

## **Analisis Karakter Sosial Emosional Anak Pada Permainan Tradisional Tarik Tambang**

### *Analysis of Children's Social-Emotional Character in the Traditional Game of Tug of War*

**Salam Supriyadi**

Universitas Muhammadiyah Malang  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*email: [salamsupriyadiipeng@gmail.com](mailto:salamsupriyadiipeng@gmail.com)

**Abstract.** *At this time there are games that direct children to become individualists. This individualistic game arises because in playing the game it is played in their room so that there is no social activity during play. Problems arise in children in terms of social and emotional as a result of their individualism. For example, it is easy to get angry when given directions and does not get along with peers. The purpose of this study was to analyze the effect of the game of tug-of-war on children's social and emotional characters. The problem posed in this study is "How is the influence of the game of tug-of-war on children's social-emotional characters". The object of this research is the students of SDT2Q Insan Permata Mulia Sumenep Madura. This study uses a qualitative method. The tug of war game is very helpful for students at SDT2Q Insan Permata Mulia Sumenep in aspects. Some of the emotional aspects that exist in the tug of war game, namely selfish and angry. While on the social aspect, namely deliberation, cooperation, and learning when there is a dispute. The tug of war game can teach and train students in their emotional and social contexts to become good people and have high social relations between peers.*

**Keywords:** *Emotional Social Characters, traditional games, tug of war games*

**Abstrak.** Pada saat ini terdapat permainan yang mengarahkan anak-anak untuk menjadi seseorang bersifat individualis. Permainan yang bersifat individualis ini timbul karena dalam memainkan game tersebut di mainkan di dalam kamar mereka sehingga tidak ada aktivitas sosial selama bermain. Timbullah masalah pada anak pada segi sosial dan emosionalnya sebagai dampak dari individualismenya. Contohnya mudah marah ketika diberi arahan dan tidak bergaul dengan sebayanya. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis pengaruh permainan tarik dan tambang terhadap karakter sosial emosional anak. Masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengaruh permainan tarik dan tambang terhadap karakter sosial emosional anak". Objek dalam penelitian ini adalah siswa SDT2Q Insan Permata Mulia Sumenep Madura. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Permainan tarik tambang sangat membantu peserta didik di SDT2Q Insan Permata Mulia Sumenep pada aspek. Beberapa aspek emosional yang ada pada permainan tarik tambang, yaitu egois dan marah. Sedangkan pada aspek sosial, yaitu musyawarah, kerja sama, dan belajar ketika ada perselisihan. Permainan tarik tambang dapat mengajarkan dan melatih siswa dalam konteks emosional dan sosialnya supaya menjadi pribadi yang baik dan mempunyai sosial yang tinggi antar teman sebaya.

**Kata kunci:** Karakter Sosial Emosional, Permainan Tradisional, Permainan Tarik Tambang

## PENDAHULUAN

Karakter merupakan suatu hal yang dapat menjadikan suatu identitas bagi diri seseorang. Hidayatullah (2015) karakter adalah kualitas, kekuatan mental, moral atau budi pekerti yang dimiliki individu sebagai pendorong serta sebagai ciri khusus antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Berdasarkan studi jepang mempunyai karakter mudah berterimakasih, berhati-hati dalam semua hal, bekerja dengan bersama-sama, selalu memiliki tujuan, dan menulis dengan tangan sendiri yang menunjukkan kemandirian (Syamsurrijal, 2018). Berdasarkan temuan tersebut menunjukkan bahwa masyarakat jepang mempunyai karakter emosional yang bersifat mampu mengorganisasi dirinya sendiri. Sedangkan sosialnya mereka selalu menghargai setiap bantuan dari orang lain dengan berterimakasih dan selalu bekerjasama.

Perhatian diberikan oleh Deputi Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Moderasi Beragama Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) Sartono (2020) " penanaman karakter pada generasi muda perlu terus diperkuat. Pendidikan merupakan rekayasa sosial yang bertujuan membentuk karakter. Perlu adanya pendidikan yang tujuannya selain mencerdaskan yaitu juga berdasarkan karakter. Usaha ini dapat direalisasikan melalui keluarga, sekolah dan masyarakat karena merupakan pusat pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan sebuah wadah didalamnya terdapat proses pendidikan yang terdiri dari pendidikan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Namun pendidikan terjadi begitu besar yaitu di sekolah-sekolah dari jenjang PAUD, TK, SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi (Hasbullah, 2015).

Karakter yang harus dimiliki seorang peserta didik ialah karakter sosial emosional. Karakter sosial emosional pada saat ini mengalami penurunan, hal ini dikarenakan anak-anak cenderung menjadi individualisme dikarenakan dampak dari kemajuan teknologi yaitu gadget. Menonton youtube, memainkan game mobile legend, Free Fire dan game online lainnya. Mereka menghabiskan waktunya untuk melihat video dan bermain game online sampai waktu mereka dipakai untuk berhadapan dengan hp. Rokom (2018) menjabarkan dampak dari kecanduan game online yaitu perilaku impulsif, kehilangan fokus saat mengerjakan sehingga dampaknya mengalami penurunan prestasi. Sebagai dampak juga terjadi pada emosi yang tidak stabil yang bermasalah pada teman relasinya. Sehingga sebagian besar para pecandu *video/game online* menunjukkan sikap yang anti-sosial.

Merujuk dari permasalahan-permasalahan diatas perlu di *back up* ke hal yang positif. Dengan permainan tradisional berkolompok dapat menjadi solusi mengurangi penggunaan gadget dan juga dapat menumbuhkan karakter sosial emosionalnya. Permainan tradisional juga menjadi hal yang baru karena mulai dilupakan. Sehingga dengan memainkan permainan tradisional juga dapat melestarikan budaya. Andriani (2012) permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa.

Pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Permainan tradisional menurut Mulyani (2016) suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Hamidi & Marzon (2017) permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun". Nilai-nilai yang berbasis kearifan lokal serta menimbulkan kesenangan bagi pemainnya merupakan dasar perlunya permainan tradisional perlu kenalkan kepada anak-anak.

Manfaat dari permainan tradisional yang dikemukakan oleh Mulyani (2016) antara lain: (1) anak menjadi kreatif, (2) sebagai terapi fisik terhadap anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) mengembangkan kecerdasan emosi personal masing-masing, (5) mengembangkan kecerdasan logika anak, (6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (7) mengembangkan kecerdasan natural anak, (8) mengembangkan kecerdasan spasial anak, (9) mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan (10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

## METODE

Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis sosial emosional yang terjadi selama permainan tradisional tarik tambang berlangsung. Tulisan ini akan memaparkan kegiatan-kegiatan sosial emosional sebelum sampai selesai permainan tarik tambang. Diharapkan dari tulisan ini bisa menjadi opsi bagi semua pendidik baik itu guru dan orang

tua yang mengupayakan anak didiknya untuk memiliki rasa sosial yang baik dan emosionalnya tetap terkontrol dengan baik.

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Kegiatan permainan tarik tambang di observasi, melakukan wawancara kepada peserta didik, dan melihat dokumentasi foto selama kegiatan. Hasil data diolah menggunakan teknik triangulasi dan di analisis yang hasilnya di uraikan secara deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SDT2Q Insan Permata Mulia dengan siswa kelas dua menjadi objek penelitian.

## HASIL

Terdapat beberapa permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok seperti peta umpet, ular naga, salodor, dan tarik tambang. Namun permainan tarik tambang yang membutuhkan kerjasama dan kekuatan akan melatih pemainnya memiliki sikap sosial dan emosional. Sikap sosial dan emosional yang baik akan membantu mereka dalam menempuh pendidikan agar sukses dan berhasil mencapai tujuan-tujuan mereka dengan menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam sehari-hari terkait sosial mereka dan emosional mereka.

### 1. Metode Permainan Tarik tambang

Prananta (2016) Tarik tambang adalah salah satu permainan tradisional yang sangat populer dikalangan masyarakat. Permainan tarik tambang merupakan permainan dengan area persegi panjang dengan panjang 20 meter sampai 40 meter dan lebar 5 meter sampai 8 meter. Pada tengah-tengah area diberi garis kapur yang cukup jelas sebagai pembatas area lawan. Dari garis pembatas

tengah, dibuat juga garis pembatas peserta terdepan sepanjang 2,5.

Cara memainkan permainan ini yaitu dengan dimainkan secara beregu atau berkelompok yang dimana kedua regu beranggotakan antara 5 orang sampai 10 orang. Dari kedua kelompok saling menarik sampai lawan mereka mendekat kepada mereka dan tali yang merupan center tari bisa mereka raih oleh pemain depan. Permainan ini sangat sederhana namun membutuhkan usaha sangat besar dari masing-masing individu.

Terdapat beberapa peraturan dalam permainan tarik tambang untuk memaksimalkan bermain agar lancar dan tidak terjadi kecurangan:

- a. Tidak diperbolehkan membuat lubang sebagai tumpuan kaki.
- b. Tidak diperbolehkan melepas tali tambang dengan niat agar lawan terjatuh.
- c. Pemain seimbang, artinya anak yang dewasa diadu dengan anak yang masih kecil.
- d. Tidak boleh menarik tarik tambang tanpa aba-aba dari wasit.
- e. Tidak dibolehkan tali di ikatkan pada suatu benda.

## 2. Analisis Sosial Emosional pada Permainan Tarik Tambang

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17 Juni 2022, maka di temukan beberapa sosial emosional siswa pada saat melakukan permainan tarik tambang. Proses penanaman sosial emosional terjadi pada permainan ini antara individu dengan teman sebayanya. Sehingga sebagai latihan kecil jika ia berhasil dengann baik dalam permainan ini maka ada beberapa aspek yang telah mereka dapatkan berkaitan dengan

karakter. Jadi bukan hanya hal kalah atau menang tapi apa yang mereka dapatkan dari setelah berakhirnya permainan. Berikut adalah aspek karakter sosial emosional yang akan di dapatkan:

### a. Musyawarah

Musyawah merupakan aspek pertama yang didapatkan pada saat permainan berlangsung. Sebelum bertanding melawan tim lain mereka secara otomatis berkumpul dan diskusi terakait hal-hal yang dibutuhkan dalam kelompok. Mereka bermusyawah terkait urutan pemain dan diskusi bagaimana cara supaya dalam menarik tali bisa kuat. Musyawarah inilah yang nantinya akan memunculkan kesepakatan. Sehingga semua individu dapat belajar menyelesaikan persoalan kelompok dengan jalan musyawarah. Karakter yang dilatih pada hal ini adalah aspek sosialnya.

### b. Kerja sama

Permainan yang dilakukan secara berkelompok dapat melatih peserta didik dalam bekerja sama antara teman. Dalam suatu kelompok pasti akan memikirkan bersama-sama bagaimana cara agar menang. Hasil pengamatan siswa SDT2Q Insan Permata Mulia juga secara antusias bekerja sama dengan baik antara teman. Misalkan menyusun urutan pemain, posisi tangan pemain 1, 2, dan seterusnya, serta strategi-strategi dalam memenangkan lomba. Kerja sama ini semakin terlihat ketika mereka melawan tim lain. Secara bersama-sama bekerja keras untuk memenangkan perlombaan.

Kerja sama adalah aspek yang diperlukan seseorang untuk menjadikan mereka mempunyai rasa sosial yang tinggi. Jika ada suatu yang berat dan rumit mungkin dengan kerja sama terselesaikan. Rasa ini dapat menjadikan

mereka banyak saudara dan saling mendekatkan diri kepada semua orang atau masyarakat.

c. Belajar menyelesaikan perselisihan

Dalam permainan ini karena harus menentukan strategi baik itu posisi penarik dan strategi tarikan. Maka mereka melakukan diskusi, hal ini akan melatih mereka dalam permasalahan sosial yaitu perselisihan. Dalam pengamatan peneliti pada kelompok 3, terlihat anak yang bernama Beni tidak setuju dirinya ada di belakang. Secara tidak langsung hal tersebut menjadi perselisihan antara pemain. Guru kelas 2 akhirnya membantu mereka menyelesaikan perselisihan mereka.

Pada kelompok 6 perselisihan yang terjadi yaitu pada strategi menarik dari sebelah kanan atau kiri. Kelompok 6 berhasil menyelesaikan perselisihannya karena banyak yang setuju menarik dari kanan. Menarik dari kanan 5 orang dan 1 orang memilih kiri. Ketua kelompok memutuskan menarik dari kanan karena lebih banyak memilih dari kanan. Secara tidak langsung mereka melatih dirinya sendiri dalam aspek emosionalnya dalam menyelesaikan perselisihan.

Bekal ini akan berguna bagi peserta didik jika dihadapkan dengan permasalahan. Namun pada aspek ini yang diharapkan adalah bagaimana mereka sebisa mungkin tidak bersilih. Namun jika perselisihan tetap ada maka mereka menyelesaikannya dengan cara yang baik. Maka pentinglah bagi mereka yang nantinya akan berhadapan dengan masalah-masalah sudah harus di ajarkan bagaimana mereka menyelesaikannya dengan tidak terlalu berselisih.

d. Belajar tidak menonjolkan diri

Aspek karakter emosional yang dilatih pada permainan tarik tambang

adalah rasa tidak menonjolkan diri. Dalam permainan ini kita tidak tahu mana yang paling kuat, perkasa dan mempunyai strategi yang baik. hal itulah yang mendasari bahwa peneliti melihat ketika mereka bermain tarik tambang rasa ingin menonjolkan diri bisa hilang atau berkurang. Jika mereka menang maka kelompoklah yang menang bukan individu. Jika mereka kalah maka bukan individu yang kalah maka kelompoklah yang merasakannya.

Karakter emosional ini perlu diajarkan agar kelak mereka dapat mengurangi atau menghilangkan rasa ingin menonjolkan diri dengan yang tidak di ajarkan. Sikap ingin menonjol ini tidak disenangi oleh orang atau masyarakat. Karena pandangan itu bukan ingin di keluarakan akan tetapi ia mampu memenej dirinya agar selalu memiliki sifat rendah diri dan melakukan hal dengan ikhlas.

e. Lapang dada

Dalam sebuah permainan terdapat dua kemungkinan yaitu kalah dan menang. Lapang dada akan kekalahan mereka akan menjadikan mereka terlatih sebagai individu yang nantinya akan mengalami kegagalan-kegagalan yang tidak bisa dihindarkan. Maka perlu mereka merasakan pada usia dini sehingga setelah dewasa mereka siap jika menghadapi permasalahan tersebut. Lapang dada termasuk pada melatih karakter emosional pada peserta didik.

f. Melatih rasa marah

Aspek terakhir yang di lihat oleh peneliti yaitu aspek emosional rasa marah. Dalam suatu permainan berkelompok tentulah ada yang kalah dan menang. Pada saat posisi kalah maka sudah tentu ada satu atau dua orang yang mempunyai kekurangan yang akhirnya menjadi celah mereka kalah. Seperti

tarikan yang salah, tarikan yang kurang kuat dan tali yang mungkin terlepas. Mungkin itu yang menjadi pelantara dalam suatu kelompok mengalami kekalahan.

Perantara di ataslah yang mungkin untuk orang-orang yang sifatnya pemarah akan bertambah marah kepada individu yang mempunyai kekurangan. Maka jika mampu menahan amarah maka mereka sukses dalam latihan menahan rasa marah yang aspeknya masih permasalahan kecil. Mereka harus berlapang dada dan saling menguatkan serta kerja sama tetap terjaga. Persaudaraan haruslah dijaga, jika salah satu individu mampu menahan amarahnya kepada orang yang menyebabkan mereka marah maka mereka tetap akrab dan terus berteman.

Permasalahan di atas masih cakupan yang kecil. Maka mereka harus berhasil. Namun jika mereka tidak berhasil dalam menahan amarahnya maka mereka ketika akan menghadapi masalah besar besar kemungkinan mereka akan tidak mampu menahan amarahnya. Jadi dari kecil sudah diajarkan untuk mereka permasalahan kecil sebagai latihan.

#### g. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2015) yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Tambang Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Panca Budi Medan Tahun 2016-2017". Memaparkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukannya maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1) Dengan permainan tradisional tarik tambang dua kali seminggu dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial pada anak dibandingkan dengan permainan tradisional tarik

tambang yang hanya satu kali seminggu.

2) Dari hasil data yang diperoleh nilai rata-rata anak di kelas B sebelum diberikan perlakuan terdapat 7,27 dan sesudah diberikan perlakuan 9,63. Terlihat perkembangan sosial anak sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

3) Dalam pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Dimana dalam uji normalitas dikelas B sebelum diberikan perlakuan diperoleh  $<$ , atau  $0,060 < 0,249$  maka data perkembangan sosial anak berdistribusi normal. Dan dikelas B sesudah diberikan perlakuan diperoleh  $<$ , atau  $0,209 < 0,249$  maka data perkembangan sosial anak berdistribusi normal. Selanjutnya dalam uji homogenitas diperoleh nilai  $= 1,85$  dibandingkan dengan nilai ( $=0,05$  dan dk pembilang 10 dan penyebut 10) diperoleh 2,97 sehingga  $< = 1,85$  Ada pengaruh yang signifikan terhadap permainan tradisional tarik tambang terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Panca Budi Medan T.A. 2016/2017".

Permainan tarik tambang merupakan permainan yang mudah dimainkan. Pada penerapannya sebuah sekolah dapat melaksanakan permainan tarik tambang ketika ada kegiatan-kegiatan seperti Kemerdekaan RI, kegiatan tengah semester, dan kegiatan lainnya. Demi memaksimalkan siswa agar tercapai target-target yang akan dimunculkan pada karakter sosial emosional siswa, maka guru kelas atau guru lain

perlu mendampingi sehingga ada tahap-tahap tertentu yang memang sengaja dibentuk agar maksimal.

Guru hendaknya juga memilih ketua kelompok atau regu sebagai pemimpin regu. Pemilihanpun juga harus melalui musyawarah dan pemilihan. Tahap-tahapnya juga di jelaskan kepada mereka dan juga di control prosesnya. Sehingga sosial emosional siswa berkembang.

### KESIMPULAN

Permainan tarik tambang sangat membantu peserta didik dalam mengajarkan, melatih dan menangani beberapa permasalahan sosial emosional siswa. Sosial emosional yaitu pada aspek musyawarah (sosial), kerja sama (sosial), perselisihan (sosial), egois (emosional) dan marah (sosial). Penerapannya pada sekolah-sekolah bisa disaat ada hari peringatan seperti kemerdekaan RI, kegiatan tengah semester dan acara-acara lainnya. Untuk memaksimalkan penerapannya maka dibutuhkan peran dari seorang pendidik dalam hal proses permainan dan control sebelum permainan tarik tambang di mulai. Jika mengalami permasalahan pada antar individu maka guru sebagai fasilitator untuk menyelesaikannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Hamidi., M. &. (2017). "Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa ." Volume. 2.,
- Hasbullah. (2015). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayatullah, F. (2015). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. UNS Press&Yuma Pustaka.
- Mulyani, N. (2016). Super asik permainan tradisional anak Indonesia. *DIVA Pres (Anggota IKAPI)*.
- Perancangan, S. A. C. P. D. S. M. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika.
- Rokom. (2018, July). *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
- Sartono, A. (2020, October). Penanaman Karakter pada Generasi Muda Perlu Terus Dikuatkan. *Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan (Kemenko PMK)*, 1. <https://www.kemenkopmk.go.id/pe-nanaman-karakter-pada-generasi-muda-perlu-terus-dikuatkan>
- Syamsurrijal, A. (2018). Menilik Pendidikan Karakter Di Berbagai Negara (Studi Multi Situs Di Indonesia, Singapura Dan Jepang). *HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 8(2), 206–214. <http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/alhikmah/article/view/3091>