

MENGUNGKAP NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR

Monika Siagawati¹
Wiwin Dinar Prastiti²
Purwati³

1.2.3 Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

***Abstract.** Values are the factors to supports how to be bad and to be good. They include cognitions, afektions, and psychomotorics to do something. Children usually like games because of the joy. Traditional game ike gobag sodor can put positive values in them. Unfortunately, this game is being leaved by the society. The purpose of this research was to find the values in gobag sodor. Researcher used interview, observation and documentation. Inductive-description technique was used as analysis data technique. Gobag sodor contains physical, psychological and social values. The values transformation can be happened in some ways, direct meaning, habits, imitating, and parent-teacher directing. It has limitation too, because of the modern games. But, gobag sodor can stand with the capability of values in it.*

***Key words :** values, traditional games, gobag sodor*

***Abstrak.** Nilai merupakan faktor yang mendukung untuk berbuat baik atau buruk, benar atau salah. Nilai mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk melakukan tindakan. Permainan lebih disukai anak dalam menanamkan nilai karena sifatnya yang bebas dan menyenangkan. Permainan tradisional seperti gobag sodor dianggap mampu menanamkan sejumlah nilai positif pada anak. Namun sayangnya permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap nilai-nilai apa sajakah yang terkandung dalam permainan tradisional gobag sodor Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis induktif deskriptif. Dari penelitian ini didapatkan wawasan yang lebih luas mengenai latar belakang permainan gobag sodor. Nilai-nilai dalam permainan gobag sodor dapat dirangkul menjadi tiga aspek, yaitu aspek jasmani, aspek psikologis, aspek sosial. Transfer nilai dalam permainan gobag sodor dapat terjadi dalam beberapa cara yaitu, penghayatan langsung, terbiasa melakukan, menirukan orang yang lebih tua dan pengarahan dari guru dan orang tua. Transfer nilai melalui permainan gobag sodor juga memiliki keterbatasan seperti keterbatasan lahan atau kalah bersaing dengan permainan modern. Namun, permainan gobag sodor masih akan mampu bertahan dengan potensi yang dimilikinya.*

***Kata kunci :** nilai, permainan tradisional, gobag sodor*

Problematika yang sering terjadi di masa sekarang sering dikaitkan dengan masalah nilai. Selain persoalan moral, nilai dianggap sebagai salah satu faktor yang turut mendukung perilaku seseorang untuk bertindak baik atau buruk, benar atau salah. Oleh karenanya masyarakat kembali mengangkat dan menggali nilai-nilai positif untuk mengembangkan kehidupan yang lebih baik. Sebagaimana yang dinyatakan Rokeach (dalam Knikers, 1977) bahwa nilai sebagaimana perilaku adalah kepercayaan yang memandu aksi dan penilaian seseorang, sehingga nilai merupakan kombinasi dari perilaku yang menghubungkan aksi perilaku atau pilihan yang sengaja untuk menghindari perilaku tersebut. Kepercayaan seseorang atau persepsi atas apa yang dianggap benar, saling berhubungan dalam membentuk perilaku. Nilai didapatkan dari hasil pembelajaran tentang pilihan untuk tetap melakukan sesuatu atau memilih untuk tidak melakukannya (Knikers, 1977). Nilai mencakup kemampuan kognitif untuk mengetahui (*knowing*), meyakinkannya dengan suatu tingkat intensitas (*feeling*); dan karenanya memiliki disposisi untuk bertindak secara konsisten (*doing*) dengannya (Hill dalam Powney, et. al, 1995).

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Reed (2000), nilai yang diharapkan

pada seseorang berpengaruh terhadap keputusan yang diambilnya. Kemampuan kognitif turut berperan dalam “penentu perspektif” yang digunakan seseorang untuk menilai orang lain, semisal empati, simpati, kekaguman, dan juga perasaan-perasaan negatif seperti marah, sakit, malu, dan rasa bersalah (Santrock, 2002).

Dari berbagai metode dalam mengajarkan nilai, permainan lebih disukai oleh kebanyakan anak. Anak-anak lebih mampu berbagi secara jujur dan terbuka mengenai perasaannya dalam sebuah permainan. Menurut Astuti (2000), permainan dapat diartikan sebagai aktivitas manusia dalam berbagai bentuk sebagai cermin kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan baru secara menyenangkan.

Dharmamulya (1996) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Menurut Suyami (2006) permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai sportivitas, kejujuran dan gotong royong.

Permainan anak tradisional tidak bisa dipandang hanya sebagai salah satu

bentuk permainan semata. Banyak nilai-nilai filosofis dan kearifan lokal yang tertanam di sana. Permainan tradisi juga merupakan salah satu bentuk ketahanan budaya. Beberapa peneliti mengakui permainan anak yang masih bercirikan unsur-unsur tradisi memiliki nilai-nilai kearifan lokal hingga nilai pembelajaran bagi anak-anak, seperti nilai ekonomi hingga demokrasi. Permainan benteng-bentengan dan *gobag sodor*, selain memiliki nilai keceriaan yang tinggi, permainan ini juga membantu anak berpikir strategis. Menolong temannya yang berada dalam cengkeraman lawan bermainnya dan juga membantu timnya memenangi pertandingan tentu membutuhkan kerja sama, kekompakan, dan kecerdasan berpikir, Mahdi (www.kompas.com diakses tanggal 6 agustus 2007)

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah benar permainan tradisional *gobag sodor* mengandung nilai-nilai positif, jika iya nilai-nilai apakah yang terkandung dalam permainan tradisional *gobag sodor*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana baru bagi dunia keilmuan terutama bagi psikolog dan peneliti lain yang tertarik dengan nilai-nilai dalam budaya lokal.

Nilai

Freud (dalam Kniker 1977) mendefinisikan nilai sebagai kebutuhan-

kebutuhan (*needs*). Pengertian lain yang juga terkenal menyebutkan nilai sebagai pilihan yang disukai (*a preference*) atau sesuatu yang menguntungkan (*a benefit*), sehingga nilai dapat berupa benda-benda (*objects*) atau jenis-jenis perilaku (*types of behavior*), Reicher (dalam Knickers 1969). Hall dan Tonna (dalam Powney, 1996) menyimpulkan definisi nilai sebagai berikut; (1) Nilai merupakan ekspresi dari konsep-konsep (misalkan konstruk pribadi) yang merepresentasikan sekumpulan energi yang dinamis. (2) Nilai dideskripsikan melalui kata-kata dalam bahasa yang membawa makna yang penting bagi pribadi. Makna ini membawa energi psikologis tertentu yang mengaktifkan perilaku seseorang. (3) Nilai dapat dipelajari dan dapat diukur.

Nilai merupakan bagian yang saling berhubungan dengan keyakinan dan perilaku manusia. Rokeach (dalam Kniker 1977) menjelaskan bahwa keyakinan (*beliefs*) merupakan kesimpulan yang dibuat oleh pengamat (*observer*) tentang pernyataan yang menekankan harapan. Tingkah-laku (*attitude*) merupakan organisasi keyakinan yang secara relatif berlangsung terus-menerus terhadap suatu objek atau situasi yang diatur untuk merespon dalam suatu sikap yang lebih disukai, sedangkan nilai (*value*) adalah sebuah keyakinan yang memandu tindakan dan

penilaian. Keyakinan seseorang atau persepsi seseorang atas apa yang dianggap benar, saling berhubungan dalam membentuk perilaku. Ketika dihadapkan pada suatu permasalahan, seseorang harus berhenti dan membuat keputusan. Tindakan yang dihasilkan atau pilihan untuk tidak mengikutinya merupakan nilai individu tersebut. Sehingga nilai yang dimiliki seorang individu adalah sebanyak perilakunya.

Menurut Powney (1996) nilai meliputi wilayah keyakinan (*belief*) dari agama dan moral; nilai juga merujuk pada aspek-aspek lain mengenai bagaimana hidup berlangsung secara terus menerus. Nilai mencakup aspek kognisi, emosi dan perilaku. Nilai dapat diekspresikan pada dua tingkatan yang berbeda, yaitu fundamental dan kontekstual. Pada wilayah keyakinan (*belief*) Berkowitz (1995) menjelaskan bahwa nilai mengandung muatan kepercayaan dalam memahami salah atau benar suatu permasalahan. Nilai diperoleh dari konversi sosial, pribadi dan moral. Nilai bervariasi berdasarkan adat istiadat dan norma yang berbeda di antara satu konteks sosial atau kelompok dengan yang lainnya. Sedangkan Rodger (1992) menambahkan bahwa perkembangan sensitivitas pada nilai secara luas merupakan aspek penting dari kematangan kehidupan moral. Sebagaimana yang dinyatakan oleh

Reed (2000), nilai yang diharapkan pada seseorang berpengaruh terhadap keputusan yang diambilnya. Kemampuan kognitif turut berperan dalam “penentu prespektif” yang digunakan seseorang untuk menilai orang lain, semisal empati, simpati, kekaguman, dan juga perasaan, perasaan negatif seperti marah, sakit, malu, dan rasa bersalah (Santrock, 2002).

Berdasarkan hasil dari konferensi Philadelphia (1976) mengenai pendekatan penanaman nilai, Knicker (1977) menyebutkan 6 model transfer nilai (a) *Modeling*, (b) *Training*, (c) *Modifikasi Perilaku*, (d) *Disonansi Kognitif*, (e) *Goal Setting*, (f) *Pola Perilaku*.

Permainan Tradisional

Astuti (2000), mengartikan permainan sebagai aktivitas manusia dalam berbagai bentuk sebagai cermin kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan baru secara menyenangkan. Dalam kaitannya dengan anak-anak, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan anak dalam berbagai bentuk secara spontan, tanpa paksaan, mendatangkan kegembiraan dan dalam suasana menyenangkan. Jarahnitra (1992) menyatakan bahwa permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-

anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Hal ini sebagaimana pendapat sejumlah ilmuwan sosial dan budaya yang mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini dapat memberi pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan anak, Santoso (dalam Suyami, 2006). Selain itu permainan anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah masyarakat yang lain (Suyami, 2006). Manfaat permainan tradisional menurut Ariani, dkk. (1998) adalah: (a) Manfaat untuk aspek jasmani, yang meliputi unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan. (b) Manfaat untuk aspek psikologis, yang meliputi kemampuan berpikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat, kreatifitas, fantasi, serta perasaan irama. (c) Manfaat untuk aspek sosial, yang meliputi kerjasama, keteraturan, hormat menghormati, rasa malu.

Permainan memiliki banyak ragam yang mana dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis atau kategori. Menurut Suyami (2006) berdasarkan sifatnya

permainan dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yakni jenis permainan rekreatif, jenis permainan atraktif dan jenis permainan kompetitif. Menurut Tedjasaputra (2003) permainan dapat dikelompokkan berdasarkan kategori sifatnya, jenis kesulitan kognitif yang dibuthkan dan jenis sosialisasi yang dilakukan. Berdasarkan sifatnya permainan dikelompokkan dalam jenis permainan atraktif, rekreatif dan kompetitif, berdasarkan tingkat kognitif permainan dikelompokkan dalam jenis permainan fungsional, konstruktif, pura-pura, dan aturan sesuai kesepakatan bersama. Sedangkan berdasarkan sosialisasinya, permainan dapat dikelompokkan ke dalam jenis *Unoccupied play*, *Solitary play*, *Onlooker play*, *Paralel paly*, Permainan asosiatif, Permainan kooperatif.

Dharmamulyo (1992) membedakan permainan tradisional menjadi tiga kategori yaitu permainan strategi, permainan yang membutuhkan kemampuan fisik, permainan yang dilakukan sambil belajar. Pengelompokan jenis permainan tradisional juga dapat dibagi lagi ke dalam permainan olah raga, permainan belajar, permainan bergaul, tari-tarian, permainan berkelahi, dan permainan melawak. Secara umum ia mengelompokkan permainan kedalam lima macam, yaitu : (a) Permainan yang menirukan suatu perbuatan, sebagai

contohnya adalah *pasaran, mantenan, dhayoh-dhayohan*, rumah batu, tanah, pasir, *wajang jamur*, dan sebagainya.

(b) Permainan yang menggunakan kekuatan atau kecakapan, contohnya adalah permainan tarik menarik, bergantung, kejar-kejaran, *gobag sodor, gobag bunder, bangkat, benthik, uncal, jelungan, obrong, tembung, bandulan, genukan*, dan sebagainya.

(c) Permainan yang melatih panca indra, contohnya adalah permainan *gatheng, dhakon, macanan, sumbar suru, sumbar manuk, sumbar dulit, kubuk, adu kecil, klereng, jirak bengket, pathon, dhakepan, layang-layang*, dan sebagainya. (d) Permainan dengan latihan bahasa yang berupa percakapan, contohnya adalah *pul-puk bul, teng-teng cer, pitik walik sobo kebon*, dan sebagainya. (e). Permainan dengan gerak dan lagu wirama

Berdasarkan konsep yang diberikan oleh De Mello (dalam Ariani, dkk, 1997), seorang ahli cerita dalam membaca atau mempelajari *folklore* lisan, maka ada tiga hakekat permainan rakyat, yaitu: untuk menghibur diri, menumbuhkan kreatifitas dan membentuk kepribadian. Sedikitnya ada tujuh nilai kebudayaan yang terkandung dalam permainan tradisional, antara lain:

- a. Nilai Demokrasi.
- b. Nilai Pendidikan.
- c. Nilai Kepribadian.
- d. Nilai Keberanian.

- e. Nilai Kesehatan.
- f. Nilai Persatuan.
- g. Nilai Moral.

Dharmamulyo (1999) menyebutkan unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- a. Nilai Kesenangan atau kegembiraan
- b. Rasa berteman
- c. Nilai demokrasi
- d. Nilai kepemimpinan
- e. Rasa tanggung jawab
- f. Nilai Kebersamaan
- g. Nilai kepatuhan
- h. Melatih kecakapan berfikir
- i. Nilai kejujuran dan sportifitas
- j. Melatih mengenal lingkungan.

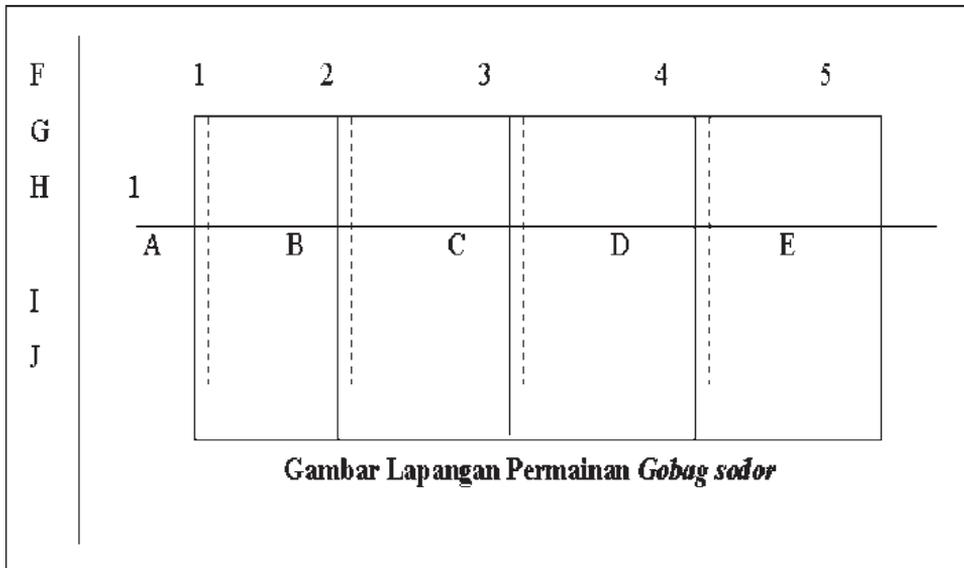
Permainan Gobag sodor

Yunus dalam Marsono (1999) menyatakan bahwa permainan anak tradisional yang berkembang tidak terlepas dari budaya Jawa masa silam. Menurut Ariani (1997) awal mula permainan *gobag sodor* muncul karena diilhami oleh kepelatihan prajurit kraton yang sedang melakukan perang-perangan yang biasanya dilakukan di alun-alun.

Istilah *gobag sodor* diartikan dengan jenis permainan anak yang bertempat di sebidang tanah lapang yang telah diberi garis-garis segi empat di petak-petak, yang dimainkan dengan bergerak bebas berputar; terdiri dari dua

regu, satu regu sebagai pemain atau istilah Jawa mentas dan satu regu sebagai penjaga atau istilah jawa dadi, masing-masing regu beranggotakan sekitar 4-7 orang yang disesuaikan dengan jumlah kotak (Marsono, 1999). Sementara itu menurut Ariani, dkk (1997) di samping pengertian di atas, terdapat pendapat yang mengatakan bahwa kata *gobag sodor* berasal dari istilah bahasa asing, yaitu *go back to door*. Perubahan idiom tersebut ke dalam bahasa Jawa diakibatkan oleh penyesuaian lafal. Menurut Suyami kata tersebut dalam lidah jawa diucapkan 'go bag so dor' selanjutnya menjadi kata '*gobag sodor*'. Masyarakat lain menyebut permainan ini dengan nama *sodoran* (Marsono, 1999).

Permainan *gobag sodor* memerlukan tempat yang cukup luas. Perlengkapan lain yang dibutuhkan adalah tali rafia, kapur atau air. Jika dilaksanakan di tanah ataupun juga dilaksanakan di tempat bersemen maka dibutuhkan lakban, kapur tulis atau spidol (Suyami, 2006). Lapangan permainan *gobag sodor* berbentuk persegi empat dengan luas yang disesuaikan dengan jumlah pemain. Panjang persegi sekitar 10 meter dan lebarnya sekitar 5 meter. Setiap jarak 2,5 meter ditarik garis lurus vertikal dan horizontal, sehingga akan terbentuk 8 bujur sangkar sama besar yang saling berhimpitan, dengan 4 bujur sangkar di atas dan 4 bujur sangkar tepat dibawahnya (Ariani, 1992). Berikut gambar lapangan permainannya.



Gobag sodor**Keterangan gambar:**

Pihak yang kalah masing-masing
menempati garis nomor 1 sampai 5
Penjaga nomor 1 berperan sebagai sodor
Kelompok penjaga yang jadi adalah
A,B,C,D,E
Kelompok pemain adalah F,G,H,I,J

Fungsi utama permainan *gobag sodor* adalah sebagai hiburan menurut Susetiawan dan Hamengkubuwono X (dalam Marsono 1999). Selain itu permainan *gobag sodor* juga berfungsi melatih ketrampilan fisik agar mejadi sehat, kuat dan cakap. Supriyoko dalam Marsono (1999) berpendapat bahwa permainan *gobag sodor* merupakan perpaduan antara olah raga dan olah pikir untuk cermat agar tidak sampai tersentuh lawan. Senada dengan pernyataan Ariani (1992) bahwa fungsi permainan *gobag sodor* adalah untuk menghibur diri, menumbuhkan kreatifitas dan membentuk kepribadian. Dalam bermain *gobag sodor* anak diharapkan tertanam unsur dan sikap saling menolong, membantu, tenggang rasa, dan saling pengertian di antara kelompoknya (Dharmamulyo,dkk,1993). Bagi anak yang sering melakukan kecurangan akan ditentang oleh kelompoknya sendiri dan lawan kelompoknya. Kesepakatan di awal permainan nantinya harus membuat kelompok yang kalah untuk melakukan konsekuensi dengan jujur (Marsono , 1999).

METODE PENELITIAN

Gejala penelitian yang menjadi fokus pembahasan adalah nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag sodor*. Nilai merupakan sesuatu yang dianggap penting atau dibutuhkan bagi individu. Sehingga untuk mengetahui nilai dapat juga dikaitkan dengan perasaan subjek mengenai suatu tema nilai yang dirasakan ketika memunculkan perilaku dalam sebuah tindakan atau situasi. Permainan tradisional *Gobag sodor* terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang atau lebih. Aturan mainnya adalah menghalangi lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang memenagkan permainan adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan , caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Tingkat

kesulitannya terdapat pada proses melalui penjagaan tanpa tersentuh oleh penjaga, sehingga dibutuhkan kecekatan dalam berlari dan strategi supaya seluruh anggota bisa lolos dengan rute bolak-balik.

Informan dalam penelitian adalah anak-anak yang memainkan permainan *gobag sodor*, pengamat kebudayaan, dan tokoh masyarakat yang faham mengenai permainan *gobag sodor*. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*. Anak-anak yang menjadi informan penelitian memiliki ciri-ciri sebagai berikut; (1) Berusia 7 – 11 tahun. (2) Telah mengenal dan melakukan permainan *gobag sodor*. (3) Terlihat sebagai pemimpin dalam permainan *gobag sodor*. (4) Aktif dan bersungguh-sungguh dalam bermain *gobag sodor* walau tidak berperan sebagai sebagai pemimpin. Informan yang berasal dari tokoh masyarakat memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Pernah melakukan permainan *gobag sodor*, (2) ditokohkan dalam masyarakat atau diakui pemahamannya mengenai permainan *gobag sodor* karena pernyataannya yang dimuat dalam beberapa sumber referensi, (3) pengamat pendidikan atau kebudayaan yang memahami unsur-unsur nilai tradisional.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara,

observasi, dan dokumentasi. Dari data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan analisis isi (*content analysis*) yang diharapkan mampu memperoleh derajat ekspresi perasaan dari dalam isi wawancara dan observasi yang dilakukan. Analisis isi yang dilakukan menurut (Sutopo, 2002) meliputi tiga alur kegiatan yaitu (a) reduksi data yang meliputi proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis maupun rekaman lapangan, (b) penyajian data, merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan, (c) penarikan kesimpulan dan verifikasi berdasar penyajian data. Proses analisis data yang meliputi tiga komponen analisis ini saling mnejalin dan dilakukan secara terus menerus sehingga disebut sebagai analisis jalinan.

Proses yang dilakukan dalam pengolahan data hasil penelitian yaitu dengan mengorganisasikan data. Menurut Higlen dan Finley (dalam Purwadi, 1998) dengan mengorganisasikan data yang sistematis memungkinkan peneliti untuk (a) memperoleh kualitas data yang baik; (b) mendokumentasikan analisis yang dilakukan; (c) menyimpan data analisis yang berkaitan dalam penyelesaian

penelitian. Hal-hal yang disimpan dan diorganisasikan adalah (a) data mentah (hasil wawancara), (b) data yang sudah ditulis dalam bentuk verbatim, (c) data yang sudah ditandai dengan kode-kode, (d) teks laporan. Langkah selanjutnya setelah pengorganisasian data adalah pengkodean. Menurut Poerwandari (1998) koding adalah proses pemberian kode atau pembubuhan kode pada data lapangan yang diperoleh dengan maksud agar dapat mengorganisasikan dan mensistematisasikan data secara lengkap dan mendetail sehingga data dapat dimunculkan gambaran tentang topik yang dipelajari.

Lebih lanjut menurut Poerwandari (1998) secara praktis dan efektif, koding dapat dilakukan dengan melalui; (s) penulis menyusun transkrip verbatim dan catatan lapangan dan kolom yang cukup besar di sebelah kanan maupun kiri transkrip; (b) penulis secara urut dan kontinyu melakukan penomoran pada baris transkrip atau catatan lapangan; (c) penulis memberikan nama untuk masing-masing berkas dengan kode tertentu. Kode yang dipilih adalah kode yang mudah diingat dan dianggap paling tepat mewakili berkas tersebut. Tahap selanjutnya dalam melakukan analisis isi adalah menentukan tema. Adapun dalam menentukan tema ini penulis membaca isi cerita dan memahami transkrip yang sudah dikoding, untuk mencari tema

penting. Dari isi paparan cerita informan akan tampak tema yang dapat dikategorisasikan atau dikelompokkan berdasarkan tema yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan melalui tahap. Tahap yang pertama adalah penelitian pada subjek anak-anak yang pernah melakukan permainan *gobag sodor* ini. Awalnya dilakukan observasi terlebih dahulu untuk menentukan subjek secara *purposive sampling*. Penelitian yang selanjutnya dilakukan pada informan kunci yang memiliki pengetahuan luas mengenai latar belakang permainan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *gobag sodor*.

Dari penelitian yang dilakukan didapatkan informasi baru mengenai kandungan nilai-nilai dalam permainan tradisional *gobag sodor*. Namun, sebelum mengungkapkan nilai-nilai dalam permainan *gobaga sodor*, pengetahuan mengenai permainan tersebut sangat dibutuhkan sebagai pemahaman awal dan sebagai kontrol validitas hasil dari penelitian. Keseluruhan subjek mengetahui dengan baik permainan tradisional *gobag sodor*, hal ini juga ditunjang dengan pengalaman subjek penelitian atau informan kunci yang pernah memainkan permainan ini berulang kali.

Anak-anak mengungkapkan nilai dalam permainan *gobag sodor* melalui sesuatu yang dianggap penting, harus ada, lebih disukai untuk dilakukan atau baik untuk dilakukan hal ini sesuai dengan teori mengenai nilai yang diungkapkan oleh Freud (dalam Kniker 1977) mendefinisikan nilai sebagai kebutuhan-kebutuhan (*needs*). Pengertian lain yang juga terkenal menyebutkan nilai sebagai pilihan yang disukai (*a preference*) atau sesuatu yang menguntungkan (*a benefit*), sehingga nilai dapat berupa benda-benda (*objects*) atau jenis-jenis perilaku (*types of behavior*), (Reicher dalam Knickers 1969).

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *gobag sodor* dapat diambil dari pernyataan-pernyataan anak yang terungkap dari pengertian tersebut di atas. Nilai-nilai tersebut anatara lain adalah nilai kegembiraan, nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai perjuangan hidup, nilai kerjasama, nilai kekompakan, nilai sosial skill, nilai kesehatan, nilai kelincahan, nilai spiritualisme, nilai pengaturan strategi, nilai kepemimpinan. Nilai-nilai ini merupakan beberapa nilai yang sebelumnya pernah diungkapkan oleh Dharmamulyo (1998) yang menyebutkan secara umum mengenai kandungan nilai dalam permainan tradisional, yaitu nilai nilai kesenangan atau kegembiraan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai

kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan, nilai kepatuhan, melatih kecakapan berfikir, nilai kejujuran dan sportifitas, melatih mengenal lingkungan.

Transfer nilai dalam permainan *gobag sodor* terjadi melalui penghayatan yang lansung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena dalam bermain ia juga berusaha untuk jujur. Nilai juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan aturan yang ada dalam permainan tersebut. Misalkan anak terbiasa untuk sportif maka ia akan memiliki nilai sportivitas dengan sendirinya. Selain itu anak juga mendapatkan nilai dengan menirukannya dari orang yang lebih tua. Anak akan melakukan pengaturan strategi atau memimpin melalui cara menirukannya dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan *gobag sodor*, hingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai pengaturan strategi dan kepemimpinan. Selain itu nilai akan dengan mudah ditangkap oleh anak melalui penjelasan dari orang tua atau orang yang lebih dewasa. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Knicker (1977) bahwa penanaman nilai dapat dilakukan melalui metode modeling, pola perilaku, dan training.

Penanaman nilai melalui permainan tradisional *gobag sodor* memiliki

beberapa kendala diantaranya yaitu keterbatasan lahan bermain untuk anak, persaingan dengan permainan lain yang lebih modern, mulai ditinggalkan dan tidak diperkenalkan lagi oleh orangtua, dan sebagainya. Namun demikian permainan *gobag sodor* masih tetap memiliki potensi untuk dipertahankan keberadaannya seperti keunikan permainan ini dikarenakan sudah jarang anak yang mengenalnya, kandungan nilai yang terdapat dalam permainan ini yang baik untuk diajarkan pada anak, dan permainan tradisional *gobag sodor* merupakan aset budaya bangsa yang masih diperkenalkan dalam acara resmi kenegaraan.

SIMPULAN

Permainan *gobag sodor* merupakan permainan rakyat yang sudah ada sejak jaman keraton Yogyakarta. Permainan ini merupakan ciptaan Wali Songo yang ditujukan sebagai sarana penyebarab agama Islam, sehingga permainan ini syarat dengan makna filosofis. Untuk mengetahui nilai-nilai apa sajakah yang terkandung dalam permainan *gobag sodor*, pengetahuan tentang permainan itu sendiri sangat diperlukan, sehingga nilai dalam permainan tradisional *gobag sodor* didapatkan pada anak melalui ekspresi tentang sesuatu dianggap penting, dibutuhkan dan harus dilakukan

dalam permainan tersebut. Nilai-nilai dalam permainan *gobag sodor* adalah sebagai berikut ; yang pertama yaitu aspek jasmani yang meliputi nilai kesehatan dan kelincahan. Yang kedua, aspek psikologis yang meliputi nilai kejujuran, sportivitas, kepemimpinan, pengaturan strategi, kegembiraan, spiritualisme, perjuangan. Aspek ketiga, yaitu sosial yang meliputi nilai *social skill*, kerjasama dan kekompakan.

Transfer nilai dalam permainan *gobag sodor* dapat dilakukan melalui penghayatan langsung, terbiasa melakukan, meniru orang yang lebih tua, dan penjelasan dari orang tua. Kendala dalam menanamkan nilai melalui permainan ini adalah keterbatasan lahan, persaingan dengan permainan modern, mulai ditinggalkan atau tidak diperkenalkan oleh orang tua dan guru. Namun, permainan ini juga masih memiliki potensi sebagai alternatif penanaman nilai karena unik dan menarik, mengandung nilai positif, merupakan aset budaya bangsa.

SARAN

Permainan *gobag sodor* akan memberikan manfaat nilai bagi anak-anak apabila permainan ini tetap dilestarikan sebagai salah satu warisan budaya dan ada kepercayaan dari orang tua dan guru bahwa anak-anak zaman sekarang masih sanggup untuk

memainkan permainan ini dibanding belum tentu pula memberi manfaat bagi memberikan permainan modern yang anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, dkk. (1992). *Permainan Takyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Astuti, M. (2000). Peningkatan Sosialisasi Anak Melalui Pelatihan Permainan Tradisional. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Gadjahmada Yogyakarta.
- Dharmamulyo, S. (1992). *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak DIY*. Yogyakarta: Proyek P2NB.
- Kniker, C. R. (1997). *You and Values Education*. United State of America: Abell & Howell Company.
- Marsono, dkk. (1999). *Berbagai Permainan Tradisional Masyarakat Jawa*. Yogyakarta: Lembaga Studi Jawa Yogyakarta
- Poeny, J., et.al. (1995). *Understanding Values Education In Thr Primaty School*. The Schotish Council for Research in Education.
- Poerwandari, E. K. (1998). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Reed, S. K. (2000). *Cognition : Theory and Application*. San Diego State University.
- Suyami. (2006). *Kandungan Nilai Dalam Permainan Egtang dan Gobag sodor*. Makalah Seminar Tevitalisasi Permainan Tradisional yang diselenggarakan oleh Jarahnitra.