

**PENGARUH BERMAIN BENTENGAN TERHADAP PENYESUAIAN  
SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR DUKUH CENDONO DESA  
SIDAYU KECAMATAN BANDAR KABUPATEN BATANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S<sub>1</sub>)**

**Dalam Ilmu Tarbiyah**



NO. BUKU INI :	Penulis
NO. BUKU PERFA :	
TBL. SYARIFAH :	Jan 2017
NO. KLASIFIKASI :	PAI 17.415 AGI P
NO. INDUK :	17-21415

**Nurma Agista**

**2021111044**

**JURUSAN TARYBIYAH  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PEKALONGAN**

**2015**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURMA AGISTA

NIM : 202 1111 044

Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH BERMAIN BENTENGAN TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR DUKUH CENDONO DESA SIDAYU KECAMATAN BANDAR KABUPATEN BATANG”** adalah benar-benar karya tulis penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademi dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, Mei 2015

Yang menyatakan



**NURMA AGISTA**  
**NIM. 202 1111 044**

**MusoffaBasyir, M.Ag**

**Jl. Supriyadi No. 36 RT. 01 RW. 05 Tirta Pekalongan**

**NOTA PEMBIMBING**

Lampiran : 3 (Tiga) eksemplar Pekalongan, Mei 2015  
Hal : Naskah Skripsi  
Sdri. **NurmaAgista**

Kepada:

Yth. Ketua STAINPekalongan  
c/q Ketua Jurusan Tarbiyah  
di PEKALONGAN

*Assalamu Alaikum Wr.Wb*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : NurmaAgista

NIM : 2021 111 044

JUDUL : **PENGARUH BERMAIN BENTENGAN TERHADAP  
PENYESUAIAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR  
DUKUH CENDONO DESA SIDAYU KECAMATAN BANDAR  
KABUPATEN BATANG**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat dimunaqasahkan. Demikian harap menjadi perhatian dan terima kasih.

*Wassalamu alaikum wr.wb*

Pembimbing



**Musoffa Basyir, M. Ag**

**NIP. 19740101 200312 1 003**



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

Jl. Kusumabangsa No. 09 Telp (0285) 412575 – Faks. (0285) 423418  
Email: [stain\\_pkl@telkom.Net](mailto:stain_pkl@telkom.Net) – [stain\\_pkl@hotmail.com](mailto:stain_pkl@hotmail.com) **Pekalongan**

**PENGESAHAN**

Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan  
mengesahkan skripsi saudara:

**Nama : NURMA AGISTA**  
**NIM : 202 1111 044**  
**JUDUL : PENGARUH BERMAIN BENTENGAN TERHADAP  
PENYESUAIAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH  
DASAR DUKUH CENDONO DESA SIDAYU  
KECAMATAN BANDAR KABUPATEN BATANG**

Yang telah diujikan pada hari Jumat, 29 Mei 2015 dan dinyatakan lulus serta  
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S<sub>1</sub>)  
dalam Ilmu Tarbiyah.

Dewan penguji:

**Dra. Hj. Fatikhah, M.Ag**  
Ketua

**Hj. Nur Khasanah, M. Ag**  
Anggota

Pekalongan, 29 Mei 2015



**Dr. Aneq Dede Rahayana, M.Ag**  
Ketua  
NIP. 197101151998031005

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada

Kedua orang tua penulis Ibu Atriyah dan Bapak Moch. Khusni yang telah mendoakan tiada putus dan memberikan semangat serta motivasi tanpa pamrih kepada penulis. Adik ku Laili Fadhilah dan Firman Sabda yang selalu memberikan support kepada penulis, semoga Allah swt senantiasa memberikan jalan kesuksesan untuk kita. Untuk sahabat-sahabat ku Alin Yunita, Naely Fajriyah, Vila Dian, Laila Fitria dan semua yang belum bisa penulis cantumkan yang selalu mendukung penulis terimakasih atas persahabatan dan rasa kekeluargaan yang tercipta semoga Allah swt meridhoi perjalanan hidup kita.

Teman-teman seperjuangan kelas A (Es Kelapa) angkatan 2011 terimakasih atas kebersamaan kita selama kuliah.

Untuk teman-teman PPL di SMP Negeri 4 Pekalongan dan KKN Desa Wonokerso tahun 2014 terimakasih atas kebersamaan kita selama 45 hari menjadi keluarga. Keluarga besar Racana Kusuma Bangsa – Dewi Kusuma Bangsa STAIN Pekalongan dan Tim Voli MAVOSTA STAIN Pekalongan terimakasih atas persaudaraan dan pengalaman serta kebersamaan kalian.

Teman-teman kost Ana, Zizi, Eva, Echa, Mba liya, Reira, Ikoh, Mba santi, Mba ida, dan Mba eni terimakasih atas kebersamaan kita. Semoga persaudaraan dan kekeluargaan kita tidak sebatas tembok kost.

Kepada pihak-pihak yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu terimakasih atas doa dan dukungannya kepada penulis.

## MOTO

وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ

وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya:

*“...Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”.*

**(QS: Al-Baqarah Ayat: 216)**

## ABSTRAK

Agista, Nurma. 2015. Pengaruh Bermain Bentengan terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang. Skripsi Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan. Pembimbing: Musoffa Basyir, M. Ag.

Kata kunci: Pengaruh Bermain Bentengan dan Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Semakin majunya zaman membuat budaya asli Indonesia semakin menghilang, salah satunya permainan tradisional. Akan tetapi permainan ini hampir terlupakan oleh masyarakat, terutama anak-anak. Anak-anak lebih sering melakukan permainan modern daripada permainan tradisional. Permainan modern itu sendiri antara lain permainan yang terdapat dalam play station seperti *Winning Eleven*, *Gran Turismo*, *Devil May Cry*, *Harvest Moon*, dan lainnya. Padahal permainan modern belum tentu membawa dampak positif bagi perkembangan anak baik fisik, psikis, dan sosialnya. Anak usia sekolah dasar di Dukuh Cendono masih memainkan permainan tradisional yaitu Bentengan. Permainan tradisional tersebut membantu perkembangan sosial anak terutama pada penyesuaian sosial anak agar berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penting adanya pelestarian permainan tradisional sebagai salah satu permainan anak yang berefek positif dalam perkembangan sosial anak terutama penyesuaian sosialnya.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan bermain bentengan?, bagaimana penyesuaian sosial anak? dan bagaimana pengaruh bermain bentengan terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang?. Sedangkan tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui pelaksanaan bermain bentengan, untuk mengetahui penyesuaian sosial anak dan untuk mengetahui pengaruh bermain bentengan terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang. Dan kegunaan penelitian ini adalah untuk menambah dan memperkaya khasanah keilmuan, khususnya dalam wacana pembentukan sikap sosial anak. Selanjutnya kegunaan praktis penelitian ini dapat digunakan oleh orang tua sebagai panduan agar dapat memahami sosial anak, bagi sekolah penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menunjang proses belajar mengajar, bagi anak penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan interpretasi diri akan kondisi pergaulan di masyarakat, dan bagi masyarakat dapat dijadikan sebagai catatan agar tetap dapat melestarikan kebudayaan bangsa melalui permainan tradisional.

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *field research* (lapangan) dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket, observasi

dan dokumentasi. Kemudian data yang telah terhimpun dianalisis menggunakan analisis data dengan rumus regresi linear sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan bermain bentengan melalui empat tahapan yaitu menentukan waktu bermain, jumlah anak, alat dan tempat bermain, dan aturan bermain. Mereka memainkan bentengan dengan mengulang-ulang permainan walaupun sudah kalah dalam permainan namun mereka mengulanginya hingga lebih dari tiga kali. Penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang dalam kategori cukup, hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil pengisian angket yaitu sebesar 43 terletak pada interval 42-45 termasuk dalam kategori cukup. Dan setelah dianalisis dengan menggunakan teknis analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai  $t_{test}$  sebesar 5,4. Nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 2,042, sehingga  $t_{test} > t_{tabel}$ . Adapun juga taraf signifikan 1% nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,750, sehingga  $t_{test} > t_{tabel}$ . Dengan demikian hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X (bermain bentengan) dengan variabel Y (penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar).

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini walaupun tidak terlepas dari hambatan-hambatan. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, beserta keluarganya, sahabat, dan seluruh umatnya di akhir zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat terakhir yang dibuat guna meraih gelar sarjana strata satu (S1) pada jurusan Tarbiyah STAIN Pekalongan. Kelemahan, kurang telitian, kesempitan dalam berfikir adalah hal-hal yang mengiringi penulis dalam pembuatan skripsi ini. Namun, syukur Alhamdulillah ada pribadi-pribadi yang luhur, arahan yang terang dan pendampingan yang membenarkan dari semua pihak yang banyak membantu sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu salam *ta'dhim* dan rasa terimakasih penulis haturkan kepada:

1. Bapak Dr. Ade Dedi Rohayana, M. Ag, selaku Ketua STAIN Pekalongan.
2. Bapak Dr. Sugeng, M. Ag selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan.
3. Bapak Miftahul Huda, M. A selaku Wali Dosen yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan penulis selama masa Studi di STAIN Pekalongan.
4. Bapak Musoffa Basyir, M. Ag, selaku pembimbing penulis yang berusaha meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk membimbing dan mengarahkan skripsi ini sampai selesai.

5. Para dosen pengajar dan staf Jurusan Tarbiyah STAIN Pekalongan yang telah membekali pengetahuan dan memudahkan apa yang diperlukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi.
6. Kepala Desa Sidayu Ibu Muzaynah beserta Kepala Dusun Cendono Bapak Teguh Choirudin yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di Dukuh Cendono Bandar.
7. Bapak Moch. Kusni dan Ibu Atriyah yang selalu memberikan doa dan semangat sehingga terselesainya skripsi ini.
8. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu baik langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Akhirnya dengan iringan doa *Jazakumullah Khairan Katsira* yang penulis berikan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca serta dapat memperkaya wawasan dunia pendidikan. *Amiin.*

Pekalongan, Mei 2015

Penulis

**NURMA AGISTA**

**NIM. 2021111044**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
HALAMAN DAFTAR ISI .....	xi
<b>BAB I    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Kegunaan Penelitian.....	10
E. Tinjauan Pustaka .....	11
F. Metode Penelitian.....	17
G. Sistematika Penelitian .....	25
<b>BAB II    BERMAIN BENTENGAN DAN PENYESUAIAN SOSIAL .....</b>	<b>27</b>
A. Bermain Bentengan .....	27

1. Pengertian Permainan .....	27
2. Jenis-jenis Permainan .....	29
3. Pengertian Permainan Tradisional dan Jenisnya .....	32
4. Permainan Bentengan dan Cara Bermainnya .....	35
5. Manfaat Bermain Bentengan .....	40
B. Penyesuaian Sosial .....	42
1. Pengertian Penyesuaian Sosial .....	42
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Sosial .....	44
3. Aspek-aspek Penyesuaian Sosial .....	44
4. Golongan Sosial sebagai Lingkungan Sosial .....	46
5. Status Sosial .....	47
<b>BAB III</b> <b>PENGARUH BERMAIN BENTNGAN TERHADAP PENYESUAIAN</b>	
<b>SOSIL ANAK USIA SEKOLAH DASAR .....</b>	<b>49</b>
A. Gambaran Umum Desa Sidayu .....	49
1. Sejarah Desa Sidayu .....	49
2. Letak Gografis Desa Sidayu .....	50
3. Struktur Pemerintahan .....	51
4. Jumlah Penduduk Desa Sidayu .....	52
5. Keadaan Sosial .....	52
6. Sarana dan Prasarana .....	54
B. Deskripsi data Bermain Bentengan Anak Usia Sekolah Dasar	
Dukuh Cendono .....	55

	C. Deskripsi Data Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar	
	Dukuh Cendono .....	60
BAB IV	ANALISIS PENGARUH BERMAIN BENTENGAN TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR DUKUH CENDONO .....	65
	A. Analisis Pendahuluan.....	65
	1. Analisis tentang Bermain Bentengan Anak Usia Sekolah Dasar Dukuh Cendono .....	65
	2. Analisi tentang Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Dukuh Cendono .....	68
	B. Analisis Uji Hipotesis .....	72
	C. Analisis Lanjutan .....	78
BAB V	PENUTUP .....	80
	a. Simpulan .....	80
	b. Saran.....	81

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Penunjukkan Pembimbing
3. Surat Keterangan Penelitian
4. Lembar Observasi
5. Instrumen Angket
6. Dokumentasi Kegiatan
7. Daftar Riwayat Penulis

## DAFTAR TABEL

a. Tabel 1 Jumlah Penduduk Desa Sidayu .....	52
b. Tabel 2 Tingkat Pendidikan Masyarakat Sidayu .....	53
c. Tabel 3 Mata Pencaharian Penduduk Desa Sidayu .....	53
d. Tabel 4 Sarana Prasarana Ibadah .....	54
e. Tabel 5 Sarana Prasarana Perumahan .....	54
f. Tabel 6 Sarana Prasarana Pendidikan .....	54
g. Tabel 7 Klasifikasi Jawaban Angket Bermain Bentengan .....	56
h. Tabel 8 Data Hasil Angket Bermain Bentengan .....	58
i. Tabel 9 Klasifikasi Jawaban Angket Penyesuaian Sosial Anak .....	60
j. Tabel 10 Data Hasil Angket Penyesuaian Sosial .....	62
k. Tabel 11 Distribusi Frekuensi Bermain Bentengan .....	67
l. Tabel 12 Kategori Angket Bermain Bentengan .....	68
m. Tabel 13 Distribusi Frekuensi Penyesuaian Sosial .....	70
n. Tabel 14 Kategori Angket Penyesuaian Sosial .....	71
o. Tabel 15 Koefisien Regresi Bermain Bentengan dengan Penyesuaian Sosial .....	73
p. Tabel 16 Taraf Signifikan ( $T_{(tabel)}$ ) .....	78

## Daftar Skema

Skema Struktur Pemerintahan Desa Sidayu .....	51
---	----



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada saat memasuki usia 6 hingga 12 tahun, anak berada pada masa kanak-kanak pertengahan.<sup>1</sup> Periode tersebut ditandai dengan masuknya anak ke sekolah dasar, sehingga sering juga disebut dengan masa sekolah dasar. Salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh anak pada masa sekolah adalah belajar bergaul dengan kelompok teman sebaya. Pada masa ini, teman sebaya memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan anak.<sup>2</sup> Kehidupan seorang anak sebagian besar tidak lepas dari teman-temannya. Mereka melakukan kegiatan belajar hingga bermain bersama-sama. Proses sosialisasi anak ini tidak lepas dari penyesuaian sosial. Anak yang tidak memiliki penyesuaian sosial dengan baik biasanya menyendiri, tidak bisa bergaul dengan teman-temannya. Sebaliknya, anak yang memiliki penyesuaian sosial bisa bergaul dengan teman-temannya dengan luwes. Anak yang bisa melakukan penyesuaian sosial mempunyai dampak positif, yaitu dapat membangun sikap sosial yang menyenangkan, seperti kesediaan untuk membantu orang lain.

---

<sup>1</sup>J. W, Santrock, *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*,(Jakarta: Erlangga, 2002), hlm. 23.

<sup>2</sup> Monks, dkk, *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), hlm. 183.

Penyesuaian pribadi dan sosial mencerminkan dinamika pertumbuhan dan perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Anak dilahirkan belum bersifat sosial. Dalam arti, dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain, untuk mencapai kematangan sosial anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.<sup>3</sup>

Perkembangan psikososial dan kepribadian sejak usia pra sekolah hingga akhir masa sekolah ditandai oleh semakin meluasnya pergaulan sosial terutama dengan teman sebaya. Teman sebaya (*peer*) sebagai sebuah kelompok sosial sering didefinisikan sebagai semua orang yang memiliki kesamaan sosial atau yang memiliki kesamaan cirri-ciri, seperti kesamaan tingkat usia. Akan tetapi, belakangan definisi teman sebaya lebih ditekankan pada kesamaan tingkah laku atau psikologis. Hubungan sosial dengan teman sebaya memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan pribadi anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting adalah menyediakan suatu sumber informasi dan

---

<sup>3</sup> Hendriati Agustiani, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT. Rafila Aditama, 2006), hlm. 146.

perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya. Anak-anak mengevaluasi apakah yang mereka lakukan lebih baik, sama atau lebih jelek dari yang dilakukan oleh anak-anak lain. Mereka menggunakan orang lain sebagai tolak ukur untuk membandingkan dirinya. Proses perbandingan sosial ini merupakan dasar bagi pembentukan rasa harga diri dan gambaran diri anak. Partisipasi sosial secara informal pada anak dapat dilakukan dengan melibatkan anak dalam kegiatan bermain bersama teman sebayanya.<sup>4</sup>

Permainan merupakan salah satu cara bagi anak agar memiliki penyesuaian sosial terhadap lingkungannya. Dengan melalui kegiatan bermain bersama teman-temannya, egosentrisme anak semakin berkurang, dan secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain bersama ini ditandai dengan adanya interaksi dengan orang lain, sehingga anak mampu bekerja sama dalam bermain. Bentuk permainan juga mempengaruhi proses sosialisasi anak. Bentuk permainan secara umum ada dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern.<sup>5</sup>

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak dulu. Setiap daerah di Indonesia mempunyai permainan tradisional yang berbeda-beda. Daerah Batang sendiri mempunyai banyak bentuk permainan tradisional,

---

<sup>4</sup> Samsunuwiyati Mar'at, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2005), hlm. 109.

<sup>5</sup> M. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2005), hlm. 33.

seperti tarik tambang, engklek, bentengan, gobak sodor, congklak dan lain-lain. Akan tetapi permainan ini hampir terlupakan oleh masyarakat, terutama anak-anak. Anak-anak lebih sering melakukan permainan modern daripada permainan tradisional.

Permainan modern itu sendiri antara lain permainan yang terdapat dalam play station seperti *Winning Eleven*, *Gran Turismo*, *Devil May Cry*, *Harvest Moon*, dan lainnya. Permainan lainnya juga terdapat dalam nintendo, sega, X-Box, maupun dalam komputer yang bisa di-*download* melalui internet maupun di-*instal* melalui *Compact Disc* (CD). Permainan-permainan ini sebagian besar dimainkan secara individual, meskipun kadang dimainkan secara berkelompok.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Salah satu hasil kemajuan teknologi tersebut adalah terciptanya *video game*. *Video game* merupakan permainan yang berbasis elektronik.<sup>6</sup> Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti video games, Playstation (PS), dan games online. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada peralatan yang digunakan

---

<sup>6</sup> Gamajanti Zulkarnaen, *Video Game dan dan Penyesuaian Diri Anak Sekolah terhadap Lingkungan*, (Depok : Universitas Indonesia, 1998), hlm. 2.

hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering.

Namun permainan modern sekarang ini lebih banyak dimainkan oleh anak-anak dibandingkan dengan permainan tradisional. Karena permainan modern lebih praktis dan dapat dimainkan kapan saja. Dengan begitu anak-anak lebih senang memainkannya di dalam ruangan yang tenang sehingga mengakibatkan anak tidak bergaul dengan teman-temannya dan membuat mereka kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Permainan yang menekankan nilai gotong-royong dan kerja sama dapat ditemukan dalam permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, seperti gobag sodor dan bentengan. Saat memainkan permainan bentengan, anggota kelompok dituntut untuk dapat bekerja sama, saling membantu dan saling mengenal tugas dan kewajibannya masing-masing agar tercapai kemenangan.<sup>7</sup>

Hal ini juga dilakukan anak-anak usia sekolah dasar dukuh Cendono saat bermain bentengan, awalnya hanya bertiga mempunyai ide untuk bermain bentengan kemudian mereka bertiga menghampiri satu persatu teman-temannya ke rumahnya masing-masing. Setelah mereka berkumpul mereka mempersiapkan alat-alatnya yang sederhana dan seadanya yaitu kapur tulis untuk membatasi pintu rumah atau gawangnya, dan batu untuk batas kanan kiri rumah atau gawangnya. Kemudian salah satu diantara mereka mengukur untuk membuat

---

<sup>7</sup> Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2008 ), hlm. 86

gawang atau rumah untuk dua kelompok. Kemudian mereka membagi kelompok dengan cara suit sesuai kemampuan dan umur dengan tujuan supaya antara kelompok satu dan kelompok dua seimbang. Setelah masing-masing kelompok sudah memasuki rumahnya masing-masing mereka memulai permainannya dan di sini bisa dilihat bahwa anak secara tidak sadar sudah mempunyai jiwa kepemimpinan dengan mengatur strategi, mengatur anggotanya dan saling menyemangati antar anggota. Tanggung jawab dan gotong royong serta kerja sama tim juga terlihat di saat mereka bermain bentengan. Mereka mempunyai rasa tanggung jawab untuk melindungi rumah mereka dari lawan dan juga menyelamatkan temannya yang sudah ditangkap lawan.

Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan dengan masuk kedalam gawang atau rumah lawan disertai dengan meneriakkan kata benteng. Mereka juga tidak membedakan antara anak perempuan atau anak laki-laki, sekolah di SD atau MI, justru mereka saling membantu satu sama lain tanpa melihat status mereka masing-masing.<sup>8</sup> Permainan seperti ini sering dilakukan oleh anak-anak di dukuh Cendono bukan karena di sini tidak ada permainan modern namun mereka memang senang bermain secara berkelompok atau permainan yang dilakukan lebih dari dua orang seperti bermain kelereng, gobak sodor, bentengan, dan sebagainya.

---

<sup>8</sup> Hasil observasi di Dukuh Cendono pada tanggal 19 Februari 2015.

Dengan demikian, jika bermain bentengan dilakukan secara berkelompok dan dapat menumbuhkan nilai gotong royong dan kerja sama, maka bermain bentengan juga salah satu cara agar anak memiliki penyesuaian sosial.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti memilih permainan tradisional, yaitu bentengan sebagai variabel yang akan diteliti. Peneliti juga ingin mengetahui apakah bermain bentengan berpengaruh terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar pada lingkungannya, yaitu dengan teman-teman sebayannya.

Sehubungan dengan masalah yang ada di atas, maka penulis mengangkat judul “ Pengaruh Bermain Bentengan terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan bermain bentengan anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang?
2. Bagaimana penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang?
3. Bagaimana pengaruh bermain bentengan terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang?

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam mengartikan judul di atas, penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang terkandung di dalamnya:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, orang, benda, dan sebagiannya yang berkuasa atau yang berkekuatan *ghaib* dan sebagainya.<sup>9</sup>

2. Bermain bentengan

Permainan bentengan disebut juga dengan permainan jeg-jegan. Kata dasar jeg berarti menduduki, permainan ini mirip orang berperang di mana dua kelompok anak saling berhadapan dan saling berusaha merebut dan menduduki daerah lawannya.<sup>10</sup>

3. Penyesuaian sosial

Penyesuaian sosial merupakan penyesuaian yang dilakukan individu terhadap lingkungan di luar dirinya, seperti lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Juga bisa didefinisikan suatu kapasitas atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk bereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap realitas sosial, sehingga kriteria yang

---

<sup>9</sup> Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Karya Agung, tanpa tahun), hlm. 372.

<sup>10</sup> Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), hlm. 179.

harus dipenuhi dalam kehidupan sosialnya dapat terpenuhi dengan cara-cara yang dapat diterima dan memuaskan.<sup>11</sup>

#### 4. Anak

Anak yaitu stadium perkembangan dari masa bayi hingga menjelang masa dewasa muda.<sup>12</sup> Anak dalam judul yang akan penulis ambil adalah anak dalam usia sekolah dasar yaitu antara 10-12 tahun.

#### 5. Dukuh Cendono

Dukuh Cendono adalah dukuh ketiga yang berada di Desa Sidayu Kecamatan Bandar, yang letaknya di sebelah timur pondok modern Tazzaka Bandar. Yang terdiri dari tiga RT yaitu RT 11, 12, dan 13. Desa sidayu merupakan salah satu dari 16 desa di wilayah Kecamatan Bandar yang terletak 3 Km ke arah selatan dari kota kecamatan. Desa Sidayu mempunyai luas wilayah seluas 196 hektar.

Jadi, dengan melihat penjelasan istilah-istilah di atas, maka yang dimaksud judul “Pengaruh Bermain Bentengan terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang” adalah timbulnya kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu atau anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono untuk bereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap realitas sosial melalui bermain bentengan.

---

<sup>11</sup>Hendrianti Agustiani, *Op. Cit.*, hlm. 147.

<sup>12</sup>Sudarsono, *Kamus Konseling*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hlm. 9 .

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan pelaksanaan bermain bentengan bagi anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang.
2. Untuk mengetahui penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang.
3. Untuk mengetahui pengaruh bermain bentengan terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Secara teoretis
  - a. penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya khasanah keilmuan, khususnya dalam wacana pembentukan sikap sosial siswa.
  - b. Dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang berbagai macam bentuk dan manfaat dari permainan tradisional.
2. Secara praktis
  - a. Bagi orang tua, sebagai panduan agar dapat memahami dan mengetahui hal-hal apa saja yang dapat mempengaruhi dan menunjang sikap sosial anak.

- b. Bagi sekolah, penulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menunjang proses belajar mengajar (PBM).
- c. Bagi anak, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan interpretasi diri akan kondisi pergaulannya di masyarakat.
- d. Bagi masyarakat, sebagai catatan agar tetap dapat melestarikan kebudayaan bangsa melalui permainan tradisional.

## **E. Tinjauan Pustaka**

### **1. Analisis Teoretis**

Menurut Soegeng Santoso bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan oleh anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau untuk mencapai tujuan tertentu.

Selain itu menurut Wong dan Foster pengertian bermain adalah suatu kegiatan alamiah yang dilakukan oleh anak atas keinginan sendiri dalam rangka mengungkapkan konflik dirinya yang tidak disadari guna memperoleh kesenangan dan kepuasan.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu proses alamiah yang dengan sendirinya akan dilakukan oleh anak-anak. Anak-anak tidak perlu disuruh ataupun dilarang untuk bermain. Melalui bermain anak-anak akan mengeksplorasi semua perasaan. Anak-anak juga

akan berlatih menyelesaikan konflik yang dialaminya, misalnya konflik dengan teman sebayanya.<sup>13</sup>

Menurut Dharmamulya dalam bukunya yang berjudul *Permainan Tradisional Jawa* mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari, permainan tradisional juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.<sup>14</sup>

Dalam buku Dharmamulya, permainan bentengan disebut juga dengan permainan jeg-jegan. Kata dasar jeg berarti menduduki, permainan ini mirip orang berperang di mana dua kelompok anak saling berhadapan dan saling berusaha merebut dan menduduki daerah lawannya.

Menurut Hendriati Agustiani dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Perkembangan* mengatakan bahwa penyesuaian diri merupakan proses yang mencakup respon-respon mental dan tingkah laku, yang merupakan usaha individu agar berhasil mengatasi kebutuhan, ketegangan konflik, dan frustrasi yang dialami di dalam dirinya.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Rani Yulianti I, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta :Laskar Aksara, 2011), hlm. 7-8.

<sup>14</sup> Sukirman Dharmamulya, dkk., *Op. Cit.*, hlm. 29.

<sup>15</sup> Hendriati Agustiani, *Op. Cit.*, hlm. 146.

Menurut Zulkifli dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan mengatakan bahwa, belajar bergaul dalam menyesuaikan diri dengan teman sebaya merupakan suatu usaha membangkitkan rasa sosial atau usaha untuk memperoleh nilai-nilai sosial.<sup>16</sup>

## 2. Penelitian yang Relevan

Evi Zulfiana (Jurusan Tarbiyah PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pekalongan), “Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA Muslimat NU Kelas B Pucung Kecamatan Tirto Kabupaten Pekalongan”, hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, hal ini dapat dilihat dari segi gagasan anak, segi sikap anak dan dari segi karya anak. Dari segi gagasan : anak mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, menyelesaikan permainan dengan prosedur dalam mengambil resiko, dan dari segi karya : anak mampu dan berani memodifikasi permainan, mampu mengembangkan berbagai inovasi dan menghasilkan solusi atau permasalahan sosial yang dihadapi.<sup>17</sup>

Rizki Amalia R (Jurusan Tarbiyah PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pekalongan). “ Peranan Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pengembangan Tingkah Laku Prososial Anak di RA Muslimat NU Kesesi”.

---

<sup>16</sup> Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1987), hlm. 61.

<sup>17</sup>Evi Zulfiana, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA Muslimat NU Kelas B Pucung Kecamatan Tirto Kabupaten Pekalongan*, Skripsi Sarjana Pendidikan Islam, (Pekalongan : STAIN Pekalongan, 2012), hlm. 60-61.

Hasil penelitiannya adalah bahwa permainan tradisional membawa peranan baik pada tingkah laku prososial anak di RA Muslimat NU Kesesi. Perkembangan tingkah laku yang terjadi antara lain mengembangkan tingkah laku menolong, meningkatkan kerjasama, menumbuhkan rasa saling berbagi dan meningkatkan rasa persahabatan.<sup>18</sup>

Nur Khasanah (Jurusan Tarbiyah PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pekalongan). "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Penyesuaian Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bandar". Hasil penelitiannya adalah cukup, didasarkan pada nilai rata-rata 38,8 dibulatkan 39 yang berada pada interval 39-40. Begitu juga penyesuaian sosial siswa di SMA Negeri 1 Bandar tergolong cukup. Ini didasarkan pada nilai rata-rata 38,6 yang berada pada interval 38-39. Pada perhitungan koefisien korelasi product moment diperoleh  $r_h = 0,70$  dan setelah dikonsultasikan dengan tabel  $r_t$  baik pada taraf signifikan 5% maupun 1% diperoleh  $r_h > r_t$ , artinya variable X (Pola Asuh Orang Tua) dan variable Y (Penyesuaian Sosial) terdapat korelasi positif yang cukup atau sedang. Dengan demikian hipotesa yang diajukan dapat diterima.<sup>19</sup>

Terlepas dari ketiga penelitian tersebut, penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Persamaannya dengan penelitian Evi Zulfiana dan Rizki Amalia R adalah

---

<sup>18</sup>Rizki Amalia R, *Peranan Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pengembangan Tingkah Laku Prososial Anak di RA Muslimat NU Kesesi*, (Pekalongan : STAIN Pekalongan, 2014), hlm. Viii.

<sup>19</sup> Nur Khasanah, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Penyesuaian Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bandar*, (Pekalongan : STAIN Pekalongan, 2011), hlm. 69.

sama-sama mengkaji tentang permainan tradisional. Adapun perbedaannya adalah dalam penelitian ini permainan yang diteliti yaitu permainan tradisional bentengan dan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap penyesuaian sosial. Sedangkan penelitian Evi meneliti permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kreativitas anak dan dalam penelitian Rizki permainan tradisional secara umum sebagai sarana pengembangan tingkah laku prososial. Selanjutnya persamaan dengan penelitian Nur Khasanah yaitu sama-sama mengkaji tentang penyesuaian sosial. Adapun perbedaannya penelitian ini penyesuaian sosial anak dipengaruhi oleh bermain bentengan sedangkan penelitian Nur Khasanah dipengaruhi oleh pola asuh orang tua.

### 3. Kerangka Berpikir

Permainan merupakan salah satu cara bagi anak agar memiliki penyesuaian sosial terhadap lingkungannya. Dengan melalui kegiatan bermain bersama teman-temannya, egosentrisme anak semakin berkurang, dan secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Suatu permainan baik itu tradisional maupun modern yang dimainkan secara kelompok dapat meningkatkan sosialisasi anak. Akan tetapi sifat permainan modern adalah personal, yaitu anak bermain sendiri, tidak berinteraksi sosial dan tidak terlibat emosional dengan teman-temannya. Sebaliknya, dalam permainan tradisional anak terlibat secara emosional dengan teman lain, merasa saling

mebutuhkan. Salah satu permainan tradisional yang diharapkan mampu meningkatkan penyesuaian sosial anak adalah bentengan.

Untuk itu permainan tradisional bentengan dapat berpengaruh positif pada sosialisasi anak. Dalam permainan ini anak berhadapan dengan teman-teman sebayanya sehingga anak akan merasa saling membutuhkan. Sehingga hal ini akan membantu anak dalam proses sosialisasi yang akan dihadapi nanti di lingkungan masyarakat.

#### 4. Hipotesis

Hipotesis adalah rumusan dugaan atau suatu jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian sampai dengan terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>20</sup> Pengertian ini hampir senada dengan pengertian yang dinyatakan oleh Mardalis, hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara atau kesimpulan yang diambil untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian.<sup>21</sup> Untuk memecahkan masalah tersebut di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis kerja sebagai berikut: “ Bermain bentengan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar”.

---

<sup>20</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm. 67.

<sup>21</sup> Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 48.

## F. Metode Penelitian

### 1. Desain Penelitian

#### a. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang analisisnya menekankan pada data-data numerikal/angka yang diolah dengan metode statistika,<sup>22</sup> yaitu teknik matematik untuk mengumpulkan, mengorganisasi, menganalisis dan menginterpretasi data angka.<sup>23</sup>

Adapun jenis penelitian ini adalah *field research* (lapangan) yaitu jenis penelitian yang dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap suatu organisasi, lembaga dan gejala tertentu.<sup>24</sup>

### 2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Secara teoretis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai “ variasi” antara satu orang dengan yang lain atau obyek yang lain. Variabel juga dapat merupakan atribut bidang keilmuan atau kegiatan tertentu.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup>Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 5.

<sup>23</sup>Sanapiah Faisal, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1992), hlm. 247.

<sup>24</sup> Saifudin Azwar, *Op. Cit.*, hlm. 120.

<sup>25</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2010), hlm.60.

Dan yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel bebas (x)

Variabel bebas disebut juga dengan *independent variable* yaitu kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik yang oleh peneliti dimanipulasi dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi.<sup>26</sup>

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain bentengan, adapun indikator dari variabel ini adalah:

1. Frekuensi dan durasi bermain
2. Bermain dengan gembira
3. Bermain tanpa paksaan
4. Bermain dengan aturan<sup>27</sup>

b. Variabel terikat

Variabel terikat atau tergantung adalah kondisi atau karakteristik yang berubah atau muncul ketika penelitian mengintroduksi pengubah atau mengganti variabel bebas.<sup>28</sup>

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar dengan indikator sebagai berikut:

1. inferiority

---

<sup>26</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 95.

<sup>27</sup>Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*, (Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI), 2008), hlm. 11-12.

<sup>28</sup>Wina Sanjaya, *Op. Cit.*, hlm. 95.

2. gaya hidup
  3. minat sosial<sup>29</sup>
3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>30</sup> Sedangkan menurut Jonathan Sarwono populasi adalah sepernagkat unit analisis yang lengkap yang sedang diteliti.<sup>31</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang cirri-cirinya akan diduga atau keseluruhan subjek yang menjadi sasaran penelitian. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>32</sup>

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh anak usia sekolah dasar dukuh Cendono mulai dari usia 10-12 tahun yang berjumlah 34 anak.

Dalam pengambilan sampel penulis berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa “apabila objek di dalam sampel itu lebih dari 100 maka dapat diambil sampel antara 10-15% atau 20-25 % atau lebih”.<sup>33</sup>

---

<sup>29</sup>Hendriati Agustiani, *Op. Cit.*, hlm. 147.

<sup>30</sup>Sugiono, *Op. Cit.*, hlm. 39.

<sup>31</sup>Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 111.

<sup>32</sup>Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, hlm. 146.

<sup>33</sup>*Ibid*, hlm. 139.

Karena jumlah populasi kurang dari 100, maka dalam penelitian ini penulis mengambil sampel semua dari jumlah populasi yaitu sebanyak 34 anak usia sekolah dasar antara 10-12 tahun di dukuh Cendono.

#### 4. Sumber data

Sumber data ada dua macam yaitu:

##### a. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subyek sebagai sumber informasi yang dicari.<sup>34</sup> Sumber penelitian primer dari penelitian ini adalah anak-anak usia sekolah dasar antara 10-12 tahun dukuh Cendono.

##### b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yakni sumber data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari sumber penelitiannya.

Sumber data sekunder dalam penelitian ini, yakni kepala dusun beserta perangkat yang terkait, masyarakat dukuh Cendono, arsip-arsip/ data-data atau dokumen-dokumen terkait yang ada di dukuh Cendono desa Sidayu Kecamatan Bandar.

---

<sup>34</sup> Saifuddin Azwar, *Op.Cit.*, hlm. 91.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka memperoleh data yang lengkap maka digunakan beberapa metode, karena antara metode yang satu dengan metode yang lain saling melengkapi. Metode yang digunakan antara lain:

### a. Angket (*Quesioner*)

angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti.<sup>35</sup> Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup di mana berisi pertanyaan-pertanyaan yang disertai sejumlah jawaban yang terikat pada kemungkinan jawaban yang sudah disediakan. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data dan mengambil data tentang bermain bentengan dan penyesuaian sosial anak.

### b. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data bahan-bahan keterangan data yang dilakukan dengan melakukan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.<sup>36</sup> Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang gejala yang tampak pada objek penelitian.

---

<sup>35</sup> Kholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 76.

<sup>36</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 76.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data mengenai peninggalan tertulis terutama arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori-teori, dalil-dalil atau hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian.<sup>37</sup>

6. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data yang telah terkumpul dari penelitian yang bersifat kuantitatif, maka digunakan analisis data statistik dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis Pendahuluan

Pada analisis ini dikelompokkan dan dimasukkan data-data yang telah terkumpul ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk mempermudah perhitungan dan membaca data yang ada dalam pengelolaan data selanjutnya.

Adapun kriteria kuantitatif yang digunakan adalah:

- 1) Untuk alternatif A dengan skor 4
- 2) Untuk alternatif B dengan skor 3
- 3) Untuk alternatif C dengan skor 2
- 4) Untuk alternatif D dengan skor 1

---

<sup>37</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada, 1998), hlm. 133.

Adapun untuk alternatif pilihan jawaban tersebut diklasifikasikan menjadi empat tingkatan, yaitu:

- 1) A = Baik sekali/ sangat sering
- 2) B = Baik/ sering
- 3) C = Cukup/ kadang-kadang
- 4) D = Kurang baik/ tidak pernah

b. Analisa Uji Hipotesis

Analisa ini untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan berpijak pada hipotesis penelitian maka analisisnya adalah:

Ha: Bermain bentengan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar.

Ho: Bermain bentengan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar.

Dalam penelitian ini secara garis besar untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil pengukuran tentang pengaruh pekerjaan orang tua terhadap motivasi belajar siswa, sehingga peneliti menggunakan analisis data dengan rumus regresi linear sederhana dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Rumus regresi linear:

$$Y = a + bX$$

1) Menghitung persamaan regresi linear

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

2) Menghitung kesalahan standar estimasi

$$Se = \sqrt{\frac{\sum Y^2 - a \sum Y - b \sum XY}{n-2}}$$

3) Menentukan nilai t tes (t hitung)

$$T_{test} = \frac{b - \beta}{Sb}$$

Dimana:

$b$ : koefisien regresi

$\beta$ : 0 karena perumusan hipotesis nol ( $H_0$ )  $\beta = 0$

$Sb$ : adalah kesalahan standar koefisien regresi ditentukan dengan rumus:

$$Sb = \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}}$$

c. Analisis Lanjutan

Analisis ini merupakan analisis lanjutan dari analisis uji hipotesis, dalam hal ini ada dua kemungkinan yaitu:

- 1) Jika  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, maka bermain bentengan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar.
- 2) Jika  $H_a$  ditolak atau  $H_o$  diterima, maka Bermain bentengan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar.

Untuk mengetahui dua kemungkinan di atas penulis menggunakan langkah yaitu:

- 1) Menentukan nilai "t" dari tabel distribusi t pada taraf signifikan  $\alpha$  %. Untuk menentukan nilai t pada tabel, terlebih dahulu penulis menentukan nilai v dan db, dengan rumus:  $db = N-2$

- 2) Membandingkan  $t_b$  dengan  $t_t$

Jika  $t_b \geq t_t$  maka = menolak  $H_o$ /menerima  $H_a$ , maka hipotesis diajukan diterima.

Jika  $t_b \leq t_t$  maka = menerima  $H_o$ /menolak  $H_a$ , maka hipotesis yang diajukan ditolak.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Dadang Kahmad, *Metode Penelitian Agama* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hlm. 97.

## **G. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pemahaman dan kejelasan, maka skripsi ini penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang : latar belakang masalah, perumusan masalah dan penegasan istilah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Permainan Bentengan dan Penyesuaian Sosial. Untuk permainan tradisional mencakup: pengertian permainan, pengertian permainan tradisional bentengan dan cara memainkannya, dan manfaat permainan tradisional bentengan. Sedangkan penyesuain sosial anak berisi tentang: pengertian penyesuaian sosial, faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuain sosial, aspek-aspek penyesuain sosial dan bentuk-bentuk penyesuaian sosial.

Bab III Pengaruh Bermain Bentengan terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar yang terdiri dari gambaran umum dukuh Cendono desa Sidayu kecamatan Bandar, deskripsi data bermain bentengn dan deskripsi data penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono.

Bab IV Analisis Pengaruh Bermain Bentengan terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar yang terdiri dari analisis pendahuluan, analisis uji hipotesis dan analisis lanjutan.

Bab V Penutup yang terdiri dari: simpulan dan saran-saran.

## BAB V PENUTUP



### A. Simpulan

Dari uraian yang ada pada bab-bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan bermain bentengan dilakukan melalui empat tahap yaitu menentukan waktu bermain, jumlah anak, alat dan tempat bermain, dan aturan bermain. Dari segi waktu anak Dukuh Cendono memilih waktu bermain bentengan pada sore hari dan hari libur. Dari segi jumlah anak, mereka mengumpulkan anak dengan berkeliling menghampiri ke rumah masing-masing anak jika hari libur jika sore hari anak sudah berkumpul di madrasah. Dari segi alat dan tempat mereka menggunakan alat seadanya seperti batu dan kapur tulis sedangkan tempatnya mereka menggunakan lapangan depan madrasah. Dan dari segi aturan bermain mereka tetap memiliki aturan bermain bentengan yang sama dengan aturan bermain bentengan pada generasi sebelumnya. Mereka memainkan bentengan dengan mengulang-ngulang, walaupun sudah kalah dalam permainan namun mereka mengulanginya hingga lebih dari tiga kali.
2. Penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang dalam kategori cukup, hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil pengisian angket yaitu sebesar 43 terletak pada

interval 42-45 termasuk dalam kategori cukup. Nilai tersebut pada tabel distribusi frekuensi penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar termasuk dalam kategori cukup.

3. Setelah dianalisis dengan menggunakan teknis analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai  $t_{test}$  sebesar 5,4. Nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 2,042, sehingga  $t_{test} > t_{tabel}$ . Adapun juga taraf signifikan 1% nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,750, sehingga  $t_{test} > t_{tabel}$ . Dengan demikian hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X (bermain bentengan) dengan variabel Y (penyesuaian sosial anak usia sekolah dasar).

#### B. Saran-saran

Dari kesimpulan di atas berkaitan dengan “Pengaruh Bermain Bentengan terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Dukuh Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang”, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, agar memerhatikan tumbuh kembang anak khususnya tingkah laku, dengan memberikan model dan stimulasi yang baik untuk anak serta memberikan mainan edukatif dan mendukung anak bermain secara kolektif dengan teman sebayanya melalui permainan tradisional. Selain itu hendaknya para orang tua tidak mengenalkan terlebih dahulu *gadget* berupa *handphone* atau *ipad* yang berisi permainan-permainan karena dapat berdampak psikologis pada anak berupa ketergantungan, individualis, lupa waktu dan malas bergerak.

2. Bagi sekolah, agar menyediakan alat permainan tradisional dan waktu khusus kepada anak didiknya untuk bermain permainan tradisional.
3. Bagi anak, agar tetap memainkan permainan-permainan tradisional supaya sejak dini anak belajar melestarikan warisan budaya Indonesia dan memiliki sikap sosial yang baik.
4. Untuk masyarakat, agar tetap berpartisipasi dalam melestarikan kebudayaan bangsa melalui permainan tradisional.
5. Untuk pemerintah, hendaknya ada upaya konkrit untuk melestarikan permainan tradisional agar tidak hilang dan kalah dengan permainan modern yang marak di masyarakat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. RafilaAditama
- Ahmadi, Abu. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Amalia R, Rizki. 2014. *Peranan Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pengembangan Tingkah Laku Prososial Anak di RA Muslimat NU Kesesi*. Pekalongan : STAIN Pekalongan
- Anonim. 2013. "Manfaat Bermain Bentengan" <http://budaya-indonesia.org/Bentengan-1/>. Diakses 19 Maret 2015, 08.08 WIB
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Saifudin .1992. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifudin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cet. Ke-4 Jakarta: Gramedia
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan..* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dewo, Soemantri Patmono. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yokyakarta: Kepel Press
- E. Papalia, Diane, dkk. 2008. *Human Development*. Alih bahasa A. K Anwar. Jakarta: Kencana
- Faisal, Sanapiah, dkk. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Faisal, Sanapiah. 1992. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Faizah, Dewi Utama. *Keindahan Belajar dalam Prespektif Pedagogi*, (Jakarta: PT. Unggul Permana Selaras, 2009), hlm. 108-110

- I, Rani Yulianti. 2011. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta :Laska rAksara
- Ikhsan, Fuad. 1997. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- K, Tri Rama.Tanpa tahun. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Agung
- Kahmad, Dadang. 2000. *Metode Penelitian Agama*. Bandung: PustakaSetia
- Khasanah, Nur. 2011. *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Penyesuaian Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bandar*. Pekalongan : STAIN Pekalongan
- L, Zulkifli. 2002. *Psikologi Perkembangan*. PT. Remaja Rosdakarya
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Rosdakarya
- Mardalis.2004. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara
- Monks, dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: GadjahMada University Press
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Narbuko, Kholiddan Abu Achmadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nasution. 2009. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nawawi, Hadari .1998. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada
- Prasetyono ,Dwi Sunar. 2008. *Biarkan Anakmu Bermain*. Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI)
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Santrock, J. W. 2002. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Soelaeman, Munandar .1995. *Ilmu Sosial Dasar*. Bandung: Eresco
- Sudarsono. 1997. *Kamus Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Tedjasaputra, M. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Zulfiana, Evi. 2012. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA Muslimat NU Kelas B Pucung Kecamatan Tirto Kabupaten Pekalongan*, Skripsi Sarjana Pendidikan Islam. Pekalongan : STAIN Pekalongan
- Zulkarnaen, Gamajanti. 1998. *Video Game dan Penyesuaian Diri Anak Sekolah terhadap Lingkungan*. Depok :Universitas Indonesia
- Zulkifli. 1987. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya



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

Jl. Kusumabangsa No. 9 Telp. (0285) 412572-412575  
Website: [www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id](http://www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id) Email: [tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id](mailto:tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id)

Pekalongan, 25 Maret 2015

Nomor: Sti.20/D.0/TL.00/845/2015

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala Desa Sidayu Kecamatan Bandar  
di -  
KABUPATEN BATANG

*Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

Nama : NURMA AGISTA

NIM : 2021111044

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

**“PENGARUH BERMAIN BENTENGAN TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL ANAK USIA  
SEKOLAH DASAR DUKUH CENDONO DESA SIDAYU KECAMATAN BANDAR KABUPATEN  
BATANG”.**

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Demikian, atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh*

a.n. Ketua  
Ketua Jurusan Tarbiyah

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



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

Jl. Kasumabangsa No. 9 Telp. (0285) 412575 Faks (0285) 423418 Pekalongan 51114  
Website : www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id Email : tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

Nomor : Sti.20/D-0/PP.00.9/185/2015

Lamp : -

Pekalongan, 16 Februari 2015

Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Kepada

Yth. Mushofa Basyir, M.A

di -

**PEKALONGAN**

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa :

Nama : **NURMA AGISTA**

NIM : 2021111044

Semester : VIII

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

**"PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR DUKUH CENDODO DESA SIDAYU KECAMATAN BANDAR 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

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



**PEMERINTAH KABUPATEN BATANG**  
**KECAMATAN BANDAR**  
**DESA SIDAYU**  
*Jl. Sidayu No. 01 Telp (0285) 689221 KP 51254*

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 99/Ds.06/IV/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : **NURMA AGISTA**  
NIM : 2021111044  
Jurusan : Tarbiyah  
Alamat : Dk. Cendono, Ds. Sidayu RT/RW 13/03 No. 23 Kec. Bandar Kab. Batang  
Judul Skripsi : "PENGARUH BERMAIN BENTENGAN TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR DUKUH CENDONO DESA SIDAYU KECAMATAN BANDAR KABUPATEN BATANG

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di Duku Cendono Desa Sidayu Kecamatan Bandar Kabupaten Batang.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



## Catatan Lapangan

Hari / Tanggal : Kamis, 19 Februari 2015

Tempat : Dukuh Cendono

Jam : 09.00 – 10.45 WIB

Subjek Penelitian : Anak-anak usia sekolah dasar

Deskripsi Data : Hari kamis tanggal 19 Februari 2015 adalah observasi pertama peneliti, pada kunjungan pertama ini peneliti hanya sekedar melihat proses bermain bentengan anak di Dukuh Cendono. Karena kebetulan hari kamis adalah tanggal merah dan anak-anak libur sekolah pagi-pagi jam 09.00 WIB ada dua orang anak bernama “Zulfa dan Fiqi” mereka memanggil nama adik dari peneliti yang dipanggil dengan nama “Sabda”. Kemudian peneliti bertanya dengan mereka bertiga bahwa mereka akan bermainan apa, dan mereka menjawab akan bermain *rajen* nama permainan Bentengan di daerah penelitian. Mendengar jawaban dari mereka saya diam-diam mengamati mereka ternyata sebelum permainan dimulai mereka memanggil teman-temannya dan mengajaknya untuk bermain bersama. Setelah semuanya kumpul waktu itu kurang lebih 25 anak yang terkumpul dengan jumlah laki-laki kurang lebih 20 dan perempuan 5 anak, mereka mulai membuat benteng untuk kelompok satu dan kelompok dua beserta tempat penjara. Mereka membagi kelompok sesuai dengan usia dan kemampuan dengan tujuan supaya antara kelompok satu dan dua seimbang. Saat permainan akan dimulai peneliti tidak sembunyi-sembunyi lagi, peneliti duduk di samping lapangan yang digunakan untuk bermain.

Peneliti mengamati apa yang terjadi saat bermain. Ternyata disitu bias tampak bahwa mereka tidak langsung sudah mempunyai jiwa kepemimpinan dan saling bekerja sama untuk melawan lawan dan merebut benteng lawan. Mereka saling mengatur strategi dan apabila ada teman yang tertahan oleh lawan mereka berusaha untuk menyelamatkan. Setelah hampir setengah jam permainan berlalu mereka mulai lelah dan mereka memutuskan untuk selesai dengan skor 5-4. Setelah selesai peneliti tidak langsung pulang dan ternyata mereka setelah selesai membereskan tempat yang baru digunakan untuk bermain. Karena kebetulan tempat yang digunakan bermain bentengan adalah lapangan depan Madrasah Diniyah di Dukuh Cendono.

Catatan Refleksi: Apa yang dilakukan anak-anak dukuh Cendono dengan tetap bermain bentengan adalah salah satu pelestarian budaya Indonesia, dan ini patut diapresiasi. Hal ini merupakan langkah nyata dalam melestarikan budaya asli Indonesia yang hamper punah keberadaanya di era globalisasi ini. Namun sampai kapan hal ini akan bertahan mengingat maraknya permainan yang lebih modern? Semoga sampai tidak ada lagi manusia di bumi ini.

## Catatan Lapangan

Hari / Tanggal : Minggu, 29 Maret 2015

Tempat : Dukuh Cendono

Jam : 16.00 – 17.10 WIB

Subjek Penelitian : Anak-anak usia sekolah dasar

Deskripsi Data : Hari Minggu merupakan hari kedua peneliti melakukan observasi, pada observasi yang kedua ini peneliti sudah mulai mengamati anak-anak sejak pagi namun mereka tidak juga bermain bentengan. Peneliti berjalan dari arah utara sampai selatan dan sampai di tempat biasa anak-anak bermain bentengan, namun mereka tidak ada yang di situ. Karena tidak ada anak satu pun peneliti memutuskan untuk pulang ke rumah. Di tengah perjalanan peneliti berjumpa dengan tiga orang anak yaitu Faqih, Ivan, dan Septi . Dan mereka ternyata masuk ke rumah yang di situ menyewakan PS, nampaknya ketiga anak itu akan bermain PS disitu. Perjalan peneliti pun berlanjut dan bertemu lagi dengan dua orang anak Anja dan Fiqi, sepertinya mereka mencari teman-temannya yang memang pada saat itu kampung terasa sepi. Peneliti sempat bertanya kepada mereka berdua ternyata mereka berdua mencari teman-temannya untuk diajak bermain bentengan. Namun teman-temannya pagi itu masih sibuk dengan urusannya masing-masing sehingga tidak bias diajak untuk bermain. Dan akhirnya mereka bermain kelereng, peneliti pun melanjutkan perjalanan dan pulang sampai rumah. Sore harinya peneliti sengaja pergi ke Madrasah Diniyah untuk mengecek apakah ada anak yang bermain

bentengan atau tidak karena memang biasanya anak-anak sebelum masuk sekolah mereka bermain bentengan di lapangan depan Madinnya. Dan ternyata banyak anak yang berkumpul di lapangan itu kemudian ada yang sedang membuat benteng. Permainan berlangsung seperti biasa namun pada sore itu tidak ada anak perempuan yang ikut karena mereka menggunakan rok sehingga sulit berlari. Sesudah benteng dari masing-masing kelompok jadi dan mereka sudah membagi anggota kelompoknya tiba-tiba para ustadz datang dan permainan ditunda setelah pulang sekolah. Peneliti sengaja menunggunya di warung dekat Madin. Setelah selesai sekolah sekitar pukul 16.30 WIB anak-anak mulai bermain bentengan dan peneliti langsung mengamati anak dalam bermain. Setelah selesai bermain peneliti merasa kasihan dengan anak-anak yang sepertinya merasa kehausan, sehingga peneliti membelikan es lilin untuk mereka. Mereka mengambil dua es lilin untuk satu orang. Banyak anak-anak kecil yang tidak ikut karena masih kecil dan karena es nya sisa banyak, ada anak yang mengambilkan untuk dibagikan kepada penontonnya. Ternyata mereka memiliki rasa saling membantu dan berbagi, bukan hanya saat bermain bentengan saja. Mereka juga membersihkan tempat bermain setelah permainan usai.

Catatan Refleksi: Perilaku menolong dan berbagi dengan ikhlas sepertinya menjadi barang mahal pada saat ini. Apalagi di daerah perkotaan yang masyarakatnya cenderung individualis. Perilaku-perilaku terpuji seharusnya di tanam sejak dini pada anak-anak yang kelak akan hidup dalam masyarakat yang lebih luas. Perilaku anak-

anak Cendono yang menolong temannya bukan karena hanya teman bermain saja namun di luar permainan dengan membagi es lilin kepada teman yang hanya menonton tidak merasa lelah seperti apa yang dirasakan para pemain, namun mereka tetap berbagi dengan ikhlas itu adalah sesuatu yang perlu ditiru. Hal ini menjadi sentilan kecil kepada kita sebagai orang dewasa untuk membantu orang yang membutuhkan pertolongan dan berbagi tanpa pilih-pilih.

## ANGKET UNTUK RESPONDEN

### A. Identitas Responden

1. Nama Lengkap :
2. Jenis kelamin : L / P
3. TTL :

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang dianggap benar

### C. Angket Bermain Bentengan

1. Apakah kamu merasa gembira ketika sedang bermain bentengan dengan teman-teman?
  - a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
2. Apakah dengan bermain bentengan rasa sedih kamu bisa hilang?
  - a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
3. Apakah kamu merasa senang jika kamu atau kelompok kamu menjadi pemenang saat bermain bentengan?
  - a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

4. Apakah kamu senang bila kamu diselamatkan teman kamu dari lawan saat bermain bentengan?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
5. Apakah kamu juga senang bila kamu menyelamatkan teman dari lawan saat bermain bentengan?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
6. Apakah kamu bermain bentengan atas kemauan sendiri?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
7. Apakah kamu bermain bentengan dengan sungguh-sungguh?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
8. Apakah kamu bermain bermain karena kamu suka dengan permainan itu?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
9. Apakah kamu bermain bermain sesuai dengan aturan permainannya?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

10. Apakah kamu sering melanggar peraturan bermain bermain?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
11. Apakah kamu marah jika dinasehati oleh teman karena melanggar aturan bermain bentengan?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
12. Apakah kamu juga menasehati teman kamu jika teman kamu melanggar aturan bermain bentengan?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
13. Apakah kamu sering bermain bermain dengan teman kamu?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
14. Apakah kamu bermain bentengan sampai permainan berakhir?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
15. Apakah kamu merasa betah berlama-lama jika sedang bermain bentengan dengan teman?
- a. Sering
  - b. Selalu
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

## ANGKET UNTUK RESPONDEN

### A. Identitas Responden

1. Nama Lengkap :
2. Jenis kelamin : L / P
3. TTL :

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang dianggap benar

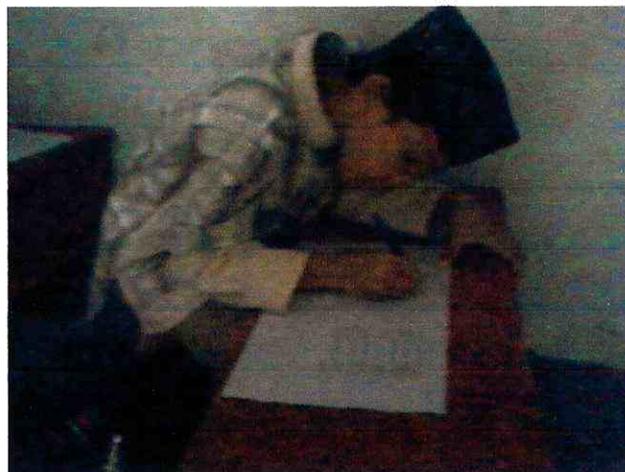
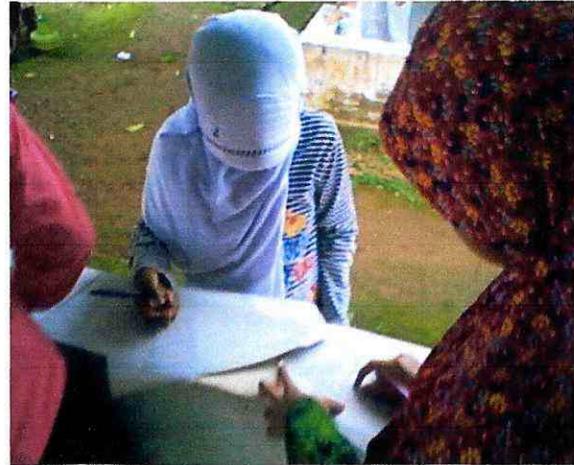
### C. Angket Penyesuaian Sosial

1. Apakah dalam bergaul kamu bisa mengatasi rasa kurang percaya dirimu?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
2. Apakah kamu lebih suka menyendiri daripada berkumpul dengan teman?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
3. Apakah kamu berani menasehati teman kamu jika dia melakukan kesalahan?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

4. Apakah kamu bisa mengikuti apa yang sedang dibicarakan teman-teman saat berkumpul?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
5. Apakah kamu merasa dikucilkan?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
6. Apakah dalam berpakaian kamu mengikuti model terbaru?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
7. Apakah kamu selalu membeli mainan model baru?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
8. Apakah kamu bisa mengatur waktu dengan baik antara bermain dan belajar?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
9. Apakah kamu ingin memiliki juga apa yang teman kamu miliki?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
10. Apakah kamu bisa menyesuaikan diri dengan teman-teman mu?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

11. Apakah kamu memilih-milih teman dalam bergaul?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
12. Apakah kamu memberi semangat jika ada teman kamu yang sedang mengalami masalah?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
13. Apakah kamu mengikuti bakti sosial di Sekolah?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
14. Apakah kamu bisa rukun dengan teman – teman ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
15. Apakah kamu sering menolong teman kamu yang sedang kesusahan?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

**Beberapa Gambar Anak sedang Mengisi Angket**



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : NURMA AGISTA
2. NIM : 2021111044
3. Tempat / Tanggal Lahir : Batang, 17 April 1992
4. Agama : Islam
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Alamat : Dk. Cendono Ds. Sidayu RT/RW 13/03 No. 23 Bandar Batang

### B. IDENTITAS ORANG TUA

1. Nama Ayah : Moch. Khusni
2. Pekerjaan : Buruh
3. Nama Ibu : Atriyah
4. Pekerjaan : Dagang

### C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Negeri Sidayu, lulus tahun 2004
2. SMP Negeri 01 Bandar, lulus tahun 2007
3. SMA Negeri 01 Bandar, lulus tahun 2010
4. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan, Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Program S1, masuk tahun akademik 2011/2012.

Pekalongan, Maret 2015

Penulis



**NURMA AGISTA**

**NIM. 2021111044**