

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya, setiap manusia diciptakan berbeda-beda. Perbedaan ini menyangkut perbedaan pendapat, persepsi, dan tujuan. Kemampuan menerima dan menghargai perbedaan sejatinya diwujudkan sejak dini (baca; sejak masa anak-anak). Dengan kata lain, sejak dini, seorang anak telah belajar menerima dan menghadapi perbedaan dalam kehidupan sosialnya. Modal anak untuk mengatasi perbedaan ini adalah kemampuannya untuk hidup bersosial (*social life skill*), salah satunya dengan empati.

Faktanya, bertolak dari realitas di atas, banyak anak yang memiliki tingkat empati rendah sehingga yang terjadi justru sebaliknya: mereka mengalami kesulitan untuk menyikapi perbedaan dalam kehidupan sosialnya. Hal ini terbukti dengan berbagai kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak disebabkan rendahnya empati yang mereka miliki. Sekretaris Jenderal Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), M. Ihsan, mengungkapkan bahwa sebanyak 7000 anak Indonesia dijebloskan ke penjara setiap tahunnya. Hal ini terjadi dikarenakan mereka melakukan tindak kriminal semisal pencurian, perkelahian, serta kekerasan (*bullying*).¹

¹ <http://news.detik.com/read/2012/07/24/042124/1972921/10/2-tawuran-antar-remaja-jelang-sahur-terjadi-di-jakarta> (Diakses pada 3 Agustus 2012)

Penelitian yang dilakukan Prihartanti (2009) pun menyebutkan dan memperkuat data bahwa perilaku konflik yang terjadi antar siswa SMP adalah perilaku yang anarkis: mendorong sampai jatuh, berkelahi, diam-diaman, memukul, mengancam, mengempeskan ban kendaraan, bertengkar atau debat kusir, berkelahi, mengeluarkan kata-kata tidak terpuji, mengolok, menghina, mengejek, mengumpat, mengompas dan meletakkan sisa permen karet di kursi.²

Kasus-kasus diatas menunjukkan bahwa betapa semakin rendahnya tingkat empati anak terhadap lingkungan sosialnya. Ketika seorang anak memiliki rasa empati, maka anak tersebut tidak akan melakukan tindakan kekerasan karena ia dapat merasakan dan mampu menempatkan dirinya seperti halnya sang korban.

Tingginya kepekaan empati dalam diri anak akan berpengaruh pada kecakapan sosialnya. Semakin tinggi kecakapan sosial seorang anak, maka semakin mampu pula dia membangun hubungan, membina kehangatan, membuat orang lain nyaman, serta menjadi penggerak kebaikan pada orang lain. Dengan demikian, anak yang memiliki empati tinggi akan mempunyai etika moral yang tinggi pula di tengah masyarakat.

Pada dasarnya, kemampuan berempati telah dimiliki dan dimulai sejak dini. Pelajaran pertama tentang empati dimulai pada masa bayi ketika seorang anak masih ditimang oleh kedua orang tuanya. Ikatan emosi yang pertama kali dialami inilah yang kelak menjadi landasan pembelajaran kerjasama dan

² Prihartanti, dkk., *Mengurai Akar Kekerasan Etnis Pada Masyarakat Pluralis*. (Humaniora, 10 (2). pp. 107-120. ISSN 1411-5190.2009).

syarat-syarat agar ia dapat diterima dengan baik dalam penerimaan keanggotaan sebuah kelompok.³ Berdasarkan hasil sebuah studi, ditemukan bahwa akar empati dapat dilacak sejak masa bayi. Pada saat bayi lahir, bayi akan terganggu bila mendengar ada bayi lain yang sedang menangis. Respon tersebut oleh beberapa ahli dianggap sebagai tanda-tanda awal empati. Para ahli psikologi perkembangan anak menemukan bahwa bayi merasakan baban stress simpatetik, bahkan sebelum bayi tersebut menyadari bahwa keberadaanya terpisah dari orang lain. Seorang bayi akan menangis bila mendengar anak lain menangis.⁴

Menurut Goleman, empati adalah merasakan yang dirasakan oleh orang lain, mampu memahami perspektif orang lain, serta menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan bermacam-macam orang. Empati merupakan salah satu bentuk perilaku dalam mengatasi masalah, bukan sikap proyektif, bukan pula sikap mempertahankan diri. Rasa empati individu merupakan bagian sensitivitas dari individu tersebut; kepekaan rasa dan kedekatan hati pada hal-hal yang berkaitan secara emosional.⁵

Eisenberg dan Strayer dalam penelitiannya menyebutkan bahwa empati terkait positif dengan perilaku prososial, yaitu perilaku memberi bantuan terhadap orang lain. Namun, hal ini tidak perlu secara langsung walaupun empati selalu menghasilkan perilaku prososial atau keinginan untuk

³ D.Goleman, *Kecerdasan Emosional* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 1996), hlm 219.

⁴ Ibid. 1996, hlm 138.

⁵ Farida Agus Setiawati, S.Psi., M.Si., *Pengembangan Instrumen untuk Mendeteksi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2007), hlm 4.

berperilaku prososial. Dalam beberapa kasus tertentu, munculnya perasaan empati memungkinkan individu melakukan usaha untuk membantu orang lain.⁶ Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat empati anak saat ini adalah permainan instan.

Saat ini, anak-anak lebih menyukai permainan yang bersifat pasif dan instan. Pola permainan anak saat ini mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat *games station* serta komputer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak, dan akibatnya justru sebaliknya, anak tumbuh secara pasif. Dengan permainan instan, anak bisa pandai dan cerdas, namun secara sosial, empatinya kurang terasah.⁷

Data statistik pengguna *game online* di Indonesia mencapai 6 juta pemain dari 30 juta pengguna internet (hingga 2 Oktober 2009). Sedangkan data terbaru untuk pengunduh game terbaru di Indonesia mencapai 1,5 juta orang, yang paling mengejutkan, data statistik penggunaan salah satu jenis game yaitu *social game* di tahun 2008 mencapai 50 juta orang, dan akhir

⁶Eisenberg N, Strayer J., *Empathy and Its Development* (Cambridge University Press: Cambridge. 1987).

⁷Ni Nyoman Seriati, dkk., *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGPAUD, 2011), hlm 2.

2010 mencapai 600 juta orang di seluruh dunia. Hal ini membuktikan bahwa *game online* sangat diminati di seluruh dunia, termasuk Indonesia.⁸

Dalam jurnal Internasional disebutkan bahwa, anak usia 8-18 tahun menghabiskan 40 jam lebih per minggu untuk menggunakan beberapa jenis media (Rideout, Foehr, Roberts, & Brodie, 1999). Media yang paling sering digunakan adalah televisi, akan tetapi media game juga sangat pesat penggunaannya: 10% anak usia 2-18 tahun bermain game dan komputer lebih dari 1 jam perhari, dan untuk anak umur 8 tahun menggunakan game lebih dari 7,5 jam per minggu (Roberts, Foehr, Brodie, 1999).⁹ Begitu juga penggunaan game di Indonesia tergolong cukup tinggi. Selain dari data statistik, hal ini dibuktikan pula dengan selalu penuhnya pengguna (*user*) di tempat-tempat yang menyediakan jasa permainan *play station*, warnet (khususnya *game online*) dan pengunduh game di *handphone*.¹⁰

Hasil penelitian Izzaty terhadap 35 Taman Kanak-kanak di Yogyakarta tahun 2008 terkait dengan pemecahan masalah sosial anak menyimpulkan bahwa strategi penyelesaian permasalahan pada saat anak berinteraksi cenderung negatif atau agresif: memukul, menendang, menjambak dan mencubit. Hal ini dikarenakan pengaruh permainan yang bersifat instan yang tidak mendidik.¹¹

⁸ *Ibid*, 2011.

⁹ Widiyana, S. Herlina, dkk., *Kontrol Diri Dan Kecenderungan Kecanduan Internet*. *Humanitas* (Indonesian Psychological Journal Vol.1 No.1, 6-16.2004).

¹⁰ www.characterjournal.com/html/self_control/ (Diakses pada 20 Agustus 2011)

¹¹ R.E.Izzaty, *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*, Buku Ajar Bidang PGTK. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2004), hlm 42.

Selain itu, permainan media elektronik seperti video game, *playstation*, game pc, *game online*, dan lain-lain diatas seringkali dikemas dalam permainan yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi yang dapat menyebabkan terjadinya krisis multidimensi yang ditandai oleh: 1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; 2) penggunaan bahasa dan kata-kata yang buruk; 3) pengaruh *peer-group* yang kuat dan tindak kekerasan; 4) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti narkoba, alkohol dan seks bebas; 5) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk; 6) menurunnya etos kerja; 7) semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru; 8) rendahnya rasa tanggung-jawab individu dan sebagai warga negara; 9) membudayanya ketidak-jujuran; dan 10) timbulnya kebencian dan rasa saling curiga satu sama lain.¹²

Fenomena ini menyebabkan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya didepan televisi, *playstation* dan *game online* dari pada berkumpul dengan teman sebayanya—yang sewajarnya anak usia 7 hingga 11 tahun meluangkan lebih dari 40% waktunya untuk bersama teman sebaya.¹³ Hal ini pun menyebabkan mereka kurang bersosialisasi dengan orang lain serta berdampak negatif bagi perkembangan empati dan psikososialnya. Hoffman menyebutkan bahwa, salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang dalam

¹² Lickon, T., *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (Newyork: Bantam Books. 1992).

¹³ John W Santrock, *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup; Edisi Kelima* (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm 272.

menerima dan memberi empati adalah dengan melakukan sosialisasi dengan orang lain.¹⁴

Salah satu penelitian menyatakan, aktivitas fisik pada anak membantu memperbaiki kemampuan sosial serta meningkatkan kemampuan empati dan kepemimpinan yang ia miliki. Studi ini dipresentasikan pada sesi ilmiah tahunan dalam *America College of Cardiology*, yaitu sebuah pertemuan para ahli jantung yang membahas kemajuan pengobatan jantung.

Para peneliti dari University of Michigan mengumpulkan data fisiologi (tinggi berat badan, tekanan darah, kadar glukosis darah, dan kolestrol) dan jawaban para kuesioner tentang diet, olahraga, kemampuan kepemimpinan, dan empati dari 709 siswa kelas enam. Dalam penelitian tersebut, anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok untuk dibandingkan hasilnya. Dan hasilnya ternyata, anak yang memiliki nilai tertinggi dalam kemampuan kepemimpinan memiliki aktivitas fisik lebih banyak dalam sepekan, yaitu 20 menit perhari. Anak-anak ini juga memiliki skor empati yang tinggi. Tim peneliti juga mengumpulkan jawaban pada anak yang tergabung dalam sebuah tim olahraga di sekolah tersebut yang memiliki aktivitas fisik lebih tinggi, yaitu sekitar 30 menit perhari. Ternyata, hasilnya lebih tinggi dari kelompok pertama. “Kami melihat data aktivitas dan partisipasi dalam tim olahraga, yaitu sikap kepemimpinan dan empati memang dikembangkan di lingkungan ini. Hasil ini kami bandingkan untuk

¹⁴ D.Goleman, *Kecerdasan Emosional* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 1996)

melihat perbedaan dengan anak yang minim aktivitas fisik”, jelas Elizabeth Jackson MD MPH dari divisi Cardiovascular, University of Michigan.¹⁵

Menurut Jarahnita, kemampuan empati anak ini bisa diasah melalui berbagai permainan tradisional, yakni segala bentuk permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam berfantasi, berkreasi, dan berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, berketerampilan, belajar kesopanan dan serta uji ketangkasan.¹⁶

Macam-macam permainan tradisional antara lain: lompat tali, gobag sodor, banteng, engklek, dan lain sebagainya. Permainan-permainan tradisional ini adalah salah satu dari sekian banyak permainan yang mampu mengasah kecerdasan anak, baik kecerdasan itu berupa kecerdasan emosi, maupun kecerdasan kognitif secara bersamaan. Akan tetapi, fakta di lapangan justru sebaliknya: saat ini, permainan tradisional tersebut sudah mulai ditinggalkan.

Hetherington dan Parke menyebutkan tiga fungsi utama dalam permainan yaitu, 1) fungsi kognitif: melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya dengan cara yang

¹⁵ www.koran-jakarta.com/index.php/detail/view01/70665 (Diakses pada 7 September 2011)

¹⁶ Monica Siagawati, *Mengungkap Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor* (Surakarta: Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2007), hlm. 26.

menyenangkan; 2) fungsi sosial: dengan permainan, anak akan mencoba memainkan peran, belajar memahami orang lain, dan bekerjasama; 3) fungsi emosi permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, anak akan belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Selain itu permainan juga memungkinkan anak untuk melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam.¹⁷

Sebagian besar orang tua sepakat tidak ingin mengekang kreativitas anak dalam mengenal dan mengaplikasikan kecanggihan teknologi, termasuk permainan di dunia maya. Di tengah kegamangan akan dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan kecanggihan teknologi ini, sebaiknya, penggalian dan pengembangan permainan tradisional untuk anak-anak mulai digalakkan kembali. Karena pada dasarnya, bangsa Indonesia—dengan tradisi dan budaya bangsa yang beragam, bangsa ini—memiliki ratusan jenis permainan anak-anak yang sesuai dengan etika bangsa. Selain itu permainan tradisional (baca; permainan rakyat) pun merupakan salah satu aset budaya bangsa yang sangat penting dan erat kaitannya dengan fungsi psikologis perkembangan anak. Anak-anak belajar mengenai nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang kelak mereka lakukan. Dengan bermain, anak-anak dapat menentukan jalan hidup serta kepribadiannya.

¹⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm 141.

Akan tetapi, diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pesat, berbagai jenis permainan tradisional lambat-laun mulai punah sehingga anak-anak yang lahir diatas tahun 1990-an tidak begitu mengenalnya. Kurangnya partisipasi orang tua dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak dan pengaruh media terhadap mental anak menjadi faktor-faktor yang menyebabkan punahnya permainan tradisional dari keseharian anak-anak.¹⁸

Gobag sodor merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang sangat populer di kalangan masyarakat jawa. Kata *gobag sodor* berasal dari kata *gobag* yang berarti bergerak dengan bebas, dan *sodor* yang berarti tombak tanpa mata tombak tajam. *Sodor* yang dimaksud dalam permainan ini adalah penjaga garis sumbu atau garis *sodor* yang membagi lapangan atau arena permainan menjadi dua. Sedangkan garis *sodor* merupakan lalu lintas si *sodor* untuk mempersempit ruang gerak para pemain yang sedang *mentas* sehingga mudah menyentuhnya. Lawan yang sudah tersentuh oleh sodor dianggap mati (baca; kalah). Karena permainan sodor merupakan permainan kelompok, maka apabila mati atau gugur satu pemain berarti gugur semua karena dalam permainan ini tidak ada sistem ganti-menggantikan. Oleh karena itu, dalam gobag sodor, masing-masing pemain harus saling

¹⁸ Gangga Nanda Adi. S., dkk., *Peranan Gobag Sodor Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Anak. Bogor* (Bogor: Institut Pertanian Bogor, 2009), hlm 2.

membantu, saling mengenal tugas dan kewajibannya, serta bekerja sama dalam menjaga kekompakan dengan tim atau kelompoknya.¹⁹

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS), Taufik, menyatakan bahwa, permainan tradisional seperti gobag sodor dan bentengan mampu meningkatkan empati dalam pergaulan antar anak dari latar etnis dan budaya yang berbeda di Solo. Selain menunjukkan tingkat efektivitas, permainan tradisional ini dapat pula meningkatkan sikap empatik secara etnis-kultural atau Ethnocultural Empathy (EE) pada anak-anak dari kedua etnis yang berbeda. Penelitian ini juga menelisik EE pada kelompok mayoritas dan minoritas serta EE pada kelompok oposisi dan integrasi antar kedua etnis.²⁰

Hasil eksperimen dalam penelitian ini menunjukkan bahwa EE pada kelompok minoritas meningkat secara lebih signifikan bila dibanding dari kelompok mayoritas. Pada kelompok anak-anak yang 75% berasal dari anak beretnis Tionghoa dan 25% beretnis Jawa, anak beretnis Jawa memiliki EE yang lebih tinggi. Demikian pula sebaliknya: dalam kelompok anak-anak yang 75% berasal dari etnis Jawa dan 25% beretnis Tionghoa, anak-anak dari etnis Tionghoa (sebagai minoritas) memiliki EE yang lebih tinggi.

Gobag sodor dinilai dapat menstimulasi anak untuk berkembang secara fisik dan psikis. Dari sisi fisik, permainan ini mengandung unsur olah

¹⁹ Soetoto Pontjopoetro, dkk., *Permainan* (Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. 2003), hlm. 27.

²⁰ www.papamama.us/news/18/Belajar-Empati-Lewat-Permainan-Tradisional (Diakses pada 22 September 2011).

raga yang terwujud dalam usaha berlari para pemain atau pelintas sodor agar tidak tersentuh oleh penjaga sodor (yang menjadi lawannya) saat melewati area penjagaannya. Begitu pula dengan penjaga sodor: dari sisi psikis, anak dituntut untuk berlaku jujur, saling mempercayai satu sama lain, bertanggung jawab terhadap perbuatannya, saling membantu dan saling memaafkan jika ada teman kelompoknya yang menyebabkan timnya kalah. Hal ini tercermin dari aturan bermain yang sebelumnya telah disepakati oleh para pemain. Oleh karena itu, permainan ini dikenal sebagai permainan yang mampu mengasah dan mengembangkan karakter serta empati anak secara bersamaan.²¹

Selain penelitian ini, ada beberapa penelitian yang dilakukan terlebih dahulu menyangkut permainan gobag sodor, antara lain:

- a) Penelitian yang dilakukan oleh Moniqa Siagawati yang berjudul *Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa aspek-aspek yang dikembangkan dalam permainan gobag sodor adalah aspek fisik, motorik, kecerdasan emosional, tenggang rasa, kejujuran dan kecerdasan multiple; seperti kecerdasan bahasa, logika matematik, visual spasial, kinestetik, intrapersonal dan interpersonal.²² Akan tetapi, meski demikian, penelitian ini masih menguraikan nilai-nilai secara umum, tidak membahas secara khusus sisi empati yang terkandung dalam permainan gobag sodor.

²¹ Monica Siagawati, *Mengungkap Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor* (Surakarta: Tesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2007), hlm. 27.

²² Monica Siagawati, *Mengungkap Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor* (Surakarta: Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2007), hlm. 93.

- b) Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Danika Martun Emiliyana dengan judul *Peranan Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Pengembangan Aspek Motorik Dan Kognitif Anak TK Pilangsari I Gesi Sragen*. Penelitian ini menyebutkan bahwa terdapat hasil peningkatan yang cukup signifikan antara pengaruh permainan gobag sodor terhadap aspek motorik dan kognitif anak TK Pilangsari I, Gesi, Sragen.²³ Penelitian ini pun tidak mengurai sisi empati dalam gobag sodor, melainkan hanya aspek motorik dan kognitif yang terkandung di dalamnya saja.
- c) Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Gangga Nanda Adi S,dkk dengan judul *Peranan Gobag Sodor Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Anak*. Penelitian mengungkapkan bahwa selain sebagai media hiburan, gobag sodor dapat pula meningkatkan kesehatan, dan keterampilan anak; tolong-menolong, kejujuran, tenggang rasa, rasa persatuan, keberanian dan sportifitas.²⁴ Penelitian ini pun masih membahas pembangunan karakter secara umum, tidak masuk ke ranah empati yang secara khusus terdapat dalam gobag sodor.
- d) Penelitian lain dilakukan oleh Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati dengan judul *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*” yang menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat merangsang berbagai aspek perkembangan

²³ Danika Martun Emiliyana, *Peranan Permainan Tradisional Gobag Sodor dalam Pengembangan Aspek Motorik Dan Kognitif Anak TK Pilangsari I Gesi Sragen* (Surakarta: Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2010), hlm. 99.

²⁴ Gangga Nanda Adi. S., dkk., *Peranan Gobag Sodor Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Anak*. Bogor (Bogor: Institut Pertanian Bogor, 2009), hlm 8-14.

anak, khususnya aspek keterampilan sosial. Melalui gobag sodor, anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, belajar kekompakan, mengendalikan diri, tanggung jawab, tertib terhadap peraturan serta menghargai orang lain.²⁵ Akan tetapi, penelitian ini hanya mencantumkan gobag sodor sebagai salah satu objek saja, tidak menjadikan satu-satunya permainan yang menjadi objek dalam kajiannya. Selain itu, penelitian ini pun nyaris tidak menyinggung sisi empati yang terkandung dalam permainan gobag sodor.

Penelitian-penelitian di atas memang menunjukkan bahwa permainan tradisional gobag sodor mampu mengembangkan banyak aspek baik fisik maupun psikis anak. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih belum detail dan belum lugas mengungkap dan mendalami sisi empati yang terkandung dalam permainan gobag sodor.

Ada beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu seperti telah dipaparkan di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya adalah metodologi penelitian, subjek penelitian dan variabel yang diteliti. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan one group pre and posttest design, sedangkan penelitian di atas ada yang menggunakan metode kualitatif dan eksperimen dengan grup kontrol.

²⁵ Ni Nyoman Seriati, dkk., *Permainan Tradisional Jawa; Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGPAUD, 2011), hlm. 14.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD, pada penelitian terdahulu, subjek yang digunakan adalah siswa PAUD dan TK. Perbedaan lain adalah variabel yang diteliti. Variabel pada penelitian terdahulu mencakup pengaruh gobag sodor terhadap pengembangan aspek motorik dan kognitif anak dan keterampilan sosial. Penulis disini lebih menspesifikkan pengaruh permainan tradisional terhadap tingkat empati anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas perihal rendahnya rasa empati anak, serta tentang manfaat permainan tradisional ini terhadap peningkatan empati, maka dengan penelitian ini, peneliti ingin mengetahui, mengurai sekaligus mengungkap pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap empati anak.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat empati anak sebelum perlakuan?
2. Bagaimana tingkat empati anak setelah perlakuan?
3. Bagaimana pengaruh permainan gobag sodor terhadap peningkatan empati anak?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat empati anak sebelum diberi perlakuan
2. Untuk mengetahui tingkat empati anak setelah diberi perlakuan
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap tingkat empati anak

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian eksperimen ini dapat memberikan informasi baru untuk menambah wawasan keilmuan di bidang pendidikan pada umumnya dan di bidang keilmuan psikologi khususnya terkait permainan tradisional gobag sodor yang mampu menjadi alternatif pengembangan empati pada anak.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi para orang tua, pendidik, psikolog, maupun pemerintah untuk mengembangkan dan memasyarakatkan kembali permainan tradisional gobag sodor karena mampu membentuk karakter positif dengan cara meningkatkan rasa empati pada anak.