

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki sumber daya kebudayaan yang beragam, pada masa kini dan di masa depan kebudayaan akan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Generasi muda sebagai penerus kebudayaan di masa depan dapat dituntut untuk memiliki kemampuan memanfaatkan keragaman sumber daya kebudayaan untuk pembentukan Indonesia dan tantangan yang dihadapi dalam upaya pelestarian dan pengembangan kebudayaan di era globalisasi yang semakin berkembang, serta semua serba modern dan serba otomatis.

Globalisasi merupakan isu penting yang muncul dalam beberapa dekade yang lalu, dimana era ini ditandai dengan semakin majunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Globalisasi sendiri merupakan konsep yang berkaitan dengan *internasionalisasi*, *universalisasi*, *liberalisasi*, dan *westernisasi*. Selain itu, globalisasi menyebabkan terjadinya kompleksitas isu dan nilai yang menyebar dan menjadi *universal*. Perubahan sosial budaya yang mengikuti munculnya arus globalisasi sesungguhnya berasal dari modernisasi/perkembangan yang pesat dari teknologi informasi serta komunikasi yang dibangun oleh manusia (Nasution, 2017).

Interaksi sesama manusia dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar, sifat kepedulian adalah beberapa dari banyak karakter yang tidak lagi kita temui saat ini. Anak-anak kecil yang dibesarkan di era globalisasi yang menjadikannya sosok yang egois, tidak mau bergerak dan tak lagi peka dengan lingkungannya. Tidak dapat dipungkiri dengan kehadiran *gadget* yang bisa melakukan apa saja termasuk

permainan, dari mulai permainan *online* ataupun *offline* membuat permainan-permainan yang dulu pernah kita lakukan seakan menghilang tidak pernah terlihat lagi di lingkungan masyarakat (Saputra, 2017).

Penggunaan teknologi yang semakin meningkat justru menurunkan intensitas hubungan individu, hubungan sosial seseorang yang secara tradisional memerlukan kontak fisik dengan orang lain telah menghilangkan interaksi sesama manusia dengan kehadiran teknologi tersebut justru membuat kondisi ini mau tidak mau memicu pergeseran ruang interaksi manusia yang tadinya publik menjadi sendiri (Hendrastomo, 2008).

Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan dalam menjalin komunikasi dengan teman dan lingkungannya. Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan bermain dan anak-anak sangat dekat dengan permainan, kehidupan sehari-hari anak-anak seharusnya dipenuhi dengan permainan.

Permainan yang dilakukan merupakan sesuatu yang dianggap wajib dilakukan sebagai sarana untuk perkembangan fisik motorik bagi anak usia dini. Salah satunya adalah permainan tradisional. Tetapi permainan tradisional perlahan namun pasti mulai ditinggalkan, karena dianggap kuno serta melelahkan. Padahal jika ditinjau lebih dalam, beragam permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepa anak-anak diantaranya berupa pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh dan unggul (Hasanah, 2016).

Pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional

bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Perubahan kebudayaan merupakan pergerakan struktur yang bersangkutan sesuai dengan perubahan waktu. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak tidak mengenal sama sekali permainan tradisional yang sebenarnya merupakan sebuah sarana bagi anak-anak dari usia sebelum sekolah hingga usia sekolah untuk melatih motorik dan kognitif mereka.

Anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering (Royana, 2017).

Permainan anak-anak tradisional adalah area penting dalam budaya *pedagogis* dan tradisi masing-masing kelompok etnis. Permainan tradisional adalah konten paling penting yang mengisi ruang subkultur anak-anak. Permainan anak-anak dalam budaya tradisional adalah bidang penting pendidikan dan sosialisasi yang diwujudkan melalui pengembangan kreativitas, kebebasan, tanggung jawab, spontanitas, dan aktivitas.

Permainan anak-anak tradisional dibentuk oleh budaya lokal dan lingkungan setempat sehingga menciptakan perbedaan di setiap daerah. Permainan anak-anak tradisional sering menggabungkan pengetahuan budaya, nilai-nilai dan keterampilan yang telah muncul dari waktu ke waktu dari hubungan timbal balik

antara komunitas tertentu dan lingkungan mereka, proses permainan, dan metode penalaran secara efektif terintegrasi dan bentuk pendidikan mempengaruhi tingkah laku manusia.

Permainan anak-anak tradisional pada kenyataan masih menemukan masalah dalam hubungan teman sebaya, seperti sulitnya anak beradaptasi dengan lingkungan baru, anak kurang mampu berinteraksi dengan teman, anak lebih suka menyendiri, dan anak merasa tidak aman. Selain itu, kesadaran menggunakan permainan tradisional sebagai alat bermain untuk merangsang aspek perkembangan anak usia dini mulai menghilang. Seiring waktu dan kemajuan teknologi menyebabkan pendidik mengambil keuntungan dari kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini (Ramadhani & Fauziah, 2020).

Bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja, tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Menurut Cony Semiawan, dalam kegiatan bermain, seluruh tahapan perkembangan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik dan hasil dari perkembangan yang baik itu akan muncul dan terlihat pada saat anak menginjak masa remaja. Bermain, atau permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan (pada saat anak bermain) anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif, mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.

Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga

tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan, serta bisa menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya karena adanya interaksi yang berlangsung selama bermain (Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati, 2012).

Fenomena tersebut menjelaskan bahwa era globalisasi sekarang sudah bisa mengeser nilai dan moral di kalangan anak-anak, budaya luar yang masuk ke Indonesia sudah mengeser budaya lokal yang sarat akan nilai dan makna, salah satunya adalah hilangnya permainan tradisonal yang diciptakan dari budaya masyarakat setempat. Arus globalisasi tersebut telah membuat interaksi anak-anak yang seharusnya terjalin karena adanya suatu aktivitas bersama, sekarang sudah jarang dilakukan.

Permainan tradisonal yang sarat akan makna pun sudah tidak diminati oleh sebagian orang-orang terutama anak-anak. Maksud peneliti tertarik mengambil konsep kebudayaan permainan tradisonal untuk mengetahui bagaimana suatu permainan bisa membantu anak dalam membangun suatu hubungan dengan orang lain terutama teman sebaya dengan judul: "Penguatan Relasi Sosial Anak Melalui Permainan Tradisonal"

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka identifikasi yang muncul adalah:

1. Bagaimana penguatan relasi sosial anak melalui permainan tradisonal ?
2. Bagaimana hambatan dan upaya penguatan relasi sosial anak melalui permainan tradisonal?

3. Bagaimana implikasi teoritis dan praktis pekerja sosial berkaitan dengan bidang pekerjaan sosial dalam bisnis dan industri terhadap pengembangan Ilmu Kesejahteraan Sosial ?

1.3.Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah di paparkan diatas, maka tujuan penelitian dari masalah tersebut adalah:

1. Untuk menggambarkan penguatan relasi sosial anak melalui permainan tradisonal.
2. Untuk menggambarkan hambatan dan upaya penguatan relasi sosial anak melalui permainan tradisonal.
3. Untuk menggambarkan implikasi teoritis dan praktis pekerja sosial berkaitan dengan bidang pekerjaan sosial dalam bisnis dan industri terhadap pengembangan Ilmu Kesejahteraan Sosial.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana suatu masalah itu muncul dan juga cara mempertahankannya, seperti kebudayaan terutama budaya dalam kaulinan barudak yang sudah mulai tersingkir dengan era modernisasi. Maka kegunaan dan manfaat penelitian tersebut adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi penulis dan juga pengembangan ilmu kesejahteraan sosial dalam hal bagaimana menghadapi era globalisasi yang sudah mengeser nilai kebudayaan terutama budaya dalam permainan tradisonal.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan saran kepada pengurus komunitas agar dapat tetap mempertahankan komunitas tersebut dan juga mengeluarkan ide-ide baru dalam konteks permainan tradisional.

1.4 Kerangka Konseptual

Pekerjaan sosial merupakan suatu profesi pertolongan atau pelayanan pertolongan secara profesional yang berdasarkan pada konsep dan teori kesejahteraan sosial yang sudah ada dari dahulu. Fokus kesejahteraan sosial sendiri adalah membantu orang lain dalam memenuhi kebutuhan dasar agar bisa menjalankan fungsi sosialnya. Definisi kesejahteraan sosial adalah kondisi terpenuhinya kebutuhan material, spritual, dan sosial warga negara agar dapat hidup layak dan mampu mengembangkan diri, sehingga dapat melaksanakan fungsi sosialnya (UU No 11 Tahun 2009 dalam Fahrudin, 2012:10).

Pemenuhan kebutuhan anak yaitu anak dapat bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya dan saling berkenalan satu sama lain sehingga terjalin komunikasi dan juga relasi. Ketika anak tidak bisa bersosialisasi artinya pemenuhan kebutuhan anak tidak terpenuhi dalam segi sosial.

Pekerjaan sosial merupakan suatu praktek profesional yang memiliki beberapa teori dalam mengatasi suatu masalah yang sedang terjadi, pekerja sosial dapat dikatakan profesional apabila pekerja sosial susah menempuh pendidikan dan belajar basis atau pengantar Ilmu Kesejahteraan Sosial. Definisi Pekerjaan Sosial menurut Rukminto(2015:13):

Pekerjaan sosial sebagai suatu ilmu yang memfokuskan intervensinya pada proses interaksi antara manusia (*people*) dengan lingkungannya, dengan mengutamakan teori-teori perilaku manusia dan sistem sosial guna meningkatkan taraf hidup (*human well-being*) masyarakat. Perilaku dan

teori-teori tersebut berkaitan dengan sistem sosial memainkan peranan penting.

Masalah sosial muncul akibat dari adanya beberapa masalah penting yang terjadi di masyarakat yang akan menimbulkan sebuah konflik karena adanya ketidakteraturan antara nilai yang dipercayai oleh sebagian masyarakat, masalah sosial muncul karena berbagai faktor perubahan sosial dan bencana alam. Selain itu faktor kemiskinan, budaya, biologis, dan psikologis menunjang terjadinya konflik. Salah satu yang nyata adalah faktor budaya yang sudah menggeser nilai yang tertanam sejak dulu.

Permasalahan sosial yang dihadapi diatas merupakan suatu masalah sosial yang bisa menimbulkan tindakan yang menyimpang dari nilai jika tidak di didik dengan baik, masalah sosial merupakan suatu ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat (Soekanto, 2014:312).

Kondisi sosial bisa dikategorikan sebagai masalah sosial apabila dirasakan dapat menyebabkan berbagai kerugian fisik atau nonfisik, baik pada individu maupun masyarakat dan merupakan pelanggaran terhadap nilai-nilai atau standar sosial dari salah satu atau beberapa sendi kehidupan masyarakat dan potensi yang bisa melanggar suatu nilai atau moral yaitu anak-anak yang masih pada tahap perkembangan pada lingkungan sekitar.

Pembahasan tentang topik budaya permainan tradisional tersebut merupakan masalah sosial yang sedang dihadapi oleh masyarakat, dimana masyarakat dihadapi oleh proses globalisasi yang pesat dan dituntut untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan tersebut dan masyarakat pada akhirnya tidak bisa seimbang dalam perkembangan tersebut terutama anak-anak dalam hal interaksi. Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang

masih dalam kandungan (Undang-undang no 35 tahun 2014 dalam Badan Pembinaan Hukum Nasional, 2014).

Anak yang sedang masa pertumbuhan memerlukan adaptasi dengan lingkungannya agar tercipta komunikasi atau relasi yang baik dengan teman sebaya. Relasi sosial merupakan salah satu kajian pokok, mental manusia sebagai wujud dalam aspek kognisi, emosi dan perilaku. Sejatinya selalu muncul ketika individu berinteraksi dengan pasangan relasinya (Faturochman 2017:1).

Relasi sosial dapat terjalin karena adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan kelompok dengan kelompok yang dapat menampilkan perilaku dari hasil interaksi yang sedang berlangsung. Relasi sosial bisa terjalin dimana saja terutama saat bermain dengan teman sebaya, bermain atau *play* didefinisikan sebagai kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak, permainan juga mempunyai beberapa aturan dan permainan bisa berupa kartu atau permainan meja dan dapat pula permainan *outdoor* yang dimainkan di luar ruangan termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan hasil kreatif dari budaya dan sejarah yang mempunyai unsur kesenangan namun merefleksikan nilai-nilai sosial yang mendalam sehingga anak akan belajar berkomunikasi dengan lingkungan (Parlebas dalam Iswinarti, 2017:5).

Tabel 1.1 akan menggambarkan bagaimana teori-teori dalam memilih fokus penelitian. Tabel pencerahan dan penajaman fokus penelitian menurut Alwasilah (2017:78) memiliki fungsi sebagai berikut: “Mencerahkan fenomena penelitian dan membantu penajaman fokus kajian penelitian”. Pencerahan dan penajaman fokus penguatan relasi sosial anak merupakan interaksi antara teori-teori yang

merupakan *konteks* konseptual adalah sebagai berikut:

Tabel.1

Pencerahan dan Penajaman Fokus Penguatan Relasi Sosial Anak

Teori	Penerpan fenomena penelitian	Penajaman fokus kajian
Anak dalam (Badan Pembinaan Hukum Nasional, 2014).	Anak merupakan seseorang yang akan meniru sesuatu yang dilihatnya, seperti perilaku orang dewasa dalam hal menghormati orang lain.	Fenomena anak tidak menjadi fokus penelitian, melainkan menjadi penunjang data untuk dianalisis.
Pertemanan Faturochman(2017:193).	Pertemanan merupakan bentuk relasi interpersonal yang bersifat informal dan seseorang belajar mengenai perilaku yang diterima dari pertemanan tersebut.	Tidak menjadi fokus penelitian melainkan pendukung untuk menunjang penelitian karena berkaitan dengan relasi sosial.
Interaksi Sosial (Gilin dan Gilin dalam Soekanto, 2014:55).	Adanya hubungan sosial yang menyangkut hubungan antara orang perorang dan kelompok-kelompok manusia.	Adanya hubungan dengan proses relasi sosial.
Relasi Sosial Faturochman(2017:1).	Kemampuan seseorang dalam menjalin hubungan dengan teman sebaya.	Menjadi fokus penelitian, didefinisikan dan deskripsikan.
Komunikasi Interpersonal (Agus Hardjana dalam Sari 2017:8).	Adanya timbal balik dari komunikasi satu sama lain.	Tidak menjadi fokus penelitian, tetapi memiliki hubungan dengan relasi sosial.
Dinamika Kelompok Faturochman(2017:7).	Relasi antara individu dengan yang lain.	Tidak menjadi fokus penelitian tetapi dinamika kelompok memiliki hubungan dengan relasi sosial.
Penyesuaian Diri Gerungan (2010:59).	Mengubah diri sendiri sesuai dengan keadaan lingkungan.	Menjadi instrumen untuk menganalisis informan.

Sumber: Alwasilah, diolah dan disesuaikan dengan konsep penelitian 2019

Gambar 1.1 adalah interaksi teori-teori yang sesuai dengan pencerahan dan penajaman fokus. Penggunaan teori memberikan dua kelebihan yaitu: Teori sebagai contoh data agar tidak berserakan dan tidak keluar dari teori sebagai lampu senter dan teori dapat membantu melihat objek secara jelas serta hubungan antar bagiannya (Alwasilah, 2000:77). Gambaran 1.1 akan memberikan pencerahan dalam penguatan konsep relasi sosial pada permainan tradisional, gambaran tersebut menggambarkan bagaimana teori-teori yang telah ada

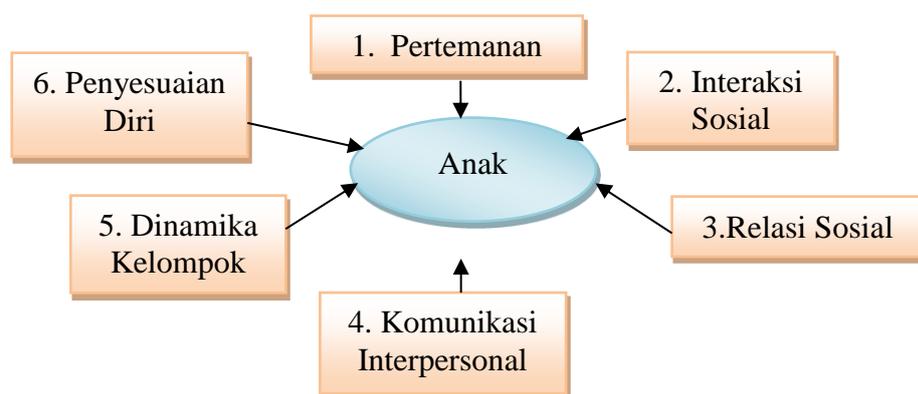
membantu dalam mencermati penguatan relasi sosial klien pada permainan tradisional dan penajaman fokus penelitian.

Tingkat pencerahan sangat beragam, dari mulai yang mencerahkan, sangat mencerahkan sampai dengan yang sedikit mencerahkan, teori-teori dalam gambar 1.1 tidak semuanya menjadi fokus penelitian, melainkan ada beberapa teori yang hanya menjadi data yang akan dianalisis atau ada hubungan antara teori-teori tersebut dengan konsep penelitian dan sebagainya hanya menjadi pendukung untuk teori-teori yang bersangkutan dengan penelitian

Teori pada gambar 1.1 diambil karena mempunyai keterikatan dengan objek dan berdasarkan pemaparan diatas, berikut gambar 1.1 yang memiliki hubungan atau keterkaitannya dengan interaksi teori-teori yang sudah ada sehingga dapat membantu mencermati bagaimanapenguatan relasi sosial anak dan perilaku anak ketika melakukan permainan tradisional dengan masalah sesuai konteks konseptual sebagai berikut:

Gambar 1.1

Interaksi teori-teori dengan objek penelitian



Sumber: Alwasilah, diolah dan disesuaikan dengan konsep penelitian 2019

Hubungan anak diperlukan sebagai subjek penelitian karena memungkinkan adanya teori-teori lain yang sudah ada dan membantu memecahkan konsep penelitian. Interaksi sosial terjadi karena adanya hubungan dengan teman sebaya

atau pertemanan yang menghasilkan perilaku antar individu dengan individu lainnya. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antarorang perorangan dengan kelompok manusia (Gillin dan Gillin dalam Soekanto, 2014:55). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah proses terjadinya hubungan timbal balik antara satu dengan yang lain contoh seperti anak.

Hubungan tersebut tentunya menimbulkan sikap yang mempengaruhi bagaimana keadaan seseorang di dalam lingkungan dan salah satu yang dapat mempengaruhi adalah relasi sosial anak, dimana relasi sosial merupakan syarat terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Relasi sosial muncul karena adanya interaksi dengan pasangan relasinya dan individu akan memprediksi konsekuensi dari perilaku yang ditampilkan (Faturochman, 2017:1).

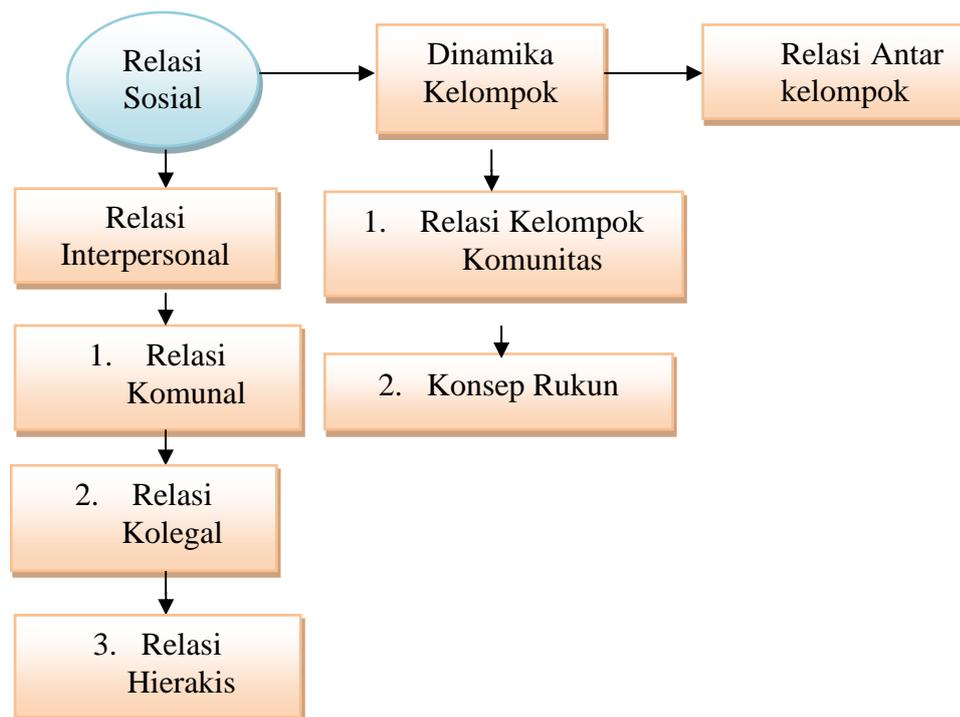
Proses hubungan sosial anak dalam mengenai suatu objek sangat penting karena anak akan menirukan apa yang mereka lihat di lingkungan sekitar terutama teman sebaya dalam hal bermain bersama, pada proses terjalinnya interaksi akan terdapat komunikasi interpersonal. Interaksi merupakan tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan secara langsung dan penerima pesan dapat diterima dan dapat menanggapi secara langsung (Little John dalam Sari, 2017:8).

Komunikasi interpersonal biasanya akan terjalin atau membentuk suatu dinamika kelompok yang berfokus pada relasi antar anggota dalam sebuah kelompok baik dalam skala besar atau kecil, dalam dinamika kelompok seseorang akan menyesuaikan diri dengan anggota kelompok. Penjelasan yang sudah

dipaparkan tersebut mengatakan bahwa proses terjadinya relasi sosial dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor dan perubahan sekitar lingkungan, dimana faktor tersebut mengubah sikap atau perilaku anak menjadi ke arah positif maupun kearah negatif. Ketika anak mulai melakukan komunikasi dengan teman sebaya da maka anak akan dapat menyesuaikan diri pada lingkungannya baik itu dilingkungan bermain atau dilingkungan keluarga. Pada gambar 1.2 akan memberikan suatu konsep atau gambaran tentang bagaimana relasi sosial bisa terjadi dan berikut gambarnya;

Gambar 1.2

Peta Konsep Relasi Sosial



Sumber: Alwasilah, diolah dan disesuaikan dengan penelitian 2019

Proses terjadinya relasi sosial atau hubungan sosial berawal dari relasi interpersonal, dimana relasi interpersonal merupakan hubungan antara satu individu dengan individu lain. Dalam relasi interpersonal terdapat juga relasi komunal yang merupakan terjadinya interaksi dalam pertemanandan individu

berhak untuk memilih pasangan teman dan tidak dibatasi, dan relasi kolegal merupakan interaksi yang terjalin antara karyawan yang lain dan karyawan dengan atasan, dan yang terakhir relasi hirerakis interaksi yang terjalin antara orang tua dan anak. Relasi psikologi sosial juga didalamnya terdapat relasi dinamika kelompok dimana relasi tersebut merupakan relasi individu dalam kelompok tertentu dan berfokus pada relasi dalam antar kelompok.

Relasi dinamika kelompok terdapat relasi antara anggota kelompok komunitas , relasi tersebut terjalin karena adanya kesamaan dan rasa nyaman. Sedangkan relasi konsep rukun merupakan kontribusi antar anggota kelompok dalam mereda konflik dan membangun suasana, terakhir adalah relasi antar kelompok yang merupakan suatu kelompok dalam masyarakat Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini berusaha untuk menggambarkan tentang bagaimana penguatan relasi sosial anak melalui permainan tradisonal. Penelitian kualitatif berfokus pada fenomena tertentu yang tidak memiliki *generalizability* dan *comparability*, tetapi memiliki *internal validity* dan *contextual understanding*(Alwasilah, 2017:100). Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, menurut Guthrie Gerad (2010) mengatakan bahwa” serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian”.

Tujuan dari penggunaan metode penelitian kualitatif ini adalah untuk mendapatkan gambaran relasi sosial anak melalui permainan tradisonal. Penelitian ini memandang bahwa relasi sosial anak bisa di bentuk melalui permainan tradisonal, sehingga menimbulkan interaksi dengan teman sebaya yang awalnya

tidak begitu dekat menjadi dekat, oleh karena itu penelitian ini berusaha membangun karakter anak agar mereka percaya diri dan mampu mengasah kemampuan mereka dalam berbagai hal seperti kerjasama. Penelitian tidak melihat benar atau salah, namun menganggap bahwa semua data yang didapatkan adalah data yang akurat.

1.6 Sumber dan Jenis Data

1.6.1 Sumber Data

Suatu penelitian sebagai bahan penunjang dibutuhkan data agar hasil penelitian lebih akurat dan sesuai dengan fenomena sosial yang nyata. Sumber data yang didapatkan berdasarkan jurnal nasional dan internasional yang berkaitan dengan konsep dan objek yang diteliti oleh peneliti. Sumber data didapatkan dengan pencarian data melalui *google scholar*, *journal sagepub*, dan *journal emerald* yang bersangkutan dengan penguatan relasi sosial anak melalui permainan tradisional. Berikut sumber data yang dikumpulkan oleh peneliti diantaranya:

1. Studi literatur, yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian.
2. Data sekunder, yaitu data yang sudah ada dan tidak dikumpulkan sendiri oleh peneliti dan data tersebut sudah dikumpulkan oleh orang lain atau sudah didokumentasikan atau dipublikasikan oleh orang lain.

1.6.2 Jenis Data

Sumber data yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ilmiah ini. Jenis data akan diuraikan

berdasarkan identifikasi masalah dan konsep penelitian agar mampu mendeskripsikan permasalahan yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.2 Jenis Data

No	Konsep	Jenis Data	Sumber Data
1.	Relasi Sosial	1. Pengetahuan anak tentang permainan tradisonal 2. Emosi anak dalam permainan tradisonal. 3. Perilaku anak dalam permainan tradisonal.	1. Jurnal Nasional
2.	Permainan Tradisonal	1. Jenis permainan tradisonal di . 2. Manfaat permainan tradisonal	1. E-Book
3.	Implikasi praktik dan teoritis Pekerja Sosial	Pekerjaa sosia klinis	1. Jurnal Nasional

Sumber: Studi Literatur, 2019

Jenis data yang diperoleh telah diuraikan diatas akan digunakan sebagai data pustaka untuk mengungkap fenomena yang sedang terjadi, dengan data tersebut memudahkan penelitian untuk mencari data yang bersangkutan.

1.7 Teknik Pemilihan Informan

Subjek yang diteliti ini merupakan hasil dari jurnal-jurnal internasional maupun nasional, artikel, berita online, jurnal,serta buku teks. Teknik pemilihan informan melalui proses *screening*, yaitu proses penyaringan atau pemilihan data yang bertujuan untuk memilih suatu masalah penelitian yang sesuai dengan topik yang dibahas dan topik yang diteliti oleh peneliti yaitu tentang penguatan relasi sosial anak melalui permainan tradisonal. Data jurnal yang diakses dalam proses penelitian ini di screening berdasarkan pada kriteria sebagai berikut:

1. Jurnal diterbitkan rentang dari 10 tahun
2. Tipe jurnal(*review, articles, research articles*)
3. Jurnal yang bisa diakses dengan mudah.

Pemilihan informan dalam penelitian ini yang berjudul Penguatan Relasi Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional merupakan jurnal-jurnal maupun artikel yang sudah pernah dipublikasikan dengan topik yang sama yaitu tentang Relasi sosial pada anak dan dipilih sesuai dengan populasi penelitian. Populasi dari metode studi literatur ini subjek yang memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan oleh peneliti (Nursalam,2015).

Populasi di penelitian ini adalah jurnal internasional dan nasional yang berkaitan dengan relasi sosial anak. Populasi yang sudah dikumpulkan oleh peneliti kemudian diproses melalui teknik sampling, teknik ini merupakan cara yang digunakan untuk mengambil sampel penelitian dan menggunakan teknik *purposive samplingsesuai* dengan apa yang diteliti, menurut Nursalam, 2015 *purposive sampling* yaitu”Suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan apa yang dikehendaki penelitian(tujuan dan masalah dalam penelitian) sehingga sampel dapat mewakili karakteristik populasi yang telah diketahui sebelumnya”. Sampel dalam penelitian ini adalah jurnal nasional yang membahas tentang relasi sosial.

1.8 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data tentang penguatan relasi sosial yang terdiri dari kognitif, sosial emosi serta perilaku anak ini, peneliti mengumpulkan data dari berbagai media yang menyediakan jurnal yang bersangkutan. Jurnal dikumpulkan

dari jurnal internasional maupun nasional yang sesuai dengan topik pembahasan dan teknik penelitian yang digunakan adalah:

1. Kronologi

Pada struktur ini mengelompokkan dan mendiskusikan data dari sumber publikasi sesuai urutan kemunculannya, menyoroti perubahan dalam bidang ini serta topik yang spesifik dari waktu ke waktu. Dalam teknik ini peneliti mencari data dari berbagai sumber lalu mengelompokkan data mana yang menyoroti suatu perubahan yang terjadi pada anak melalui permainan tradisional khususnya dalam relasi atau hubungan dengan teman sebaya.

2. Tematik

Struktur ini, peneliti akan mengelompokkan dan mendiskusikan sumber-sumber data penelitian sesuai dengan tema atau topiknya. Dalam teknik ini peneliti mencari dari berbagai sumber untuk mendapatkan data tentang penguatan relasi sosial yang berhubungan dengan permainan tradisional dan melihat apakah ada perubahan dalam relasi sosial anak ketika bermain permainan tradisional

3. Dokumentasi

Dokumen ini berupa foto atau file yang dimiliki oleh beberapa sumber seperti situs web yang digunakan peneliti untuk mempelajari dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana relasi sosial.

1.8.2 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif tentang penguatan relasi sosial anak melalui permainan tradisional ini dilakukan dengan cara; 1). Analisis wacana dimana analisis data ini lebih memfokuskan apa yang dilihat dan “bagaimana”(how) yaitu berupa bagaimanapun isi teks berita dan juga bagaimanapun

pesan disampaikan, 2). Analisis semiotik(*semiotic analysis*)teknik analisis ini adalah mempelajari sederetan ilmu atau luasnya objek-objek, peristiwa-peristiwa dan seluruh kebudayaan sebagai tanda. Data ini diperoleh dari jurnal-jurnal, berita online, artikel dan *e-book* serta analisis data yang dilakukan dengan cara membaca dan mengutip kalimat yang relevan dan sesuai dengan data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Untuk melakukan proses analisis data secara rinci, peneliti mengacu pada alur tahapan yang dikemukakan oleh (Creswell, 2016) sebagai berikut:

1. Mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis;

Langkah ini melibatkan transip wawancara men-*scanning* materi, menetik data lapangan atau memilah-milah dan menyusun data tersebut ke dalam jenis-jenis yang berbeda tergantung pada sumber informasi.

2. Membaca keseluruhan data;

Langkah pertama adalah membangun general sense atas informasi yang diperoleh dan merefleksikan maknanya secara keseluruhan.

3. Memulai *coding* semua data;

Coding merupakan proses mengorganisasian data dengan mengumpulkan potongan atau bagian teks atau gambar dan menuliskan kategori dalam batas.

4. Terapan proses *coding*;

Untuk mendeskripsikan *setting* (ranah), orang (partisipan), kategori dan tema yang akan dianalisis. Deskripsi ini melibatkan usaha penyampaian informasi secara detail mengenai orang, lokasi atau peristiwa dalam *setting* (ranah).

5. Tunjukkan bagaimana deskripsi dan tema-tema ini akan disajikan kembali dalam narasi/ laporan kualitatif; dan

Pendekatan yang paling populer adalah dengan menerapkan pendekatan naratif yang menyampaikan hasil analisis.

6. Pembuatan interpretasi dalam penelitian kualitatif (*interpretation in qualitative research*) atau memakai data.

Mengajukan pertanyaan seperti “pelajaran apa yang diambil semua ini?” akan membantu penelitian pengungkap esensi dari suatu gagasan (Lincon & Guba, 1985). Pelajaran ini dapat berupa interpretasi pribadi peneliti dengan berpijak pada kenyataan bahwa peneliti membawa kebudayaan, sejarah dan pengalaman pribadinya ke dalam peneliti.

1.9 Keabsahan Data

Peneliti perlu melakukan pemeriksaan akurasi dan kredibilitas suatu hasil penelitian, validasi merupakan suatu kekuatan penelitian kualitatif dan didasarkan pada penentuan apakah teman yang didapat akurat dari sudut pandang penelitian, partisipasi, dan pembaca (Creswell, 2016).

Penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan data menggunakan berbagai sumber yang didapatkan oleh peneliti dari berbagai sumber dan berbagai teknik pengumpulan data sehingga mengetahui bagaimana permainan tradisional bisa menjalin suatu relasi sosial. Selain itu peneliti melakukan penyilangan informasi yang diperoleh dari sumber seperti orang tua, teman dan lingkungan. Sehingga pada akhirnya hanya data yang absah yang digunakan untuk mencapai hasil penelitian, pada validitas ini (Creswell, 2016) mengungkapkan bahwa ada delapan validitas yang mungkin terjadi dalam penelitian dan berikut delapan validitas :

1. Mentrangulasi (*triangulate*);

Sumber-sumber data yang berbeda dengan memeriksa bukti-bukti yang berasal dari sumber-sumber tersebut dan menggunakannya untuk membangun justifikasi tematis secara koheren. Tema-tema yang dibangun berdasarkan sejumlah sumber data atau perspektif dari partisipan akan menambah validitas penelitian.

2. Menerapkan *member checking*;

Member checking untuk mengetahui akurasi hasil penelitian. *Member checking* ini dapat dilakukan dengan membawa kembali laporan akhir atau deskripsi atau tema spesifik ke hadapan partisipan untuk mengecek apakah mereka merasa bahwa laporan atau deskripsi atau tema tersebut sudah akurat.

3. Membuat deskripsi yang kaya dan padat (*rich and thick description*);

Deskripsi ini setidaknya harus berhasil menggambarkan ranah (*setting*) penelitian dan membahas salah satu elemen dari pengalaman-pengalaman partisipan.

4. Mengklarifikasi bias yang mungkin dibawa ke dalam penelitian;

Ketika melakukan refleksi diri terhadap kemungkinan munculnya bias dalam penelitian, peneliti mampu membuat narasi yang terbuka dan jujur yang akan dirasakan oleh pembaca.

5. Menyajikan informasi “yang berbeda” atau “negatif” (*negative of discrepant information*);

Memberikan perlawanan pada tema tertentu, oleh karena itu kehidupan nyata tercipta dan beragam perspektif yang tidak selalu menyatu, membahas informasi yang berbeda sangat mungkin menambah kredibilitas penelitian.

6. Memanfaatkan waktu yang relatif lama di lokasi penelitian (*prolonged time*);

Penelitian diharapkan dapat memahami lebih dalam fenomena yang diteliti dan dapat menyampaikan secara detail mengenai lokasi dan orang-orang yang turut membangun kredibilitas hasil narasi penelitian.

7. Melakukan tanya jawab dengan sesama rekan peneliti; dan

Proses ini mengharuskan peneliti mencari seorang rekan yang dapat mereview untuk berdiskusi mengenai penelitian kualitatif sehingga hasil penelitiannya dapat dirasakan orang lain selain oleh peneliti sendiri. Strategi ini yang melibatkan interpretasi lain selain interpretasi dari penelitain sehingga dapat menambah validitas hasil penelitian.

8. Mengajak seorang auditor (*external auditor*).

Berbeda dengan rekan peneliti, auditor ini tidak akrab dengan peneliti yang diajukan. Akan tetapi kehadiran auditor tersebut dapat memberikan penilaian objektif, mulai dari proses hingga kesimpulan penelitian. Hal yang akan dilakukan oleh auditor seperti ini biasa menyangkut banyak aspek penelitian, seperti keakuratan transkrip, hubungan antara rumusan masalah data, tingkat analisis data mulai dari data mentah hingga interpretasi.

Delapan strategi yang dikemukakan oleh Creswell sebagaimana penelitian, hanya ada beberapa yang dipakai dalam penelitian untuk memvalidasi data penelitian, dimana peneliti hanya akan mengambil:

1. Strategi mentriangulasi data;

Alasan menggunakan strategi tersebut karena dinilai lebih efisien dengan cara mengumpulkan data dari hasil observasi dan wawancara dengan partisipan.

2. Membuat deskripsi yang kaya dan padat tentang penelitian;

Alasan menggunakan strategi tersebut agar data yang didapatkan lebih

banyak dari pengalaman-pengalam yang terjadi di lapangan.

1.10 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.10.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Komunitas Hong Dago dan penelitian memilih lokasi tersebut karena lokasi tersebut masih memperkenalkan dan melestarikan permaiaann tradisonal yang sudah jarang sekali ditemukan.

1.10.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang direncanakan penulis adalah selama 6 bulan dan terhitung sejak bulan Semptemper 2019 sampai Febuari 2020, dengan waktu penelitian yang sudah dijadwalkan sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan
2. Tahap Pelaksanaan
3. Tahap Pelaporan

Tabel 1.3
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Waktu Pelaksanaan					
		2019-2020					
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
Tahap Pra Lapangan							
1.	Penjajakan						
2.	Studi Literatur						
3.	Penyusunan Proposal						
4.	Seminar Proposal						
5.	Penyusunan Pedoman Wawancara						
Tahap Pekerjaan Lapangan							
6.	Pengumpulan Data						
7.	Pengelohan & Analisis Data						
Tahap Penyusunan Laporan akhir							
8.	Bimbingan Penelitian						
9.	Pengesahan Hasil Penelitian Akhir						
10.	Sidang Laporan Akhir						

Sumber : Studi Pustaka, 2019