

INTERAKSI SOSIAL ANAK DALAM PERMAINAN *CUBLAK-CUBLA SUWENG* PADA USIA 2-4 TAHUN DI TPA PENA PRIMA TAHUN 2017

Umi Saroh, M. Kristanto, Ismatul Khasanah

ABSTRAK

Latar belakang yang mendukung perkembangan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Interaksi sosial anak dapat dilihat dalam semua kegiatan bermain cublak-cublak Suweng yang dilakukan oleh anak-anak dan pendidik. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti ingin menggali dan mendiskripsikan interaksi sosial anak saat anak bermain *Cublak-cublak Suweng*. Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana interaksi sosial anak ketika bermain *cublak-cublak suweng*, dengan tujuan mendiskripsikan cara anak membangun Interaksi sosial dengan temannya ketika bermain *cublak-cublak suweng* dengan temannya saat bermain. Peneliti ini menggunakan penelitian kualitatif, metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*) disebut juga sebagai metode etnografi karena pada awalnya, metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, dan disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan interaksi sosial pada masing-masing anak dalam melakukan kegiatan permainan *cubak-cublak Suweng* Perubahan tersebut terlihat ketika anak berinteraksi dengan teman dan pendidik, anak menjadi tertarik dan antusias mengikuti kegiatan permainan. Bagi sekolah menyediakan fasilitas yang mendukung untuk melakukakn permainan tradisional.

ABSTRACT

Backgrounds that support social development include two important aspects of social competence and social responsibility. Social competence describes a child's ability to adapt to his social environment effectively. Child's social interactions can be seen in all the activities of Suweng's children's playgrounds and educators. Therefore, in this study researchers want to explore and describe the social interaction of children when children play Cublak-cublak Suweng. The focus of this research is how the social interaction of children when playing cublak suweng, with the aim of describing the way children build social interaction with friends when bermain cublak suweng with his friends while playing. This research uses qualitative research, this qualitative research method is often called naturalistic research method because the research is done on natural condition (*natural setting*) is also called as ethnography method because at first, this method is more widely used for research field of cultural anthropology, and called as method qualitative because the data collected and the analysis is more qualitative. The result of the research shows that there is a difference of social interaction on each child in doing the cubak-cublak Suweng game activity. The

change is seen when the child interacts with the friend and the educator, the child becomes interested and enthusiastic following the game activity. For schools it provides a supportive facility for performing traditional games.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang dan Tujuan

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini dimulai sejak anak lahir sampai anak berusia 6 tahun dengan memberikan stimulasi yang baik untuk merangsang perkembangan anak secara optimal agar anak siap menghadapi kehidupan yang lebih luas.

Endrawati (2014:5) perkembangan sosial anak dimulai dari sifat egosentri, individu kearah interaktif, komunal. Pada mulanya anak bersifat egosentris, yaitu hanya dapat memandang dari satu sisi, yaitu dari dirinya sendiri. Anak tidak mengerti bahwa orang lain biasa berpandangan berbeda dengan dirinya. Oleh karena itu pada usia 2-3 tahun anak masih suka bermain sendiri (individu). Selanjutnya anak mulai berinteraksi dengan anak lain. Anak mulai bermain bersama dan tumbuh sifat sosialnya.

Ayriza, Izzaty, dan Setiawati, (Munawaroh 2014:101) beranjak dari penjelasan dan fenomena, pengembangan kecakapan sosial pada anak usia dini semakin melemah dan perlu kembali diperhatikan dan dilakukan lewat permainan-permainan anak. Bentuk-bentuk permainan yang mengembangkan kecakapan sosial anak untuk itu perlu diidentifikasi dan dikembangkan. Hasil identifikasi dan pengembangan berbagai bentuk permainan ini selanjutnya dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam memberikan stimulasi yang mendidik pada anak usia dini. Permainan yang dapat

mengembangkan kecakapan sosial anak yaitu permainan yang melibatkan sekelompok anak, saling berinteraksi sehingga berlangsung adanya komunikasi antar sesama melalui kegiatan bermain. Salah satu bentuk permainan tersebut dalam penelitian ini adalah permainan *cublak-cublak suweng*, permainan ini dilakukan lebih dari satu anak dan dimainkan dengan adanya nyanyian sehingga dapat menimbulkan kegembiraan, dan diharapkan permainan *Cublak-cublak Suweng* ini mengembangkan interaksi sosial anak. Permainan ini yang mengandung banyak manfaat hampir penuh dan perlu dilestarikan. Diiringi kesibukan dari orangtua dalam memberikan pembelajaran dan permainan kepada putra-putrinya cenderung praktis, guru dalam memberikan sebuah permainan yang bersifat praktis pula, pembelajaran yang mengandung kecakapan sosial anak yang diberikan guru di lembaga melalui permainan pabrikan yang bersifat praktis, guru cenderung jarang menggunakan nyanyian dan permainan yang mengandung sifat kegembiraan padasiswa, lembar majalah dan buku yang selalu diberikan siswa sebelum melakukan aktifitas bermain. Berdasarkan Fokus penelitian diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Mendiskripsikan Interaksi sosial anak ketika bermaian *cublak-cublak suweng*.

2. KAJIAN TEORI

a. Hakikat Interaksi Sosial

1) Pengertian Interaksi sosial

Menurut Booner dalam bukunya, *Social Psychology*, memberikan rumusan interaksi sosial, bahwa: “interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu memengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya” Setiadi, dkk(2006:91)

Sebagaimana dikemukakan oleh Herimanto dan Winarno (2008:52) interaksi sosial merupakan faktor utama dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok

manusia, maupun antar orang dengan kelompok manusia. Bentuk interaksi sosial adalah akomodasi, kerja sama, persaingan, dan pertikaian.

2) Proses Sosial

Menurut Narwoko & Suyanto (2004:57) proses sosial adalah setiap interaksi sosial yang berlangsung dalam suatu jangka waktu, sedemikian rupa hingga menunjukkan pola-pola pengulangan hubungan perilaku dalam kehidupan masyarakat. Secara garis besar, proses sosial bisa dibedakan ke dalam dua jenis, yaitu proses sosial yang *asosiatif*, dan proses sosial yang *disosiatif*.

3) Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi syarat, interaksi sosial dapat terjadi pada diri individu apabila telah memenuhi dua syarat, Soekanto (2012:62) menyebutkan bahwa agar terjadi interaksi sosial harus memenuhi syarat sebagai berikut: Adanya kontak sosial (*social contact*), yang dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu antarindividu, antarindividu dengan kelompok, antarkelompok. Selain itu, suatu kontak dapat pula bersifat langsung maupun tidak langsung. Adanya komunikasi, yaitu seseorang memberi arti pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.

b. Hakikat Permainan

1) Pengertian Permainan

Menurut Sujiono (2009:10.4) dalam Dewi Andani permainan adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apalagi ingin menikmati permainan bersama-sama. Jika peraturan dapat dilaksanakan dengan baik dalam suatu permainan, anak belajar mengubah perilakunya agar dapat bertahan dalam lingkungan sosialnya itu.

2) Jenis-jenis Permainan

Jenis-jenis permainan menurut Santrock, 2002:3 dalam Eliasa sebagai berikut:

a) Permainan sensorimotor (Praktis)

Menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda, berlari, melompat, meluncur, berputar, melempar bola.

b) Permainan Simbolis (Pura-pura)

Terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke suatu symbol, sehingga bersifat dramatis dan sosiodramatis

c) Permainan Sosial

Adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.

d) Permainan Konstruktif

Mengombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan simbolis. Permainan Konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.

e) Games

Adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dan menyenangkan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu anak atau lebih.

3) Sifat-sifat Permainan

Berkaitan dengan permainan Pallegriani dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut:

a. Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.

b. Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan).

c. Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral.

d. Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.

- e. Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

c. Hakikat *Cublak-cublak Suweng*

i. Pengertian *Cublak-cublak Suweng*

Menurut Yuliani (2014:9) Syair lagu *Cublak-cublak Suweng* mengandung makna sesuatu yang berharga adalah informasi yang penting sehingga harus dicari dengan sungguh-sungguh dan penuh keyakinan agar dapat ditemukan tanpa peduli siapa yang mempunyai informasi. Jika dikaitkan dengan budaya Jawa syair lagu *Cublak-cublak Suweng* menyimpan makna yang merujuk pada tata filsafat budaya Jawa yaitu logika dan etika. Hal ini menjadi gambaran bahwa syair lagu *Cublak-cublak Suweng* adalah warisan nenek moyang yang memiliki nilai kearifan local yang merujuk pada nilai percaya diri dan nilai kejujuran.

ii. Manfaat Permainan *Cublak-cublek Suweng*

Manfaat permainan *Cublak-cublek Suweng* antara lain sebagai berikut (Wahyuningsih: 2009:20)

- a) Membangun sportivitas anak ketika mendapat giliran bermain, anak harus menerimanya,
- b) Melatih kemampuan untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sehingga dapat menebak dengan benar,
- c) Mengasah kepekaan musical anak karena dimainkan sekaligus dengan nyanyian,
- d) Sebagai media untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan temannya,
- e) Anak belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

d. METODOLOGI PENELITIAN



Metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural*



setting) disebut juga sebagai metode etnografi karena pada awalnya, metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, dan disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif (Afifuddin & Saebani, 2012:57).



B. PEMBAHASAN


1. Hasil Penelitian



Interaksi Sosial Dalam Permainan *Cublak-Cublak Suweng*

No	Teknik Implementasi Permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i>	Interaksi Sosial yang terjadi
Persiapan		
1.	Berdoa sebelum main	<p>Sebelum bermain pendidik mendampingi pemain melafalkan doa memohon keselamatan dan kesehatan sebelum bermain. Doa dapat dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas (nilai kerja sama)</p> 
2.	Penjelasan aturan main	<p>Penjelasan aturan main disampaikan oleh pendidik di awal setelah berdoa, masih ada pemain yang tidak memperhatikan (Menjelaskan konflik)</p> 
No	Teknik Implementasi Permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i>	Interaksi Sosial yang terjadi

3.	Permainan dilakukan oleh 3-5 anak,	Ada pemain belum antusias mengikuti permainan tersebut. Kemudian pendidik dan pemaian lain membujuk agar temannya mau mengikuti kegiatan tersebut (Saling bergaul). 
4.	Satu buah biji-bijian/ kerikil yang bisa digenggam.	Biji/ kerikil diambil dari lingkungan TPA. Biji yang dimaksud disini adalah benda yang bisa digenggam salah satu pemain untuk dikelilingkan ketika permainan dimulai dan disembunyikan salah satu pemain ketika akhir lagu <i>Cublak-cublak Suweng</i> . (nilai kreativitas)
No	Teknik Implementasi Permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i>	Interaksi Sosial yang terjadi
	Pelaksanaan	
5.	Melakukan hompimpa atau gambeng dan yang kalah menjadi <i>Pak Empo</i> berbaring telungkup di tengah, anak-anak lain duduk melingkari <i>Pak Empo</i> .	Pemain belum konsisten saat melakukan hompimpa. Ada pemain yang masih membolak-balik telapak tangan (pada saat mau membuka hitam atau putih), masih ada pemain yang diam. (Berunding) 
6.	Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di	Ketika permainan akan dimulai, ada pemain yang masih membuka kedua telapak tangan yang seharusnya hanya satu tangan saja. (Menjelaskan konflik)

	pungggung <i>Pak Empo</i> .	
No	Teknik Implementasi Permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i>	Interaksi Sosial yang terjadi
7.	Salah satu anak memegang biji/ kerikil dan dipindah dari telapak tangan lainnya diiringi lagu <i>Cublak-cublek Suweng</i> . “ <i>Cublak-cublek Suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundung gudel, Pak Empo lirak-lirik, sapa mau sing delekke, sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong</i> ”.	Semua pemain menginginkan memegang biji/ kerikil untuk dipindah dari telapak tangan yang satu ke telapak tangan pemain lain. Seharusnya hanya diwakilkan satu pemain saja. Maka dari itu pendidik mengambil jalan tangan untuk memainkan permainan itu agar tidak terjadi keributan (Mengambil giliran) 
8.	Pada kalimat “ <i>Sapa mau sing delekke</i> ” serahkan biji/ kerikil ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggamannya.	Pemain yang memegang biji/ kerikil tidak mau menyerahkan biji tersebut kepada pemain yang lain. Melainkan masih dipegang sendiri. (anak belum mau berbagi)

		
No	Teknik Implementasi Permainan Cublak-cublak Suweng	Interaksi Sosial yang terjadi
9.	Diakhir lagu, semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan.	Disini pemain yang seharusnya menyembunyikan biji, biji digenggam dengan tangan yang rapat, melainkan pemain tersebut memamerkan biji/ kerikil kepada <i>Pak Empo</i> . (Saling bergaul)
10	<i>Pak Empo</i> bangun dan menebak di tangan siapa biji/ kerikil disembunyikan. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji/ kerikil gentian menjadi <i>Pak Empo</i> . Bila salah, <i>Pak Empo</i> kembali ke posisi semula dan permainan diulang lagi.	<i>Pak Empo</i> mengamati dengan mimik muka dan melihat genggam tangan pemain yang kelihatan besar. Karena ada salah satu pemain yang belum konsisten dalam menyembunyiakn biji/ kerikil maka <i>Pak Empo</i> dengan mudah menemukan biji/ kerikil tersebut (Mengambil giliran)

		
No	Teknik Implementasi Permainan Cublak-cublak Suweng	Interaksi Sosial yang terjadi
	Penutup	
11	Berdoa setelah bermain	Semua pemain kembali berkumpul dan membaca "Hamdallah" bersama. (bekerjasama) 
12	Recalling dari permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i>	Dalam kegiatan Recalling belum terintegrasi karena pemain langsung bubar ketika permainan berakhir.

C. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam interaksi sosial terinternalisasi dalam permainan *Cublak-cublak Suweng* menurut Baety (2013:133) yaitu anak-anak belajar bagaimana berunding, menyelesaikan konflik, saling bergaul, mengambil giliran, bersabar, bekerjasama, berbagi, jujur dan kreatif. Interaksi sosial anak setelah mengikuti permainan *Cublak-cublak suweng* mengalami perubahan yang baik. Perubahan tersebut terlihat ketika anak berinteraksi dengan teman dan pendidik, anak menjadi tertarik dan antusias mengikuti kegiatan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, H., & Ahmad Saebani, Beni. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologo Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beaty, Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Elly M., dkk. 2007. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Endarwati, S. (2014). *Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah 1 Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2014/2015* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Hariboentoro, A. S., Tamsir, W., & Febriani, R.(2016). *Perancangan Visualisasi Lagu Daerah Jawa Timur dengan Teknik Pettern*. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 7. ISO 690.
- Haris, I. (2016). *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini*. *AUDI*, 1 (1).
- Herimanto, & Winarno. 2008. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Luar, S. F. D. N. B (2014). *Permainan Tradisional Yogyakarta, Sebagai Filter Dampak Negatif Budaya Luar Pada Masa Kanak-kanak Akhir*.
- Monks, Knoers. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Munawaroh, H. (2014). *Pengembangan Model Permainan Cublak Cublak Suweng Untuk Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B Di Kecamatan Ngaliyan Semarang*. *Journal of primary Education*, 3 (2).
- Narwoko, Suyanto. (2004). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Renada Cetakan Group.

- Nugrahastuti, dkk. (2016, August). *Nilai-nilai Karakter Pada Permainan Tradisional*. In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.
- Rukiyati, R. dan Purwastuti, L. A. *Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pada Sekolah Dasar Di Bantul Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Karakter.
- Seriati, N.N., & Hayati, N. (2010). *Permainan Tradisional Jawa Gerak Dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Laporan Penelitian.
- Sibue, A. B. F. (2015). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Kegiatan Pembelajaran Di TK Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta*. Pendidikan Guru PAUD S-1.
- Soekanto. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekanto dan Sulistyowati. 2014. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiarsih, S. (2010). *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, S. A. (2013). *Komposisi Tema dan Variasi Cublak-Cublak Suweng untuk Ansambel Perkusi Etnik* (Doctoral dissertation, Program Studi Seni Musik FSP-UKSW). ISO 690.
- Yuliani, Y. (2014). *Nilai Kearifan Lokal Dalam Syair Lagu Dolanan Jawa* (Kajian Semantik). Sasindo, 3 (3).