

**INTERNALISASI NILAI-NILAI EDUKATIF PERMAINAN
TRADISIONAL KEPADA ANAK-ANAK DI
KOMUNITAS RUMAH JUARA
KABUPATEN BATANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah**

Perpustakaan
STAIN Pekalongan



15SK155621.00



ASAL BUKU INI : Perulis
PENERBIT/HARGA : _____
TGL. PENERIMAAN : 16-3-2015
NO. KLASIFIKASI : PAI.15.00.56
NO. INDUK : 15.56.21

Oleh:

ARINI KAMALIA
NIM. 2021110150

**JURUSAN TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN
2014**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ARINI KAMALIA

NIM : 2021110150

Jurusan : S. 1 Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “INTERNALISASI NILAI-NILAI EDUKATIF PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA ANAK-ANAK DI KOMUNITAS RUMAH JUARA KABUPATEN BATANG “ adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini tidak benar, maka penulis bersedia mendapat sanksi akademik dicabut gelarnya.

Pekalongan, 17 Oktober 2014

Yang Menyatakan



ARINI KAMALIA
NIM. 2021110150



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN**

Alamat : Jl. Kusumabangsa No. 9 Pekalongan Telp. (0285) 412575-412572. Fax. 423418
Email : stain_pkl@telkom.net stain_pkl@hotmail.com

PENGESAHAN

Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan
mengesahkan Skripsi Saudara :

Nama : **ARINI KAMALIA**
NIM : **2021110150**
JUDUL : **“INTERNALISASI NILAI-NILAI EDUKATIF
PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA ANAK-
ANAK DI KOMUNITAS RUMAH JUARA
KABUPATEN BATANG”**

Yang telah diujikan pada hari Jumat, tanggal 17 Oktober 2014 dan
dinyatakan berhasil serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Strata Satu (S.1) dalam Ilmu Tarbiyah.

Dewan Penguji,


Miftahul Huda, M.Ag
Ketua


Ely Mufidah, M.S.I
Anggota

Pekalongan, 17 Oktober 2014
Ketua

DR. H. Ade Ded Rohayana, M.Ag
NIP. 197101151998031005

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala hidayah dan rahmat-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta sholawat dan salam bagi Rasulullah Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya. Sebagai rasa cinta dan tanda kasih, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak dan mama tercinta. Dua insan yang selalu ada dihati, dengan perjuangan, pengorbanan, kerja keras dan air matanya, lautan nasihat dan do'anya semua dilakukan dengan ikhlas sebagai satu bentuk ibadah untuk Allah SWT semata. Sehingga mampu mengerakkan hati yang beku untuk menyelesaikan karya ini.
2. Kakak dan adik tersayang, serta segenap keluarga besarku. Terimakasih atas dukungan dan dorongannya selama ini.
3. Teman-teman seperjuangan angkatan 2010 STAIN Pekalongan, khususnya teman-teman kelas D dan sahabat-sahabatku Nisa'ul Muslimah, Dewi Kurniasih, Sustianah. Akan ku ingat selalu kenangan manis di kampus tercinta, serta kebersamaan kita dalam suka maupun duka.
4. Almamater tercinta STAIN Pekalongan. Almamater tempat menimba ilmu yang aku banggakan.

MOTO

عَنِ ابْنِ هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ قَالَ: ... وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا
سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رواه مسلم)

*“Dari Abu Hurairah RA Rasulullah SAW bersabda: ... Dan barang siapa berjalan
pada suatu jalan, untuk mencari ilmu pengetahuan, maka Allah akan
memudahkan baginya jalan menuju Syurga”.*

(H.R. Muslim)

ABSTRAK

Kamalia, Arini. 2014. Internalisasi Nilai-Nilai Edukatif Permainan Tradisional Kepada Anak-Anak Di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang. Skripsi Jurusan Tarbiyah/Program Studi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain) Pekalongan. Pembimbing : Siti Mumun Muniroh S. Psi. M. A.
Kata Kunci : **Internalisasi Nilai-Nilai Edukatif Permainan Tradisional.**

Permainan tradisional secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap semua input yang masuk pada anak dan menjadi pendorong bagi perkembangan anak serta kaya akan nilai-nilai sosial yang luhur. Internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk menumbuhkan kembangkan karakter anak mulai dari aspek kognitif, emosional, dan motorik. Penelitian ini adalah untuk mengetahui cara menginternalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. Jenis permainan tradisional apa saja yang dimainkan atau diajarkan di komunitas rumah juara di Kabupaten Batang?, nilai-nilai edukatif apa saja yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan atau diajarkan di komunitas rumah juara di Kabupaten Batang?, bagaimana cara menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di komunitas rumah juara di Kabupaten Batang?. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang dimainkan atau diajarkan di komunitas rumah juara Kabupaten Batang, untuk mengidentifikasi nilai-nilai edukatif yang terkandung permainan tradisional yang dimainkan atau diajarkan di komunitas rumah juara Kabupaten Batang, untuk mengeksplorasi cara yang dilakukan komunitas rumah juara dalam menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di komunitas rumah juara Kabupaten Batang. Adapun kegunaan penelitian ini adalah untuk menambah wawasan keilmuan tentang nilai-nilai edukatif permainan tradisional.

Penelitian skripsi ini digunakan pendekatan kualitatif, karena data-data yang disajikan berupa pernyataan-pernyataan dan bukan sajian dalam bentuk angka. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan di tempat terjadinya gejala-gejala yang diselidiki. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan analisis data yang bersifat induktif yaitu dengan menekankan pada proses kesimpulan induktif.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara, antara lain: enggrang, *rok ndodhok*, *pletokan*, *bekelan*, *rok umpet* atau petak umpet, *rok dun*, *pasaran*, *semprangan* atau lompat tali, gobak sodor, *becak-becakan*, *rok tembak cecek*, *sudamandah*, holahop, *jamuran*, cublak-cublak suweng, ular naga, ampar-ampar pisang, *cukluwikandas*, *layanga-layang*, *klungsu*, *patok lele*. Adapun nilai-nilai

edukatif permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara, adalah: kerjasama, kebersamaan dan kekompakan, hemat, kejujuran, kesederhanaan, percaya diri, keseimbangan tubuh, kejelian, ketangkasan. Dalam rangka menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional, Komunitas Rumah Juara melakukan beberapa cara, yaitu: dengan melakukan kegiatan *outbound mini*, kegiatan pentas seni, kegiatan belajar bersama, kegiatan membuat kerajinan tangan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, atas segala nikmat yang diberikan kepada penulis. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wa Sallaam*. Telah selesainya skripsi ini merupakan sebuah nikmat yang harus disyukuri. Selesainya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan semua pihak. Dengan hati tulus dan penuh kerendahan hati, penghargaan dan ucapan terima kasih penulis tujukan kepada:

1. Bapak Dr. Ade Dedi Rohayana, M.Ag selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pekalongan.
2. Bapak Moh Muslih, M.Pd, Ph. D., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pekalongan.
3. Ibu Siti Mumun Muniroh S.Pdi. M.A., selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan tenaga, waktu dan pikirannya untuk memberikan saran dan bimbingan kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada peneliti.
5. Bapak dan mama tercinta. Dua insan yang selalu ada dihati, dengan perjuangan, pengorbanan, kerja keras dan air matanya, lautan nasihat dan do'anya semua dilakukan dengan ikhlas sebagai satu bentuk ibadah untuk Allah SWT semata. Sehingga mampu mengerakkan hati yang beku untuk menyelesaikan karya ini.

6. Sahabat-sahabatku Nisa'ul Muslimah, Dewi Kurniasih, Sustianah. Yang selalu memberikan semangat kepada penulis dan selalu bersama dalam suka dan duka, semoga persahabatan kita abadi.
7. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* menjadikan karya ini dapat diambil manfaatnya, baik isi maupun setiap cerminan yang ada di dalamnya. Aamiin

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekalongan, 17 Oktober 2014



Arini Kamalia
NIM. 2021110150

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka.....	8
F. Metode Penelitian.....	16
G. Sistematika Pembahasan.....	20
BAB II INTERNALISASI NILAI-NILAI EDUKATIF DALAM PERMAINAN TRADISIONAL	
A. Internalisasi Nilai-Nilai	
1. Pengertian Internalisasi Nilai-Nilai.....	23
2. Tahap-Tahap Internalisasi Nilai.....	24
B. Nilai-Nilai Edukatif	
1. Pengertian Nilai Edukatif.....	25
2. Macam-Macam Nilai Edukatif.....	27

C. Permainan Tradisional	
1. Pengertian Permainan Tradisional	32
2. Teori-Teori Bermain.....	33
3. Macam-Macam Permainan Tradisional.....	36
4. Manfaat Permainan Tradisional.....	42

BAB III INTERNALISASI NILAI-NILAI EDUKATIF PERMAINAN TRADISIONAL DI KOMUNITAS RUMAH JUARA KABUPATEN BATANG

A. Gambaran Umum Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang	
1. Sejarah Berdirinya Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.....	45
2. Keadaan Pengurus dan Anak-Anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang	47
3. Visi Misi Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.....	48
4. Sarana dan Prasarana di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang	49
B. Jenis-Jenis Permainan Tradisional di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.....	52
C. Nilai-Nilai Edukatif Permainan Tradisional di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.....	60
D. Cara Menginternalisasi Nilai-Nilai Edukatif di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang	
1. Kegiatan <i>Outbound Mini</i>	64
2. Kegiatan Pentas Seni.....	66
3. Kegiatan Belajar Bersama.....	67
4. Kegiatan Membuat Kerajinan Tangan.....	68

**BAB IV ANALISIS INTERNALISASI NILAI-NILAI EDUKATIF
PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA ANAK-ANAK DI
KOMUNITAS RUMAH JUARA KABUPATEN BATANG**

A. Analisis Jenis-Jenis Permainan Tradisional di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.....	71
B. Analisis Nilai-Nilai Edukatif Permainan Tradisional di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang	72
C. Analisis Cara Menginternalisasi Nilai-Nilai Edukatif di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang	77

BAB V PENUTUP

A. S.mpuhan	82
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Transkrip wawancara
3. Pedoman Observasi
4. Surat Penunjukan Pembimbing
5. Surat Ijin Penelitian
6. Surat Pernyataan Penelitian
7. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak akan menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan, dan fungsi permainan menjadi teramat penting karena lewat sarana permainan anak-anak belajar mengenal kehidupan dengan segala pernak-perniknya.¹

Pada dasarnya, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai. Pentingnya bermain bagi perkembangan kepribadian telah diakui secara universal, karena merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, baik bagi anak maupun orang dewasa. Kesempatan bermain dan rekreasi memberikan anak kegembiraan disertai kepuasan emosional. Bermain merupakan kegiatan yang spontan dan kreatif, dengan bermain seseorang dapat menemukan ekspresi diri sepenuhnya.²

Jenis-jenis permainan berdasarkan eranya ada dua yakni, permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern merupakan permainan yang berasal dari industri atau umumnya menggunakan teknologi dalam

¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 141.

² Joan freeman dan Utami Munandar, *Cerdas Dan Cemerlang* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996), hlm. 262.

pembuatan serta permainannya. Permainan jenis ini menghadirkan bentuk permainan seperti *video game*, baik itu dalam *console* maupun komputer. Ada banyak jenis *console game* yang memberikan kemajuan teknologi, dalam segi tampilan gambar maupun cara memainkan yang beragam, sehingga menarik perhatian kita untuk memainkannya. Berbagai jenis permainan modern semacam *video game*, *nintendo* dan *tamiya mini*, menjamur dan peminatnya pun membludak. Tidak pandang usia, anak usia pra sekolah hingga dewasa berbaaur diarena permainan. Sepintas memang nampak menyenangkan, gegap gempita lebih semarak dan menarik.³

Walaupun memiliki banyak kelebihan dan kemutakhiran, jenis permainan semacam *video game* memiliki beberapa sisi negatif apabila kita tidak bisa dengan bijak memainkannya. Hal yang paling sederhana ialah kita jadi malas belajar, dari segi kesehatan apabila kita terlalu lama duduk dan bermain mata dapat lelah atau rusak, tubuh pun akan mengalami gangguan karena kita tidak banyak bergerak, anak cuma dilatih berkomunikasi dengan benda mati yang bisanya cuma menuruti si pemencet tombol, maka tumbuhlah mental anak menjadi seorang yang terbiasa hanya menghargai egonya sendiri tanpa memperdulikan orang lain, hubungan sosial anak dengan teman-teman, lingkungan, bahkan komunikasi dengan orang tua sendiripun terganggu. Sedang disisi lain, permainan-permainan modern yang bergengsi dengan harga mahal justru menumbuhkan sifat konsumtif pada diri anak-anak.⁴

³ Irawati Istadi, *Mendidik Dengan Cinta* (Jakarta: Pustaka Inti, 2002), hlm. 127.

⁴ *Ibid.*, hlm. 128

Sementara itu tentang permainan modern, jenis permainan dengan menggunakan alat yang bernama *air soft gun* atau sejenis dengan pistol-pistolan, baik yang tidak menggunakan peluru maupun yang menggunakan peluru dari bahan plastik. Permainan jenis ini memiliki sisi negatif apabila dimainkan oleh anak-anak dengan ataupun tanpa pengawasan orang tua. Secara langsung maupun tidak langsung mengajarkan kekerasan kepada anak. Keadaan fisik anak yang belum stabil bisa membuat anak salah membidik sasaran dan mengenai anak lain yang sedang bermain. Hal itu lebih membahayakan jika menggunakan pistol-pistolan yang berisikan peluru sekalipun dari bahan plastik, peluru yang mengenai bagian tubuh bisa menimbulkan rasa sakit anak lain yang terkena peluru, lebih parahnya jika mengenai mata dan harus dilakukan operasi kecil pengambilan peluru yang tertinggal.⁵

Adapun alternatif permainan yang aman, nyaman, dan mengandung unsur edukatif adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang dibentuk dan diciptakan orang tua atau nenek moyang yang tidak diketahui asal usul dan penciptanya, biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk permainan meskipun dasarnya sama. Serta menggunakan alat permainan yang sangat sederhana dan mudah didapat dari lingkungan sekitar. Melalui alat permainan yang lebih banyak memanfaatkan kekayaan alam sekitar dapat melatih daya kreativitas anak dalam menjadikan sebuah alat sederhana yang dapat digunakan dalam permainan tradisional. Misalnya mobil-mobilan yang terbuat dari serabut kelapa maupun

⁵ Ummu Qisma, *Ma Aku Takut* (Surakarta: SMART Media, 2005), hlm. 113.

kulitjeruk bali, pistol-pistolan yang terbuat dari pelepah pisang, keris-kerisan yang terbuat dari daun kelapa yang masih muda, dan kecil biji buah sawo untuk bermain dakon atau congklak.⁶

Permainan tradisional secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap semua input yang masuk pada anak dan menjadi pendorong bagi perkembangan anak. Hal ini memiliki potensi yang besar untuk menumbuh kembangkan karakter anak mulai dari aspek kognitif, emosional, dan motorik, serta kaya akan nilai-nilai sosial yang luhur. Permainan tradisional juga mengajarkan kepada anak-anak untuk mencintai, memanfaatkan dan melestarikan lingkungan. Permainan yang dibentuk dan diciptakan orang tua atau nenek moyang kita merupakan warisan budaya yang memiliki kearifan lokal, harus dilindungi dan dijaga keberadaannya agar tidak tergerus arus modernisasi. Internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk menumbuh kembangkan karakter anak mulai dari aspek kognitif.⁷

Salah satu komunitas permainan tradisional Rumah Juara di Kabupaten Batang berkontribusi dalam masyarakat guna menciptakan kondisi belajar anak yang kondusif sesuai dengan nilai akhlak dan moral dalam masyarakat, serta menanamkan nilai-nilai edukatif yang dikemas dalam bentuk permainan tradisional. Awalnya Rumah Juara dibentuk sebagai bentuk keprihatinan terhadap sebagian anak-anak yang dalam hal belajar kurang diperhatikan oleh orang tuanya yang berprofesi sebagai pekerja seks komersial (psk). Melihat keadaan anak-anak

⁶ Sukirman Dharmamulya, et al., *Permainan tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), hlm. 198.

⁷ Achmad Allatief Ardiwinata, et al., *Kumpulan Permainan Rakyat; Olahraga Tradisional* (Jakarta: 2006), hlm. 4.

yang kurang mendapatkan perhatian dalam belajar ketua Rumah Juara mengajak anak-anak yang kurang mendapatkan perhatian dalam belajar untuk belajar bersama membentuk kelompok belajar. Semula kegiatan bermain tradisional dilakukan hanya untuk mengantisipasi adanya kebosanan anak dalam kegiatan belajar bersama. Tidak disangka kegiatan belajar dan bermain yang dilakukan secara rutin akhirnya mendapat sambutan baik dari orang-orang sekitar yang juga merasa prihatin dengan keadaan anak-anak yang kurang mendapat perhatian orang tua, dari sebuah kepedulian maka terbentuklah sebuah komunitas yang diberi nama Rumah Juara, sebuah nama yang memiliki harapan dan cita-cita mulia untuk memunculkan generasi-generasi juara dengan mengoptimalkan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki anak-anak yang berada dalam naungan Komunitas Rumah Juara. Ketelatenan para anggota di Komunitas Rumah Juara dalam mendampingi proses pembelajaran yang disertai dengan kegiatan bermain tradisional berbuah manis dengan adanya perubahan sikap dan perilaku pada anak-anak yakni saling menjaga satu sama lain terutama anak yang usianya lebih besar menjaga anak dibawah usianya, berbagi mainan dengan teman yang lain, mengakui kesalahannya dan minta maaf ketika bertengkar dengan anak yang lain, tidak merasa canggung dengan orang baru hal ini terlihat ketika sedang dilakukan penelitian dan berada diantara anak-anak di Komunitas Rumah Juara serta ikut dalam kegiatan yang dilakukan Komunitas Rumah Juara.⁸

Dari latar belakang masalah diatas, dalam penelitian ini tertarik untuk mengangkat tema pokok ini sebagai objek dalam bentuk skripsi yang berjudul

⁸ Hidayat Falahuddin, Ketua Komunitas Rumah Juara, Wawancara Pribadi, Pekalongan, 18 Desember 2013.

“Internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara di Kabupaten Batang” dengan alasan sebagai berikut:

1. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya Indonesia dengan segala jenis permainan dari seluruh wilayah yang ada di Indonesia. Berlandaskan keberadaan permainan tradisional disetiap daerah diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air. Dari berbagai jenis permainan tradisional terdapat nilai-nilai edukatif yang secara langsung maupun tidak langsung menjadi sebuah stimulus dan pendorong bagi tumbuh kembang anak, baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Komunitas Rumah Juara merupakan satu-satunya komunitas permainan tradisional di daerah Kabupaten Batang yang melakukan kegiatan belajar dan bermain di luar pembelajaran formal dengan menanamkan nilai-nilai edukatif berlandaskan nilai akhlak dan moral yang dikemas dalam bentuk permainan tradisional.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Jenis permainan tradisional apa saja yang dimainkan atau diajarkan di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang?
2. Nilai-nilai edukatif apa saja yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan atau diajarkan di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang?
3. Bagaimana cara menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang?

Permasalahan yang diuraikan dalam rumusan masalah masih terlalu luas dan tidak mungkin untuk diteliti secara keseluruhan. Jadi dalam skripsi ini peneliti membatasi masalah hanya pada cara internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.

C. Tujuan Penelitian

Dengan mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian dan berdasarkan data yang sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang dimainkan atau diajarkan di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.
2. Untuk mengidentifikasi nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan atau diajarkan di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.
3. Untuk mengeksplorasi cara yang dilakukan Komunitas Rumah Juara dalam menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Adapun kegunaan teoritis yang di harapkan dalam penelitian ini yakni. Sebagai kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional pada anak-anak.

2. Kegunaan Praktis

Sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan bagi pembaca mengenai internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional pada anak-anak dan sebagai panduan orang tua dalam memilihkan permainan yang aman, nyaman, dan memiliki nilai edukatif bagi tumbuh kembang anak.

E. Tinjauan Pustaka

1. Analisis Teori dan Penelitian yang Relevan

a. Analisis Teori

Menurut Luluk Asmawati, dalam bukunya *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini* bahwa perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya dimasa depan. Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu, upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan melalui bermain (*learning through games*). Karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya, dan berkreasi. Selain itu juga dapat membantu anak mengenal dirinya dan dengan siapa anak akan hidup serta lingkungan anak tempat tinggalnya atau tempat ia berada.⁹

Menurut Buytendijk dan Kohnstamm, ahli psikologi bangsa Belanda, yang dikutip oleh Zulkifli L dalam bukunya psikologi perkembangan bahwa

⁹ Luluk Asmawati, et al., *Pengelolaan Kegiatan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka Press, 2010), hlm. 13.

permainan merupakan pernyataan-pernyataan dalam bentuk kegiatan yang bersumber dari dorongan hidup. Permainan gerak sangat diperhatikan karena permainan itu menjadi salah satu ciri di masa muda, keinginan bergerak disertai dengan reaksi yang membentuk suasana permainan, dalam permainan bukannya prestasi yang dicari, melainkan suasana permainan itu sendiri yang menjadi tujuannya. Didalam suasana permainan terdapat unsur kebebasan dan unsur keinginan untuk mengalami rasa senang.¹⁰

Menurut Huizinga dalam bukunya *Homo Ludens* yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya dalam bukunya permainan tradisional jawa berupaya untuk mengungkapkan ciri atau sifat bermain dalam kegiatan manusia dengan mendefinisikan *play*, bermain, dolanan, dan sebagainya, yakni: (a) suatu kegiatan yang sukarela yang ada di luar kehidupan biasa; (b) sepenuhnya memukau (menyita perhatian); (c) tidak produktif; (d) berlangsung dalam suatu ruang dan waktu tertentu; (e) diatur oleh aturan-aturan; (f) ada hubungan-hubungan antar kelompok yang menutupi dirinya dengan kerahasiaan dan ketertutupan, dari beberapa pengertian itu mencerminkan perspektif-perspektif yang digunakan dalam memahami dan menjelaskan fenomena permainan anak.¹¹

Adapun salah satu perspektif yang digunakan dalam memahami dan menjelaskan fenomena permainan anak, yaitu: *Perspektif fungsional (bermain sebagai "persiapan menjadi orang dewasa")*, yang dikemukakan oleh Bronislaw Malinowski ahli antropologipelopop teori fungsionalisme

¹⁰ Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 40-41.

¹¹ Sukirman Dharmamulya, et al., *Op. Cit.*, hlm. 19

yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya dalam bukunya permainan tradisional Jawa bahwa “permainan” perlu diketahui nilai pendidikannya, dan lebih dari itu juga hubungannya dengan fungsinya untuk pembekalan keterampilan-keterampilan ekonomi. Dalam permainan yang biasa disebut dengan bermain peran, seperti pasaran, dokter-dokteran, sekolah-sekolahan dan sebagainya, merupakan contoh dari permainan anak-anak yang mempunyai fungsi mempersiapkan anak-anak untuk memainkan peran yang sebenarnya ketika mereka dewasa nanti.¹²

Teori-teori modern mengenai bermain, antara lain yaitu: *Pertama, teori psikoanalisis* menurut Sigmund Freud bermain mempunyai nilai yang sama seperti fantasi dan lamunan. Melalui bermain ataupun berkhayal, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya. Freud yakin bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. *Kedua, teori kognitif* menurut Jean Piaget yakni perkembangan kognitif berlangsung melampaui tahapan-tahapan tertentu, sampai pada akhirnya proses berpikir anak akan menyamai orang dewasa. Dalam bermain, anak akan melakukan aktivitas yang sesuai dengan perkembangan kognitif yang sedang dijalannya. Selanjutnya *teori kognitif* menurut Lev Vygotsky kegiatan bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognitif anak. Pada mulanya anak tidak mampu berpikir secara abstrak karena bagi mereka *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya, anak tidak dapat berpikir tentang suatu

¹² Sukirman Dharmamulya, et al., *Ibid.*, hlm. 21

objek tanpa melihat objek yang sesungguhnya. *Ketiga, teori afektif* menurut Jerome Bruner, dalam teorinya mengenai bermain Bruner memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain bukan hasil akhirnya.¹³

b. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran dalam penelitian ini, belum ada yang meneliti tentang internalisasi nilai-nilai dalam permainan tradisional. Namun yang dapat ditemukan yakni beberapa penelitian serta kajian yang telah dilakukan terkait dengan permainan tradisional, yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Evi Zulfiana Nim 232108195 dengan judul Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA Muslimat NU Kelas B Pucung Kecamatan Tirto Kabupaten Pekalongan. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, hal ini dapat dilihat dari segi gagasan anak, segi sikap anak dan dari segi karya anak. Penerapan permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu pembelajaran berhitung khususnya konsep matematika, melalui media ini pembelajaran jadi sangat menyenangkan bagi peserta didik.¹⁴

¹³ Rini Hildayani, et al., *Materi Pokok Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 4.4-4.7.

¹⁴ Evi Zulfiana, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA Muslimat NU Kelas B Pucung Kecamatan Tirto Kabupaten Pekalongan", *Skripsi* (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2012), hlm. Vii.

Persamaan penelitian Evi Zulfiana dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada objek dan pendekatan penelitiannya. Objek penelitiannya yaitu sama-sama tentang permainan tradisional dan pendekatan penelitiannya sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, serta sama-sama menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Fokus kajian dalam penelitian Evi Zulfiana adalah peningkatan kreatifitas melalui permainan tradisional congklak. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, fokus penelitiannya adalah internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Eka Candra Arista Ardiyansyah Nim B07208062 dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mempunyai pengaruh meningkatkan keterampilan sosial anak prasekolah, hal tersebut berdasarkan hasil analisis menggunakan uji peringkat bertanda wilcoxon (Wilcoxon signed ranks test) diperoleh nilai Zhitung dari nominasi dan guru sebesar -2,812, berarti Zhitung lebih besar dari pada Ztabel (-2,812 > 1,96), sedangkan menurut nominasi orang tua diperoleh Zhitung sebesar -2,689, berarti Zhitung lebih besar dari pada Ztabel (-2,689 > 1,96). Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mempengaruhi peningkatan keterampilan sosial anak pra sekolah.

Persamaan penelitian Eka Candra Arista Ardiyansyah dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada objek dan jenis penelitiannya. Objek penelitiannya yaitu sama-sama tentang permainan tradisional dan menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Sedangkan perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian dan fokus penelitian. Pendekatan penelitian dalam penelitian Eka Candra Arista Ardiyansyah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan fokus kajian dalam penelitian Eka Candra Arista Ardiyansyah adalah peningkatan keterampilan sosial anak prasekolah melalui permainan tradisional. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, fokus penelitiannya adalah internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Muh. Maselah Nim 10601247056 dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kesegaran Jasmani Siswa Putra Kelas V SD Negeri Sidoagung 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan tradisional yang dilakukan seminggu 3 kali terhadap kesegaran jasmani siswa putra kelas V SD Negeri Sidoagung 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.¹⁵

Persamaan penelitian Muh. Maselah dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada objek dan jenis penelitiannya. Objek

¹⁵Muh. Maselah, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kesegaran Jasmani Siswa Putra Kelas V SD Negeri Sidoagung 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang", *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), hlm. Vii.

penelitiannya yaitu sama-sama tentang permainan tradisional dan menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Sedangkan perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian, metode penelitian dan fokus penelitian. Pendekatan penelitian dalam penelitian Muh. Masalah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, metode penelitian menggunakan metode eksperimen dengan pre-test and pos-test one group design, dan fokus kajian dalam penelitian Muh. Masalah adalah kesegaran jasmani melalui permainan tradisional. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, metode penelitian yang digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Fokus penelitiannya adalah internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak.

2. Kerangka Berpikir

Berdasarkan analisis teoritis diatas maka perlu dibangun sebuah kerangka berpikir bahwa Komunitas Rumah Juara merupakan salah satu komunitas yang mengenalkan kembali sebuah permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai pendidikan dan sebagai stimulus bagi perkembangan anak, serta media pendidikan dan belajar yang kondusif di luar pendidikan formal, yang sesuai dengan nilai akhlak dan moral dalam masyarakat. Menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional merupakan teknik dalam pendidikan nilai yang sarannya adalah pada pemilikan nilai yang menyatu dalam kepribadian anak. Jenis permainan tradisional yang di Komunitas Rumah Juara dapat ditampilkan sesuai dengan kategorisasi menurut

pola permainan sebagai berikut. *Pertama*, dilaksanakan dalam bentuk bernyanyi dan berdialog, yaitu. *Cublak-cublak suweng* dan *jamuran*, pada waktu permainan dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog, atau keduanya. Permainan dalam bentuk bernyanyi dan berdialog masuk dalam ranah afektif, dimana permainan ini melatih anak dalam bersosialisasi, berkomunikasi, bersifat reponsif, dan menghaluskan budi.

Kedua, permainan yang dilaksanakan dalam bentuk olah pikir, yaitu. *Dakon* atau *congklak*, permainan yang dalam pelaksanaannya tidak memerlukan tempat bermain yang luas. Permainan dalam bentuk olah pikir ini masuk dalam ranah kognitif, terlihat dari cara bermainnya yang lebih banyak membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. *Ketiga*, permainan yang dilaksanakan dalam bentuk adu ketangkasan, yaitu. *Egrang*, *angklek* atau *jengklek*, *benthik*, *lompat tinggi*, *nekeran*, *layangan*. Jenis permainan adu ketangkasan dalam pelaksanaannya membutuhkan alat permainan walaupun sederhana dan tempat bermain yang relatif luas. Permainan adu ketangkasan ini masuk dalam ranah psikomotorik, terlihat dari cara bermainnya yang lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik. Dari ketiga jenis permainan tradisional tidak lepas juga dari satu nilai edukatif yakni menaati aturan yang dibuat dalam permainan.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

a. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif yaitu prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.¹⁶ Yaitu pendekatan dengan cara memberikan prediksi yang menunjukkan kepada pernyataan sebagai kualitas data mengenai konsep sebagai variabel yang diteliti yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Sehingga dari penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif tersebut, data yang disajikan berupa pernyataan-pernyataan bukan disajikan dengan angka-angka.¹⁷

b. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah lapangan (*field research*). Penelitian lapangan adalah jenis penelitian yang memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan mendetail.¹⁸

Jenis penelitian lapangan yang dilakukan dalam penelitian ini dengan langsung melakukan pengamatan, wawancara, serta ikut berpartisipasi dalam kegiatan internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak, untuk mendapatkan data penelitian pada tempat penelitian yaitu di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.

¹⁶ Lexy Meleong, *Metode penelitian Kualitatif* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 3.

¹⁷ Saifudin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 91.

¹⁸ Wahyu M.S. dan Muhammad Masudi M.S, *Petunjuk Praktis Membuat Skripsi* (Jakarta: Usaha Nasional, 1987), hlm. 49.

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua sumber data yaitu:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari lapangan.¹⁹ Dalam hal ini yang dijadikan sumber data primer adalah ketua Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu sumber data yang secara tidak langsung berkaitan dengan penelitian ini.²⁰ Dalam hal ini yang dijadikan sumber data sekunder adalah anak-anak yang bermain permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara dan dokumen-dokumen yang ada di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.

3. Wujud Data

Dalam penelitian ini wujud data yang diperoleh adalah dalam bentuk catatan wawancara, rangkuman observasi atau pengamatan, dan arsip atau dokumen yang ada di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.

Wujud data yang diperoleh dari wawancara yaitu, berupa catatan wawancara dengan ketua dan anak-anak yang bermain permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara yang dilampirkan dan dirangkum pada bab satu, dan bab tiga. Wujud data yang diperoleh dari observasi atau pengamatan di Komunitas Rumah Juara yaitu, berupa catatan observasi yang dilampirkan dan rangkuman observasi atau pengamatan pada bab tiga. Wujud data yang

¹⁹ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 50.

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1998), hlm. 31.

diperoleh dari arsip atau dokumen Komunitas Rumah Juara yaitu, berupa rangkuman arsip atau dokumen pada bab tiga.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu:

a. Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama *interview* adalah kontak langsung dan tatap muka antara pencari informasi (*interviewer*) dan sumber informasi (*interviewee*).²¹

Metode wawancara digunakan untuk mewawancarai ketua dan anak-anak yang bermain permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara mengenai jenis permainan tradisional yang dimainkan, nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan tradisional dan internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara dengan menggunakan panduan wawancara, alat perekam sederhana dari telpon seluler maupun alat perekam jenis lain yang kemudian dipindah dalam bentuk catatan.

b. Observasi

Teknik observasi yaitu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan

²¹ Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial* (Bandung: Mandiri Maju, 1990), hlm. 157.

terhadap obyek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.²²

Metode observasi digunakan untuk melihat dan mengamati kegiatan atau pelaksanaan internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak yang dilakukan oleh komunitas rumah juara Kabupaten Batang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti monografi, catatan-catatan serta buku-buku yang ada. Dokumen sebagai metode pengumpulan data adalah setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyajikan akunting.²³

Dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini berupa dokumen jenis surat struktur pengurus, sarana dan prasarana serta visi dan misi Komunitas Rumah Juara.

5. Teknik Analisis data

Analisis data adalah suatu usaha mengetahui tafsiran terhadap data yang terkumpul dari hasil penelitian. Data yang terkumpul tersebut kemudian diklasifikasikan dan disusun, selanjutnya diolah dan dianalisa. Analisa data tersebut merupakan temuan-temuan di lapangan Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah :

²² Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 58.

²³ Ahmad Tanzeh, *Op. cit.*, hlm. 66

Teknik analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari beberapa langkah antara lain :

a. Proses reduksi data

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lokasi penelitian.

b. Proses penyajian data (display data)

Penyajian data disini merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

c. Proses penarikan kesimpulan (verifikasi data)

Proses yang ketiga ini peneliti mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi.²⁴

G. Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini diawali dengan halaman judul, halaman pernyataan, nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman moto, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi. Untuk memudahkan pemahaman mengenai tata urutan penulisan dari penelitian ini secara keseluruhan, maka sistematika penulisan skripsi ini akan disusun dalam lima bab.

²⁴ M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta : Arruzz Media, 2012), hlm 307-310.

Bab I berisi pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Internalisasi nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional dalam bab ini terdiri dari tiga bagian, pertama: internalisasi nilai-nilai, meliputi: pengertian internalisasi nilai-nilai dan tahap-tahap internalisasi nilai-nilai. Kedua: nilai-nilai edukatif, meliputi: pengertian nilai-nilai edukatif dan macam-macam nilai-nilai edukatif. Ketiga: permainan tradisional, meliputi: pengertian permainan tradisional, teori-teori bermain, macam-macam permainan tradisional, manfaat permainan tradisional.

Bab III Internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang dalam bab ini terdiri dari empat bagian, pertama: gambaran umum Komunitas Rumah Juara, meliputi: sejarah berdirinya Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang, keadaan anggota pengurus dan anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang, visi misi Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang, sarana dan prasarana di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang. Kedua: jenis-jenis permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang. Ketiga: nilai-nilai edukatif permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang. Keempat: cara menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.

Bab IV Analisis internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang. Meliputi

analisis jenis-jenis permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang, analisis nilai-nilai edukatif permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang, analisis cara menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang.

Bab V Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

Bagian akhir berisi daftar pustaka, biografi peneliti dan lampiran-lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam penelitian ini membahas beberapa bab mengenai internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Jenis-jenis permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara, antara lain: *enggrang, rok ndodhok, pletokan, bekelan, rok umpet* atau petak umpet, *rok dun, pasaran, semprengan* atau lompat tali, gobak sodor, *becak-becakan, rok tembak cecek*, holahop, *jamuran*, cublak-cublak suweng, ular naga, ampar-ampar pisang, *cukluwikandas, layanga-layang, klungsu, patok lele, sudamandah*.
2. Adapun nilai-nilai edukatif permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara, adalah: kerjasama, kebersamaan dan kekompakan, hemat, kejujuran, kesederhanaan, percaya diri, keseimbangan tubuh, kejelian, ketangkasan.
3. Dalam rangka menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional, Komunitas Rumah Juara melakukan beberapa cara, yaitu: dengan melakukan kegiatan *outbound mini*, kegiatan pentas seni, kegiatan belajar bersama, kegiatan membuat kerajinan tangan.

B. Saran

Untuk sebuah perbaikan dan peningkatan dalam menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang, maka dalam penelitian ini ada beberapa saran-saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Untuk anggota pengurus Komunitas Rumah Juara supaya lebih mempelajari lagi nilai-nilai edukatif permainan tradisional yang dimainkan supaya ketika anak maupun orang lain bertanya dapat memberi pemahaman.
2. Untuk Komunitas Rumah Juara agar bisa dikembangkan lagi, supaya dapat mengikuti pentas seni nasional maupun internasional yang bisa memperkenalkan permainan tradisional secara meluas.
3. Untuk orang tua dan masyarakat agar bisa memperhatikan potensi yang dimiliki anak serta memperhatikan permainan yang dapat mengembangkan ranah afektif, kognitif dan psikomotorik, tanpa menghalangi imajinasi dan kreativitas anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Aji. 2014. "Permainan Tradisional di Komunitas Rumah Juara". Wawancara dengan anggota Komunitas Rumah Juara. Batang, 30 September 2014.
- Ahmad Saebeni, Beni. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Allatief Ardiwinata, Achmad, et al. 2006. *Kumpulan Permainan Rakyat; Olahraga Tradisional*. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ardiyansyah, EkaCandra Arista. 2012. "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah". Surabaya: Skripsi Perpustakaan IAIN Sunan Ampel.
- Asmawati, Luluk, et al. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka Press.
- Azwar, Saifudin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daradjat, Zakiyah. 1996. *Sholat Menjadikan Hidup Bermakna*. Jakarta: Rumah.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharmamulya, Sukirman, et al. 2008. *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Djunaidi Ghony. M. dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Arruzz Media.
- Diah. 2014. "Permainan Tradisional di Komunitas Rumah Juara". Wawancara dengan anggota Komunitas Rumah Juara. Batang, 30 September 2014.
- Dokumen di Komunitas Rumah Juara, Batang, 22 Desember 2013.
- Effendi, Sofian. 1995. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: L PES.

- Fadlillah, Muhammad. dan Lilif Maulifatu Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep Dan Aplikasinya Dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Falahuddin, Hidayat. 2013. "Permainan Tradisional Di Komunitas Rumah Juara". Wawancara dengan ketua Komunitas Rumah Juara. Pekalongan, 18 Desember 2013.
- Freeman, Joandan Utami Munandar. 1996. *Cerdas Dan Cemerlang*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hendra. 2014. "Permainan Tradisional di Komunitas Rumah Juara". Wawancara dengan anggota Komunitas Rumah Juara. Batang, 30 September 2014.
- Hildayani, Rini, et al. 2007. *Materi Pokok Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [Http://kbbi.web.id/tradisional](http://kbbi.web.id/tradisional). Diakses, 20 Agustus 2014.
- Ibung, Dian. 2009. *Mengembangkan Nilai Moral Pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Indra. 2014. "Permainan Tradisional di Komunitas Rumah Juara". Wawancara dengan anggota Komunitas Rumah Juara. Batang, 30 September 2014.
- Istadi, Irawati. 2002. *Mendidik Dengan Cinta*. Jakarta: Pustaka Inti.
- Kartono, Kartini. 1990. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: Mandiri Maju.
- L, Zulkifli. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maselah, Muh. 2012. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kesegaran Jasmani Siswa Putra Kelas V SD Negeri Sidoagung 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang". Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Meleong, Lexy. 2002. *Metode penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Muhadjir, Noeng. 2000. *Ilmu Pendidikan Dan Perubahan Sosial: Suatu Teori Pendidikan*. Yogyakarta: Rake Sarasin.

- M.S.Wahyu dan Muhammad Masudi M.S.1987. *Petunjuk Praktis Membuat Skripsi*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Mulyana, Rohmat. 2011. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Observasi di Komunitas Rumah Juara, Batang, 22 Desember 2013.
- Qisma,Ummu.2005. *Ma Aku Takut*. Surakarta: SMART Media.
- Rohmah. 2014. "Permainan Tradisional di Komunitas Rumah Juara". Wawancara dengan anggota Komunitas Rumah Juara. Batang, 30 September 2014.
- Tim Penyusun Kamus Besar Pusat Pengembangan Pembinaan Bahasa. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sholehudin, M Sugeng. 2008. *Psikologi Perkembangan Dalam Perspektif Pengantar*. Pekalongan: STAIN Press.
- Soedijarto. 1993. *Menuju Pendidikan Nasional Yang Relevan Dan Bermutu*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudijono, Anas. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sumantri, Barnas. dan Kanti Walujo.1999. *Hikmah AbadiNilai-Nilai Tradisional Dalam Wayang*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwarno, Wiji. 2013.*Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Zulfiana, Evi. 2012. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA Muslimat NU Kelas B Pucung

Kecamatan Tirto Kabupaten Pekalongan". Pekalongan:Skripsi STAIN
Pekalongan.

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA

1. Kenapa diberi nama Rumah Juara ?
2. Bagaimana awal terbentuknya Komunitas Rumah Juara ?
3. Siapa yang menginspirasi dan menjadi referensi Rumah Juara untuk memutuskan menaungi anak-anak disetiap kegiatan dibawah Rumah Juara ?
4. Apa saja jenis permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara ?
5. Bagaimana cara menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara ?
6. Seperti apa kegiatan *outbound mini*, pentas seni, belajar bersama, membuat kerajinan tangan yang dilakukan untuk menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara ?

Lampiran 2

TRANSKIP WAWANCARA 1

Nara sumber 1

Nama : Hidayat Falahuddin
Jenis kelamin : Laki-laki
Jabatan : Anggota Komunitas Rumah Juara
Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
Hari, tanggal wawancara : Rabu, 18 Desember 2013 – Selasa, 30 September 2014

Peneliti : Kenapa diberi nama Rumah Juara, alasannya apa ? 1
Responden : Karena rumah merupakan lingkungan terkecil dalam sebuah 2
pembelajaran, dari rumah inilah dilakukan pendampingan 3
pembelajaran dan pembinaan guna mengoptimalkan 4
potensi, minat dan bakat yang miliki oleh anak-anak 5
sehingga nantinya memunculkan generasi-generasi juara 6
sekalipun dari lingkungan keluarga tersisih. 7
Peneliti : Bagaimana awal terbentuknya Komunitas Rumah Juara ? 8
Responden : Terbentuk tanggal 5 Mei 2013 awalnya itu merupakan 9
sebuah program kerja dan bentuk keprihatinan dari 10
karangtaruna Desa Proyonanggan Tengah, dimana para 11
anggotanya melakukan bimbingan dan pendampingan 12
belajar bersama kepada anak-anak yang kurang 13
mendapatkan perhatian dalam belajar di lingkungan sekitar 14
rumah, biar tidak bosan pada anak-anak dalam kegiatan 15
belajar bersama maka muncullah inisiatif untuk menyelengi 16
kegiatan belajar bersama dengan melakukan kegiatan 17
Peneliti : bermain dan dipilihlah permainan tradisional. 18
Siapa yang menginspirasi dan menjadi refrensi Rumah 19
Juara untuk memutuskan mendampingi kegiatan belajar 20

	anak-anak disetiap kegiatan dibawah naungan Rumah Juara	21
Responden	: ?	22
	Rumah Juara bekerjasama dengan komunitas belajar dan	23
	bermain tradisional Anak Bawang yang ada di Solo.	24
	Hubungan yang baik dengan komunitas belajar dan bermain	25
	tradisional Anak Bawang menjadi acuan para anggota	26
	Komunitas Rumah Juara untuk terus berinovasi dalam	27
	melakukan kegiatan-kegiatan, sebagai metode evaluasi juga	28
	pada setiap kegiatan yang ada di Komunitas Rumah Juara,	29
	serta menjadi refrensi tersendiri untuk para anggota	30
Peneliti	: Komunitas Rumah Juara, terutama saya.	31
	Apa saja jenis permainan tradisional yang dimainkan di	32
Responden	: Komunitas Rumah Juara ?	33
	<i>rok tembak cecek, holahop, jamuran, cublak-cublak</i>	34
	<i>suweng, ular naga, ampar-ampar pisang, cukluwikandas,</i>	35
	<i>layanga-layang, klungsu, patok lele, sudamandah,</i>	36
	<i>enggrang, rok ndodhok, pletokan, bekelan, rok umpet</i> atau	37
	<i>petak umpet, rok dun, pasaran, semprengan</i> atau lompat	38
Peneliti	: tali, gobak sodor, <i>becak-becakan</i> .	39
	Bagaimana cara menginternalisasikan nilai-nilai edukatif	40
	permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas	41
Responden	: Rumah Juara ?	42
	Caranya yaitu melalui kegiatan-kegiatan yang ada di	43
	Rumah Juara ada <i>outbound mini</i> , belajar bersama, membuat	44
	kerajinan tangan, dan pentas seni. Nah...nilai-nilai edukatif	45
	permainan tradisional kan dapat diterapkan dalam kegiatan	46
	itu lantas anak-anak faham bahwa nilai-nilai edukatif yang	47
	sudah mereka terapkan dapat menjadi bagian kehidupan	48
Peneliti	: anak-anak dalam berbuat dan bertingkahtlaku.	49
	Seperti apa kegiatan <i>outbound mini</i> , pentas seni, belajar	50
	bersama, membuat kerajinan tangan yang dilakukan untuk	51

	menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan	52
Responden :	tradisional di Komunitas Rumah Juara ?	53
	Kegiatan outbound mini yaitu kegiatan bermain permainan	54
	tradisional yang dilakukan Komunitas Rumah Juara setiap	55
	hari minggu pagi, kegiatan ini dilakukan diarena terbuka	56
	seperti di halaman rumah, di lapangan karena ada alun-alun	57
	batang maka kita memanfaatkan juga untuk memamerkan	58
	permainan tradisional dan mengingatkan kembali kepada	59
	masyarakat akan permainan tradisional. Kalau belajar	60
	bersama yaitu bimbingan belajar kepada anak-anak	61
	mengenai materi yang mereka pelajari disekolah, yang	62
	bimbing tentunya anggota rumah juara, dalam bimbingan	63
	belajar juga melatih anak-anak untuk bisa menjadi tutor	66
	sebaya dengan teman-teman yang lain. Membuat kerajinan	64
	tangan ya sama dengan prakarya pada umumnya, kami juga	65
	menampung ide-ide dari anak-anak untuk membuat	66
	kerajinan apa..kemudian membantu anak-anak yang sudah	67
	bisa berkreasi sendiri di rumah baik dari pikiran maupun	68
	mediannya. Pentas seni yang rumah juara lakukan seperti	69
	pentas seni yang lain yaitu menampilkan seperti seni tari,	70
	seni musik, nyanyi, drama yang dibawakan anak-anak	71
	tentunya, akan tetapi belum sempurna masih ala kadarnya	72
	belum menggunakan kostum ataupun tata panggung yang	73
	besar.	

Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA

Daftar pertanyaan wawancara internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara Kabupaten Batang:

1. Apa saja jenis permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara?
2. Bagaimana cara memainkan beberapa jenis permainan tradisional yang disebutkan di atas?
3. Nilai-nilai edukatif apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional yang disebutkan di atas?
4. Jenis permainan tradisional apa saja yang menjadi bagian dari nilai-nilai edukatif permainan tradisional?
5. Bagaimana cara menginternalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional?
6. Apa saja contoh penerapan nilai-nilai edukatif permainan tradisional dalam kehidupan kamu sehari-hari?

Lampiran 4

TRANSKIP WAWANCARA 2

Nara sumber 2

Nama : Hendra
Jenis kelamin : Laki-laki
Jabatan : Anggota Komunitas Rumah Juara
Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
Hari, tanggal wawancara : Rabu, 18 Desember 2013 – Selasa, 30 September 2014

Peneliti : Apa saja jenis permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara? 1
2
Responden : Enggrang, bekelan, rok umpet, dhakonan, holahop, 3
semprengan, sudamanda, ular naga, rok tembak cecek. 4
Peneliti : Bagaimana cara memainkan beberapa jenis permainan tradisional yang disebutkan di atas? 5
6
Responden : Rok ndodhok itu mainnya kelompok atau rame-rame, yang pasang satu orang yang lainnya nyebar terus ndodhok nanti yang terakhir ndodhok terus dipegang yang pasang itu pasang mbak. Rok umpet yang pasang satu juga mbak nanti yang lain ngumpet yang bisa ditemukan itu nanti gantian pasang. 7
8
9
10
11
12
Peneliti : Nilai-nilai edukatif apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional yang disebutkan di atas? 13
14
Responden : Jujur, percaya diri, keseimbangan, rajin menabung, ketelitian, ketangkasan. 15
16
Peneliti : Jenis permainan tradisional apa saja yang menjadi bagian dari nilai-nilai edukatif permainan tradisional? 17
18

Responden	: Jujur: permainan cublak-cublak suweng, jamuran, dhakonan, rok umpet. Kalau rajin menabung ada maling-malingan atau bithingan. Percaya diri: patok lele, layangan, semprengan, enggrang. Keseimbangan: enggrang, sudamanda, semprengan. Ketelitian: sudamanda, maling-malingan, rok umpet, layangan. Ketangkasan: panjat pinang, cublak-cublak suweng, tarik tambang, semprengan.	19 20 21 22 23 24 25
Peneliti	: Bagaimana cara menginternalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional?	26 27
Responden	: Caranya dengan ikut kegiatan pentas seni kan bisa percaya diri, bisa disiplin, bisa bekerja sama gitu mbak.	28 29
Peneliti	: Apa saja contoh penerapan nilai-nilai edukatif permainan tradisional dalam kehidupan kamu sehari-hari?	30 31
Responden	: Percaya diri ketika menyatakan cinta mbak, tepat waktu berangkat bekerja, terus membantu ibu jualan.	32 33

Lampiran 5

TRANSKIP WAWANCARA 3

Nara sumber 3

Nama : Indra
Jenis kelamin : Laki-laki
Jabatan : Anggota Komunitas Rumah Juara
Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
Hari, tanggal wawancara : Rabu, 18 Desember 2013 – Selasa, 30 September 2014

- Peneliti : Apa saja jenis permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara? 1 2
- Responden : Cublak-cublak suweng, dhakonon, enggrang, ular naga, patok lele, rok ndodhok, nekeran, rok tembak cecek, bakiak. 3 4
- Peneliti : Bagaimana cara memainkan beberapa jenis permainan tradisional yang disebutkan di atas? 5 6
- Responden : Cublak-cublak suweng caranya yang masang kayak orang sujud terus yang main memegang krikel diputer-puterin ditelapak tangan yang main sambil nyanyi kalau nyanyinya sudah selesai krikelnya diumpetin terus yang masang nyari kalau bener yang pegang krikel masang kalau salah ya masang lagi. Rok tembak cecek caranya pake satu sandal buat patah sandal yang lain ditumpuk-tumpuk nanti kelompok yang main melempar sandal ke tumpukan sandal sampai rubuh, yang pasang harus mengejar yang main sambil melempar sandal kalau yang main kena sandal semua dan sandal yang lain belum ketumpuk berarti harus pasang. 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
- Peneliti : Nilai-nilai edukatif apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional yang disebutkan di atas? 19 20

Responden	:	Kerjasama, kompak, percaya diri, keseimbangan, lincah,	21
		hemat, jeli melempar sandal mbak.	22
Peneliti	:	Jenis permainan tradisional apa saja yang menjadi bagian	23
		dari nilai-nilai edukatif permainan tradisional?	24
Responden	:	Kerjasama sama kompak: permainan rok tembak cecek,	25
		bakiak, rok ndodok, bakiak, ular naga. Percaya diri:	26
		enggrang, patok lele, rok tembak cecek, layangan, pletokan.	27
		Keseimbangan: bakiak, enggrang, sudamanda. Hemat:	28
		dhakon, klungsu. Jeli: dhakon, nekeran, patok lele, rok dun,	29
		layangan, rok tembak cecek. Lincah: holahop, becak-	30
		becakan, rok umpet, ular naga, rok cekok, cukluwikandas.	31
Peneliti	:	Bagaimana cara menginternalisasi nilai-nilai edukatif	32
		permainan tradisional?	33
Responden	:	Dengan belajar bersama mbak jadi rajin mengerjakan PR,	34
		terus bisa saling ngajari teman-teman yang belum paham.	35
Peneliti	:	Apa saja contoh penerapan nilai-nilai edukatif permainan	36
		tradisional dalam kehidupan kamu sehari-hari?	37
Responden	:	Percaya diri saat mengerjakan ulangan tanpa menyontek,	38
		berani bertanya bila tidak paham dengan pelajaran, kalau	39
		berangkat sekolah tidak pernah telat, kalau ada gotong	40
		royong aku ikut mbak.	41

Lampiran 6

TRANSKIP WAWANCARA 4

Nara sumber 4

Nama : Rohmah
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : Anggota Komunitas Rumah Juara
Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
Hari, tanggal wawancara : Rabu, 18 Desember 2013 – Selasa, 30 September 2014

- Peneliti : Apa saja jenis permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara? 1 2
- Responden : Jamuran, enggrang, ampar-ampar pisang, nekeran, donal bebek, ular naga, pasaran, bekelan, rok dun, rok umpet, rok tembak cecek, sudamanda, dhakonan, patok lele, gobak sodor, semprengan. 3 4 5 6
- Peneliti : Bagaimana cara memainkan beberapa jenis permainan tradisional yang disebutkan di atas? 7 8
- Responden : Ular naga cara mainnya yang pasang satu terus satu kelompok membuat barisan panjang kebelakang, kelompok itu harus melindungi orang yang belakang kalau yang belakang sampai kena yang pasang berarti yang belakang pasang tapi kalau enggak kena ya yang pasang tetep pasang. Kalau donal bebek yang pasang ditengah yang lain mengelilingi sambil nyanyi donal bebek sampai selesai nanti jadi patung yang pasang menghitung kalau yang telat jadi patung berarti pasang. 9 10 11 12 13 14 15 16 17
- Peneliti : Nilai-nilai edukatif apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional yang disebutkan di atas? 18 19
- Responden : Jujur mbak, terus sederhana, percaya diri, keseimbangan 20

	juga.	21
Peneliti	: Jenis permainan tradisional apa saja yang menjadi bagian dari nilai-nilai edukatif permainan tradisional?	22 23
Responden	: Jujur: kelereng, patok lele, sudamanda. Sederhana: cublak-cublak suweng, ampar-ampar pisang, semprengan, suda manda. Percaya diri: enggrang, tulupan, rok tembak cecek.	24 25 26
Peneliti	: Bagaimana cara menginternalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional?	27 28
Responden	: Itu mbak caranya dengan kegiatan outbon mini itu si setiap hari minggu, aku bisa main yang ada manfaatnya, terus ya berani mencoba permainan yang menantang yang lari-lari gitu kan sehat mbak.	29 30 31 32
Peneliti	: Apa saja contoh penerapan nilai-nilai edukatif permainan tradisional dalam kehidupan kamu sehari-hari?	33 34
Responden	: Kalau ditanya dijawab dengan jujur mbak, kalau pulang sekolah langsung pulang, kalau mau main pamit dulu, waktunya sholat ya sholat, waktunya makan ya makan mbak.	35 36 37 38

Lampiran 7

TRANSKIP WAWANCARA 5

Nara sumber 5

Nama : Diah
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : Anggota Komunitas Rumah Juara
Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
Hari, tanggal wawancara : Rabu, 18 Desember 2013 – Selasa, 30 September 2014

- Peneliti : Apa saja jenis permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara? 1
2
- Responden : Tutup mata, dhakonan, sudamanda, semprengan, gobak sodor, enggrang, rok dun, bakiak, bekelan. 3
4
- Peneliti : Bagaimana cara memainkan beberapa jenis permainan tradisional yang disebutkan di atas? 5
6
- Responden : Permainan rok dun itu seperti rok umpet tapi ini berkelompok, yang masang juga berkelompok nanti yang masang mencari yang main kalau samapai ketemu semua kelompok yang main ganti masang. Semprengan itu caranya pakai karet yang disambung-sambung terus diputar-putar yang main sambil lompat menghindari karet kalau jatuh berarti nanti masang. 7
8
9
10
11
12
13
- Peneliti : Nilai-nilai edukatif apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional yang disebutkan di atas? 14
15
- Responden : Kerjasama, kompak, sederhana mbak. 16
- Peneliti : Jenis permainan tradisional apa saja yang menjadi bagian dari nilai-nilai edukatif permainan tradisional? 17
18
- Responden : Kerja sama terus kompak itu permainannya gobak sodor, sepur-sepuran, rok dun. kalau sederhana enggrang, suda 19
20

	manda, dhakonon.	21
Peneliti	: Bagaimana cara menginternalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional?	22 23
Responden	: Ketika membuat kerajinan tangan mbak, aku jadi bisa kreatif memanfaatkan botol bekas dibikin apa gitu mbak terus sedotan dibikin bunga.	24 25 26
Peneliti	: Apa saja contoh penerapan nilai-nilai edukatif permainan tradisional dalam kehidupan kamu sehari-hari?	27 28
Responden	: Contohnya kalau berangkat sekolah aku kan naik sepeda dijalan ketemu teman yang jalan kaki terus tak boncengin berangkat bareng, berani kalau disuruh maju mengerjakan soal dari bu. guru dipapan tulis.	29 30 31 32

Lampiran 8

TRANSKIP WAWANCARA 6

Nara sumber 6

Nama : Aji
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Jabatan : Anggota Komunitas Rumah Juara
Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
Hari, tanggal wawancara : Rabu, 18 Desember 2013 – Selasa, 30 September 2014

Peneliti : Apa saja jenis permainan tradisional yang dimainkan di 1
Komunitas Rumah Juara? 2

Responden : Rok tembak cecek, layangan, sudamanda, dhakonan, 3
enggrang, pletokan, nekeran, semprengan, patok lele . 4

Peneliti : Bagaimana cara memainkan beberapa jenis permainan 5
tradisional yang disebutkan di atas? 6

Responden : Cara bermain pletokan itu dua kelompok yang satu pasang 7
yang satu main pake alat dari bambu satu buat tempat 8
isiannya yang satu buat mendorong isiannya itu kan nanti 9
bunyi pletok, cara mainnya kayak polisi mengejar penjahat 10
itu nanti kelompok yang pasang ngejar kelompok yang 11
main. Terus patok lele caranya yang main mengang kayu 12
satu terus kayu yang satunya ditaruh diatas lubang, nah 13
kayu yang dipegang itu buat nukil kayu yang diatas lubang 14
nanti diukur panjangnya berapa kalau yang panjangnya 15
banyak berarti itu yang menang. 16

Peneliti : Nilai-nilai edukatif apa saja yang terkandung di dalam 17
permainan tradisional yang disebutkan di atas? 18

Responden : Kerjasama, jeli, ketangkasan, seimbang. 19

Peneliti : Jenis permainan tradisional apa saja yang menjadi bagian 20

	dari nilai-nilai edukatif permainan tradisional?	21
Responden	: Kerjasama: pletokan, rok tembak cecek, bakiak, gobak	22
	sodor. Jeli: bekelan, klungsunan, dhakon, pletokan.	23
	Ketangkasan: gobak sodor, rok umpet, ular naga, pletokan.	24
	Seimbang: enggrang, sudamanda, bakiak.	25
Peneliti	: Bagaimana cara menginternalisasi nilai-nilai edukatif	26
	permainan tradisional?	27
Responden	: Kalau menurut aku ketika membuat kerajinan tangan,	28
	soalnya aku bisa berkreasi.	29
Peneliti	: Apa saja contoh penerapan nilai-nilai edukatif permainan	30
	tradisional dalam kehidupan kamu sehari-hari?	31
Responden	: Oh itu ngajak teman-teman menjenguk teman yang sakit,	32
	kalau main ingat waktu, terus itu mbak aku pernah	33
	mereparasi kotak musik ya dibantu bapak sih, membuat	34
	kapal-kapalan dari botol terus dikasih dinamo jadinya kan	35
	bisa jalan mbak.	36

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI

Kegiatan : Observasi internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional kepada anak-anak di Komunitas Rumah Juara

Tempat : Komunitas Rumah Juara

Observer : Arini Kamalia

Tanggal observasi : 12 Januari 2014 – 24 Agustus 2014

Aspek yang diobservasi	Indikator	Ada	Tidak Ada	Keterangan
Internalisasi dalam Kegiatan Outbound mini	Tahap Pengenalan	✓		Dalam kegiatan <i>outbound mini</i> tahap pengenalan terjadi ketika anak bermain permainan tradisional dan ketika anak dikenalkan dengan nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan tradisional.
	Tahap Penerimaan	✓		Tahap penerimaan terjadi pada saat anak mulai meyakini nilai-nilai edukatif permainan tradisional dan menjadikan acuan dalam kegiatan <i>outbound mini</i> dan pada kehidupan anak sehari-hari.
	Tahap Integrasian	✓		Tahap pengintegrasian nilai dalam kegiatan <i>outbound mini</i> yaitu ketika anak dapat menerapkan nilai-nilai edukatif permainan tradisional dalam kegiatan <i>outbound mini</i> serta dalam tindakan dan perbuatan dalam kehidupan sehari-hari.
Internalisasi dalam Kegiatan Pentas Seni	Tahap Pengenalan	✓		Tahap pengenalan dalam kegiatan pentas seni untuk menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan

	Tahap Penerimaan	✓	tradisional yaitu pada saat anak mengulang atau merefleksi kembali mengenai nilai-nilai edukatif permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam kegiatan pentas seni. Tahap penerimaan terjadi ketika anak mulai meyakini nilai-nilai edukatif permainan tradisional dan menjadikan acuan dalam kegiatan pentas seni yang selanjutnya pada kehidupan anak sehari-hari.
	Tahap Integrasian	✓	Tahap pengintegrasian nilai dalam kegiatan pentas seni yakni ketika anak dapat menerapkan nilai-nilai edukatif permainan tradisional dalam kegiatan pentas seni serta dalam tindakan dan perbuatan dalam kehidupan sehari-hari.
Internalisasi dalam Kegiatan Belajar Bersama	Tahap Pengenalan	✓	Tahap pengenalan dalam kegiatan belajar bersama untuk menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional yaitu pada saat anak mengulang atau merefleksi kembali mengenai nilai-nilai edukatif permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar bersama.
	Tahap Penerimaan	✓	Tahap penerimaan terjadi ketika anak mulai meyakini nilai-nilai edukatif permainan tradisional dan menjadikan acuan dalam kegiatan belajar bersama yang selanjutnya pada kehidupan anak sehari-hari.
	Tahap Integrasian		

		✓		Tahap pengintegrasian nilai dalam kegiatan belajar bersama yakni ketika anak dapat menerapkan nilai-nilai edukatif permainan tradisional dalam kegiatan belajar bersama serta dalam tindakan dan perbuatan dalam kehidupan sehari-hari.
Internalisasi dalam Kegiatan Membuat Kerajinan Tangan	Tahap Pengenalan	✓		Tahap pengenalan dalam kegiatan membuat kerajinan tangan untuk menginternalisasikan nilai-nilai edukatif permainan tradisional yaitu pada saat anak mengulang atau merefleksi kembali mengenai nilai-nilai edukatif permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam kegiatan membuat kerajinan tangan.
	Tahap Penerimaan	✓		Tahap penerimaan terjadi ketika anak mulai meyakini nilai-nilai edukatif permainan tradisional dan menjadikan acuan dalam kegiatan membuat kerajinan tangan yang selanjutnya pada kehidupan anak sehari-hari.
	Tahap Integrasian	✓		Tahap pengintegrasian nilai dalam kegiatan membuat kerajinan tangan yakni ketika anak dapat menerapkan nilai-nilai edukatif permainan tradisional dalam kegiatan membuat kerajinan tangan serta dalam tindakan dan perbuatan dalam kehidupan sehari-hari.



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN
JURUSAN TARBIYAH

Jl. Kresnawidjaja No. 9, Telp. (0285) 42575, Faks (0285) 423418, Pekalongan 51114

Website : www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id Email : tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

Nomor : Sti.20.C-II/PP.00.9/1142/ 2014
Lamp : -
Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Pekalongan, 17 September 2014

Kepada

Yth. Siti Mumun Muniroh, S.Psi, M.A

di-

PEKALONGAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa :

Nama : **ARINI KAMALIA**
NIM : 2021110150
Semester : IX

Dinyatakan telah memenuhi syarat untuk mendapatkan bimbingan dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

”INTERNALISASI NILAI-NILAI EDUKATIF PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA ANAK-ANAK DI KOMUNITAS RUMAH JUARA KABUPATEN BATANG”

Sehubungan dengan hal itu, dimohon kesediaan Saudara untuk membimbing mahasiswa tersebut.

Demikian untuk dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang berlaku dan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

a.n. Ketua
Ketua Jurusan Tarbiyah

Des. Moh. Muslih, M.Pd., Ph.D
NIP. 19670717 199903 1001




KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN
JURUSAN TARBIYAH

Jl. Kriyanmulya No. 9, Telp. (0285) 42575, Faks (0285) 423418, Pekalongan 51114

Website : www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id Email : tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

Nomor : Sti.20-C-II/PP.00.9/1142/2014

Pekalongan, 17 September 2014

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada

Yth. KETUA KOMUNITAS RUMAH JUARA

di-

KABUPATEN BATANG

Assalamualaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa :

Nama : **ARINI KAMALIA**

NIM : 2021110150

Semester : IX

Adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan yang mengadakan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul :

"INTERNALISASI NILAI-NILAI EDUKATIF PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA ANAK-ANAK DI KOMUNITAS RUMAH JUARA KABUPATEN BATANG"

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut.

Atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ketua
Ketua Jurusan Tarbiyah
Drs. Moh. Maslih, M.Pd., Ph.D
PEKALONGAN 0670717 199903 1001



KOMUNITAS RUMAH JUARA

Jl. Dr. Cipto Gg. Kepodang Rt 01 / Rw 06 No. 26 Batang
HP : 085659661991 Twitter : @RumahJuara
Web : <http://rumahjuara.org>

SURAT KETERANGAN No. 011/KET/OUT/09/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : HIDAYAT FALAHUDDIN
Jabatan : Ketua

menerangkan bahwa,

Nama : ARINI KAMALIA
NIM : 202 1110150
Perguruan Tinggi : STAIN Pekalongan
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan agama Islam (PAI)

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian di Komunitas Rumah Juara, Kabupaten Batang guna penyelesaian skripsi dengan judul “Internalisasi Nilai-Nilai Edukatif Permainan Tradisional Kepada Anak-Anak Di Komunitas Rumah Juara”.
Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batang, 30 September 2014
Ketua Komunitas Rumah Juara



HIDAYAT FALAHUDDIN

“Bermimpilah Setinggi Langit. sehingga Saat Terjatuh, Kau akan Jatuh di antara Bintang-Bintang”

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. NamaLengkap : AriniKamalia
2. JenisKelamin : Perempuan
3. Tempat / TanggalLahir : Pekalongan, 05 Juli 1992
4. Agama : Islam
5. Alamat : Jln. A. Yani Rt. 02 Rw. 02 Pekuncen
Wiradesa

B. Identitas Orang Tua

1. Nama Ayah : MochammadUmarto
2. Pekerjaan : Dagang
3. NamaIbu : Farichah
4. Pekerjaan : Guru
5. Alamat : Jln. A. Yani Rt. 02 Rw. 02 Pekuncen
Wiradesa

C. Riwayat Pendidikan Lulusan tahun:

1. SDN 02 PekuncenWiradesa : 2004
2. MTs 45 KaumanWiradesa : 2007
3. SMKN 01 Pekalongan : 2010
4. STAIN Pekalongan : 2014

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenarnya.

Pekalongan, 17 Oktober 2014



ARINI KAMALIA