasi. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011 :26). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Probability Sampling dengan cara simple random sampling . Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsure (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiono, 2009:82).

Sampel yang diambil adalah menggunakan rumus slovin dengan batas toleransi kesalahan adalah 10%. jadi jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 81 orang

Teknik Pengumpulan Data

Penulis perlu mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan untuk kebutuhan analisis, maka peneliti akan menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan data yang akan dimaksud dan peneliti akan menggunakan beberapa

cara untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Kuisisioner

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner (angket). Kuisisioner adalah suatu bentuk teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden.

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu bisa berupa dokumen publik atau dokumen privat. Metode observasi, kuisisioner, atau wawancara sering dilengkapi dengan kegiatan penelusuran dokumentasi. Tujuannya untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data.

Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Data Primer yang diperoleh dari objek penelitian yaitu para responden dengan berupa angket (kuisisioner) yang disebarkan.

data yang didapat secara langsung dari lokasi penelitian, yaitu dari anak-anak yang berusia 10-14 tahun yang berada di Kelurahan Padang Terubuk Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru

2. Data Sekunder yaitu data yang diperoleh sebagai pelengkap yaitu berupa kepustakaan, dokumen atau melalui website resmi. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari pihak kedua, literatur dan tulisan-tulisan lainnya yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Teknik Analisis data

Setelah penulis memperoleh dan mengumpulkan data dari lapangan maka tahapan selanjutnya adalah menganalisis serta mengolah data yang telah diperoleh. Analisis data yang digunakan oleh penulis adalah analisis data kuantitatif deskriptif. Dimana dalam penelitian ini penulis menguraikan data yang diperoleh dalam bentuk tabel-tabel dan mendeskripsikan kedalam kalimat dalam pembahasan masalah yang diteliti dan dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hal ini bertujuan untuk mempermudah memahami isi dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN Permainan Olahraga

Olahraga merupakan salah satu yang dibutuhkan oleh jasmani. Selain menyehatkan

tubuh olahraga juga bisa melatih kebersamaan, membuat para pemainnya lebih bahagia atau senang dan mampu memupuk kekompakan dalam sebuah team. Ada berbagai jenis olahraga salah satunya adalah permainan olahraga . Khususnya untuk anak-anak yang mampu menciptakan sebuah permainan yang menyenangkan. Anak – anak umumnya menyukai permainan yang tidak berat namun bisa melatih kekompakan, dan keakraban sesama temannya dalam bermain.

Tabel 5.25
Rekapitulasi Responden Berdasarkan Jenis Permainan Olahraga

Olahrag a	Ser ing (%)	Kadang -kadang (%)	Tidak perna h (%)
Sepak bola	11 (13,6)	29 (35,8)	31 (38,3)
Bulu tangkis	3 (3,7)	60 (74,1)	18 (22,2)
Lari	9 (11,1)	32 (39,5)	40 (49,4)
Sepeda	27 (33,3)	28 (34,6)	26 (32,1)
Renang	1 (1,2)	67 (82,7)	13 (16,0)

Sumber : Hasil Penelitian Lapangan 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dalam permainan olahraga yang paling sering dilakukan oleh responden dalam penelitian ini ialah olahraga sepeda sebesar 33,3 % sedangkan olahraga yang paling banyak tidak dilakukan oleh responden ialah olahraga lari. Dimana hal ini disebabkan oleh olahraga sepeda lebih banyak disukai oleh anak-anak ialah sebagian besar dari anak-anak memiliki sepeda untuk bermain selain untuk bermain sepeda juga bisa digunakan sebagai alat untuk berolahraga, sementara olahraga lari banyak tidak disukai oleh anak-anak ialah olahraga ini di rasa cukup berat untuk dilakukan oleh anak seusia mereka dimana olahraga lari yang membutuhkan area yang luas dan juga cukup menguras tenaga buat anak seusia mereka hal inilah yang membuat anak-anak tidak menyukai olahraga lari tersebut.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional atau olahraga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani. Permainan tradisional pada dasarnya di pengaruhi oleh kebudayaan setempat, sehingga

permainan tradisional dapat mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Jadi permainan tradisional pada umumnya masih memiliki persamaan/kemiripan dalam cara memainkannya meskipun nama permainannya berbeda

Tabel 5.32
Rekapitulasi Responden Berdasarkan Jenis Permainan Tradisional

Permainan Tradisional	Sering (%)	Kadang-kadang (%)	Tidak pernah (%)
Masak-masakan	1 (1,2)	8 (9,9)	72 (88,9)
Petak umpet	3 (3,7)	32 (39,5)	46 (56,8)
Gambar/kartu	10 (12,3)	27 (33,3)	44 (54,3)
Boneka-bonekaan	1 (1,2)	12 (14,8)	68 (84,0)
Kelereng	4 (4,9)	24 (29,6)	53 (65,4)
Karet/lompat tali	0 (0,0)	12 (14,8)	69 (85,2)

Sumber : Hasil Penelitian Lapangan 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dalam permainan tradisional responden dalam penelitian ini lebih sering bermain permainan tradisional gambar/kartu atau sebesar 12,3 % sedangkan yang paling banyak tidak dimainkan oleh responden dalam penelitian ini ialah

permainan masak-masakan, dimana hal ini disebabkan oleh anak-anak sudah mulai melupakan permainan tradisional karena adanya permainan-permainan baru atau yang berbasis modern sehingga anak-anak sudah jarang untuk bermain permainan tradisional lagi, padahal pada permainan tradisional banyak sekali manfaat atau nilai yang dapat kita ambil untuk kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu dapat menjalin sosialisasi dan interaksi secara langsung dengan orang lain.

Permainan Modern

Permainan modern merupakan permainan yang terbaru yang muncul lebih akhir mengikuti perkembangan zaman yang kemudian diaplikasikan melalui jenis peralatan dan bahan serta sarana yang digunakan untuk memainkannya. Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Permainan modern muncul akibat munculnya pengaruh-pengaruh budaya dari luar yang kemudian diadopsi oleh sebagian anak. Untuk memainkan permainan modern dibutuhkan sarana dan peralatan yang modern pula yang merupakan hasil ciptaan teknologi-teknologi terbaru.

Tabel 5.36
Rekapitulasi Responden Berdasarkan
Jenis Permainan Modern

Permainan Modern	Sering (%)	Kadang-kadang (%)	Tidak pernah (%)
Play station	5 (6,2)	19 (23,5)	57 (70,4)
Game online	26 (32,1)	25 (30,9)	30 (37,0)
Mobil/robot remote	0 (0,0)	1 (1,2)	80 (98,8)

Sumber : Hasil Penelitian Lapangan 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dalam permainan modern responden dalam penelitian ini lebih sering bermain permainan game online atau sebesar 30,9 % sedangkan responden yang paling banyak tidak bermain dalam permainan modern ini ialah permainan mobil/robot remote atau sebesar 98,8 % hal ini disebabkan permainan game online pada saat sekarang ini lebih banyak di sukai oleh anak-anak karena seiring dengan perkembangan zaman yang sudah memasuki dunia modern, sehingga anak-anak lebih tertarik untuk bermain permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional, sehingga permainan modern dapat mempengaruhi interaksi antar sesama kita, permainan modern ini dapat dilakukan secara

berkelompok maupun individu namun tidak harus bertemu atau bertatapans langsung dengan teman bermain, sehingga hal ini membuat orang lebih cenderung hidup individual atau sibuk dengan diri sendiri tanpa memperhatikan orang lain di sekitarnya.

Karakteristik Sosial Yang Berhubungan dengan Pemilihan Jenis Permainan

1. Jenis kelamin

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perbedaan antara anak laki-laki dan anak perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Perbedaan ini terjadi karena secara alamiah dan ditentukan secara genetik. Tetapi juga dapat muncul juga karena adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak laki-laki dan anak perempuan sejak mereka bayi. Anak laki-laki cenderung menyukai kegiatan bermain aktif tetapi anak perempuan menyukai permainan konstruktif dan permainan lainnya yang bersifat 'tenang'. Berbagai kecenderungan ini bersifat umum dan belum tentu terjadi pada setiap anak, karena pasti akan terjadi perbedaan-perbedaan pada setiap individu mengingat manusia adalah makhluk yang unik.

2. Usia

Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia. Penurunan ini disebabkan oleh sejumlah alasan. Anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain dan mereka ingin menghabiskan waktunya dengan cara menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkungan perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjang ketimbang melompat dari satu permainan kepermainan lain seperti yang dilakukan seperti usia yang lebih muda. Anak-anak meninggalkannya dengan alasan karena telah bosan atau menganggapnya kekanak-kanakan.

3. Teman Bermain

Dalam bermain anak-anak tentu membutuhkan teman untuk bermain, dari teman bermain itulah anak-anak dapat menentukan jenis permainan mana yang akan lebih disukai atau lebih sering dimainkannya, karena pada dasarnya anak-anak tentu tidak akan dapat bermain sendiri

4. Waktu Sekolah

Dalam bermain waktu sekolah juga menentukan kapan anak harus memulai jam bermain dan berapa lama anak

dapat bermain, karena waktu sekolah pada anak-anak juga berbeda, dengan banyaknya rutinitas yang sehari-hari yang harus dijalankan oleh anak-anak seperti sekolah dan mengaji, oleh sebab itu dengan waktu yang dimiliki oleh anak-anak dapat mempengaruhi dalam pemilihan jenis permainan yang mereka inginkan.

Permainan Kelompok dan Individu

Permainan kelompok biasanya terdapat pada permainan tradisional, dimana permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama dan harus bertemu langsung dan bertatap muka dengan teman bermainnya, dengan begitu permainan ini dapat menjalin interaksi yang baik dengan sesama teman, sedangkan permainan individu biasanya terdapat pada permainan modern, dimana permainan modern ini bisa dimainkan secara individu ataupun kelompok namun tidak harus bertemu langsung dan bertatap muka dengan teman bermainnya, hal ini bisa membuat kurang terjalinnya hubungan interaksi dan sosialisasi bersama dengan orang lain.

Dari permainan tradisional itulah banyak terdapat permainan yang bentuk permainan secara berkelompok, dari permainan tradisional banyak sekali nilai-nilai yang dapat kita ambil untuk kehidupan kita contohnya

saja dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan teman-teman sekitar dan juga orang lain, nilai ekonomis yang ditunjukkan oleh harga pasar dan meliputi semua benda itu yang dapat dibeli, nilai kejasmanian yang mengacu pada kesehatan, efisiensi dan keindahan badan, nilai-nilai sosial yang berbagai bentuk perkumpulan manusia seperti persahabatan, kerukunan, persaudaraan, dan keadilan, dan juga nilai estetis yaitu nilai-nilai pengetahuan dalam alam dan juga karya seni, dan juga banyak sekali manfaat atau nilai-nilai yang bisa kita ambil dari permainan tradisional.

Berbeda dengan permainan modern, dimana permainan modern ini banyak yang berbentuk individu, dimana permainannya dapat dimainkan secara individu hal ini akan menjadikan kita sebagai manusia yang individu tanpa peduli dengan orang lain atau orang disekitar kita, karena permainan modern yang bisa dimainkan sendiri maka orang tidak harus berkumpul dan bertemu langsung dengan orang lain untuk melakukan permainan tersebut, mereka hanya akan bermain seorang diri tanpa berinteraksi dan terlibat secara emosional dengan teman-teman sebaya. hal ini akan menghambat perkembangan kepribadiannya sehingga anak akan jadi pemalu, kurang bisa menyesuaikan diri, dan tidak mampu berdiskusi atau

bermusyawarah, dengan demikian permainan tradisional tidak seharusnya ditinggalkan atau dilupakan walaupun dengan adanya permainan baru seperti permainan modern.

kesimpulan

1. Aktivitas permainan yang dilakukan anak-anak berdasarkan hasil penelitian penulis ialah berupa permainan olahraga, permainan tradisional, dan juga permainan modern, dimana dari hasil dan pembahasan penulis disimpulkan bahwa permainan olahraga yang paling sering dilakukan ialah olahraga sepeda atau sebesar 33,3 % sedangkan permainan tradisional yang paling sering dimainkan ialah permainan gambar/kartu atau sebesar 12,3 % sedangkan dari permainan modern yang paling sering dimainkan responden dalam penelitian ini ialah permainan game online atau sebesar 32,1 %, dari ketiga bentuk jenis permainan ini yang paling diminati ialah permainan olahraga dan juga permainan modern dimana permainan tradisional sudah banyak tidak diminati lagi oleh anak-anak karena dengan adanya permainan modern, dimana permainan tradisional yang harusnya dilestarikan lagi agar anak-

anak tidak melupakan permainan tradisional.

2. Karakteristik sosial yang berhubungan dengan pemilihan jenis permainan pada anak-anak ialah diantaranya karena faktor usia, jenis kelamin, teman bermain, dan juga waktu sekolah pada setiap anak. Dimana setiap anak sering melakukan permainan yang ia sukai berdasarkan dengan jenis kelamin masing-masing dan juga berdasarkan tingkatan usia mereka, semakin dewasa usia anak-anak maka pemilihan jenis permainan pada mereka akan lebih berat dibanding dengan anak yang berusia lebih muda di bawahnya.

Saran

Dalam pemilihan jenis permainan anak-anak diharapkan untuk tidak meninggalkan atau melupakan jenis permainan tradisional, karena dari permainan tradisional banyak sekali manfaat yang bisa kita ambil diantaranya dapat belajar tentang berinteraksi secara langsung dengan seseorang, serta bersosialisasi dengan baik dengan teman, untuk melatih diri memiliki rasa tanggung jawab, bekerjasama, mengelola emosi dan saling menghargai.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi Abu, Narbuko Cholid. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Basrowi, 2005. *Pengantar Sosiologi*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia
- Gerungan, W. A. 2006. *Psikologi Sosial*. Bandung. PT Refika
- Kartono, Kartini. 1990. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung:CV Mandar Maju.
- Khamdani, Ajun. 2010. *Olah Raga Tradisional Indonesia*. Kalimantan Barat: PT.Marga Borneo Tarigas.
- Partowisastro, R. 2003. *Perbandingan Konsep Diri dan Interaksi Sosial Anak-Anak Remaja WNI Asli Dengan Keturunan Tionghoa*. Laporan Penelitian. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM.
- Santoso, Slamet. 2004. *Dinamika Kelompok Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Soekanto, Soejono.2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Soetjningsih.,1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Walgito, B. 2007. *Piskologi Sosial: Suatu Pengantar*. Yogyakarta : Andi Offset
- Skripsi/ jurnal :**
- Komsiyati.2015. *Survei Aktivitas Bermain Anak di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, DanVI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta*. Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rio Respati, Ardiatma. 2015. *Meningkatkan Komunikasi Antar Pribadi Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Pada Siswa Kelas Xi Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan*.