

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki keanekaragaman permainan tradisional. Adapun macam-macam permainan tradisional yang ada di Indonesia di antaranya adalah permainan engkle, permainan gobak sodor, permainan gatrik, permainan egrang, permainan bentengan, permainan sempring dan lain sebagainya. Namun, tidak sedikit yang menyebutkan permainan tradisional adalah permainan kuno. Akan tetapi, dari banyaknya permainan tradisional yang ada di Indonesia, masih terlihat sebagian anak yang melestarikan permainan tradisional, salah satunya adalah permainan engkle. Walaupun ada sebagian anak yang masih melestarikan permainan engkle, akan tetapi masih terdapat anak yang kurang minat dalam bermain engkle, maka tidak heran jika kita melihat anak-anak lebih memilih permainan yang praktis, seperti menggunakan permainan yang ada di telepon genggam. Lantas, apa yang mempengaruhi kurangnya minat anak dalam bermain engkle tersebut? Salah satu

pengaruh dari kurangnya minat anak dalam bermain engkle adalah pengaruh dari teknologi.

Pengaruh teknologi yang semakin hari semakin pesat dalam kehidupan manusia membuat banyak hal secara mudah untuk dilakukan. Teknologi membuat pola pikir manusia semakin kreatif atau bahkan semakin berkurangnya generasi yang lupa dengan budayanya. Salah satu pengaruh teknologi adalah adanya permainan yang terdapat di telepon genggam. Adanya permainan tersebut membuat anak semakin mudah untuk bermain, sehingga anak lupa dengan lingkungan yang berada disekitarnya. Anak hanya duduk dan memegang telepon genggam, lalu bermain berjam-jam tanpa menghiraukan lingkungan di sekitarnya. Hanya tangan dan mata yang fokus untuk melakukan permainan tersebut. Teknologi yang merupakan hasil kreasi dan inovasi manusia, pada akhirnya dapat mempermudah proses kehidupan manusia.¹

Selain pengaruh teknologi pada saat ini, kurangnya minat anak terhadap permainan engkle adalah karena pengaruh dari lingkungan yang jarang memainkan permainan engkle tersebut. Landasan sosial dan budaya merupakan landasan yang dapat

¹Barnawi dan Muhammad Arifin, *Etika dan Profesi Kependidikan*, (Jogjakarta, Penerbit Ar-Ruzz Media, 2012)p.176

memberikan tentang dimensi sosial dan budaya sebagai faktor yang mempengaruhi perilaku individu. Seseorang hidup dalam lingkungan sosial budaya, bahkan sejak lahir sudah dididik dan diajarkan untuk mengembangkan pola-pola perilaku dengan tuntutan sosial budaya yang ada disekitarnya.²

Permainan engkle merupakan salah satu permainan tradisional dengan menggunakan kaki diangkat satu (engkle). Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini adalah dengan menggunakan pecahan genting dan kapur. Dalam permainan engkle anak dapat bermain bagaimana caranya ia mempertahankan keseimbangan badan dan bersaing atau berkompetisi dengan teman. Permainan engkle biasanya dilakukan oleh anak-anak, baik itu anak perempuan ataupun anak laki-laki.

Masa anak akhir dimulai dari usia 6 hingga 12 tahun. Pada masa anak akhir tinggi badan bertumbuh sekitar 5% hingga 6% dan berat badan bertambah sekitar 10 % setiap tahun. Pada usia 6 tahun tinggi anak perempuan dan laki-laki berbeda. Untuk anak laki-laki tingginya 116 cm dengan berat badan 21 kg, kemudian untuk anak perempuan tinggi badannya 115 cm dengan berat badan

²Sutirna, *Bimbingan dan Konseling*, (Jogjakarta, Penerbit Cv. Andi Offset, 2013)p.44

20kg. Sedangkan pada usia 12 tahun tinggi untuk anak laki-laki 149 cm dengan berat badan 41 kg, namun untuk anak perempuan tinggi badan mencapai 152 cm dengan berat badan hingga 42 kg. Sejak usia 6 tahun koordinasi antara mata dan tangan yang dibutuhkan untuk membidik, menyepak, melempar dan menangkap juga berkembang. Pada usia 7 tahun, tangan anak semakin kuat dan lebih menyukai menulis dibandingkan dengan krayon. Dari usia 8 hingga 10 tahun, tangan dapat digunakan secara bebas, mudah dan tepat. Pada usia 10 hingga 12 tahun, anak-anak mulai memperlihatkan keterampilannya yang menyerupai orang dewasa.³

Anak usia sekolah dasar lazimnya sudah keluar dan pergi ke mana-mana, bertemu dengan teman-teman baru, menghabiskan waktu dalam berbagai macam lingkungan, dan mempelajari banyak hal baru dan menggairahkan. Adapun sesi bermain bagi anak lazimnya paling baik berpasangan, karena sering kali anak-anak mengalami kesulitan untuk memikirkan bagaimana mengelola pertemanan lebih dari satu.⁴

³Samsunuwiyati, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung, Penerbit PT. Remaja Rosda Karya, 2005)p.153

⁴ John Gottman dan Joan Declaire, *kiat-kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasan Emosional* (Jakarta, Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama, 1997)p.230

Oleh karena itu, saya tertarik mengambil judul skripsi tentang “Permainan Engkle untuk Meningkatkan Kemampuan Berkompetisi pada Masa Anak Akhir”. Alasannya karena anak-anak di Desa Pasir Sedang Kecamatan Picung masih melestarikan permainan engkle tersebut. Permainan engkle bermain secara tim/kelompok. Satu kelompoknya terdiri dari dua orang. Tentunya, sebelum memulai permainan engkle harus ada arahan atau bimbingan ketika melakukan permainan.

Perlunya bimbingan kelompok pada anak yang bermain engkle untuk mengantisipasi jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Misalkan mengejek temannya ketika kalah atau tidak terima dengan temannya ketika memenangkan permainan engkle tersebut. Disinilah diperlukan adanya bimbingan kelompok ketika sebelum ataupun sesudah melakukan permainan. Adanya bimbingan kelompok diharapkan anak dapat memahami bagaimana bersaing yang sehat dengan lawan mainnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi anak akhir dalam bermain engkle?
2. Bagaimana semangat berkompetisi pada anak akhir dengan permainan engkle?

3. Bagaimana manfaat yang dirasakan oleh anak akhir dalam permainan engkle?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kondisi masa anak akhir dalam bermain engkle
2. Untuk mengetahui semangat berkompetisi pada anak akhir dengan permainan engkle
3. Untuk mengetahui manfaat yang dirasakan oleh anak akhir dalam permainan engkle

D. Manfaat

1. Teoretis

Secara teoritis penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak terhadap pentingnya belajar sambil bermain dengan permainan engkle. Adapun manfaat dari permainan engkle dapat dilihat secara fisik dan psikologisnya. Secara fisik anak lebih kuat dalam perkembangan fisiknya, bagaimana caranya anak menyeimbangkan badan, menahan kaki dan lain-lain. Sedangkan secara psikologis, permainan engkle dapat meningkatkan emosi anak dalam bersosialisasi di lingkungan teman sebayanya.

2. Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk anak adalah dapat memahami pentingnya permainan engkle dalam perkembangan budaya Indonesia dan melestarikan kesenian yang dapat menyehatkan tubuh baik secara fisik dan psikologisnya.
- b. Manfaat bagi penulis adalah menambah wawasan dan pengetahuan, akan tetapi bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk mengaplikasikan permainan engkle dan penerapan permainan tersebut terhadap anak.

E. Kajian Pustaka

Sebelumnya memang sudah ada peneliti yang mengambil tema ini. Diantaranya yaitu: Skripsi pertama berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok A TK Ledok 1 Kulon Progo” yang disusun oleh Wahyu Hidayati di Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri

Yogyakarta (UNY) pada tahun 2014.⁵ Hubungan Skripsi Wahyu Hidayati dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan permainan engkle. Selain itu, hubungan lainnya adalah upaya meningkatkan kemampuan pada anak melalui permainan tradisional salah satunya adalah permainan engkle. Dalam permainan engkle anak dapat belajar untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Adapun perbedaan dalam skripsi ini adalah tempat penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti tempatnya bukan di lembaga melainkan di sebuah desa. Sedangkan skripsi Wahyu Hidayati penelitiannya dilakukan di TK Ledok 1 Kulon Progo.

Selanjutnya skripsi kedua yang berjudul “Permainan Tradisional Engkle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Anak” yang disusun oleh Imma’u Rochmani di Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2016.⁶ Skripsi ini menjelaskan tentang perkembangan motorik pada anak, seperti melompat, berjalan, berlari, menulis, dan menggambar. Sedangkan perbedaan dari skripsi Imma’u Rochmani dengan penelitian ini

⁵Wahyu Hidayati, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok A TK Ledok 1 Kulon Progo* (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

⁶Imma’u Rochmani, *Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Anak*, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016)

adalah sebagai berikut. Skripsi Imma'u Rochmani menggunakan metode kuantitatif, sedangkan skripsi yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan metode kualitatif.

Selanjutnya yaitu skripsi yang ketiga yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Engkle terhadap konsentrasi anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)” yang disusun oleh Astrie Cahyasari di Fakultas Psikologi, Universitas Muhamadiyah Malang pada tahun 2016.⁷ Skripsi ini menjelaskan tentang pengaruh permainan engkle terhadap anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), yang berarti gangguan pemusatan perhatian disertai hiperaktif, yakni gangguan yang dialami pada anak yang dilihat berdasarkan ciri-ciri antara lain hiperaktif, dan hal tersebut tidak dapat menyeimbangkan aktivitas seseorang yang menderita tersebut. *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) adalah salah satu gangguan pada anak yang berkebutuhan khusus. Persamaan dari skripsi ini adalah sama-sama menggunakan permainan tradisional yaitu permainan engkle. Sedangkan perbedaan dari skripsi ini dengan peneliti terlihat dari objeknya. Skripsi Astri Cahyasari objeknya anak berkebutuhan khusus dengan

⁷ Astri Cahyasari, *Pengaruh Permainan Tradisional Engkle terhadap Konsentrasi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, (Universitas Muhamadiyah Malang, 2016)

gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), sedangkan peneliti objeknya adalah pada masa anak akhir usia 6 hingga 12 tahun.

F. Metode Penelitian

Dalam mempermudah penelitian permainan engkle untuk meningkatkan kemampuan berkompetisi pada masa akhir anak penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Pasir Sedang Kecamatan Picung Kabupaten Pandeglang. Dalam penelitian kali ini penulis mengambil judul skripsi tentang permainan tradisional, salah satunya adalah permainan engkle. Dengan alasan, karena anak-anak di Desa Pasir Sedang masih melestarikan permainan tersebut.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dimulai dari akhir bulan Desember 2017 sampai Agustus 2018.

3. Jenis Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengamati anak dalam kemampuan

berkompetisi melalui permainan engkle dan mengetahui faktor penyebab anak masih menggunakan permainan engkle di Desa Pasir Sedang Kecamatan Picung Kabupaten Pandeglang. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dibutuhkan sejumlah data yang dapat menggambarkan tentang anak-anak yang bermain engkle dan faktor penyebabnya. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Metode kualitatif mencakup tentang pengalaman orang di lingkungan penelitian. Tujuan metode kualitatif adalah untuk membantu mengetahui apa yang terjadi di lingkungan di bawah pengamatan, seperti berpartisipasi berada di tempat penelitian.⁸ Penelitian kualitatif menggunakan metode wawancara, pengamatan lapangan, dan dokumen. Untuk mengetahui data dan informasi, subyek yang di wawancara adalah Sekretaris Desa Pasir Sedang, orangtua, anak yang bermain engkle, dan rekan sebaya anak-anak yang bermain engkle. Selain itu dibutuhkan data berupa dokumen seperti data-data dalam bentuk file dan foto.

⁸Emzir, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta, Penerbit PT. Rajagrafindo Persada, 2013) p.174

G. Kerangka Teori

1. Permainan

Game (Permainan) telah menjadi bagian dari masyarakat manusia sejak zaman prasejarah. Bermain pada intinya bersifat sosial dan melibatkan belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin pada diri sendiri, kontrol emosi, menjadi peran pemimpin dan pengikut, sehingga semuanya itu menjadi komponen-komponen penting dalam bersosialisasi.⁹Bermain (yang positif) dapat mengembangkan karakter positif pada anak. Dengan pernyataan lain bahwasanya bermain positif dapat membantu mengembangkan karakter sukses pada anak. Para ahli berpendapat bahwa bermain positif dirasa sangat penting dan memiliki fungsi seperti manfaat fisik, manfaat sebagai terapi, manfaat edukatif, dan manfaat kreatif.¹⁰ Bermain adalah rutinitas yang biasa dilakukan oleh anak-anak, karena dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan satu sama lain. Salah satu permainan yang khas dengan anak-anak adalah permainan engkle.

⁹Nandang Rusmana, *Permainan*, (Bandung, Penerbit Rizqi Press, 2009)p.1

¹⁰Tuhana Taufiq Andrianto, *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*, (Jogjakarta, Penerbit Ar-Ruzz Media, 2011)p.145

Permainan engkle dalam bahasa Inggris disebut *hopscotch*. Istilah tersebut berbeda menurut daerah masing-masing, antara lain: engkle (Jawa), asinan, gala asin (Kalimantan), intingan (Sampit), tengge-tengge (Gorontalo), cak lingkung (Bangka), dengkleng, teprok (Bali), gili-gili (Merauke), deprok (Betawi), gedrik (Banyuwangi), bak-baan, engkle (Lamongan), bendang (Lumajang), engkleng (Pacitan), sonda (Mojokerto), tepuk gunung (Jawa Barat), dan yang lain. Jenis atau bentuk engkle yang teridentifikasi dalam penelitian Iswinarti pada tahun 2007 ada 11 bentuk, yaitu sebagai berikut:

1. Engkle bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan
2. Engkle bentuk gunung
3. Engkle bentuk palang merah
4. Engkle bentuk sorok
5. Engkle bentuk sorok (variasi lain)
6. Engkle bulet payung
7. Engkle bentuk orang-orangan
8. Engkle bentuk pa'a
9. Engkle bentuk baling-baling
10. Engkle bentuk TV

11. Engkle bentuk menara

Di wilayah Provinsi Banten, permainan engkle biasanya menggunakan bentuk palang merah.¹¹ Permainan ini secara umum dimainkan oleh anak perempuan berumur 8-12 tahun, karena permainan ini terlalu statis dan tidak terlalu banyak gerak sesuai dengan kodrat perempuan.¹²

Adapun cara permainan engkle dilakukan secara perorangan. Sarana permainan ini membutuhkan lapangan yang tidak berumput atau yang agak berdebu. Masing-masing peserta menggunakan sebuah potongan genting yang berbentuk bulat atau ceper. Setiap permainan terdiri dari 2-3 orang anak. Aturan permainan engkle adalah sebagai berikut:

- a. Setiap pemain memiliki sebuah potongan genting
- b. Potongan genting tersebut diletakkan di petak 1, sebelum permainan dimulai dan sewaktu permainan berlangsung.
- c. Petak yang ada potongan genting (kepunyaan sendiri atau lawan) tidak boleh diinjak.

¹¹Dadan Sujana dan Neli Wachyudin, *Permainan Tradisional Anak Masyarakat Banten*, (Serang, Penerbit Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Banten, 2014)p.101

¹² Direktorat Permusiuman, *Permainan Tradisional Indonesia*, Tanpa tahun...p.20

- d. Petak 2 adalah petak istirahat untuk setiap pemain dan kaki keduanya boleh menginjak petak tersebut, sedangkan di petak lainnya hanya menggunakan satu kaki saja (engkle).
- e. Bintang lawan tidak boleh diinjak, dan potongan genting tidak boleh dibuang kedalam petak yang terdapat bintang tersebut. (Petak yang terdapat bintangnya adalah hasil dari permainan engkle tersebut dengan perjuangan, pemilik bintang boleh menginjakkan kedua kakinya di bintangnya masing-masing)
- f. Potongan genting yang dilemparkan ke dalam petak dianggap sah bila lemparan memasuki petak, atau tidak keluar garis.
- g. Permainan mati bila potongan genting keluar garis, salah melempar potongan genting ke dalam petak lawan, atau kedua kaki menginjak tanah.
- h. Potongan genting yang dilemparkan tidak boleh mengenai petak lawan yang terdapat bintangnya. Misalkan ada 3 pemain yaitu A, B, dan C. Kemudian giliran pertama adalah A, kedua B, dan ketiga C. Jika paling banyak bintangnya adalah A, maka pemain B, dan C tidak boleh melemparkan potongan genting ke dalam petak yang sudah ada

bintangnya, karena petak yang paling banyak bintangnya adalah pemenang dalam permainan engklek tersebut.¹³

2. Kompetisi

Kompetisi ialah persaingan di antara perorangan atau beberapa kelompok sosial dengan pusat perhatian ialah pencapaian tujuan, namun apabila situasinya berlarut-larut, pada saatnya kompetisi akan berubah menjadi konflik dengan pusat perhatian adalah mengalahkan lawan untuk mencapai tujuan.¹⁴ Banyak hal positif yang diperoleh melalui persaingan, anak belajar tentang dirinya dalam hubungan dengan orang disekitarnya. Anak dapat merasakan energi bersemangat, rasa cemas, dan harapan. Anak akan mampu menentukan sasaran dan impiannya, namun yang terpenting adalah anak dapat belajar makna menang dan kalah.¹⁵ Adapun manfaat dalam kompetisi yaitu mendorong kemauan dan motivasi. Semangat berjuang dan motivasi dapat ditumbuh kembangkan melalui proses kompetisi. Dasar utama untuk mengikuti persaingan adalah kemauan yang

¹³Direktorat Permusiuman, *Permainan Tradisional Indonesia*, Tanpa tahun...p.21

¹⁴Bungaran Antonius Simanjuntak dan Soedjito Sosrodiharjo, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta, Penerbit Bina Media Perintis, 2014)p.136

¹⁵Nina Chairani dan Nurachmi W, *Biarkan Anak Bicara*, (Jakarta, Penerbit Republika, 2003)p.95

kuat, tidak akan terjadi kompetisi jika tidak ada kemauan yang kuat untuk bersaing satu sama lain.¹⁶

3. Bimbingan kelompok

Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial. Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang) ataupun kelas (20-40 orang).

Pemberian informasi dalam bimbingan kelompok dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman tentang kenyataan, aturan-aturan dalam kehidupan, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas, serta meraih masa depan dalam belajar, karier, ataupun kehidupan. Aktivitas kelompok diarahkan untuk memperbaiki diri dan mengembangkan pemahaman diri, pemahaman lingkungan, penyesuaian diri, serta pengembangan diri. Pemberian

¹⁶Hardywinoto dan Tony Setiabudhi, *Anak Unggul Berotak Prima*, (Jakarta, Penerbit PT.Gramedia Pustaka Utama, 2002)p.202

informasi dapat menggunakan alat dan media seperti majalah, buku, kaset ataupun dengan bermain.¹⁷

Penjelasan di atas adalah uraian atau tatacara seseorang untuk bermain engklek, permainan engklek mayoritasnya adalah anak perempuan tapi tidak menutup kemungkinan bagi anak laki-laki untuk melakukan permainan engkle. Adapun kaitannya permainan engkle terhadap anak adalah untuk bergaul dengan teman-temannya di luar keluarga. Anak belajar bergaul dengan teman sebayanya, meskipun anak sudah membedakan antara dirinya dan orang lain namun anak belum dapat membedakan pendapat dan perasaan orang lain dengan pendapat dan perasaannya sendiri. Bergaul dengan teman sebaya sangat penting sekali sehingga anak dapat belajar tentang bagaimana berteman, menghargai teman, dan bekerja sama dengan teman.¹⁸

Bermain adalah dunia anak, oleh sebab itu berilah kesempatan yang cukup untuk bermain. Banyak yang dapat dipelajari anak melalui bermain. Dengan bermain anak dapat memperkaya pengalamannya. Anak sangat mudah dalam

¹⁷Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling Islam*, (Bandung, Penerbit PT. Refika Aditama, 2014) p.23

¹⁸ Tim Penulis Cahaya Sarana, *Bimbingan Teknik Konseling Sebaya*, (Tangerang, Penerbit CV. Cahaya Sarana, 2011) p.78

menerima informasi terhadap segala hal, maka dari itu kaitannya anak terhadap permainan engkle untuk melatih kemampuan otak dan perkembangan anak dalam berteman dengan teman-teman sebayanya.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah proses penyelesaian dalam judul yang ditulis oleh peneliti, maka peneliti membuat sistematika penulisan, yang dibagi kedalam lima bab sebagai berikut:

Bab I berisikan tentang: Pendahuluan terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Kerangka Teori, dan Sistematika Penulisan.

Bab II berisikan tentang: Gambaran Umum Mengenai Desa Pasir Sedang terdiri dari tiga sub. Sub pertama yaitu Profil Desa Pasir Sedang, sub kedua tentang Letak Geografis Desa Pasir Sedang, sub ketiga tentang Kondisi Sosial dan Budaya Desa Pasir Sedang.

Bab III berisikan tentang: Gambaran Umum Mengenai Anak yang bermain Engkle terdiri dari tiga sub. Sub pertama yaitu Profil Anak yang Bermain Engkle, sub kedua tentang Kondisi

Anak dalam Bermain Engkle, sub ketiga tentang Rutinitas Anak yang Bermain Engkle.

Bab IV berisikan tentang: Dampak Permainan Engkle terhadap Kemampuan Berkompetisi pada anak terdiri dari tiga sub. Sub pertama yaitu Manfaat Permainan Engkle pada Masa Anak Akhir, sub kedua tentang Hubungan Permainan Engkle terhadap Kemampuan Berkompetisi pada Masa Anak Akhir, sub ketiga tentang Faktor Penyebab Anak Bermain Engkle.

Bab V berisikan tentang: Kesimpulan terdiri dari dua sub. Sub pertama Kesimpulan, dan sub kedua Saran-Saran.

BAB II

GAMBARAN UMUM MENGENAI DESA PASIR SEDANG

A. Profil Desa Pasir Sedang

1. Sejarah Singkat Desa Pasir Sedang

Pada jaman dahulu, sekitar tahun 1973 Desa Pasir Sedang merupakan bagian dari kecamatan Bojong Kabupaten Pandeglang. Sebelumnya Desa Pasir Sedang menjadi bagian dari Desa Kadupandak yang dipimpin oleh Midi. Selanjutnya pada tahun 1983 Desa Kadupandak dibagi menjadi tiga desa, yaitu Desa Kolelet, Desa Ciherang dan Desa Pasir Sedang. Sebelum dibagi menjadi tiga desa tersebut, Pasir Sedang masih dipimpin oleh Mansur pada tahun 1983-1984.¹⁹

Setelah terpisahnya Desa Pasir Sedang, maka kecamatan juga diganti. Tadinya Desa Pasir Sedang termasuk ke Kecamatan Bojong, kemudian diganti menjadi Kecamatan Picung. Pada akhirnya menjadi Desa Pasir Sedang Kecamatan Picung Kabupaten Pandeglang. Secara perlahan-lahan Desa

¹⁹Dokumen Demografi Desa Pasir Sedang

Pasir Sedang merintis lembaga pemerintahannya. Mulai dari pemilihan kepala desa, pendataan masyarakat setempat, sarana dan prasarana desa, lembaga pendidikan, kesehatan dan lain sebagainya. Setelah dipisahanya Desa Pasir Sedang dengan Desa Kadupandak, terpilihah Kepala Desa Pasir Sedang yang pertama yaitu H. Upen Apandi tahun 1984-1998 hanya dua periode menjabat sebagai kepala desa.

Desa Pasir Sedang terdiri dari 25 kampung yaitu sebagai berikut: Kampung Seuti Pasir, Kampung Seuti Cimerak, Kampung Seuti Citepus, Kampung Seuti Sukamaju, Kampung Seuti Lebak Picung, Kampung Seuti Umbul Timur, Kampung Seuti Umbul Barat, Kampung Nambo Pasir, Kampung Nambo Mesjid, Kampung Nambo Anyar, Kampung Tarikolot, Kampung Munjul, Kampung Monggorwaru, Kampung Karoya, Kampung Monggorsaga, Kampung Geblug, Kampung Cibarengkok, Kampung Leuwigadog, Kampung Leuwirenghas, Kampung Pasindangan, Kampung Kubangpanjang, Kampung Basuha, Kampung Neglasari, Kampung Cihujan dan Kampung Ranca Mulya.²⁰

²⁰Dokumen Demografi Desa Pasir Sedang

2. Nama-nama Kepala Desa Pasir Sedang

Berikut adalah nama-nama yang pernah menjadi Kepala Desa Pasir Sedang:

- 1) H.Upen Apandi tahun 1984-1998 (Dua periode)
- 2) Ibong Sanajaya tahun 1998-2009
- 3) H. Indra tahun 2009-2015
- 4) Ade Jamar tahun 2015
- 5) Agus Wahyudin tahun 2015-2021

B. Letak Geografis Desa Pasir Sedang

Secara demografis batasan wilayah Desa Pasir Sedang berbatasan di sebelah utara dengan Desa Geredug/Mekarsari, sebelah selatan Desa Bungurcopong, sebelah timur Desa Kadupandak dan sebelah barat Desa Pasir Panjang/Ganggaeng. Adapun jarak yang ditempuh menuju pusat pemerintahan seperti jarak menuju kecamatan 5 km, jarak menuju kabupaten Pandeglang 45 km, jarak menuju provinsi Banten 75 km dan jarak menuju ibu kota Jakarta 152 km. Desa Pasir Sedang terbagi dalam

delapan Rukun Warga (RW) dan 38 Rukun Tetangga (RT) dengan luas kurang lebih 14.000 Ha.²¹

1. Pembagian Luas Tanah di Desa Pasir Sedang tahun 2018

Tabel 2.1 Pembagian Luas Tanah Desa Pasir Sedang 2018

No	Wilayah	Luas (Ha)
1.	Pemukiman	5.880 Ha
2.	Perkantoran	4,1 Ha
3.	Perkebunan	8.000 Ha
4.	Fasilitas umum	90 Ha
5.	Perikanan	-
6.	Fasilitas umum/Pemakaman umum	3,5 Ha
7.	Fasilitas Sosial	-
8.	Pertanian	-
9.	Hutan lindung/Mata Air	-

Sumber: Dokumen Monografi Desa Pasir Sedang Tahun 2018

Jumlah penduduk Desa Pasir Sedang sebanyak 7.252. Seluruh penduduk beragama Islam. Dari jumlah penduduk 7.252 jiwa terdiri dari penduduk laki-laki 3.936 jiwa, jumlah penduduk perempuan 3.316 jiwa, jumlah kepala keluarga 1.576

²¹ Dokumen Demografi Desa Pasir Sedang

KK. Sedangkan usia mayoritas penduduk di Desa Pasir Sedang dimulai dari usia 0-5 tahun berjumlah 204 jiwa, usia 5-12 tahun berjumlah 873 jiwa dan usia 12-18 tahun berjumlah 651 jiwa.²²

2. Mata Pencaharian Penduduk di Desa Pasir Sedang 2018

Tabel 2.2 Mata Pencaharian Penduduk Desa Pasir Sedang 2018

No	Jenis Mata Pencaharian	Jumlah
1.	Pegawai Negeri	9
2.	TNI	-
3.	Petani	3.350
4.	Sopir/angkutan	150
5.	Tukang	150
6.	Pedagang	300
7.	Pensiunan	4
8.	Guru	48
9.	Dokter/bidan	3
11.	Karyawan	180
Jumlah		7.252 ²³

²²Data dari Dokumen Demografi Desa Pasir Sedang hanya menyebutkan kategori usia penduduk hingga kelompok 12-18 tahun. Selebihnya tidak ada

²³Data Demografi jumlah Mata Pencaharian Penduduk Desa Pasir Sedang tidak sesuai dengan jumlah Data Demografi yang tertulis. Tidak semua penduduk Desa Pasir Sedang bekerja seperti yang dijelaskan di tabel tersebut

3. Sarana dan Prasarana di Desa Pasir Sedang tahun 2018

a. Pendidikan

1. SD/ MI : 873 Orang
2. SLTP/ MTs : 651 Orang
3. SLTA/ MA : 329 Orang
4. S1/Diploma : 21 Orang
5. S2 : 1 Orang
6. S3 : -
7. Pondok Pesantren : -
8. Sekolah luar biasa :-
9. Putus Sekolah : 427 Orang
10. Buta Huruf : 10 Orang

b. Penyediaan Lembaga Pendidikan

1. TK/ PAUD : 1 Buah Bangunan TK/PAUD
2. SD/ MI : 4 Buah Bangunan SD/MI
3. SLTP/ MTs : 2 Buah Bangunan SLTP/MTs
4. SLTA/ MA : 0
5. Lain-lain/MDA : 0

c. Sarana Umum

1. Olahraga : -

2. Kesenian/ Budaya : -
 3. Balai pertemuan : 1 lembaga kantor Desa
 4. Lainnya : -
- d. Tempat Ibadah
1. Masjid : 24 Buah Bangunan Masjid
 2. Musola : 15 Buah Mushola
 3. Gereja : 0
 4. Pura : 0
 5. Vihara : 0
- e. Keagamaan
1. Islam : 7.252 orang
 2. Katolik : 0
 3. Kristen : 0
 4. Hindu : 0
 5. Budha : 0
- f. Lembaga Pemerintahan
1. Kepala Desa : 1 Orang
 2. Sekretaris Desa : 1 Orang
 3. Staff Desa : 8 Orang
 4. BPD : 9 Orang

g. Lembaga Kemasyarakatan

1. LPM : 1 Lembaga
2. PKK : 1 Lembaga
3. Posyandu : 1 Lembaga
4. Kelompok Tani : 14 Kelompok
5. Karang Taruna : 1 Lembaga
6. Kelompok Petani : 14 Kelompok
7. Risma : 3 Kelompok
8. Ormas/LSM : 0
9. Lain-lain : 0

h. Lembaga Kesehatan

1. Puskesmas : -
2. Poliklinik : -

i. Jumlah angka kematian pada ibu melahirkan dan jumlah bayi yang dilahirkan

1. Jumlah Bayi lahir pada 2018 : 57 Orang
2. Jumlah Bayi meninggal 2018 : 0
3. Jumlah kematian ibu melahirkan 2018 : 0
4. Jumlah ibu melahirkan meninggal 2018 : 57 Orang

j. Cakupan Imunisasi

1. Cakupan Imunisasi polio 3 : 220 Orang
2. Cakupan Imunisasi DPT-1 : 0 Orang
3. Cakupan Imunisasi Cacar : 0 Orang

k. Gizi Balita

1. Jumlah Balita : 220 Orang
2. Balita Gizi Buruk : 0 Orang
3. Balita Gizi Baik : 170 Orang
4. Balita Gizi Kurang : 50 Orang

l. Pemenuhan Air Bersih

1. Penggunaa Sumur Galian : 1.500 KK
2. Penggunaan Air PAM : 0 KK
3. Penggunaan Sumur Bor : 76 KK
4. Penggunaan Air Sungai : 0

m. Keagamaan

1. Islam : 7.252 Orang
2. Katolik : 0
3. Kristen : 0
4. Hindu : 0
5. Hindu : 0

C. Kondisi Sosial dan Aspek-aspek Budaya Desa Pasir sedang

1. Kondisi Sosial di Desa Pasir Sedang

Sebagaimana dikatakan oleh Kepala Desa Pasir Sedang bahwa kondisi sosial di Desa Pasir Sedang Kecamatan Picung memang terlihat antusias dalam segala hal. Misalnya dalam kegiatan keagamaan ataupun kegiatan dalam memeriahkan hari ulang tahun Republik Indonesia dan juga dalam kegiatan keagamaan seperti pengajian, isra mi'raj, rajaban, maulid Nabi Muhammad SAW dan lain sebagainya. Pengajian rutin di setiap kampung biasanya diadakan satu minggu sekali pada hari Jumat, untuk pengajian rutin yang ikut dalam pengejian tersebut hanya untuk ibu-ibu di kampungnya masing-masing. Untuk pengajian desa biasanya diadakan dalam waktu satu bulan sekali untuk seluruh masyarakat Desa Pasir Sedang.

Jadi, untuk mengadakan pengajian desa ini caranya bergantian. Misalnya, bulan ini pengajiannya di Kampung Nambo Pasir Desa Pasir Sedang, dengan undangan dari seluruh kampung yang ada di Desa Pasir Sedang. Undangannya mulai dari kalangan anak-anak, ibu-ibu ataupun bapak-bapak. Biasanya pengajian desa ini mengundang Kepala Desa Pasir

Sedang, tokoh masyarakat dan kyai sebagai pengisi acaranya. Pengajian desa biasanya diadakan dari pagi sampai siang hari, dimulai dari jam 8:00-11:00. Kegiatan pengajian desa ini diharapkan untuk menyambung tali silaturahmi sesama kampung yang ada di Desa Pasir Sedang Kecamatan Picung.

Adapun dalam kegiatan seperti ikut serta dalam memeriahkan hari kemerdekaan Republik Indonesia. Desa Pasir Sedang ikut berpartisipasi dalam kegiatan perlombaan antar kampung atau perlombaan di Kecamatan Picung. Misalnya, seperti mengikuti perlombaan menunjukkan kreativitas Desa Pasir Sedang seperti kebudayaannya yaitu permainan kuda lumping dan khasidah.²⁴

Sedangkan yang diadakan di Desa Pasir Sedang biasanya perlombaan yang diikuti oleh anak-anak seperti lomba balap karung, lomba kelereng, lomba makan kerupuk, panjat pinang, joged jeruk dan lain sebagainya. Perlombaan untuk ibu-ibu juga ada seperti lomba futsal ibu-ibu, tapi target atau tujuan utama dari kelurahan di Desa Pasir Sedang dalam mengadakan sebuah perlombaan biasanya untuk anak-anak

²⁴Agus Wahyudin, Kepala Desa Pasir Sedang, Wawancara pada tanggal 22 April 2018

karena anak-anak di Desa Pasir Sedang sangat aktif dalam mengikuti lomba.

2. Aspek-aspek Budaya di Desa Pasir Sedang

Budaya adalah sesuatu yang dihasilkan oleh budi, perasaan dan kehendak manusia. Salah satu aspek budaya yang masih dilestarikan oleh masyarakat di Desa Pasir Sedang salah satunya adalah permainan kuda lumping. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwasanya kebudayaan yang masih dilestarikan oleh Desa Pasir Sedang yang masih melekat ketika ada kegiatan atau acara-acara tertentu salah satunya adalah permainan kuda lumping.

Kuda lumping berasal dari pulau Jawa, permainan kuda lumping biasanya disebut dengan jaran kepeng atau jathilan. Permainan kuda lumping adalah permainan tradisional Jawa yang menampilkan sekelompok orang yang sedang menunggang kuda. Kuda lumping terbuat dari tali rafia, kardus dan cat.

Kuda lumping merupakan permainan yang biasa dimainkan oleh anak laki-laki pada acara-acara tertentu. Misalnya ada acara khitanan atau acara pernikahan. Permainan

kuda lumping ini membutuhkan peralatan seperti gendang, suling, pemain atau penunggang kuda lumping dan anak laki-laki yang sudah dewasa usianya sekitar 20 tahun yang sudah siap dijadikan sebagai pemain kuda lumping tersebut.

Permainan kuda lumping di Desa Pasir Sedang ada dua kelompok kuda lumping. Satu kelompoknya kurang lebih terdiri dari 7 orang peserta, terdiri dari 2 pemain kuda lumping, 1 pawang, 4 orang sebagai pemain musiknya. Dua kelompok kuda lumping yang terkenal di Desa Pasir Sedang adalah kuda lumping Abah Marsid yang berasal dari kampung Karoya dan kuda lumping Abah Darmin dari kampung Ranca Mulya. Tidak ada perbedaan yang mendasar di antara kedua kelompok kuda lumping tersebut, keduanya sama-sama melestarikan tarian tradisional dari pulau Jawa dan sudah menjadi kebiasaan yang melekat di Desa Pasir Sedang untuk menampilkan permainan kuda lumping ketika pada acara-acara tertentu.

Adapun tujuan dari permainan kuda lumping tersebut selain melestarikan kebudayaan yang sudah biasa diadakan oleh beberapa masyarakat Desa Pasir Sedang adalah untuk memeriahkan setiap ada kegiatan yang ada di Desa Pasir

Sedang. Penghasilan atau pendapatan dari permainan kuda lumping untuk sekali tampil kurang lebih sampai 500 ribu rupiah. Akan tetapi, memang pada nyatanya permainan kuda lumping tersebut lebih sering di adakan pada saat acara khitanan anak laki-laki.²⁵

²⁵Agus Wahyudin Sebagai Kepala Desa Pasir Sedang, Wawancara pada tanggal 22 April 2018

BAB III

PROFIL UMUM ANAK-ANAK YANG BERMAIN

ENGKLE

A. Profil Anak-anak yang Bermain Engkle

Berdasarkan data yang tertulis, bahwasanya anak di Desa Pasir Sedang yang sudah memasuki bangku SD/MI berjumlah 873 orang, rata-rata usia anak yang duduk di bangku SD/MI mulai dari 6 hingga 12 tahun. Penerimaan siswa/siswi di MI diperbolehkan mulai dari usia 6 tahun. Akan tetapi, untuk SD diwajibkan mulai dari usia 7 tahun.²⁶ Namun perbedaan pendidikan bukan menjadi halangan untuk anak tetap berkembang dengan kemampuan yang anak miliki, dimanapun anak belajar tetap mendapatkan hak dan kewajibannya untuk bermain.

Pengalaman bermain anak secara tidak langsung melatih untuk meningkatkan sosialisasi anak untuk percaya diri dalam bersosialisasi, namun terkadang ada sebagian anak yang kurang bersosialisasi. Ada anak yang lebih senang dengan kesendirian, ada pula anak yang ketika bermain mudah sekali berbaur dengan

²⁶Dokumen Demografi di Desa Pasir Sedang

lingkungan yang ada di sekitarnya. Akan tetapi kepribadian seseorang untuk bersosialisasi sebenarnya dapat dilatih melalui anak bermain di lingkungan yang ada disekitar rumahnya. Permainan yang seperti apa yang dapat melatih anak belajar beradaptasi dengan lingkungan tersebut, salah satunya adalah melalui permainan engkle. Melalui permainan engkle secara tidak langsung dapat melatih anak untuk dituntut bersosialisasi dengan teman-temannya. Namun dari sekian banyak anak di Desa Pasir Sedang, anak-anak yang masih melestarikan permainan engkle hanya empat orang anak.

Berikut penjelasan mengenai profil anak yang masih bermain engkle.

1. Profil anak RPI

RPI merupakan salah satu anak laki-laki di Desa Pasir Sedang yang masih melestarikan permainan engkle. Saat ini RPI masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) kelas tiga dan lahir di Pandeglang, 05 September 2009. Maka dari itu usianya menginjak sembilan tahun pada September 2018 mendatang. RPI adalah anak ke satu dari dua bersaudara, RPI memiliki seorang adik perempuan yang bernama TA, adiknya tersebut

masih duduk di bangku Taman Kanak-kanak (TK). RPI merupakan anak kandung dari orangtua yang bernama EN dan DI.²⁷

Dari data di atas telah dijelaskan bahwa RPI merupakan seorang pelajar yang masih identik dengan masa-masa bermain, namun permainan yang RPI mainkan salah satunya adalah permainan engkle. Hal tersebut adalah kesadaran dalam diri anak untuk tetap melestarikan permainan engkle sebagai permainan untuk mengisi waktu luang pada saat pulang dari sekolah.

2. Profil anak SZH

SZH merupakan salah satu anak perempuan di Desa Pasir Sedang yang masih melestarikan permainan engkle. SZH dan RPI masih ada ikatan persaudaraan. Walaupun SZH dan RPI masih bersaudara, akan tetapi untuk pendidikan tidak sama, dalam arti berbeda sekolahnya. Walaupun demikian perbedaan pendidikan tetap menyatukan sebagian anak untuk tetap bermain dalam satu permainan yang sama yaitu dengan bermain engkle. Saat ini SZH duduk di Madrasah Ibtidaiyyah

²⁷ EN, Orangtua RPI, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

(MI) kelas lima, sedangkan RPI duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) kelas tiga. SZH lahir di Pandeglang, 03 Oktober 2007. Usianya menginjak sebelas tahun pada Oktober 2018 mendatang. SZH merupakan anak tunggal dari orangtua yang bernama RM dan JD.²⁸

Dari data di atas juga telah di jelaskan bahwa SZH dan RPI masih tetap menunjukkan rasa kebersamaan untuk bermain dengan permainan yang sama yaitu bermain engkle tanpa menghiraukan perbedaan pendidikan satu sama lain.

3. Profil anak LL

LL merupakan salah satu anak perempuan di Desa Pasir Sedang yang masih melestarikan permainan engkle. LL adalah anak adopsi dari orangtua yang bernama LI dan MT. LL memiliki empat orang kakak laki-laki dan seorang adik laki-laki dari pasangan LI dan MT maka dari itu LL merupakan anak ke-lima dari enam bersaudara. LL merupakan salah satu anak adopsi dari pasangan LL dan MT, LL diadopsi karena saat itu LI dan MT ingin memiliki anak perempuan. Lalu, pada saat itu LL dan MT mendapat

²⁸ RM, Orangtua SZH, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

tawaran untuk mengadopsi seorang anak perempuan yang ditinggalkan oleh orangtua kandungnya sendiri. LL diadopsi saat masih bayi karena orangtua kandung yang tidak menginginkan kehadiran LL, hingga pada akhirnya LL diadopsi oleh pasangan LL dan MT hingga sekarang. Saat ini LL masih duduk di bangku Madrasah Ibtidaiyyah (MI) kelas tiga, LL dan SZH merupakan anak yang satu sekolah dan begitu akrab, hanya saja SZH duduk dibangku kelas lima dan LL masih duduk dibangku kelas tiga. LL lahir di Pandeglang, 29 Juli 2008, saat ini usianya menginjak sepuluh tahun pada bulan Juli 2018 mendatang.²⁹

Dari data diatas telah dijelaskan bahwa LL dan SZH merupakan dua anak perempuan di Desa Pasir Sedang yang masih melestarikan permainan engkle.

4. Profil anak MR

MR merupakan salah satu anak laki-laki di Desa Pasir Sedang yang masih melestarikan permainan engkle. Usia MR menginjak 12 tahun pada bulan November 2018 mendatang. Walaupun usia MR lebih tua dari anak yang lain

²⁹ MT, Orangtua LL, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

akan tetapi sikap MR mengayomi anak-anak untuk bermain dengan baik dan tidak curang, seperti memberi semangat kepada rekan mainnya yaitu RPI, SZH dan LL. Saat ini MR masih duduk di bangku Madrasah Ibtidaiyyah (MI) kelas enam. MR adalah anak kandung dari pasangan UP dan UM yang merupakan anak ke-lima dari enam bersaudara. RM memiliki RM empat orang saudara perempuan dan memiliki satu adik perempuan. MR lahir di Pandeglang, 13 November 2006.³⁰

Dari penjelasan beberapa profil anak yang bermain engkle di atas telah disebutkan bahwa MR, RPI, SZH, dan LL merupakan empat orang anak di Desa Pasir Sedang yang masih melestarikan permainan engkle pada perkembangan modern seperti saat ini.

B. Kondisi Anak-anak yang Bermain Engkle

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anak yang bermain engkle, bahwasanya anak-anak bermain engkle setelah pulang dari sekolah. Anak-anak pulang dari sekolah sekitar pukul

³⁰ UM, Orangtua MR, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

12.00.³¹ Permainan engkle biasanya dilakukan pada sore hari. Hal tersebut karena permainan engkle membutuhkan sarana lapangan untuk bermain dan pada sore hari cuacapun mulai teduh untuk anak-anak melakukan permainan engkle. Berikut penjelasan mengenai kondisi anak-anak yang bermain engkle di Desa Pasir Sedang.

1. Kondisi anak RPI

Rutinitas atau kegiatan sehari-hari RPI adalah sebagai pelajar yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) kelas tiga. RPI merupakan anak laki-laki yang berbeda dari anak laki-laki biasanya. Biasanya anak laki-laki tidak bisa diam di rumah atau bermain keluar bersama teman-temannya. Akan tetapi berbeda dengan RPI, saat pulang dari sekolah pukul 12.00, RPI hanya di rumah nonton televisi bersama adik perempuannya. RPI merupakan anak yang lebih senang berdiam diri di rumah dan berkumpul bersama keluarga.

RPI merupakan anak laki-laki yang pemalu. Hal tersebut terlihat setiap kali pulang sekolah RPI diajak bermain engkle ia menolak dengan alasan permainan engkle biasanya untuk anak perempuan dan RPI merasa malu jika tidak ada teman

³¹SZH, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

laki-laki yang bermain engkle, maka RPI tidak mau bermain jika tidak ada teman laki-laki untuk bermain engkle. Maka kemudian diajaklah oleh SZH teman laki-laki untuk bermain engkle yaitu MR. Walaupun sifat dan karakter RPI yang pemalu dan pendiam ternyata RPI pada saat bermain engkle sangat bersemangat dan antusias, hal tersebut terlihat ketika tim RPI dan MR yang memenangkan kompetisi permainan engkle tersebut.³²

Konselor menyimpulkan bahwa RPI merupakan anak yang pemalu, serta masih membutuhkan dukungan dari orang-orang terdekatnya untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada saat bermain dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Akan tetapi dari sikap pemalunya tersebut dapat dilatih dan dikembangkan dengan baik oleh RPI pada saat bermain engkle, sehingga RPI bisa menunjukkan kemampuan bermain engkle dengan memenangkan permainan engkle tersebut.

2. Kondisi anak SZH

Rutinitas atau kegiatan SZH sama halnya seperti anak-anak yang lain yaitu sebagai pelajar yang duduk di bangku Madrasah Ibtidaiyyah (MI) kelas lima. Setelah pulang dari

³²RPI, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

sekolah pukul 12.00, kemudian SZH mempersiapkan diri mengajak teman-temannya untuk bermain engkle. Sebenarnya permainan engkle tidak setiap hari dilakukan oleh anak-anak di Desa Pasir Sedang, anak-anak bermain hanya pada saat-saat tertentu misalkan pada saat anak merasa bosan dengan aktivitas atau kegiatan sehari-harinya maka untuk meluangkan kesenangan anak dalam bermain pilihan anak-anak adalah bermain engkle yang mudah untuk dilakukan hanya menggunakan potongan genting, lapangan dan sehat untuk kesehatan fisik seperti dapat berolahraga karena melatih motorik kasar anak dalam berlari dan melompat.

SZH merupakan salah satu anak perempuan yang mudah berbaur dengan teman-temannya, SZH tidak membedakan teman ketika bermain. Hal tersebut terbukti dengan antusias SZH pada saat mengajak teman-temannya, baik itu teman laki-laki ataupun teman perempuannya. Salah satu teman perempuan SZH yang diajak bermain adalah LL. LL merupakan teman dekat SZH di sekolah ataupun dilingkungan sekitar rumah SZH, karena SZH dan LL tinggal di kampung yang sama. SZH dan LL mengunjungi rumah temannya satu persatu, kemudian

dikumpulkan teman-temannya tersebut di sebuah lapangan untuk diajak bermain engkle.³³

Maka peneliti menyimpulkan bahwa SZH merupakan anak yang mudah bersosialisasi dengan teman-temannya. SZH tidak membedakan antar teman serta memiliki inisiatif untuk mengajak temannya bermain tradisional yaitu permainan engkle.

3. Kondisi anak LL

Adapun kegiatan sehari-hari LL tidak jauh berbeda dengan teman-temannya yang lain yaitu seorang pelajar yang duduk di bangku kelas lima Madrasah Ibtidaiyyah (MI). LL merupakan teman dekat SZH yang apabila diajak bermain ia langsung mau bermain, salah satunya adalah untuk bermain engkle. LL merupakan anak yang sangat percaya diri dalam berbagai hal salah satunya adalah dalam bermain engkle karena LL sudah terbiasa bermain engkle, LL merasa yakin dan percaya diri bahwa dirinya akan memenangkan permainan engkle tersebut, serta LL merupakan anak yang penuh antusias.³⁴ Memang sebenarnya sifat percaya diri yang di miliki LL sangat

³³ SZH, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

³⁴ LL, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

baik, hanya saja harus bisa di sesuaikan pula rasa percaya diri tersebut agar akhirnya tidak membuat dirinya sendiri kecewa dengan hasilnya ketika keyakinan tidak sesuai dengan realita, karena pada akhirnya yang memenangkan permainan engkle adalah tim laki-laki bukan tim perempuan.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa LL merupakan anak yang sangat percaya diri serta antusias. Hal tersebut terlihat ketika LL membantu SZH untuk mengajak teman-temannya bermain engkle.

4. Kondisi anak MR

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwasanya rutinitas atau kegiatan anak-anak salah satunya adalah bermain. Begitupun dengan MR yang masih seorang pelajar kelas enam di Madrasah Ibtidaiyyah (MI). MR memang paling tua usianya di antara yang lain. MR merupakan anak laki-laki yang memiliki sikap rendah hati dan pekerja keras dalam bermain engkle serta mengayomi teman-temannya agar bersaing yang baik dan tidak curang. Hingga pada akhirnya MR dan RPI memenangkan permainan engkle tersebut.³⁵ Sikap rendah hati dan pekerja keras yang di

³⁵ MR, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 17 Mei 2018

miliki MR membuahkan hasil positif dalam berkompetisi melalui permainan engkle hal tersebut terbukti dengan tim laki-laki yang memenangkan permainan engkle.

Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa MR merupakan anak laki-laki yang pekerja keras salah satunya pekerja keras dalam melakukan sebuah persaingan dalam permainan engkle, memiliki sifat yang rendah hati dan mengayomi anak-anak yang lainnya.

C. Rutinitas Anak yang Bermain Engkle

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa anak yang bermain engkle bahwasanya rutinitas atau kegiatan sehari-hari anak yang bermain engkle mayoritasnya adalah seorang pelajar yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Berikut ini adalah penjelasan mengenai rutinitas atau kegiatan beberapa anak yang bermain engkle di Desa Pasir Sedang:

1. Rutinitas Anak RPI

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwasanya RPI merupakan anak pertama dari dua bersaudara, rutinitas RPI dalam sehari-hari adalah seorang pelajar di SDN Pasir Sedang. Kegiatan sehari-hari RPI adalah bermain di rumah dengan adiknya. RPI

masih anak-anak pada umumnya yang masih bermain dengan teman-teman sebayanya, jika memang ada teman-teman RPI yang mengajak untuk bermain maka RPI juga bermain di luar rumah dengan teman-temannya tersebut, bermainnya RPI di luar rumah salah satunya adalah bermain engkle.

Ayah RPI yang bekerja diperantauan maka sewaktu-waktu RPI ditugaskan oleh ibunya untuk menjaga adik perempuannya ketika adiknya sedang bermain di dalam dan di luar rumah. Biasanya setelah pulang dari sekolah RPI diajak teman-temannya bermain salah satunya adalah bermain engkle syaratnya harus ada teman laki-laki untuk diajak bermain engkle agar RPI dapat bermain engkle.³⁶

2. Rutinitas Anak SZH

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwasanya rutinitas SZH dalam sehari-hari tidak jauh berbeda dengan RPI yaitu sebagai seorang pelajar. Keseharian SZH biasanya bermain dengan teman-temannya, SZH merupakan anak yang mudah berbaur dengan teman-temannya maka jangan heran ketika pada siang hari rumah SZH dijadikan tempat singgah beberapa anak

³⁶RPI, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

untuk bermain dengan teman-temannya. Di usianya yang masih anak-anak SZH juga tidak melupakan tugasnya sebagai seorang anak untuk membantu pekerjaan orangtuanya yang berjualan di rumah seperti jualan bakso, warung kecil-kecilan seperti jajanan anak-anak dan berjualan es. SZH membantu untuk melayani pembeli di warungnya tersebut sambil bermain dengan teman-temannya.³⁷ SZH merupakan anak tunggal dari pasangan RM dan JD yang rajin membantu orangtua, serta mudah bersosialisasi dengan teman-temannya sehingga SZH merupakan salah satu anak perempuan yang banyak disukai oleh teman-temannya karena sifatnya yang rajin serta mudah berbaur dengan oranglain sehingga teman-temannya menjadi nyaman ketika bermain dengan SZH.

3. Rutinitas Anak LL

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwasanya LL merupakan anak ke-lima dari enam bersaudara yang merupakan anak satu-satunya perempuan di anggota keluarganya dari pasangan LL dan MT. Rutinitas atau kegiatan sehari-hari LL sama dengan anak-anak pada umumnya yaitu sebagai seorang pelajar.

³⁷SZH, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

Selain seorang pelajar terkadang sesekali LL membantu ibunya untuk mengurus adik laki-laknya seperti LL mengajak bermain adiknya tersebut. Selain itu LL jika libur sekolah terkadang ikut dengan orangtuanya ke ladang atau sawah untuk sekedar mengisi waktu luang libur sekolahnya. LL merupakan anak satu-satunya perempuan dari pasangan LL dan MT yang sifatnya sedikit manja sehingga keseharian LL di rumah juga tidak terlalu membantu pekerjaan rumah orangtuanya karena memang LL lebih banyak bermain di luar rumah dengan teman-temannya dibandingkan membantu orangtuanya di rumah.³⁸ Walaupun sifat LL masih anak-anak yang terkadang manja dengan orangtuanya akan tetapi LL tetap tidak melupakan tugas dan kewajibannya sebagai seorang pelajar yang masih duduk dibangku Madrasah Ibtidaiyyah (MI) dalam urusan sekolah LL tidak mau izin sekolah kecuali dengan alasan-alasan tertentu seperti sakit dan ada keperluan keluarga yang memang tidak bisa ditinggalkan.

4. Rutinitas Anak MR

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwasanya MR merupakan anak ke-lima dari enam bersaudara. Kegiatan sehari-

³⁸LL, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

hari MR adalah seorang pelajar, selain bermain dengan teman-temannya pada hari libur sekolah MR terkadang membantu orangtuanya untuk ikut ke kebun atau ke sawah. Orangtua RM pekerjaannya sebagai seorang petani dan RM merupakan anak laki-laki satu-satunya dari pasangan UP dan UM yang lebih dekat dengan orangtuanya khususnya dengan ayahnya. Setiap kali ayahnya pergi untuk ke kebun atau ke sawah maka MR juga ikut membantu ayahnya tersebut ke kebun salah satunya adalah ikut membantu ayahnya menanam pohon pisang. Selain membantu meringankan pekerjaan orangtuanya MR adalah seorang anak pada umumnya yang identik dengan bermain, biasanya setelah pulang sekolah MR pergi ke luar rumah dan bermain bersama teman-temannya salah satunya adalah bermain engkle.³⁹

³⁹MR, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

BAB IV

**MANFAAT PERMAINAN ENKLE TERHADAP
KEMAMPUAN BERKOMPETISI PADA ANAK**

A. Manfaat Permainan Engkle pada Masa Anak Akhir

Bermain merupakan salah satu kegiatan atau rutinitas yang biasa dilakukan oleh anak, karena dengan bermain anak dapat belajar bersosialisasi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Setiap permainan yang dimainkan oleh anak tentunya terdapat manfaatnya, salah satu permainan yang terdapat manfaatnya untuk beberapa anak-anak di Desa Pasir Sedang adalah permainan tradisional yaitu permainan engkle.

Permainan engkle merupakan permainan yang melatih fisik dan psikologis anak dalam bermain. Melatih fisik anak yaitu melatih motorik kasar anak, melatih keseimbangan badan serta melatih psikologis anak seperti meningkatkan sosialisasi anak, melatih kecerdasan logika serta permainan engkle dijadikan sebagai hiburan atau kesenangan anak-anak dalam mengisi waktu luang. Adapun penjelasan mengenai manfaat yang telah disebutkan

dari permainan engkle di atas penjelasannya adalah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anak serta orangtua, bahwasanya manfaat dari permainan engkle adalah sebagai berikut.

1. Melatih motorik kasar

Manfaat dari permainan engkle secara fisik dapat dirasakan oleh anak seperti manfaat untuk melatih motorik kasar. Melatih motorik kasar anak seperti berlari, melompat dan berjalan. Dalam permainan engkle anak dapat melompati petak satu ke petak yang lain. Sehingga secara tidak langsung hal tersebut mampu melatih motorik kasar pada anak. Anak dapat melatih ketahanan anggota tubuhnya melalui permainan engkle dengan melompati petak-petak dalam bermain engkle sehingga anak dapat mendapatkan manfaat secara fisik yaitu dapat berolahraga melalui anggota tubuhnya, seperti tangan, dan kaki.⁴⁰

Permainan engkle merupakan permainan yang membutuhkan ketahanan tubuh serta fisik yang kuat, apabila anak mudah lelah maka bermain engkle untuk pemula akan merasa

⁴⁰EN, Orangtua RPI, Wawancara pada tanggal 20 Mei 2018

kesulitan. Pada dasarnya permainan engkle merupakan permainan yang sangat melatih fisik anak dalam bermain, bagaimanapun juga anak harus melompati beberapa kotak dengan menggunakan kaki di angkat satu dan mempertahankan agar dengan melompati petak tersebut tidak jatuh ke garis yang sudah di buat dalam petak permainan engkle. Walaupun begitu, apabila anak sesekali belajar untuk bermain engkle, maka secara tidak langsung akan melatih motorik kasar pada anak. Sehingga anak terbiasa dengan melompat dan berjalan.

2. Melatih keseimbangan

Untuk melatih keseimbangan badan merupakan salah satu manfaat dari permainan tradisional yaitu permainan engkle. Jika motorik kasar anak sudah baik seperti anak dapat melompat dan berjalan dengan baik maka kemudian anak dapat melatih keseimbangan badannya melalui permainan engkle. Menjaga keseimbangan badan bukan hal yang mudah untuk usia anak-anak dalam bermain engkle, banyak anak yang merasa kesulitan dan gagal ketika bermain engkle karena tidak bisa menjaga keseimbangan badan tersebut. Sehingga salah satu yang membuat gagal dalam bermain engkle pada anak-anak adalah tidak mampu

menjaga keseimbangan badan sehingga sering kali terjatuh pada saat permainan engkle berlangsung.

Dalam permainan engkle mau tidak mau anak mendapat tuntutan untuk mempertahankan keseimbangan badannya. Salah satu syarat permainan engkle adalah kaki diangkat satu sehingga untuk melompati petak satu persatu anak diwajibkan untuk mengangkat kakinya, lalu mempertahankan keseimbangan badannya dengan melompati petak-petak tersebut agar tidak keluar garis yang telah di tentukan dalam permainan engkle.⁴¹

Melompati petak-petak tersebut dengan mengangkat satu kaki tidaklah mudah dalam menjaga keseimbangan badan, sering kali anak terjatuh dan keluar garis permainan karena tidak bisa menjaga keseimbangan badannya. Namun secara perlahan dengan melalui permainan engkle anak dapat melatih keseimbangan badannya karena terbiasa dengan melompati petak-petak tersebut dengan kaki diangkat satu.

⁴¹EN, Orangtua RPI, Wawancara pada tanggal 20 Mei 2018

3. Meningkatkan sosialisasi dan kemandirian anak

Adapun salah satu manfaat dari permainan engkle adalah untuk meningkatkan sosialisasi dan kemandirian pada anak. Apabila anak hanya bermain di dalam rumah dengan menggunakan telepon genggam atau menggunakan permainan yang ada di rumah seperti bermain boneka, robot-robotan dan lain sebagainya, maka anak akan sangat merasa senang karena kebutuhannya untuk bermain sudah terpenuhi di rumah sehingga anak tidak mepedulikan lingkungan di luar rumahnya.

Media permainan di dalam rumah tersebut dapat meningkatkan imajinasi anak dalam berfikir, namun rasa kemandirian serta kepercayaan diri pada anak dalam bersosialisasi akan kurang. Hal tersebut dapat terlihat ketika anak memasuki dunia pendidikan, anak akan merasa kesulitan untuk menyesuaikan dirinya dalam bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Hal tersebut karena anak terbiasa dengan kesendirian di rumah dan kebutuhan permainannya sudah terpenuhi.

Memang setiap anak memiliki minat dan kemauannya tersendiri, namun alangkah lebih baik jika menyeimbangkan

permainan di dalam dan di luar rumah agar anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan yang ada di luar rumahnya untuk melatih sosialisasi dan kemandirian pada anak. Lain halnya dengan bermain engkle, melalui permainan engkle secara perlahan anak dapat melatih dirinya bermain di luar rumah, sehingga anak dapat beradaptasi dengan orang lain. Dengan mengenal lingkungan di luar rumah anak dapat mengenal orang lain seperti teman-teman sebaya dan orang-orang yang ada di sekitarnya.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, melalui permainan engkle secara perlahan anak dapat mengenal lingkungan yang ada di sekitarnya sehingga dapat meningkatkan sosialisasi anak dengan orang-orang di sekitarnya. Lalu kemudian anak dapat mengetahui bagaimana lingkungan di luar rumahnya dengan melihat dan merasakannya sendiri secara langsung berdasarkan pengalaman dirinya setelah bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Dengan begitu anak dapat memahami lingkungan lalu dapat membedakan mana lingkungan yang baik dan buruk yang seharusnya ia pilih.

Dengan demikian bermain di luar rumah dengan teman-temannya dapat melatih kemandirian anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, anak akan mencoba menyesuaikan diri dengan orang-orang yang ada di luar rumah. Sehingga anak tidak bergantung dengan media permainan yang ada di rumah serta tidak bergantung pada orang yang ada di dalam rumah seperti orangtuanya.⁴²

4. Melatih kecerdasan logika pada anak

Salah satu manfaat dalam bermain engkle adalah untuk melatih kecerdasan logika pada anak. Melatih kecerdasan pada anak itu dapat dilakukan melalui permainan, salah satunya adalah melalui permainan engkle. Dalam permainan engkle, anak dapat melompati petak satu persatu. Kemudian secara tidak langsung dengan melompati petak tersebut anak melatih ingatannya seperti ingatan dalam menghitung setiap lompatan dari setiap petak permainan engkle. Sehingga dengan melompati satu persatu petak tersebut anak belajar menghitung dan menentukan langkahnya.⁴³

⁴²RM, Orangtua SZH, Wawancara pada tanggal 20 Mei 2018

⁴³RM, Orangtua SZH, Wawancara pada tanggal 20 Mei 2018

Seperti yang sudah di jelaskan di atas, bahwa untuk melatih kecerdasan logika pada anak tidak melulu anak harus belajar di sekolah, dengan bermain pun secara perlahan dapat melatih kecerdasan logika pada anak salah satunya adalah dengan permainan tradisional yaitu permainan engkle. Dengan demikian ketika anak melakukan sebuah permainan sebagai orangtua juga harus melihat anak ketika bermain karena setiap permainan pasti terdapat manfaatnya tergantung bagaimana memilih permainan yang sesuai dengan usia anak-anak karena bermain merupakan hal yang erat dengan dunia anak-anak.

5. Hiburan

Untuk menghibur diri setiap orang punya caranya tersendiri. Ada yang lebih memilih berkumpul bersama teman-temannya untuk sekedar mengobrol, ada juga yang memilih untuk pergi berlibur bersama keluarga atau teman-temannya, ada pula yang pergi belanja untuk memuaskan kesenangannya dalam menghibur diri. Namun hal terkecil untuk anak-anak dalam menghibur diri salah satunya adalah dengan bermain. Banyak macam-macam permainan yang bisa membuat anak senang dan

gembira. Permainan tersebut tidak harus mewah dan mahal, dengan permainan sederhana anak dapat menghibur diri dengan teman-temannya, salah satu permainan yang dapat menghibur diri oleh beberapa anak di Desa Pasir Sedang adalah permainan engkle yang merupakan permainan tradisional yang terdapat di Indonesia.

Permainan engkle merupakan salah satu permainan tradisional yang masih dilestarikan oleh anak-anak di Desa Pasir Sedang yang dijadikan sebagai hiburan pada saat pulang dari sekolah. Media untuk bermain engkle tidak susah hanya membutuhkan lapangan dan potongan dari genting. Jadi, permainan engkle untuk beberapa anak di Desa Pasir Sedang merupakan permainan yang menyenangkan untuk menghibur diri saat pulang dari sekolah. Dengan begitu anak dapat mempunyai rasa membudayakan permainan tradisional.⁴⁴

B. Semangat Anak Akhir melalui Permainan Engkle

Permainan engkle merupakan permainan yang langka untuk anak-anak zaman sekarang. Jadi, wajar saja apabila kita

⁴⁴RPI, Anak yang Bermain Engkle, Wawancara pada tanggal 20 Mei 2018

jarang sekali melihat anak bermain engkle. Akan tetapi, lain halnya dengan anak-anak di Desa Pasir Sedang yang masih semangat dalam melestarikan permainan engkle sehingga menjadikan permainan engkle sebagai sebuah permainan untuk melatih kemampuan anak dalam berkompetisi. Melalui permainan engkle anak dapat menyadari bahwa permainan tradisional dapat dijadikan permainan yang menyenangkan sehingga anak dapat merasa bangga dengan permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Adapun hubungan permainan engkle terhadap kemampuan berkompetisi pada masa anak akhir adalah sebagai berikut:

1. Melatih kekompakan anak dalam berkompetisi melalui permainan engkle, sehingga anak dapat belajar bekerjasama, saling mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuannya yaitu mencapai kemenangan dalam permainan engkle. Kemenangan dalam permainan engkle dijadikan sebagai acuan anak ketika menggapai cita-cita dan keinginannya karena setiap kali seseorang memiliki keinginan yang kuat harus terdapat dukungan yang baik dan positif dari orang-orang yang ada di sekitarnya

terutama dukungan yang kompak dari anggota keluarganya. Sehingga anak dapat memahami bahwasannya keinginan yang kuat harus didasari dengan kerja keras dan dukungan dari orang-orang di sekitarnya.

Permainan engkle dilakukan secara tim sehingga satu tim yang akan bermain engkle harus kompak satu sama lain dan saling mendukung ketika melakukan sebuah permainan, dengan begitu anak dapat belajar bagaimana memahami situasi atau kondisi arti sebuah kekompakan bahwasanya kekompakan harus ditanamkan dalam diri anak untuk mendukung keberhasilan sesama tim. Jika anak sudah memiliki rasa kecintaan terhadap kekompakan satu sama lain, maka kedepannya anak akan melakukan hal yang sama ketika anak dihadapkan dalam sebuah tim. Anak dapat menurunkan ego sendiri demi rasa kebersamaan tim satu sama lain, anak dapat menyesuaikan diri dengan orang lain dan anak dapat belajar untuk mengerti karakter orang lain dalam sebuah permainan.

2. Melalui permainan engkle kebersamaan anak akan lebih terasa, sehingga rasa toleransi anak terhadap teman akan timbul dengan

perbedaan-perbedaan yang ada misalnya dalam perbedaan karakter anak satu sama lain, dari perbedaan karakter tersebut anak dapat belajar saling memahami karakter antar teman sebayanya dan rasa saling menghargai akan timbul secara alamiah pada diri anak pada saat bermain engkle karena permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan dukungan dari teman serta kerja keras satu sama lain.⁴⁵

Kebersamaan yang ditanamkan pada anak-anak sejak kecil ketika anak menginjak usia remaja dan sudah dewasa akan tertanam dalam hati anak rasa kebersamaan itu sehingga tetap melekat pada diri anak, karena anak sudah belajar memahami dari kecil bersama teman-temannya arti dari indahnya rasa kebersamaan.

3. Melalui penerapan bimbingan kelompok peneliti dapat mengetahui rutinitas anak yang bermain engkle dalam kesehariannya. Adapun tujuan dalam bimbingan kelompok adalah untuk bertukar informasi atau *sharing* dengan anak-anak yang bermain engkle. Sebelum permainan dimulai peneliti

⁴⁵RM, Orangtua SZH, Wawancara pada tanggal 20 Mei 2018

memberikan bimbingan atau arahan pada anak-anak yang bermain engkle. Dengan tujuan agar anak yang bermain engkle dapat memahami aturan permainan.

Misalnya bimbingan kelompok yang diberikan pada anak sebelum melakukan permainan yang pertama adalah agar anak tidak curang dalam bermain, anak saling mendukung sesama tim, anak tidak boleh mengejek temannya ketika salah satu dari lawan ada yang kalah karena pada dasarnya sebuah permainan ada yang menang dan ada yang kalah, jadi disinilah diperlukan bimbingan kelompok untuk anak yang akan melakukan permainan engkle.

Setelah permainan selesai, maka peneliti melanjutkan kembali bimbingan kelompok tersebut. Bimbingan kelompok pada anak yang telah bermain engkle adalah untuk mengetahui perasaan anak setelah bermain engkle, memberikan apresiasi kepada anak yang memenangkan permainan engkle, serta konselor memberikan dukungan kepada anak yang kalah dalam bermain dan konselor juga memberikan informasi kepada anak-anak yang bermain engkle bahwasanya anak jangan merasa malu

ketika masih melestarikan permainan engkle karena pada dasarnya permainan engkle sangat membutuhkan kerja keras serta kekompakan satu tim. Walaupun permainan engkle terbilang permainan kuno dan hampir punah, anak harus tetap mencintai permainan yang ada di Indonesia dengan mencintai permainan yang ada di Indonesia, sehingga akan timbul rasa alamiah untuk anak mencintai dan menghargai teman, sehingga secara emosional anak lebih memiliki rasa tanggung jawab pada diri sendiri serta orang lain.

Dari hasil pengamatan peneliti, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan bimbingan kelompok pada anak masa akhir yang berkompetisi dalam bermain engkle ternyata sangat penting untuk diadakan bimbingan terlebih dahulu. Bimbingan sendiri merupakan penyampaian informasi, sedangkan kelompok lebih dari satu atau dua orang. Jadi bimbingan kelompok adalah penyampaian informasi yang diberikan pada orang lain lebih dari satu atau dua orang yang di dalamnya dibahas tentang aktivitas anak, perasaan anak atau bisa di sebut *sharing* antara konselor dan konseli.

Sehingga dengan adanya bimbingan kelompok peneliti dapat mengetahui alasan anak masih melestarikan permainan engkle, perasaan anak sebelum dan setelah bermain serta anak merasa ada yang memperhatikan atau mengapresiasi setiap hal-hal positif yang dilakukan oleh anak, bermain engkle merupakan hal yang positif dan baik bagi anak-anak maka dari itu adanya konselor adalah untuk mengayomi dan merangkul pada saat anak-anak akan melakukan sebuah permainan. Melalui bimbingan kelompok anak dapat mengerti dan memahami pentingnya bimbingan kelompok saat akan berkompetisi.

C. Faktor Anak-anak Bermain Engkle

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orangtua anak yang bermain engkle. Alasan anak-anak di Desa Pasir Sedang masih melestarikan permainan engkle ada beberapa faktor, hal yang paling mempengaruhi anak masih bermain engkle adalah faktor lingkungan yang ada. Faktor lingkungan yang masih erat di lingkungan Desa Pasir Sedang seperti rasa kebersamaan, orangtua yang membatasi anak untuk mengenal teknologi, serta ketiadaan

pilihan lain bagi sebagian anak untuk bermain akhirnya menggunakan permainan yang ada seperti bermain engkle. Adapun beberapa faktor sebagian anak-anak masih bermain engkle sudah disebutkan di atas, berikut penjelasan mengenai faktor penyebab anak masih bermain engkle:

1. Rasa kebersamaan.

Rasa kebersamaan anak-anak terlihat ketika akan mengadakan kegiatan, salah satunya seperti beberapa anak ikut berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan perlombaan, anak-anak di Desa Pasir Sedang sangat antusias dalam mengikuti kegiatan lomba, misalnya dalam mengikuti lomba 17 agustus yang di adakan oleh Desa Pasir Sedang seperti lomba balap karung, joged jeruk, balap kelereng, panjat pinang dan lain sebagainya. Anak-anak ketika mendengar perlombaan sangat antusias, dari beberapa kampung anak-anak ikut berpartisipasi untuk ikut lomba. Desa mengadakan perlombaan karena anak-anak di Desa Pasir Sedang masih erat dengan rasa kebersamaan.

Selain terlihat berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan lomba-lomba yang diadakan oleh kelurahan, ternyata beberapa

anak di Desa Pasir Sedang masih kompak dengan kebersamaan ketika akan melakukan sebuah permainan dengan teman-teman sebayanya. Pada saat bermain terlihat rasa kebersamaan anak-anak ketika akan melakukan permainan, salah satu anak mengajak temannya satu sama lain untuk berkumpul terlebih dahulu. Kemudian setelah berkumpul teman-temannya, maka disepakati permainan apa saja yang akan dimainkan. Salah satu pilihan permainan yang dimainkan oleh anak-anak di Desa Pasir Sedang adalah permainan engkle.

Permainan engkle bisa disebut permainan yang musiman. Apabila cuacanya sedang musim hujan maka anak-anak tidak bisa bermain karena bermain engkle membutuhkan sarana seperti lapangan, jika lapangannya licin, hal tersebut bisa membahayakan anak-anak saat bermain, salah satunya bisa terpeleset. Seperti saat sore hari, cuaca yang tidak terduga tiba-tiba turun hujan. Apabila hujan tiba, anak-anak beralih permainan yang tidak membutuhkan lapangan, seperti bermain karet. Jika

cuacanya memungkinkan untuk bermain engkle, maka sesekali anak-anak bermain engkle.⁴⁶

2. Membatasi Anak untuk mengenal teknologi

Anak-anak di Desa Pasir Sedang yang masih duduk di bangku SD/MI oleh orangtuanya tidak diizinkan untuk memiliki telepon genggam, alasannya karena telepon genggam dapat merusak organ tubuh seperti mata, serta faktor ekonomi yang tidak memungkinkan anak-anak untuk memiliki telepon genggam. Khawatirnya dengan memiliki telepon genggam tersebut disalah gunakan oleh anak. Bukan berarti anak tidak mengenal canggihnya telepon genggam, anak mengenal telepon genggam hanya saja orangtua tidak mengizinkan anak-anak yang masih duduk di bangku SD/MI untuk memiliki telepon genggam.

Menurut beberapa orangtua anak lebih baik anak bermain bersama teman-temannya yang udah mengenal satu sama lain dibandingkan harus memiliki telepon genggam, biarkan anak bermain bersama teman-temannya dengan melestarikan permainan yang ada salah satunya adalah bermain engkle.⁴⁷ Akan

⁴⁶EN, Orangtua RPI, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

⁴⁷RM, Orangtua SZH, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

tetapi, tidak menutup kemungkinan anak-anak juga sesekali dapat menggunakan telepon genggam. Bukan berarti anak dapat memiliki telepon genggam tersebut, hanya saja untuk mengenalkan teknologi telepon genggam pada anak. Orangtua melarang anak memiliki telepon genggam akan tetapi orangtua juga tetap mencoba mengenalkan pada anak tentang canggihnya telepon genggam karena saat usia anak mulai cukup dan sudah dapat membedakan mana yang baik dan benar ketika mengenal canggihnya teknologi telepon genggam serta mengetahui manfaat dari canggihnya teknologi telepon genggam dan mengetahui negatifnya dari pengaruh telepon genggam. Dengan demikian orangtua pun akan membolehkan anak mengenal teknologi telepon genggam.

3. Ketiadaan pilihan lain

Ketiadaan pilihan lain untuk anak-anak dalam memilih sebuah permainan, sehingga membuat anak-anak bermain dengan menggunakan permainan yang ada dan mudah serta tidak memerlukan biaya apapun, hanya membutuhkan peralatan yang ada di lingkungan sekitarnya, seperti menggunakan potongan

genting serta lapangan untuk bermain, permainan tersebut adalah permainan engkle. Pekerjaan orangtua yang tidak memiliki pendapatan tetap, belum memfasilitasi kebutuhan anak-anaknya⁴⁸

Sebagai peneliti saya dapat mengamati dan memahami bahwasanya kebahagiaan atau kesenangan itu dimulai dari hal sederhana, seperti yang dilakukan oleh anak-anak di Desa Pasir Sedang. Walaupun hanya bermain dengan menggunakan permainan seadanya namun kebahagiaan atau kesenangan yang dirasakan oleh anak di Desa Pasir Sedang adalah dengan hal sederhana. Cukup dengan bermain bersama teman-temannya, lalu permainan engkle dijadikan sebagai permainan yang menghibur diri bagi beberapa anak di Desa Pasir Sedang.

⁴⁸RM, Orangtua SZH, Wawancara pada tanggal 16 Mei 2018

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya tentang permainan engkle untuk meningkatkan kemampuan berkompetisi pada masa anak akhir di Desa Pasir Sedang, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Kondisi beberapa anak di Desa Pasir Sedang saat bermain engkle adalah sebagai berikut. Yang pertama adalah kondisi anak RPI, RPI merupakan salah satu anak laki-laki di Desa Pasir Sedang yang masih melestarikan permainan engkle, kondisi RPI saat bermain engkle sangat bersemangat dan antusias hanya saja sifat pemalu RPI yang apabila bermain jika tidak ada teman laki-lakinya RPI merasa malu. Selain RPI ada juga SZH yang merupakan salah satu anak perempuan yang mudah berbaur bersama teman-temannya, kondisi SZH saat bermain engkle penuh antusias pada saat mengajak teman-temannya untuk bermain engkle karena SZH merupakan salah satu anak yang berinisiatif mengajak teman-temannya untuk bermain engkle.

Selain RPI dan SZH ada juga LL yang merupakan salah satu anak perempuan yang bermain engkle, LL merupakan anak pekerja keras. Kondisi LL pada saat bermain engkle sangat antusias dan kerja keras. Selain ketiga anak yang telah dijelaskan di atas, kemudian selanjutnya adalah MR yang merupakan salah satu anak laki-laki yang bermain engkle, kondisi MR pada saat bermain engkle mengayomi teman-temannya agar belajar bersaing yang baik dan tidak curang pada saat permainan berlangsung.

2. Semangat anak akhir dalam berkompetisi melalui permainan engkle adalah dapat melatih kekompakan anak dalam berkompetisi, sehingga anak dapat belajar bekerjasama, saling mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuannya yaitu mencapai kemenangan dalam bermain engkle. Selain itu melalui permainan engkle kebersamaan anak akan lebih terasa, sehingga semangat untuk toleransi dan rasa saling menghargai akan timbul secara alamiah pada diri anak karena permainan engkle merupakan permainan yang membutuhkan kerja keras dan dukungan satu sama lain dari teman-temannya.

3. Manfaat yang dapat dirasakan oleh anak akhir adalah sebagai berikut. Manfaat yang pertama dalam bermain engkle adalah untuk melatih motorik kasar anak seperti berlari, melompat dan berjalan. Manfaat yang kedua adalah untuk melatih keseimbangan badan, dalam permainan engkle mau tidak mau anak mendapat tuntutan untuk mempertahankan keseimbangan badannya karena salah satu syarat dalam bermain engkle adalah kaki diangkat satu. Manfaat yang ketiga adalah untuk meningkatkan sosialisasi dan kemandirian pada anak, permainan engkle secara perlahan dapat melatih anak bermain di luar rumah karena permainan engkle membutuhkan teman untuk bermain sehingga anak dapat bersosialisasi dan beradaptasi dengan orang lain. Manfaat yang keempat adalah untuk melatih kecerdasan logika pada anak, anak dapat melompati petak satu persatu, secara tidak langsung dengan melompati petak tersebut dapat melatih ingatannya dan belajar menghitung menentukan langkahnya. Manfaat yang kelima adalah sebagai hiburan, beberapa anak di Desa Pasir Sedang melestarikan permainan engkle sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang pada saat pulang dari sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian mengenai permainan engkle untuk meningkatkan kemampuan berkompetisi pada masa anak akhir di Desa Pasir Sedang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran yang berguna bagi orangtua dan anak-anak yang bermain engkle.

1. Bagi orangtua anak yang bermain engkle
 - a. Hendaknya bagi orangtua selalu memperhatikan perkembangan anak-anaknya ketika mereka bermain dilingkungan sekitarnya, agar apa yang anak lakukan dapat diapresiasi hasilnya. Sehingga anak merasa diperhatikan dengan setiap hal-hal yang anak lakukan, karena masa anak-anak adalah masa paling berharga untuk mengembangkan kepribadian anak kedepannya. Anak dapat menyesuaikan diri dengan orang lain dan teman-teman sebayanya.
 - b. Perlu ditingkatkan lagi upaya orangtua dalam mengenalkan pengetahuan anak mengenai teknologi, karena bagaimanapun teknologi juga penting bagi perkembangan anak kedepannya, akan tetapi tetap diperhatikan batasan-batasan anak dalam mengenal teknologi tersebut seperti teknologi telepon genggam,

agar anak dapat menyesuaikan dirinya dengan perkembangan teknologi saat ini.

Untuk orangtua izinkan anak untuk mengenal teknologi telepon genggam ketika sudah waktunya tiba, seperti sudah menginjak masa remaja, karena anak juga perlu informasi dari teknologi telepon genggam namun harus tetap diperhatikan oleh orangtua batasan anak untuk mengenal teknologi telepon genggam, dikhawatirkan jika anak mengenal dunia luar yang sangat canggih sedangkan anak belum mengenal teknologi telepon genggam maka anak akan merasa kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan canggihnya teknologi.

2. Bagi anak-anak yang bermain engkle
 - a. Bagi anak-anak yang bermain engkle hendaknya tidak melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Bermain boleh, akan tetapi jangan sampai melupakan kewajibannya untuk tetap belajar di rumah dan sekolah. Masa anak-anak adalah masa yang cemerlang untuk mengembangkan diri dengan baik, mengenal lingkungan untuk menyesuaikan diri dengan orang lain, mengisi hal-hal positif dengan belajar dan

menuntut ilmu demi pengetahuannya karena anak adalah pemuda di masa depan.

- b. Anak-anak yang bermain engkle hendaknya memotivasi temannya satu sama lain tanpa membeda-bedakan teman saat berkompetisi. Bermain merupakan hal yang wajar dalam sebuah pertemanan dan sudah pasti ada yang menang dan kalah, akan tetapi dukungan dan motivasi dari teman adalah hal yang utama untuk menjalin pertemanan yang harmonis dengan teman-teman sebayanya.