

## DINAMIKA KELOMPOK SOSIAL ANAK DALAM PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL

*Jurnal Analisa Sosiologi*

April 2019, 8(1): 121-130

Sri Hilmi Pujihartati<sup>1</sup>, Mahendra Wijaya<sup>2</sup>

### **Abstract**

*Traditional game in modern era should be preserved because of many social values contained in it to create the child with social character, and in digital era, gadget has entrapped child into predisposition to play game individually and to forget traditional game. In this action research, the author along with community agent served as facilitator and child's social group as main actor. Community agent included Lurah (Head of Village), Head of RW (citizens associations), Head of Family Welfare Program, Head of Karang Taruna (Youth Organization), and parents. The role of facilitation included motivator, facilitator, communicator, and dynamist. Child's social group dynamic started with neighborhood-based formation phase, transition phase in the attempt of confirming the objective of commonness, norm establishing phase, mutual help, ended with achievement phase resulting in idea and creativity. Traditional game activity action involved preparing game equipment, introducing how to play and practice briefly. Traditional game activity action was conducted in 5 neighborhoods in Kelurahan Jebres. In activity action, traditional game served to trigger a behavior institutionalizing process. It means that it departed from behavior that then became habit, and finally created behavior pattern. This action research was ended up with community's idea and creativity in holding a child traditional game festival. The child traditional game festival indicated the manifestation of social symbol meaning the return of traditional game to children in modern era.*

**Keywords:** *traditional games, social group dynamics, children.*

### **Abstrak**

Permainan tradisional di era modern harus dilestarikan karena banyak nilai sosial yang terkandung di dalamnya untuk menciptakan anak yang berkarakter. Di era digital, gawai telah membuat anak cenderung untuk bermain game secara individu dan melupakan permainan tradisional. Dalam penelitian tindakan ini, penulis bersama dengan agen komunitas bertindak sebagai fasilitator dan kelompok sosial anak sebagai aktor utama. Agen masyarakat termasuk Kepala Desa, Ketua Rukun Warga, Kepala Program Kesejahteraan Keluarga, Ketua Karang Taruna, dan orang tua. Peran fasilitasi termasuk motivator, fasilitator, komunikator, dan ahli dinamika. Dinamika kelompok sosial anak dimulai dengan fase pembentukan berbasis lingkungan, fase transisi dalam upaya mengkonfirmasi tujuan kesamaan, fase pembentukan norma, saling membantu, berakhir dengan fase pencapaian yang menghasilkan ide dan kreativitas. Aksi aktivitas permainan

<sup>1,2</sup>Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret

<sup>1</sup>srihilmi@staff.uns.ac.id

tradisional melibatkan persiapan peralatan permainan, memperkenalkan cara bermain dan berlatih sebentar. Aksi aktivitas permainan tradisional dilakukan di 5 lingkungan di Kelurahan Jebres. Dalam aksi aktivitas, permainan tradisional berfungsi untuk memicu proses pelebagaan perilaku. Ini berarti bahwa ia menyimpang dari perilaku yang kemudian menjadi kebiasaan, dan akhirnya menciptakan pola perilaku. Penelitian tindakan ini diakhiri dengan ide dan kreativitas masyarakat dalam mengadakan festival permainan tradisional anak. Festival permainan anak tradisional menunjukkan manifestasi simbol sosial yang berarti kembalinya permainan tradisional kepada anak-anak di era modern.

**Kata kunci : Permainan Tradisional, Dinamika Kelompok Sosial, Anak.**

## **PENDAHULUAN**

Dalam masyarakat terdapat perubahan aktivitas bermain anak, yang lebih sering bermain permainan modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti video games dan games online. Akibatnya, permainan anak tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing di kalangan anak-anak. Selain itu, tingkat kecanduan terhadap permainan modern pada anak juga tinggi sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak, serta berakibat pada karakter yang akan terbangun pada diri anak. Oleh karena itu penting untuk mengembalikan permainan anak tradisional sebagai permainan anak-anak saat ini sebagai suatu alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul (Nur,2013).

Permainan tradisional di era modern perlu dilestarikan, karena banyak nilai sosial yang terkandung di dalam berbagai permainan tradisional. Permainan-permainan tradisional seperti cublak-cublak suweng, engklek, dan gobak sodor memiliki nilai-nilai sosial yang dapat membentuk karakter anak, seperti empati, saling berbagi, kejujuran, dan saling kerjasama (Wijaya dan Pujihartati, 2018). Selain itu, permainan tradisional penting untuk membentuk anak yang memiliki karakter sosial. Karakter sosial terbentuk dari internalisasi nilai-nilai sosial yang terkandung di dalam berbagai permainan tradisional. Urgensi dari pelestarian permainan tradisional juga Karena di era digital gawai telah menjebak anak cenderung bermain *game* bersifat individual dan melupakan permainan tradisional.

Oleh karena itu penting untuk pelestarian permainan tradisional dalam rangka pembentukan karakter sosial anak melalui internalisasi nilai-nilai sosial yang terkandung didalamnya. Nilai sosial berkaitan erat karakter. Karakter yang dimaksud disini adalah dengan kepedulian sosial. kepedulian sosial merupakan kondisi alamiah manusia dan sebuah cara untuk mengikat masyarakat menjadi satu kesatuan (Adler, 1927). Proses pembentukan nilai sosial atau kepedulian sosial tidak bisa lepas dari lingkungan yang paling terdekat dengan orang tersebut. keluarga, teman sebaya, dan masyarakat yang hidup bersamanya memengaruhi pembentukan nilai sosial pada setiap individu dalam suatu masyarakat (Wijaya dan Pujihartati, 2018). Kelompok sosial anak mengacu pada tiga jenis kelompok yang memiliki peran penting dalam proses pelestarian permainan tradisional. Pertama, kelompok primer, dimana karakteristik kelompok tersebut membentuk karakter anggotanya. Kedua, Kelompok Pergaulan. Ketiga, Kelompok Sebaya, yaitu teman sebaya atau *peer group* adalah kelompok sebaya ialah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama yang saling berinteraksi dengan kawan-kawan sebaya yang berusia sama dan memiliki peran yang unik dalam budayanya (Santoso, 2004).

Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the Golden Age* (masa keemasan), di mana pada masa ini semua potensi anak berkembang paling cepat. Salah satu cara untuk meningkatkan potensi anak di usia dini adalah dengan bermain. Salah satu permainan yang bisa digunakan dalam bermain anak usia dini adalah permainan tradisional, karena permainan tradisional mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat (Andriani, 2012). Penelitian ini berusaha menggali proses pelestarian permainan tradisional melalui dinamika kelompok sosial anak.

Dinamika kelompok sosial anak memiliki empat fase. Dinamika kelompok sosial anak dimulai dari fase pembentukan berbasis ketetanggaan, fase pancaroba dalam upaya memperjelas tujuan kebersamaan, fase pembentukan norma saling tolong menolong dan terakhir fase berprestasi muncul ide dan kreativitas (Tuckman dan Jensen, 1977)

Dengan menggunakan perspektif pemberdayaan masyarakat, peran fasilitator dalam melakukan berbagai fungsinya penting dalam

rangka mendorong kelompok sosial anak untuk tertarik dan melestarikan permainan tradisional dalam proses dinamisasi. Dengan melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain (Kurniati, 2011). Kepercayaan diri siswa meningkat setelah diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok (Suhardita, 2011). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dinamika kelompok sosial anak dalam pelestarian permainan tradisional di Kelurahan Jebres Surakarta.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Unit analisis dalam penelitian ini adalah anak-anak di Kelurahan Jebres Kota Surakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam kepada informan. Triangulasi sumber menjadi model validitas data yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sutopo, 2002).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pada riset aksi ini peneliti bersama agen masyarakat sebagai pendamping dan kelompok sosial anak sebagai pelaku utama. Agen masyarakat terdiri dari Lurah, Ketua RW, Ketua PKK, Ketua Karang Taruna, dan orang tua. Agen masyarakat menjadi fasilitator dalam rangka melakukan upaya pelestarian permainan tradisional melalui kelompok sosial anak. Lurah Jebres berpendapat bahwa :

“Permainan tradisional harus dilestarikan karena didalamnya terdapat nilai-nilai sosial seperti, kebersamaan, solidaritas sosial antar pemain. Hal ini harus diperkenalkan kepada anak-anak di

lingkungan Jebres, agar mereka tidak mengutamakan video games, dan permainan digital lainnya, dimana hanya interaksi virtual yang terjadi”.

Pernyataan tersebut didukung oleh Ketua PKK, Ketua RW di lingkungan Jebres maupun Ketua Karang Taruna. Hal ini ditunjukkan dengan upaya menggerakkan anak-anak di lingkungan Jebres agar melestarikan permainan tradisional. Mereka melakukan sosialisasi dan aktif menggerakkan anak-anak di lingkungan atau RW masing-masing dengan membentuk kelompok atau komunitas bermain yang diinisiasi oleh Komunitas Permainan Tradisional Sidowayah Klaten. Komunitas ini memperkenalkan dan memberi contoh aneka ragam permainan tradisional seperti Gobag Sodor, Engklek, Egrang, Bakiak, Kelereng dan lain lain. Anak-anak juga dijelaskan tentang nilai-nilai sosial yang terkandung didalamnya serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kelurahan Jebres Surakarta mengadakan kegiatan Festival Dolanan Anak sejak 2016 di Taman Cerdas Kelurahan Jebres. Kegiatan ini diikuti oleh Grup Dolanan Anak-anak RW dari 36 RW yang ada di wilayah Kelurahan Jebes.



**Gambar 1. Festival dolanan anak Kelurahan Jebres Kota Surakarta, 2016.**

Dalam riset ini menggunakan pendekatan pemberdayaan masyarakat dalam melakukan proses upaya pelestarian permainan tradisional melalui kelompok sosial anak dengan bantuan fasilitator.

Fasilitator pemberdayaan masyarakat memiliki peran penting dan strategis. Fasilitator bukanlah pekerja yang semata-mata bekerja dengan model “tukang” tetapi mereka adalah aktivis yang bekerja penuh komitmen dan kreativitas serta memiliki semangat tinggi membantu

anak-anak dalam menginternalisasikan permainan tradisional dalam dirinya melalui dinamika kelompok sosial anak. Tugas utama fasilitator pemberdayaan adalah mengembangkan pembelajaran bagi objeknya (dalam konteks ini adalah kelompok sosial anak) untuk membangun ketertarikan anak-anak dalam upaya pelestarian permainan tradisional melalui dinamika kelompok sosial anak.

Upaya-upaya tersebut disertai dengan menggalang kemampuan untuk membentuk aliansi strategis dengan kekuatan-kekuatan lain agar mampu mempengaruhi perubahan-perubahan kebijakan yang lebih menguntungkan bagi kehidupan mereka. Arti dasar fasilitasi adalah meringankan dan memudahkan. Sedangkan fasilitasi secara sederhana adalah mempertemukan individu dan atau kelompok dalam sebuah dialog yang bentuknya bisa berupa mediasi, konsultasi dan memuat jaringan (*network*). Hasilnya diarahkan pada lahirnya sebuah kesepakatan yang bisa diterima dan menguntungkan semua pihak. Sedangkan individu atau kelompok yang menjalankan fungsi tersebut disebut dengan fasilitator (Wijaya, 2010).

Peran dan fungsi fasilitator menurut Wijaya (2010) adalah sebagai berikut :

- a. Bersikap sabar dan tidak mendominasi.

Salah satu sikap dasar dalam menerapkan metode partisipatif adalah aspek belajar dan itu memerlukan waktu. Oleh karena itu yang harus diingat adalah jika fasilitator kurang sabar dalam melihat proses yang terjadi, bisa-bisa fasilitator justru mengambil alih, yang berarti fasilitator telah mengambil alih kesempatan belajar masyarakat.

- b. Bersikap rendah hati dan menghargai peserta.

Caranya adalah dengan menunjukkan minat sungguh-sungguh pada pengetahuan dan pengalaman masyarakat. Penghargaan bukan pada individu orang perorang tapi masyarakat secara keseluruhan.

- c. Melebur dalam kelompok.

Artinya partisipasi secara penuh dalam setiap kegiatan, jangan sampai menjadi penonton.

- d. Bersikap terbuka.

Caranya dengan mendorong peserta untuk mengemukakan pendapat dan menganalisis masalahnya antara lain dengan pertanyaan

kritis. Ingat tugas fasilitator adalah menggerakkan diskusi bukan mengarahkan.

- e. Bersikap sederajat dan tidak menggurui.

Artinya jangan menjadi orang yang paling tahu segalanya tetapi bersikaplah sebagai orang yang ingin belajar.

- f. Bersikap akrab dan tidak menjaga jarak.

Diskusi yang dilakukan bersifat santai sehingga menimbulkan keakraban dan mereka menjadi bagian dari proses tersebut.

- g. Bersikap kreatif.

Seorang fasilitator harus menjaga agar masyarakat tetap berminat dalam kegiatan kelompok, jangan sampai menimbulkan kejenuhan. Karena itu perlu diciptakan kegiatan yang kreatif yang mendorong anggota kelompok tersebut tetap ingin terlibat dalam kegiatan. Memecahkan kejenuhan bisa dengan cara *ice breaker*, peserta diajak bersimulasi, atau memainkan sebuah permainan.

- h. Tidak memihak.

Fasilitator harus bersikap netral dan tidak melakukan penilaian tertentu.

- i. Tidak menyalahkan peserta.

Fasilitator tidak berhak menyalahkan pendapat peserta.

### **Pembahasan**

Dalam riset aksi ini fungsi fasilitator memiliki peran yang penting dalam upaya mendorong pelestarian permainan tradisional melalui kelompok sosial anak (Tuckman dan Jensen, 1977). Fasilitator memiliki empat fungsi utama, yaitu komunikasi, fasilitasi, motivasi, dan dinamisasi. Fungsi pertama adalah komunikasi, dimana melakukan hubungan interpersonal kepada anak-anak dengan persuasif. fungsi kedua adalah fasilitasi, dimana memfasilitasi kebutuhan anak-anak dalam permainan tradisional, seperti alat-alat yang dibutuhkan, sarana, maupun prasarana permainan tradisional. Fungsi ketiga adalah motivasi, dimana agar anak-anak menyukai permainan tradisional maka perlu dikenalkan permainan tradisional melalui cara-cara yang menarik. Hal ini termasuk dalam proses memperkenalkan permainan tradisional kepada kelompok sosial anak.

Proses pengenalan juga berlanjut pada pemberian praktik contoh cara bermain dan melakukan ajakan kepada anak-anak untuk ikut dalam permainan tradisional tersebut. fungsi yang keempat adalah dinamisasi, dimana dalam hal ini fasilitator mampu mendorong anak-anak untuk mengulang kembali praktik bermain permainan tradisional dan memahami cara-cara permainan tersebut.

Selama ini anak-anak di lingkungan Jebres aktif melestarikan permainan tradisional dengan alat-alat permainan tradisional yang difasilitasi oleh fasilitator seperti Egrang, Bakiak, Kelereng, Bola Bekel, Dakon, bola kaki. Anak-anak sangat antusias bermain permainan tradiisonal seperti bermain kelereng, bakiak, sepak bola di halaman sekolah yang ada di lingkungan Jebres seperi di SD Petoran Jebres. Selain itu juga aktif bermain di lingkungan rumah, Kelurahan dan Taman Cerdas Jebres, seperti Dakon, Bola Bekel. Mereka menunjukkan rasa solidaritas dan empati satu sama lain. Hal ini diutarakan oleh salah seorang Ketua Kelompok Dolanan Anak di RW 20.

Fasilitator berperan penting dalam proses dinamisasi kelompok sosial anak dalam upaya pelestarian permainan tradisional. Dinamika kelompok sosial anak dimulai dari fase pembentukan berbasis ketetanggaan, fase pancaroba dalam upaya memperjelas tujuan kebersamaan, fase pembentukan norma saling tolong menolong dan terakhir fase berprestasi muncul ide dan kreativitas (Tuckman dan Jensen, 1977). Dalam fase-fase tersebut, peran fasilitator penting dalam upaya membangun dinamika dalam kelompok sosial anak agar tertarik dengan permainan tradisional. Aksi kegiatan permainan tradisional meliputi persiapan alat-alat permainan, pengenalan singkat cara bermain dan praktik. Aksi kegiatan permainan tradisional dilaksanakan di 5 lingkungan di Kelurahan Jebres. Pada aksi kegiatan permainan tradisional berfungsi sebagai pemicu terjadinya suatu proses kelembagaan perilaku. Artinya berawal dari perilaku kemudian menjadi kebiasaan, dan akhirnya membentuk pola perilaku. Dalam hal ini, kuncinya adalah belajar bersama dengan aksi maka hasilnya lebih terinternalisasi (Adler, 1927; Kurniati, 2011; Andriani, 2012 ). Penelitian aksi ini diakhiri dengan adanya ide dan kreativitas masyarakat menyelenggarakan festival dolanan anak. Festival dolanan anak tersebut



menunjukkan perwujudan simbol sosial yang memiliki makna kembalinya permainan tradisional di kalangan anak-anak di era modern.

### **KESIMPULAN**

Pada era modern nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti empati, saling berbagi, kejujuran, dan kerjasama sangat dibutuhkan, karena nilai-nilai sosial tersebut sebagai pedoman implementasi pembangunan berkelanjutan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Fasilitator memiliki peran yang penting dalam upaya mendorong pelestarian permainan tradisional melalui kelompok sosial anak, sekaligus memiliki empat fungsi utama, yaitu komunikasi, fasilitasi, motivasi, dan dinamisasi. Diharapkan kelompok Dolanan Anak di lingkungan Jebres tetap eksis dan berkelanjutan, sehingga permainan tradisional akan lestari.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adler, Alfred. 1927. *Understanding Human Nature*. Greenberg, Publisher, Inc.
- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Sosial Budaya* 9 ( 1) : 121-136.
- Kurniati, Euis. 2011. Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Nur, Haerani .2013. Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III( 1): 87-94.
- Santoso, Slamet. 2004. *Dinamika Kelompok Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suhardita, Kadek. 2011. Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. *Edisi khusus*, 8.1: 127.
- Sutopo, Heribertus. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta, UNS Press.
- Tuckman, B.W and Jensen , M.A. 1977. Stages in small group development revisited. *Group and Organization Studies* 2; 419-427.
- Wijaya, Mahendra, dan Sri Hilmi Pujihartati. 2018. The Value of Empathy in Javanese Traditional Games as a Formation of Social Care in Urban Youth Generation. Dalam *International Seminar on Recent Language, Literature, and Local Cultural Studies (BASA 2018)*. Atlantis Press. <https://www.atlantis-press.com/article/25906075>.
- Wijaya, Mahendra. 2010. Kemiskinan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa. *Journal of Rural and Development* 1 (1) : 1-9