

PERMAINAN TRADISIONAL GOWOKAN DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DITENGAH VIRALNYA BERMAIN GADGET DI ERA ENDEMIK COVID- 19 DI DESA ASEMPAKOR

Maulidatul Maghfiroh Musrifah¹, Octo Zulkarnain², Retno Ayu Yuliasuti³

1. Mahasiswa, Program Studi S1 Ilmu Keperawatan
2. Dosen, Program Studi S1 Ilmu Keperawatan
Institut Kesehatan Dan Bisnis Surabaya
181141025.student@ikbis.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan sosial emosional anak salah satunya adalah seperti melakukan kegiatan permainan tradisional gowokan, permainan ini yang dapat menanamkan nilai-nilai sosial emosional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan cara pendekatan fenomenologi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif analitis. Hasil dari penelitian ini adalah : Perkembangan sosial dan emosional anak yang bermain permainan tradisional gowokan, setting permainan tradisional gowokan ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk saling belajar bekerja sama saat bermain permainan ini, anak-anak memiliki sifat yang lebih baik atau terarah ke arah yang positif. Anak-anak menunjukkan sifat yang baik, mereka mampu beradaptasi, dan mereka mampu mengontrol emosi mereka dengan baik. Permainan tradisional lebih banyak memberikan dampak positif anak terutama pada keterampilan sosial dan emosional anak seperti kemampuan mengatur emosi, dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial secara efektif.

Kata kunci : *Perkembangan sosial dan emosional anak, Permainan tradisional gowokan*

ABSTRACT

Traditional games are one of the lessons that can develop children's social emotional, one of which is like doing traditional gowokan game activities, this game can instill social emotional values. This research uses a qualitative approach with a phenomenological approach. The data analysis technique used is analysis. analytical descriptive data. The results of this study are: The social and emotional development of children playing traditional gowokan games, the setting of this traditional gowokan game provides an opportunity for children to learn to work together when playing this game, children have better characteristics or are directed in a different direction. positive. Children show good traits, they are adaptable, and they are able to control their emotions well. Traditional games have more positive impacts on children, especially on

children's social and emotional skills such as the ability to regulate emotions and behavior to initiate and maintain relationships or interactions with the social environment effectively.

Keywords: *Children's social and emotional development, Gowokan traditional game*

1. PENDAHULUAN

a. Pengertian Permainan Tradisional Gowokan

Permainan Tradisional Gowokan Permainan Tradisional Gowokan sebenarnya memiliki nama yang berbedabeda di berbagai tempat di Indonesia, tergantung masyarakat memberi nama kepada permainan tersebut. Berdasarkan sejarahnya, permainan ini berasal, dari daerah Jawa. Di Sumatera Utara nama permainan ini adalah permainan kucing kucingan, karena menggambarkan tentang usaha kucing menangkap tikus. Sedangkan di daerah Bali permainan ini disebut dengan meong-meongan. Permainan ini sangat diminati oleh anak-anak pada jaman dulu karena memberikan rasa senang dan puas bagi pemain. Kata gowokan berasal dari kata kuwukan. yang berarti kucing tua. Kata kuwukan kemudian berubah menjadi kata kowokan, dan akhirnya berubah menjadi gowokan. Di daerah lain permainan ini dikenal dengan nama kuwukan atau wulungan. Disebut kuwukan karena menggambarkan seekor kuwuk (kucing tua) yang akan memakan seekor ayam didalam sangkar, dan disebut wulungan karena menggambarkan seekor wulung (elang) yang hendak menyambar seekor ayam jago dalam sebuah sangkar.

b. Manfaat Permainan Tradisional Gowokan

Jika dilihat pengaruhnya terhadap perilaku sosial AUD, Misbach (2006:7) menambahkan bahwa permainan tradisional mampu menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kemampuan menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya

c. Cara Bermain Permainan Tradisional Gowokan

Mulyani (2013:60) menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional gowokan adalah sebagai berikut:

- Semua pemain berkumpul dan melakukan 'hompimpah' hingga tersisa dua anak saja yang kalah
- Sekelompok anak yang menang hompimpah tadi berdiri membentuk lingkaran besar dengan tangan saling berpegangan erat
- Dua anak yang kalah hompimpah melakukan 'sut'. Yang menang menjadi kucing atau elang, sedangkan yang kalah menjadi tikus atau ayam
- Anak yang berperan menjadi tikus atau ayam berada di tengah lingkaran, sedangkan yang berperan sebagai elang/ kucing berada di luar lingkaran. Lingkaran anak berfungsi sebagai kurungan (sangkar) yang melindungi tikus/ayam dari kejaran kucing/elang
- Dimulailah kejar-kejaran antara kucing dan tikus. Lingkaran berjalan berputar melindungi tikus/ayam yang dikejar kucing. Ketika kucing berusaha menerobos tangan-tangan pada lingkaran, pemain lingkaran serentak berjongkok untuk menghalangi kucing

- Tikus/ayam leluasa bebas berlari tanpa dihalangi lingkaran. Ia boleh menerobos dan lari di luar lingkaran untuk menyelamatkan diri dari kejaran kucing
- Jika pada akhirnya tikus/ayam tertangkap kucing/elang, maka giliran si tikus/ayam berperan menjadi kucing/elang

d. Pengertian Emosional

Emosional berasal dari kata dasar “emosi”. Akar kata emosi adalah *move*, kata kerja bahasa latin yang berarti “menggerakkan, bergerak”. Dengan awalan “e-” yang menyiratkan bahwa emosi adalah suatu kecenderungan untuk bertindak. Dalam makna harfiah mendefinisikan emosi adalah setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu dari keadaan biologis dan psikologis yang kecenderungan untuk bertindak.

Emosi, secara bahasa berarti luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu yang singkat. Emosi pada umumnya berlangsung dalam waktu yang relatif singkat yang menjadikan emosi berbeda dengan mood. Mood merupakan suasana hati yang umumnya berlangsung lebih lama daripada emosi, tetapi intensitasnya kurang jika dibandingkan dengan emosi. Kata mood ini juga sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Pengertian Sosial

Perkembangan sosial adalah berbagai perubahan terkait dengan kemampuan anak usia 0-6 tahun dalam menjalin relasi dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain untuk mendapatkan keinginannya.

Perkembangan sosial didefinisikan sebagai kemajuan yang progresif melalui kegiatan yang terarah dari individu dalam pemahaman atas warisan sosial dan formasi tingkah lakunya yang luwes. Hal itu disebabkan oleh adanya kesesuaian yang layak antara dirinya dengan warisan sosial itu.

Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas.

Menurut Hurlock perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang dalam bersikap atau tata cara perilakunya dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat. Hal ini akan banyak dipengaruhi oleh sifat pribadi setiap individu, yaitu sifat introvert atau ekstrovert.

f. Ciri-ciri Kehidupan Emosional dan sosial Anak

Perkembangan emosi erat hubungannya dengan perkembangan sosial, meskipun masing-masing memiliki kekhususannya. Unsur-unsur yang terkait di dalam emosi adalah perhatian atau pujian. Penguasaan emosi anak banyak bergantung pada faktor-faktor kematangan anak itu sendiri. Sedangkan aspek sosial adalah interaksi yang lancar antara guru dan anak. Menurut Sudono menjelaskan bahwa faktor emosi dan sosial merupakan perkembangan kepribadian dan pembiasaan (suatu perilaku yang sering berulang sehingga menciptakan suatu kebiasaan) yang dapat membentuk:

- Kemandirian yaitu mampu mengurus diri sendiri (mandi, berpakaian, bersepatu, menyikat gigi, mengurus barang-barang milik sendiri).
- Kebiasaan menghargai orang lain, milik orang lain, dan pendapat orang lain.
- Kemampuan mengambil atau memilih tugas.
- Rasa tanggung jawab yaitu mampu menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan.
- Kemampuan mengendalikan diri.
- Kemampuan bekerjasama.
- Kemampuan mendengarkan orang lain.
- Kemampuan mengungkapkan diri.

2. METODE

Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi deskriptif. Teknik yang digunakan yaitu teknik (purpose sampling). Sampel jumlah partisipan atau informasi dalam penelitian ini tidak ditentukan secara statistic, hanya menentukan perkiraan jumlah sampel dengan jenis sampel heterogen hingga titik jenuh hasil observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data ialah teknik wawancara, teknik observasi, dan teknik dokumentasi.

3. HASIL

Hasil penelitian akan dideskripsikan sebagaimana di bawah ini,

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin
1	Anak D	11 Thn	P
	Orang tua	53 Thn	P
2	Anak F	8 Thn	P
	Orang Tua	49 Thn	P
3	Anak B	9 Thn	L
	Orang Tua	49 Thn	P
4	Anak A	10 Thn	L
	Orang Tua	54 Thn	L
5	Anak Y	8 Thn	P
	Orang Tua	54 Thn	L

Informan yang terpilih untuk dijadikan sebagai subjek penelitian ini berjumlah 5 orang berdasarkan kriteria peneliti. Setelah mengumpulkan beberapa data yang diinginkan, baik dari hasil wawancara narasumber maupun hasil observasi maka diperoleh data sebagai berikut sesuai dengan penggolongan tema yang diambil

- 1 Pengetahuan permainan gowokan
- 2 Perkembangan sosial anak
- 3 Perkembangan emosional anak
- 4 Faktor Internal pada permainan gowokan
- 5 Faktor eksternal pada permainan gowokan

Pada tema Pengetahuan permainan gowokan untuk kategori Permainan dari jaman dahulu

...permainan gowokan itu setahu saya permainan dari jaman dahulu.....
... permainan gowokan itu sudah ada dari jaman ibu saya..... (An.Y)

Untuk kategori Permainan yang membentuk lingkaran dan pemain ayam dan kucing

...permainnya membentuk lingkaran ada yang menjadi lingkaran, ada yang menjadi kucing, ada yang menjadi ayamnya... (An.D)

.... mainnnya membuat bentuk lingkaran supaya ayam tidak tertangkap oleh kucing.. (An. Y)

.... permainannya ada yang menjadi penjaga atau orang yang berpegangan tangan, ada yang menjadi kucingnya, ada yang menjadi ayam yang ada di tengah lingkaran penjaga..... (An.A)

Untuk kategori Permainan yang menyenangkan dan sederhana

.... bermainnya seru sekali... (An.D)

.....permainannya gampang dan sangat menyenangkan....(An.F)

....Permainannya gampang dan sangat sederhana sekali. Bermainnya tidak perlu menggunakan alat yang ribet.... (An. B)

Pada tema yang kedua Perkembangan sosial anak untuk kategori sikap ingin tahu

.... anak saya ini juga ingin tahu banyak hal, dia sering tanya ke saya atau ibunya kadang juga sama orang sekitar.... (Tn. Y)

Untuk kategori sikap percaya diri

... saya jauh lebih percaya diri... (An. F)

.... anaknya juga percaya diri... (Ny. Y)

... aku paling suka jadi orang yang dijaga heheh, suka ngarahin temen buat jaga pegangan tangannya supaya ga lepas...

Untuk kategori sikap taat peraturan

.... dia juga taat sama aturan yang ada dirumah.. (Ny.A)

Untuk kategori sikap penyabar

... anak saya ini juga sabar mbak, kan ibunya itu lagi masak dia laper dia nunggu...

Untuk kategori sikap mandiri

.... dia sudah bisa melakukan aktifitas sendiri, seperti dia membersihkan kamarnya

....sudah tidak suka menyendiri, lebih suka main keluar rumah sekarang...

Untuk kategori sikap peduli

suka bantu sepuanya sama suka berbagi...

Untuk kategori sikap menghargai

.... menghargai orang lain juga....

Untuk kategori sikap interaksi baik

... tidak malu kalau berinteraksi sama orang lain dan suka bercerita ke keluarga....

.... anak ibu juga suka bermain dan bercanda dengan teman-temannya dan keluarga...

Untuk kategori sikap tanggung jawab

... semangat buat jaga orang yang didalam...

Untuk kategori sikap rendah hati

..... suka kalau diajak bicara sopan...

Pada tema yang ketiga Perkembangan emosional anak untuk kategori rasa senang

....saya senang bermain permainan gowokan ini..

....sangat menyenangkan saat bermain gowokan bisa ketawa lepas.....

...menyenangkan sekali bermainnya...

Untuk kategori rasa bosan

... tetapi terkadang saya bosan bermain...

Untuk kategori rasa cemas

.... saya terkadang cemas saat bermain permainan gowokan.....

Pada tema yang keempat factor internal permainan gowokan untuk kategori motivasi diri

.... saya rasa keinginan anak saya sendiri...

... kemauan anak saya sendiri sih.....

... anaknya yang mau sendiri bermain...

Untuk kategori ketertarikan/minat

...biasanya sedang bosen main kucing-kucingan...

...permainannya sederhana jadi gampang mainnya...

...kadang bosen main kucing-kucingan...

Untuk kategori sedang sakit

..anak saya lagi tidak enak badan atau lagi liburan...

....kalau anak saya lagi sakit aja....

...kalau anak saya dia lagi sakit....

Pada tema yang kelima factor eksternal permainan gowokan untuk kategori dukungan keluarga

orang tua harus mendukung terlebih dahulu supaya anak mau melakukan aktifitas diluar....

Orang tua mengizinkan buat bermain diluar....

.... orang tua saya ngizinin buat bermain...

Untuk kategori iklim

...cuaca tidak mendukung...

.... lagi hujan...

...kalau hujan kan tidak bisa keluar rumah....

Untuk kategori iklim lapangan luas

... lingkungannya mbak pas buat bermain bareng-bareng...

... karena lapangnya luas tempat bermainnya jadi leluasa...

...karena didesa ini juga lapangnya luas untuk bermain, halaman rumah juga luas jadi anak-anak bisa bermain dimana saja...

Untuk kategori iklim ajakan teman

... sama temenku ngajak...

... anak yang suka ngajak anak saya main game di warnet ga inget waktu,..

..... , temen-temannya juga suka mengajak bermain diluar....

4. Pembahasan

a. *Pengetahuan tentang permainan gowokan*

Berdasarkan hasil wawancara kepada 5 informan anak-anak diatas. Informan dapat menjawab dengan detail pertanyaan yang dilontarkan peneliti sesuai dengan yang mereka ketahui. Disini peneliti akan mengerucutkan point penting pernyataan yang disampaikan oleh para informan agar mudah untuk dipahami. Point penting tersebut ialah

- a. pengetahuan atau definisi tentang permainan tradisional gowokan dengan uraian sebagai berikut :

Dalam hasil wawancara kelima informan memiliki jawaban yang beragam dalam penjelasannya. Tetapi disini peneliti akan menyimpulkan bahwa pernyataan dari hasil wawancara adalah permainan gowokan merupakan permainan yang terbentuk sejak jaman dahulu yang dimainkan dengan kelompok orang dan dimainkan dengan cara yang sederhana namun menyenangkan. Permainan gowokan ini terdiri dari 3 posisi pemain yaitu, posisi pertama posisi penjaga, posisi kedua ialah kucing, dan posisi ketiga ialah tikus. Dengan tugas posisi pemain yang berbeda. Posisi pertama bertugas untuk menjaga tikus dengan cara membentuk lingkaran dan saling bergemangan tangan. Posisi kedua bertugas sebagai kucing dimana ia akan menerobos penjagaan dengan taktik yang dimiliki sendiri oleh pemain untuk menangkap pemain tikus. Dan posisi terakhir ialah tikus, ia berperan menjadi pemangsa yang akan dimangsa oleh kucing sehingga dia berlindung dalam lingkaran.

Menurut mulyani (2016:166) permainan gowokan mempunyai aturan yang sederhana. Pemain ini boasa dimainkan oleh anak-anak pada waktu luang di halaman atau lapangan. Permainan ini dimainkan dengan berkelompok atau beberapa anak akan membuat lingkaran ke dalam. Dua anak akan bertindak sebagai kucing dan tikus. Cara bermainnya adalah kucing berusaha mengejar tikus dan tikus akan berusaha menghindari kejaran kucing. Lingkaran ini akan membantu tikus untuk mengahali kejaran kucing.

b. Perkembangan sosial anak

Menurut suyadi (2010, 108) perkembangan sosial merupakan tingkatan jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain maupun orang sekitar hingga masyarakat secara luas. Perkembangan sosial pada anak ditandai dengan kemampuan dari anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya, menjalin pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran dan perilaku. Perkembangan sosial ini merupakan proses dari anak mengembangkan interpersonalnya, belajar menjalin persahabatan, meningkatkan pemahaman tentang orang diluar dirinya juga dapat belajar penalaran moral dan perilaku anak. (Materi PLPG Paud,2013.480)

Menurut peneliti seting permainan tradisional gowokan ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk saling belajar bekerja sama saat bermain permainan ini, secara alami anak akan memberikan dorongan kepada anak-anak yang lain untuk melakukan permainan secara sportif. Dan dalam permainan ini juga anak-anak muncul rasa saling bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan masing-masing. Sikap kemandirian muncul saat anak bermain permainan ini juga terlihat saat mereka menyeting tempat dan membuat peraturan mereka sendiri. Suasana bermain ini membuat anak menjadi pembelajar yang mandiri sehingga perilaku sosial akan muncul dengan sendirinya sesuai dengan pengalaman anak dalam bermain.

c. Perkembangan emosional anak

Menurut (Suyadi 2010:108) perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak-anak berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan emosi berkaitan dengan cara memahami, mengekspresikan dan belajar mengendalikan emosi seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak-anak (Materi PLPG PAUD,2013:480).

Menurut peneliti informan anak-anak yang bermain permainan tradisional gowokan terdapat perbedaan yang signifikan dilihat dari cara informan anak-anak berbicara dengan orang tuanya informan anak-anak tampak sopan dan tidak bernada keras. Peneliti juga mendapatkan bahwa anak-anak yang bermain permainan gowokan ini mampu mengekspresikan diri atau mengontrol emosi mereka saat bermain maupun di rumah.

d. Faktor internal pada permainan gowokan

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri. Adapun faktor-faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri. Adapun faktor internal sebagai berikut :

(1) Faktor fisiologis

1. Karena sakit

Seseorang yang menderita sakit pasti akan mengalami kelemahan fisiknya, sehingga saraf sensoris dan motoriknya lemah. Akibatnya rangsangan yang diterima melalui indranya tidak dapat diteruskan ke otak menurut M. Dalyono(2009:229) dalam (Asep Sugiyono,2016:25).

2. Karena kurang sehat

Anak yang kurang sehat dapat mengalami kesulitan dalam menerima materi, sebab ia sudah capek, mengantuk, pusing, daya konsentrasinya hilang,

kurang semangat, pikiran terganggu. Karena hal-hal ini maka penerimaan dan respon pelajaran berkurang, saraf otak tidak mampu bekerja secara optimal memproses, mengelola dan mengorganisasi bahan pelajaran melalui indranya. Perintah dari otak yang langsung kepada saraf motoris yang berupa ucapan, tulisan, hasil pemikiran menjadi lemah juga menurut M. Dalyono, (2009:230) dalam (Asep Sugiyono,2016:25).

(2) Faktor Psikologi

Faktor psikologi meliputi antara lain:

1. Minat

Menurut Muhibbin Syah (2005: 136) dalam (Asep Sugiyono,2016:25), minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Tidak adanya minat seseorang anak terhadap sesuatu. Tidak adanya minat seseorang anak terhadap sesuatu hal maka akan timbul kesulitan dalam mempelajarinya. Hal ini dapat memberikan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, maka minatpun berkurang, begitu pula sebaliknya.

2. Motivasi

Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberikan arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut (Sugihartono, dkk. 2007: 20) dalam (Asep Sugiyono,2016:25). Motivasi dapat menentukan baik buruk tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seseorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih tidak mau menyerah, giat berlatih untuk meningkatkan prestasinya. Sebaliknya yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada materi, kehadiran yang tidak tentu sehingga akan ketinggalan materi berikutnya.

e. *Faktor eksternal pada permainan gowokan*

Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2000: 75-88) dalam (Asep Sugiyono,2016:25) faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar manusia. Faktor ini terdiri dari faktor keluarga, faktor guru, faktor sarana dan prasarana, faktor kurikulum, faktor lingkungan.

• Faktor Keluarga

Menurut Conny S., (2004: 69) dalam (Asep Sugiyono,2016:25) keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama. Tetapi dapat juga sebagai faktor kesulitan belajar, yang termasuk faktor ini antara lain adalah:

Faktor orang tua

Orang tua yang kurang/tidak memperhatikan pendidikan anak-anaknya akan menjadi penyebab kesulitan dalam proses belajarnya. Orang tua yang bersifat kejam terhadap anak-anaknya

akan menimbulkan mental yang tidak baik terhadap anaknya. Hal ini akan berakibat anak tidak dapat tenteram dan tidak senang di rumah sehingga anak pergi mencari teman sebayanya hingga lupa belajar. Begitu juga dengan orang tua yang terlalu memanjakan kepada anaknya. Akibatnya anak tidak mempunyai kemampuan, sebab terlalu tergantung kepada orang tuanya. Sehingga anak menjadi malas dalam

berusaha dan prestasinya akan menurun. Kedua sikap itu pada umumnya orang tua tidak memberikan dorongan kepada anaknya untuk berlatih dan belajar dan berlatih (Conny S., 1987: 69) dalam (Asep Sugiyono,2016:25)

- Sarana dan Prasarana

Faktor sarana dan prasarana mencakup alat dan fasilitas serta lingkungan yang mendukung kegiatan pembelajaran sepakbola. Perkembangan ilmu dan teknologi mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang disediakan sekolah dan tidak tertutup kemungkinan alat tersebut sesuai perkembangan jaman.

- Lingkungan

Menurut M. Dalyono (2009: 246) dalam (Asep Sugiyono,2016:25) Keadaan lingkungan dapat dibagi menjadi 2 macam yaitu lingkungan sekitar dan lingkungan yang disebabkan faktor musim dan iklim. Lingkungan di sekitar sekolah yang kurang mendukung dapat diminimalisir oleh masyarakat sekolah agar lebih mendukung. Contoh lingkungan sekitar sekolah adalah kebersihan lingkungan yang disebabkan oleh faktor iklim dan musim adalah keadaan cuaca hujan, panas, cerah, mendung dan berawan. Dengan keadaan lingkungan yang mendukung kegiatan pembelajaran sepakbola akan meningkatkan hasil yang baik pula, sehingga tujuan yang direncanakan akan tercapai dengan baik. Begitu sebaliknya keadaan lingkungan yang kurang mendukung akan menjadi kendala dalam proses kegiatan pembelajaran sepakbola.

Peneliti berpendapat bahwa faktor eksternal ini berasal dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal ini beragam yang didapatkan peneliti saat meneliti penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menemukan hasil faktor eksternal yaitu, Dapat disimpulkan dari hasil wawancara faktor eksternal yang mendukung dan menghambat permainan gowokan dalam perkembangan sosial yaitu pertama faktor eksternal yang mendukung ialah faktor keluarga, dimana terdapat dukungan atau izin dari keluarga untuk bermain diluar bersama teman-teman, sedangkan faktor eksternal yang menghambat ialah faktor keluarga ketika orang tua tidak mengizinkan anaknya bermain diluar karena beberapa alasan.

Kedua faktor eksternal yang mendukung yaitu faktor lingkungan disini ada dua faktor lingkungan yaitu lingkungan sosial sekitar dan lingkungan alam. Faktor lingkungan sosial disini yang mendukung permainan tradisional gowokan dalam perkembangan sosial emosional anak seperti ajakan dari teman-temannya bermain bersama, sedangkan yang menghambat permainan tradisional gowokan dalam perkembangan sosial emosional anak seperti teman yang bermain sedikit, ajakan teman untuk bermain game online di warnet.

Sedangkan faktor lingkungan alam yang mendukung permainan tradisional gowokan dalam perkembangan sosial dan emosional anak seperti tempat yang luas, cuaca yang mendukung. Sedangkan faktor lingkungan alam yang menghambat permainan tradisional gowokan dalam perkembangan sosial dan emosional anak yaitu cuaca yang kurang mendukung, hujan, tempat lapangan sedang digunakan warga untuk berjemur hasil panen.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab diatas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

Permainan tradisional gowokan merupakan permainan yang dimainkan oleh semua jenis kelamin dan dimainkan oleh lebih dari 6 anak. permainan tradisional gowokan dimainkan dengan membuat lingkaran ke dalam. Dua anak akan bertindak sebagai kucing dan tikus. Cara bermainnya adalah kucing berusaha mengejar tikus dan tikus akan berusaha menghindari kejaran kucing. Lingkaran ini akan membantu tikus untuk mengahali kejaran kucing.

Perkembangan sosial anak yang bermain permainan tradisional gowokan, seting permainan tradisional gowokan ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk saling belajar bekerja sama saat bermain permainan ini, anak anak memiliki sifat yang lebih baik atau terarah ke arah yang positif. Dalam permainan tradisional gowokan ini anak secara alami akan belajar dari pengalamannya saat bermain bagaimana cara bersosialisasi dengan baik.

Perkembangan emosional anak yang bermain permainan tradisional gowokan menunjukkan sifat yang baik, mereka mampu beradaptasi, dan mereka mampu mengontrol emosi mereka dengan baik saat berinteraksi dengan orang lain.

Faktor internal dalam permainan gowokan merupakan faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri, dalam penelitian ini faktor internal berasal dari ketertarikan terhadap bermain permainan tradisional gowokan, motivasi diri untuk bermain permainan tradisional gowokan dan terakhir adalah faktor sakit atau kurang sehat dari anak anak yang menghambat bermain permainan tradisional gowokan.

Faktor eksternal dalam permainan gowokan merupakan faktor yang berasal dari luar diri manusia itu sendiri. Dalam penelitian ini faktor eksternal yang ada adalah faktor dukungan keluarga, keluarga mengizinkan untuk bermain, lingkungan yang bagus untuk bermain, prasarana yang luas untuk anak-anak bermain permainan tradisional gowokan, ajakan dari teman sebaya untuk bermain permainan tradisional gowokan, dan ajakan dari teman untuk bermain permainan moderen yang menghambat anak-anak bermain permainan tradisional gowokan.

6. Saran

Diharapkan semua informan maupun semua warga di desa Asembakor dapat selalu mempertahankan permainan tradisional gowokan dan permainan tradisional lainnya tetap dilestarikan dan dimainkan oleh anak-anak di desa Asembakor sehingga anak-anak mengenal permainan tradisional gowokan sejak dini agar anak-anak tidak hanya terpaku dengan gadget yang sedang fenomena saat ini.

Kepada orang tua diharapkan lebih memperhatikan perkembangan sosial dan emosional anak, jangan hanya terpaku kepada perkembangan fisik saja. Dengan mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak supaya anak anak tidak terpaku dengan permainan moderen.

Kepada peneliti selanjutnya, lebih meluas untuk sasaran permainan karena bisa saja permainan yang dimainkan para subjek penelitian bukan hanya satu saja yang dimainkan. Peneliti menyarankan untuk tidak terpaku dengan 1 permainan karena terdapat banyak kemungkinan.

Peneliti menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari fokus penelitian, waktu pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan dalam penganalisaan data dan keterbatasan dalam membuat instrumen penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Ainna. 2018. *Metode Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Surabaya: Uin Sunan Ampel.
- Anggito, Alibi. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Cv. Jejak
- Anwaria, Syarifatul. “*Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Al-Hukama Bandar Lampung.*” Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung, 2016.
- Armen, Meiriani, Dan Apriyanti Rahmalia. “Pengaruh Permainan Tradisional Rondes Dan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V Sd.l Unes Journal Of Education 1, No. 4 (2017): 324–330.
- Asep Setyawan, 2016. Identifikasi Faktor Penghambat Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas Iv Dan V Sd Negeri 4 Percobaan, Wates Kulon Progo. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Irwan. 2019. *Direktori Permainan Tradisional*. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, Dan Pariwisata.
- Janice, J. Beaty. Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. 7 Ed. Jakarta: Kencana, 2015.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Kurniati, Euis. Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenada Media Group, 2017.
- Moleong, Lexy, J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja Rodakarya.
- Perwitasari, A.A. 2016. “*Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bhinneka Karya Tunggulsari Dan Tk Islam Bakti Viii Wonorejo*”. Publikasi Ilmiah
- Pratama, Lia Ricka. Perkembangan Anak. Metro Lampung: Laduny, 2017.
- Rindani, F. 2017. *Pengembangan Sikap Sosial Dengan Permainan Tradisional Bakiak Pda Anak Kelas B I Ra Ma’arif Pulutan Salatiga*. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Rudin, A. Anas. “Pembelajaran Sikap Sosial Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada Siswa Kelas B Di Tk Pancasila Kec. Ambarawa Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017.l Phd Thesis, Iain Salatiga, 2017
- Setyawan, A. 2016. *Identifikasi Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas Iv Dan V Sd Negeri 2 Percobaan Wates Kulon Progo*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&B)*. Bandung: Pt. Alfabeta
- Wulandari, Rifa Suci Dan Hestri Hurustyantu. 2016. *Character Building Anak Usia Dini Melalui Optimalisasi Fungsi Permainan Tradisional Berbasis Budaya*

Lokal. Jurnal Indonesia Language Education And Literature. Stkip Pгри
Ponorogo. 2 (1) : 22