

**PENERAPAN PERMAINAN GOBAK SODOR DALAM
MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DI
DUSUN BRAJAN PLERET**



SKRIPSI

**Diajukan Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun Oleh:

Vivin Mualifah

18104030061

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2023



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
FM-UINSK-BM-05/03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lampiran : -

Kepada.

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum. Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberikan petunjuk, dan mengoreksi, serta mengadakan bimbingan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Vvin Kualifah

NIM : 18104030061

Judul Skripsi : Penerapan Permainan Gobak Sodor dalam
Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Anak di
Dusun Brajan Pleret

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sajana pendidikan (S.Pd)

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 Oktober 2023



Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd., M.P

NIP. 19800131200801 1 005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vivin Muallifah

NIM : 18104030061

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**Penerapan Permainan Gobak Sodor Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Anak Di Dusun Brajan** " adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan skripsi karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 09 April 2022

Yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIDIGRA
YOGYAKARTA



Vivin Muallifah

18104030061

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivin Muallifah
NIM : 18104030061
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian Jilbab dalam ijazah strata satu saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena pemakaian jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran diri dan Ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 09 April 2022

Yang menyatakan,


Vivin Muallifah
18104030061

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3366/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENERAPAN PERMAINAN GOBAK SODOR DALAM MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DI DUSUN BRAJAN PLERET

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : VIVIN MUALIFAH
Nomor Induk Mahasiswa : 18104030061
Telah diujikan pada : Senin, 13 November 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 656d30003a147



Penguji I

Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A
SIGNED

Valid ID: 656d2a5585374



Penguji II

Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 65699f9989483



Yogyakarta, 13 November 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 656d34b889d483

MOTTO

التَّعَلُّمُ فِي الصِّغَرِ كَمَا النَّقْشُ عَلَى الْحَجَرِ

“Belajar diwaktu kecil bagaikan mengukir diatas batu” (Ishomudin, 2023).



PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Vivin Muallifah (18104030061) *Penerapan Permainan Gobak Sodor Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Anak Di Dusun Brajan* Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.

Permainan tradisional gobak sodor dapat merangsang anak untuk melakukan interaksi sosial. permainan tradisional gobak sodor tidak hanya dapat memberikan rasa senang saja, namun dapat dijadikan sebagai sarana belajar anak dalam bersosialisasi dan bertoleransi. Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan gobak sodor. (2) Untuk mengetahui bagaimana dampak permainan gobak sodor terhadap perkembangan sosial anak. (3) Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan gobak sodor dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak di dusun Brajan.

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif deskriptif, dengan subyek penelitian Kepala Dusun, Orang Tua, dan Anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan uji keabsahan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi data. Memberikan stimulasi dengan media permainan tradisional gobak sodor, dapat mengoptimalkan perkembangan sosial anak dengan baik. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penerapan permainan gobak sodor di dusun Brajan dilakukan melalui 3 tahap yaitu, persiapan, permainan berlangsung, dan penutup. 7 dari 8 respon anak tentang permainan gobak sodor membuktikan bahwa anak masih antusias dan menikmati permainan tradisional gobak sodor. (2) Penerapan permainan gobak sodor dapat memberikan banyak sekali dampak positif pada aspek perkembangan sosial anak, yaitu anak dapat bermain dan berkomunikasi dengan teman sebayanya. (3) Adapun faktor penghambat penerapan permainan gobak sodor dalam mengoptimalkan aspek perkembangan sosial anak adalah faktor keluarga/orang tua, faktor lingkungan, dan faktor metode pembelajaran. Sedangkan faktor pendukungnya adalah kesadaran orang tua, memberikan kesempatan kepada anak, dan penerimaan lingkungan terhadap anak. Implikasi penelitian ini adalah terbukti bahwa perkembangan sosial anak dapat terstimulasi dengan baik.

Kata Kunci: *Perkembangan Sosial, Anak Usia Dini, Permainan Gobak Sodor*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat taufik dan hidayat-Nya serta memberikan kesehatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Permainan Gobak Sodor Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Anak di Dusun Brajan Pleret Bantul” dengan lancar. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, keluarga, sahabat-sahabat, *tabi ‘in- tabi ‘in* hingga yaumul akhir nanti.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, do‘a, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang telah memberikan tempat untuk menuntut ilmu.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang telah menginspirasi.
3. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I, M.Pd dan Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberikan semangat agar skripsi ini cepat terselesaikan.
4. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik atas saran dan motivasinya kepada penulis.
6. Bapak Fuad Hasyim selaku Kepala Dukuh Dusun Brajan, Orang Tua Anak, anak-anak yang telah memberikan fasilitas dan informasi dalam penelitian skripsi ini.

7. Kedua orang tua tercinta Bapak Sukamdani, (Almh) Ibu Partilah, dan Ibu Ngatini serta yang telah memberikan do'a, dukungan, semangat, dan doa yang tiada henti demi kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teruntuk Wulan Eldasari, S.Pd dan Zain Arifah, S.Pd yang telah memberikan dukungan yang tiada henti hingga skripsi saya selesai.
9. Semua sahabat-sahabatku tercinta, anggota grup Masa Depan Cerah, PIAUD'18, yang tidak bisa ditulis satu persatu namanya, terimakasih atas semangat dan do'a yang telah diberikan selama ini.

Serta semua pihak yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya satu persatu. Semoga segala kebaikan menjadi amal yang baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 17 September 2023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Vivin Mualifah

NIM. 18104030061

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Kajian Pustaka	8
F. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II TINJAUAN TEORI	14
A. Konsep Permainan Tradisional Gobak Sodor	14
B. Aspek Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	27
C. Anak Usia Dini.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
C. Subjek dan Objek Penelitian	40
D. Metode Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	43
F. Teknik Uji Keabsahan Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	92



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Praktek Permainan Gobak Sodor.....	51
Tabel 4.2 Wawancara Anak (Tim 1)	57
Tabel 4.3 Wawancara Anak (Tim 2)	59
Tabel 4.4 Hubungan Perkembangan AUD dan permainan gobak sodor	74
Tabel 4.5 Indikator Pencapaian Perkembangan.....	79
Tabel 4.6 Dampak Positif Permainan Gobak Sodor	82



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lapangan Permainan Gobak Sodor	23
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	39
Gambar 4.1 dan Gambar 4.2 Proses Membuat Garis dan Pembagian Tim ..	53
Gambar 4.3 dan 4.4 Proses Swit dan Berdo'a Sebelum Mulai Permainan	54
Gambar 4.5 dan 4.6 Proses Permainan Berlangsung	55
Gambar 4.7 dan 4.8 Pembagian Hadiah Pemenang	56



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Panduan Observasi</i>	92
<i>Lampiran 2 Pedoman Wawancara</i>	93
<i>Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi</i>	97
<i>Lampiran 4 Transkrip Wawancara</i>	98
<i>Lampiran 5 Catatan Lapangan</i>	108
<i>Lampiran 6 Hasil Dokumentasi</i>	109
<i>Lampiran 7 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing</i>	111
<i>Lampiran 8 Berita Seminar Proposal</i>	112
<i>Lampiran 9 Surat Izin Penelitian</i>	113
<i>Lampiran 10 Kartu Bimbingan Skripsi</i>	114
<i>Lampiran 11 Sertifikat TOEC</i>	115
<i>Lampiran 12 Sertifikat PKTQ</i>	116
<i>Lampiran 13 Sertifikat ICT</i>	117
<i>Lampiran 14 Sertifikat PBAK</i>	118
<i>Lampiran 15 Sertifikat SOSPEM</i>	119
<i>Lampiran 16 Sertifikat PLP-KKN Integratif</i>	120
<i>Lampiran 17 Sertifikat User Education</i>	121
<i>Lampiran 18 Ijazah</i>	122
<i>Lampiran 19 Curriculum Vitae</i>	123

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang terjadi pada perkembangan anak usia dini adalah hal yang tidak bisa dibiarkan begitu saja, dan perlu mendapat perhatian khusus dari orang tua maupun pendidik. Idealnya anak yang mendapat stimulasi yang baik dan tepat akan mengalami perkembangan sesuai dengan tahapannya. Tapi pada kenyataannya masih banyak ditemukan anak-anak yang tidak mengalami perkembangan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Salah satu problem yang sering terjadi pada anak adalah permasalahan terkait perkembangan sosial (Fitri & Nurhafizah, 2023). Selain karena kurangnya stimulasi dari orang tua, penyebab lainnya adalah karena dampak dari penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak dan tanpa pengawasan.

Polemik yang terjadi pada anak jaman sekarang atau sering disebut juga dengan *kids jaman now*, adalah terkait tentang maraknya penggunaan gadget tanpa batasan. Sudah banyak sekali kasus yang beredar dimedia massa tentang dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak terutama anak usia dini. Mengingat hal tersebut penting bagi orang tua untuk membatasi anak dalam bermain gadget dan menggantinya dengan permainan manual, seperti contoh permainan tradisional atau permainan yang tidak *online*. Riset Kominfo dan UNICEF mengenai, penggunaan gadget di kalangan anak-anak dan remaja menunjukkan bahwa di daerah perkotaan hanya 13% anak-anak dan remaja yang

tidak menggunakan internet, sedangkan di daerah pedesaan tercatat 87% anak-anak dan remaja yang tidak menggunakan internet (Kominfo, 2014). Anak-anak yang berada di pedesaan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain permainan tradisional. Permainan tradisional sudah banyak dilupakan oleh generasi muda jaman sekarang, hanya beberapa daerah saja yang masih melestarikan berbagai permainan tradisional terutama di daerah pedesaan.

Pengenalan permainan tradisional pada generasi muda terutama pada anak usia dini merupakan hal penting yang harus dilakukan, karna semakin maraknya kecanggihan teknologi elektronik atau gadget membuat anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget di rumah. Selain penting dalam segi perkembangan anak, permainan tradisional merupakan salah satu budaya lokal yang telah ada sejak dahulu. Banyak anak-anak zaman sekarang yang asing tentang permainan tradisional bahkan ada juga yang tidak mengenal sama sekali. Seperti yang telah diketahui, Indonesia merupakan bangsa yang memiliki banyak sekali keragaman permainan tradisional yang tersebar luas diseluruh daerah. Salah satu doktor Institut Seni Bandung Indonesia yang dijuluki sebagai bapak permainan tradisional Indonesia yaitu Muhamad Zaini Alif, dalam penelitiannya menyebutkan ada sekitar 2.600 permainan tradisional di Indonesia. Berdasarkan data tersebut, pada kenyataanya sekarang banyak sekali permainan tradisional yang sudah tidak dikenali oleh masyarakat terutama pada anak usia dini. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya lokal yaitu permainan tradisional.

Pentingnya pelestarian permainan tradisional pada era globalisasi adalah agar salah satu budaya lokal tersebut tidak tergeser dengan kebudayaan baru yang lebih modern (Hildigardis, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Saifullah Darlan, M.Pd membuktikan bahwa punahnya kearifan budaya lokal di daerah Anjir Serapat ini disebabkan oleh pengaruh era globalisasi dan pengaruh gadget (Dr. Darlan Saifullah, 2021). Penggunaan gadget yang terus menerus membuat anak banyak menghabiskan waktunya hanya dengan bermain gadget dan membuat anak jarang berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar (Selvi, 2020). Maraknya permainan *gadget* pada anak usia dini, disebabkan oleh berbagai *fitur* permainan *game online* yang mudah diakses oleh siapapun (Putri Nur, Syafa, Tin Rustini, Muhammad, 2022).

Mayoritas anak-anak pada zaman sekarang mengerti dan sudah mahir dalam mengaplikasikan permainan *game online*. Permainan ini bisa dilakukan tanpa harus bertemu dengan lawan mainnya, sehingga para *gamers* biasanya lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dengan bermain *game online*. Permainan online tersebut dapat diakses melalui media elektronik yang semakin canggih, yaitu *gadget*, laptop, komputer, ipod, dan perangkat sejenisnya. Pada zaman sekarang waktu luang anak banyak dihabiskan dengan bermain *game online*. Hal tersebut membuat perkembangan sosial anak tidak berkembang karena ketika bermain *game online* anak tidak perlu bertemu langsung dengan lawan mainnya. Selain perkembangan sosial, aspek perkembangan lainnya juga tidak mendapatkan stimulasi (Wicaksono et al., 2021). Eksistensi *game online*

dikalangan anak usia dini, menjadikan banyak anak tidak mengenal adanya permainan tradisional disekitar lingkungannya.

Banyak kasus-kasus yang beredar di media massa terkait dampak buruk dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hal tersebut terjadi berawal dari kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak. Selain itu, sangat dibutuhkan kesadaran orang tua tentang larangan atau batasan memberikan *gadget* pada anak sejak dini. Sebagian orang tua sudah ada yang menyadari dan memilih untuk lebih menjaga atau bahkan ada juga yang tidak mengenalkan gadget pada anaknya ketika masih dini.

Permainan tradisional merupakan permainan yang diciptakan oleh nenek moyang sejak jaman dahulu dan turun temurun. Salah satu contoh permainan tradisional yang banyak dikenal oleh masyarakat adalah gobak sodor, engklek, egrang, petak umpet, jamuran, cokolak, dan cublak-cublak suweng. Permainan tradisional menjadi salah satu sarana penting dalam pengembangan berbagai aspek pada anak usia dini, seperti halnya aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek sosial dan emosional, aspek agama dan moral, aspek bahasa, dan aspek seni (I. Khasanah et al., 2011). Salah satu permainan tradisional edukatif yang menarik perhatian peneliti adalah gobak sodor, karena permainan ini termasuk permainan tradisional yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti perkembangan sosial, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan seni, dan perkembangan emosional.

Permainan tradisional gobak sodor dapat merangsang anak untuk melakukan interaksi sosial, tanpa disadari mereka juga dapat mendapat pelajaran tentang arti kejujuran, kerja sama, kekompakan, dan melatih mental, emosional, keterampilan motorik, seni, bahasa, serta kemampuan berfikir anak (kognitif). Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa Universitas PGRI Banyuwangi (Student et al., 2021). Berbagai aspek perkembangan anak usia dini dapat distimulasi melalui permainan tradisional ini, salah satunya adalah aspek perkembangan sosial. Permainan tradisional gobak sodor tidak hanya dimainkan satu anak saja, akan tetapi juga bisa dimainkan secara berkelompok. Sikap kerjasama dan rasa toleransi sesama tim sangat dibutuhkan pada permainan gobak sodor. Singkatnya permainan tradisional gobak sodor tidak hanya dapat memberikan rasa senang saja, namun dapat dijadikan sebagai sarana belajar anak dalam bersosialisasi dan bertoleransi. Melalui permainan tradisional gobak sodor anak usia dini dirangsang dalam segi kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan dan wawasan luas. Permainan gobak sodor menjadi salah satu permainan yang sangat digemari oleh anak-anak pada masanya, selain menyenangkan permainan ini dapat memberikan banyak dampak positif pada anak. Pada dasarnya permainan ini sudah sangat langka kita temukan, akan tetapi tidak sedikit pula lembaga pendidikan anak yang mengenalkan permainan gobak sodor. Adapun tujuan mengenalkan permainan tradisional tersebut, sebagai salah satu permainan yang dapat membantu menstimulasi perkembangan anak.

Permainan tradisional gobak sodor menjadi salah satu permainan edukatif yang dapat mengembangkan aspek perkembangan sosial anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Dwiani Riri tentang pengaruh permainan gobak sodor terhadap kerjasama anak dan menunjukkan hasil permainan gobak sodor berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama pada anak (Dwiani et al., 2021).

Beragam permainan tradisional yang dimainkan oleh anak usia dini dapat menstimulasi perkembangan aspek anak, salah satunya adalah permainan tradisional gobak sodor. Dalam hal ini semua kegiatan menjadi aspek penting dan strategis yang dapat membangun potensi anak secara keseluruhan salah satunya adalah perkembangan sosial. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait permainan tradisional dan perkembangan sosial anak usia dini. Dalam penjabaran latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Permainan Gobak Sodor Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Anak di Dusun Brajan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penulis merumuskan permasalahan yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

1. Bagaimana Penerapan Permainan Gobak Sodor di Dusun Brajan?
2. Bagaimana Dampak Penerapan Permainan Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Dusun Brajan?
3. Apa saja faktor penghambat dan pendukung Penerapan Permainan Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Dusun Brajan?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui penerapan permainan gobak sodor di Dusun Brajan.
2. Untuk mengetahui dampak penerapan permainan gobak sodor terhadap perkembangan sosial anak di Dusun Brajan.
3. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan pendukung Penerapan Permainan Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Dusun Brajan.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan sumber bacaan terkait tentang perkembangan sosial anak usia dini dan peran masyarakat terhadap perkembangan sosial anak.

2. Secara teoritis

- a. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaatnya untuk peneliti adalah dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan tentang penerapan permainan gobak sodor dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak dan dampaknya terhadap perkembangan sosial anak.

- b. Manfaat Bagi Masyarakat

Manfaatnya adalah dapat dijadikan sebagai masukan untuk masyarakat terkait penerapan permainan gobak sodor dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak dan dampaknya terhadap perkembangan sosial anak.

E. Kajian Pustaka

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Wulandari Safitri dengan judul “*Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradhisional Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustnaul Athfal 2 Talang Padang*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradhisional Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustnaul Athfal 2 Talang Padang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu potensi yang harus dikembangkan di taman kanak-kanak adalah kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya namun kemampuan yang lain juga tidak kalah penting. Kemampuan social merupakan kemampuan membina hubungan dengan orang lain dan serangkaian pilihan yang dapat membuat seseorang untuk mampu berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. (Wulandari, 2021).

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Ana Rosmiati dengan judul “*Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradhisional*”. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui tentang proses mengembangkan keterampilan kolaborasi pada anak usia dini melalui permainan tradisional bakiak, dhakon, dan cublak-cublak suweng. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses mengembangkan keterampilan kolaborasi pada anak usia dini melalui permainan tradisional bakiak, dhakon,

dan cublak-cublak suweng ditunjang oleh karakteristik permainan yang seru, menantang, sudah tidak asing lagi, dan dilakukan secara bersama. Proses mengembangkan keterampilan kolaborasi tersebut melalui penumbuhan partisipasi, kesabaran, komunikasi, kekompakan, dan rasa percaya diri pada diri anak. Proses ini sesuai dengan teori dari Binkey, mencakup 3 aspek, yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut penting dalam menunjang keterampilan kolaborasi pada anak di kemudian hari. (Sewi & Mailasari, 2020).

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Uswatun Hasanah dengan judul “*Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*”. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan kemampuan fisik-motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat merangsang ketangkasan, kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Ada 3 permainan tradisional yang memiliki keterkaitan, yaitu: Congklak/dakon, Lompat tali, dan Kelereng. (Uswatun Hasanah, 2016).

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Herliana Cendana dan Dadan Suryana dengan judul “*Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*”. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui tentang meningkatkan bahasa anak usia dini melalui permainan tradisional. Pendekatan yang digunakan adalah tindakan kelas serta menggunakan teknik

analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak seperti kemampuan mendengar, meniru kembali 3-4 urutan kata, mengerti perintah yang diberikan bersamaan, mengerti permainan yang akan dimainkan, mengerti perbedaan kata mengenai kata sifat, menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pertanyaan kepada orang lain, menceritakan kembali permainan yang telah dimainkan secara sederhana, dan mengenal suara-suara yang ada disekitarnya. (Herliana Cendana, Dadan Suryana. 2022).

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Nurul Khasanah dengan judul “*Penggunaan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Konsentrasi Belajar Siswa Di Mtsn 2 Aceh Besar*”. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan tradisional gobak sodor efektif terhadap kemampuan konsentrasi belajar siswa. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan gobak sodor memiliki signifikansi dalam meningkatkan konsentrasi belajar, yang ditandai dengan perubahan skor *pretest* rata-rata 116,5 sedangkan rata-rata *posttest* 253,2 dan terjadi peningkatan pada konsentrasi belajar siswa. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa gobak sodor dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa, sehingga penelitian ini dapat menjadi

bahan rujukan bagi guru bimbingan konseling dalam penyusunan program sebagai media untuk meningkatkan konsentrasi belajar (N. Khasanah, 2021).

Keenam, jurnal yang ditulis oleh Acep Ruswan, Gia Nikawanti dengan judul “*Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Jasmani Anak*”. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan jasmani anak. Pendekatan yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil pengujian hipotesis diketahui t hitung sebesar 4,243 dengan signifikansi $\alpha = 0,05$ sedangkan t tabel 2,00. Sehingga t hitung $\geq t$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti dapat dibuktikan bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan jasmani anak (Ruswan & Nikawanti, 2018).

Ketujuh, jurnal yang ditulis oleh Lita Erdiana dengan judul “*Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Sikap Kooperatif Anak Tk Kelompok B Di Kecamatan Sidoarjo*”. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sodor permainan gobak tradisional terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak. Pendekatan yang digunakan adalah desain pretest-posttest control group design dengan satu jenis perawatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Gobak efek sodor pada pengembangan motorik kasar dan perilaku sosial anak (Erdiana, 2016)

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang baik diperlukan susunan yang sistematis, agar penelitian dapat dicerna dan difahami. Pada tahap ini peneliti menyajikan sistematika penelitian untuk memberikan pandangan pembahasan secara menyeluruh. Berikut merupakan sistematika penelitian:

Yang pertama ada bagian formalitas dimana pada bagian ini terdapat halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan skripsi, halaman moto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar lampiran, halaman daftar table, halaman daftar gambar.

Bab I: bab I ini berisi tentang pendahuluan mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab II: bab II ini berisi tentang kajian teori yang mencakup tentang penerapan permainan gobak sodor dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak.

Bab III: bab III ini berisi tentang metodologi penelitian mencakup jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV: bab ini berisi tentang hasil penelitian yang dilakukan peneliti di Brajan Bantul DIY.

Bab V: bab ini merupakan bab terakhir pada skripsi peneliti, dimana

pada bab ini berisi penutupan yang mencakup kesimpulan dari hasil penelitian dan juga saran dari peneliti.

Yang terakhir terdapat daftar pustaka sebagai referensi peneliti dalam melakukan penelitian ini dan juga terdapat lampiran dokumen-dokumen penting.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan tentang upaya pengembangan aspek sosial anak melalui permainan gobak sodor pada era modern yang telah dijelaskan diatas, dan berdasarkan rumusan masalah yang disusun peneliti serta berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan gobak sodor dilakukan melalui 3 tahap yaitu, persiapan, permainan berlangsung, dan penutup. Adapun sample yang digunakan peneliti adalah 8 anak dari Dusun Brajan.
2. Dampak penerapan permainan gobak sodor dalam mengoptimalkan aspek perkembangan sosial anak menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak dapat berkembang. Seperti pemaparan sebagai berikut, anak dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya, anak mau mengungkapkan pendapatnya tentang strategi bermain, anak dapat bercanda, selain itu karena tertarik dengan permainan gobak sodor anak yang awalnya cenderung pendiam atau malu-malu ketika diajak temannya untuk bergabung bermain dia mau, anak menikmati permainan, anak sangat antusias saat bermain, anak dapat memberikan respon baik kepada temannya, anak dapat belajar arti tolong menolong, dimana pada saat temannya sedang jatuh saat bermain anak bergegas untuk menolongnya, anak lebih percaya diri, dan anak dapat menghargai sesama teman.

3. Faktor penghambat dalam upaya pengembangan aspek sosial anak adalah faktor keluarga/orang tua, faktor lingkungan, dan faktor metode pembelajaran. Sedangkan faktor pendukungnya adalah kesadaran orang tua, memberikan kesempatan kepada anak, dan penerimaan lingkungan terhadap anak.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di desa Brajan, peneliti mencoba memberikan saran kepada semua pihak yang bersangkutan dalam penelitian. Hal ini dilakukan dengan harapan bisa menjadi lebih baik lagi kedepannya, adapun saran tersebut antara lain:

1. Bagi orang tua anak, diharapkan kepada orang tua untuk lebih memperhatikan anak, selain itu berikan stimulasi yang optimal kepada anak agar aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal. Orang tua perlu memberikan pengawasan dan batasan kepada anak dalam bermain *gadget*. Berikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi bermain diluar rumah dengan teman sebayanya. Sebagai orang tua yang juga faham akan pentingnya budaya lokal, sudah semestinya orang tua mengenalkan anak dengan permainan-permainan tradisional. Selain dapat menciptakan kegembiraan pada anak ketika bermain, permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai stimulasi yang tepat bagi perkembangan anak.
2. Bagi masyarakat, peneliti berharap kepada masyarakat untuk mempertahankan budaya lokal, dan mengenalkan budaya tersebut kepada

generasi muda jaman sekarang. Contoh budaya lokal yang dapat dilestarikan adalah berbagai permainan-permainan tradisional.

3. Bagi peneliti sendiri, diharapkan dapat menjadi referensi tambahan atau bisa juga dijadikan sebagai acuan penelitian dalam pengembangan dalam bidang yang sama pada jenjang pendidikan selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2015. *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kencana
- Ana Rosmiati. 2014. *Teknik Stimulasi dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Lirik Lagu Dolanan*. Jurnal Seni Pertunjukan.
- Aufar, I. 2012. Pengertian Kebudayaan. Makalah tidak diterbitkan. Fakultas Teknik Industri Universitas Gunadharma, Jakarta.
- Dr. Darlan Saifullah, 2021. *Punahnya Kearifan Lokal Budaya Membawa Sasanggan Pada Acara Perkawinan Bagi Masyarakat Anjir Serapat*. Jurnal Anterior.
- Gema Budiarto, 2020. Dampak Cultural Invasion terhadap Kebudayaan Lokal: Studi Kasus Terhadap Bahasa Daerah.
- Herliana Cendana, Dadan Suryana. 2022. *Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hildigardis, 2019. *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi*. Jurnal Sosiologi Nusantara.
- Jaya, M.T.B.S. 2013. Community and Cultural Environment (Analysis on Environmental Education Culture of Lampung). Southeast Asian Journal of Social and Political Issues.
- Juniantoro, Shandy dkk. 2021. *Literasi Digital dalam Tantangan Pendidikan Abad 21* (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2021). Hlm. 649
- Kurniawati, Ani M.Pd. 2022. *Problematika Aktivitas Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Dimasa Pandemi* (Garut: Cahaya Smart Nusantara, 2022). hlm 34.

- M.Ag Muh. Fitrah, S.Pd & Dr. Luthfiah, 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Study Kasus*. Sukabumi. CV. Jejak.
- Nidaul munafiah, dkk. 2018. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intellegences*. Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi
- Nopiyantri Rizky. 2015. *Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Anak Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional*. Skripsi.Universitas Muhamadiyah Yogyakarta.
- Nurizal Oktaviyanto. 2020. *Dolanan Anak Lokal Dusun Pandes Yogyakarta Sebagai Objek Penciptaan Lukisan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurjannah, 2017. *Eksistensi Perpustakaan dalam Melestarikan Khazanah Budaya Bangsa*.
- Pendidikan, Departemen dan Kebudayaan, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. PT. Balai Pustaka.
- Prof. Dr. H. Djali, 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur. PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.
- Ulfiani Rahma. 2015. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*. Lantera Pendidikan, Vol.12, No.1.
- Uswatun Hasanah. 2016. *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak.
- Yuliani Nuraini Sujiono. 2017. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Yunianingrum Mentari, 2017. *Desa Pandes “Kampung Dolanan” Bantul Yogyakarta*. Jogja Scrummy. Dikutip pada 10 Januari 2023.