

**SKRIPSI**

**RELEVANSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA FILM SQUID GAME BAGI  
ANAK USIA DINI**

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*



**Oleh :**

**Resi Kartika Prasasti Noer**

**NIM. 19160036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Relevansi Permainan Tradisional Pada Film *Squid Game* Bagi Anak  
Usia Dini**

**SKRIPSI**

Oleh

**RESI KARTIKA PRASASTI NOER**

NIM : 19160036

Telah Disetujui Pada Tanggal 7 Maret 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd.**

**NIP. 199012152019032023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**RELEVANSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA FILM SQUID  
GAME BAGI ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

Oleh

**RESI KARTIKA PRASASTI NOER**

NIM : 19160036

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji  
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
(S.Pd)

Pada 22 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

**Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA**

NIP : 197208062000031000

2 Ketua Sidang

**Melly Elvira, M.Pd**

199010192019032012

3 Sekretaris Sidang

**Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd.**

199012152019032023

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



**Akhmad Mukhlis, MA**

**NIP. 198502012015031003**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan segala pujian dan rasa syukur kehadiran Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya. Tak lupa pula, shalawat serta salam tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman jahiliyah penuh kegelapan menuju Islamiyyah yang terang benderang.

Penyusunan skripsi ini penulis lakukan untuk menyelesaikan program strata satu dan demi untuk mengambil kemanfaatan ilmu yang telah penulis peroleh selama perkuliahan. Skripsi ini juga penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Nursean dan Ibu Susiati Kusuma Dewi yang telah merawat, membesarkan, mendidik, mendo'akan, serta memberikan dukungan penuh terhadap pendidikan yang sedang peneliti jalani. Terimakasih atas semua jasa-jasa yang telah Ibu dan Bapak berikan, tanpa do'a, kasih sayang, dan dukungan kedua orang tua peneliti mungkin tidak berada dititik ini. Semoga segala jasa, kasih sayang, dan doa yang mereka berikan selama hidupnya menjadi penerang dan inspirasi dalam perjalanan hidup penulis.
2. Kakak-kakak peneliti tercinta, Dwi Kurnia, Anas Tri Laksono, Isya Karisma, dan Husain Dharmawan yang peneliti sayangi terimakasih telah menjadi support sistem yang positif. Terimakasih telah menjadi kakak yang terbaik buat peneliti.
3. Kakak ipar dan ponakan yang selalu peneliti sayangi dan banggakan.
4. Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dalam membimbing selama proses pengerjaan proposal hingga laporan akhir skripsi ini. Terimakasih telah saran, dukungan, dan motivasi selama pengerjaan skripsi. Semoga Allah SWT membalas kebaikan beliau dan menjadikan ilmunya bermanfaat.

5. Kepada seluruh teman-teman seperjuanganku yang selalu ada dalam suka dan duka, yang selalu memberikan motivasi, memberikan keceriaan kepada peneliti, yaitu Atika, Rosa, Meli, Mei, Harzel dan Shinta. Terimakasih telah memberikan dukungan di saat penulis mengalami naik turunnya kehidupan.
6. Segenap teman saya di rumah yang selalu mendukung, membantu, memberikan motivasi selama pengerjaan skripsi ini, yaitu Sri, Manis, dan Annisa. Terimakasih telah selalu memberikan support kepada peneliti.
7. Terimakasih untuk teman-teman sejurusan yang selalu membantu peneliti dan mengsupport sampai berada di tahap ini.
8. Terimakasih juga kepada kucingku di rumah yang selalu ada saat peneliti mengerjakan tugas, terkhusus buat embul si kucing paling sabar dan para kucing diluar sana yang telah membantu peneliti dalam menaikkan mood sehingga peneliti merasa tenang.

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 13 Juni 2023

### PEMBIMBING

Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Resi Kartika Prasasti Noer

Lamp. : 2 Eksemplar

Yang terhormat, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Kota Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah:

**Nama** : Resi Kartika Prasasti Noer

**NIM**: 19160036

**Program Studi** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Judul** : Analisis Perilaku Sosial Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional

Pada Film *Squid Game*

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,



**Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd**

**NIP.199012152019032023**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Resi Kartika Prasasti Noer

Nim :19160036

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 13 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the number '10000'. The signature is written in a cursive style.

**Resi Kartika Prasasti Noer**

19160036

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat, dan petunjuk-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan tugas akhir berjudul "Pengaruh Kegiatan Paper Quilling Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak".

Tak lupa, sholawat dan salam senantiasa penulis curahkan kepada junjungan kita, Nabi besar Muhammad SAW, beserta para sahabat dan keluarganya. Penyusunan skripsi ini tak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainudin, MA sebagai rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Akhmad Mukhlis, S. Psi., M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd selaku dosen pembimbing tugas akhir yang memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan civitas akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, terutama di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Orang tua, keluarga, dan orang-orang terdekat yang selalu memberikan dukungan moral dan materi.
7. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu.



Penulis juga ingin menyampaikan permohonan maaf atas segala kesalahan dan kekurangan yang ada dalam tulisan ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan evaluasi agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Malang, 13 Juni 2023

Yang membuan pernyataan,



**Resi Kartika Prasasti Noer**

19160036

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Proposal ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama menteri agama RI dan menteri pendidikan dan kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dho	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ' (Alif)	ء = Hamza
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

### B. Vocal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vocal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRACT .....	xvii
خلاصة.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II .....	10
KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Kajian Penelitian yang Relevan .....	10
B. Kajian Teori .....	12
C. Kerangka Konseptual .....	33
BAB III .....	36

METODOLOGI PENELITIAN .....	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Data dan Sumber Data.....	36
C. Teknik Pengumpulan Data.....	37
D. Analisis Data.....	37
E. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	38
BAB IV .....	39
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan Penelitian .....	53
C. Keterbatasan Penelitian .....	66
BAB V .....	67
KESIMPULAN DAN SARAN .....	67
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tahapan Proses Perilaku Sosial Anak Usia Dini.....	30
Tabel 4. 1 Komponen-Komponen Permainan Dalam Film <i>Squid Game</i> .....	43
Tabel 4. 2 alur permainan dari awal sampai akhir .....	48
Tabel 4. 3 perilaku sosial dalam permainan <i>squid game</i> .....	53
Tabel 4. 4 komponen dalam permainan squid game.....	55
Tabel 4.5 Komponen Dalam Permainan Squid Game.....	55

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2 1 Kerangka Konseptual.....	35
-------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Permainan Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida
- Lampiran 2 : Permainan Juldarigi
- Lampiran 3 : Permainan Guseul Nori
- Lampiran 4 : Permainan Geonneogi
- Lampiran 5 : Permainan Ojingeo
- Lampiran 6 : Ali membantu Gihun
- Lampiran 7 : Gi-Hun tidak terjatuh
- Lampiran 8 : Kakek Il-han member strategi
- Lampiran 9 : Kang Sae Byeok Menyimaimak
- Lampiran 10 : Sang-Wo dan Gi-hun memperhatikan kakek Il-han
- Lampiran 11 : Mengawali permainan tarik tambang
- Lampiran 12 : Memulai permainan tarik tambang
- Lampiran 13 : Sedang melakukan permainan tarik tambang
- Lampiran 14 : Ji-Yeong menyerahkan diri untuk kalah demi Kang Sae Byeok
- Lampiran 15 : Ji-Yeong memberikan alasan
- Lampiran 16 : Ji-Yeong menjelaskan alasannya lebih detail
- Lampiran 17 : Kang Sae Byeok meneteskan air mata mendengar alasan
- Lampiran 18 : Kang Sae Byeok menerima keputusan Ji-Yeong
- Lampiran 19 : Kakek Il-Han memberikan kelereng ke Gi-Hun
- Lampiran 20 : Kakek Il-han memberikan alasan kepada Gi-hun
- Lampiran 21 : Kakek Il-Han memeluk Gi-hun
- Lampiran 22 : Kang Sae Byeok membantu Gi-Hun menentukan kaca yang keras
- Lampiran 23 : Kang Sae Byeok menyuruh Gi-Hun tetap fokus
- Lampiran 24 : Gi-hun hampir mengalahkan Sang-Wo
- Lampiran 25 : Gi-Hun memberhentikan permainan
- Lampiran 26 : Panitia memberhentikan permainan
- Lampiran 27 : Gi-Hun menyuruh Sang-Wo untuk pulang
- Lampiran 28 : Gi-Hun memberikan tangannya ke Sang Wo
- Lampiran 29 : Sang-Wo ingin meraih tangan Gi-Hun
- Lampiran 30 : Sang-Wo menusuk lehernya sendiri

Lampiran 31 : Gi-Hun menangis atas keputusan yang diambil Sang-Wo

Lampiran 32 : Permainan Kelereng

Lampiran 33 : permainan Tarik Tambang

Lampiran 34 : Permainan Gobak Sodor

Lampiran 35 : Permainan Ta'Patung

Lampiran 36 : Permainan Engklek

Lampiran 37 : Buku Permainan Tradisional Jawa



## ABSTRAK

Noer, Resi Kartika Prasasti. 2023. *Analisis Perilaku Sosial Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Pada Film Squid Game*. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiya dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dessy Putri Wahyuningyas, M.Pd.

---

Perilaku sosial merupakan pondasi untuk anak ketika akan memasuki dunia sosial, dimana anak diharuskan untuk berinteraksi dengan orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persamaan permainan tradisional yang ada di Indonesia dan permainan tradisional yang ada di Korea dan juga untuk melihat perilaku sosial dalam permainan tradisional untuk anak usia dini pada film *squid game*. Penelitian ini juga bermaksud untuk memberikan pengetahuan terhadap guru dan orang tua bahwa permainan tradisional sangat berpengaruh terhadap pembentukan perilaku sosial dan bisa menjadi bahan belajar untuk anak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif menggunakan pendekatan library research (studi kepustakaan). Sumber data diperoleh dari film dan sumber pendukung lainnya berupa literature. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis isi. Analisis isi digunakan untuk menganalisis isi dari film *squid game* itu sendiri.

Temuan hasil dari penelitian ini adalah terdapat komponen-komponen terhadap permainan tradisional dalam film *squid game*, yaitu : *Mugunghwa kkoci pieot seumnida*, *Juldarigi*, *Guseul nori*, *Geonneogi*, dan *Ojingeo geim*. Adapun perilaku sosial pada film *squid game* sendiri yaitu saling tolong menolong, kekompakan, kerjasama, demonstrasi, sportif, disiplin, bermain bersama, empati, menghargai orang lain, saling tolong menolong, persahabatan dan solidaritas. Adapun perilaku menyimpang lainnya yaitu perilaku egois, berbohong, dan belasdendam yang seharusnya tidak boleh dimiliki oleh anak. Adapun relevansi pada permainan tradisional bagi anak usia dini yaitu keterkaitan anak dalam bermain, permainan tradisional yang diangkat dalam film *squid game* bisa menjadi media pembelajaran. Walaupun begitu jika kita perhatikan, ada beberapa permainan yang dirancang dalam film *squid game* yang diberikan kepada anak akan berbahaya jika tetap memakai konsep area permainan yang sama dengan di film. Permainan itu berupa *Juldarigi* dan *Ojingeo geim* yang arena permainannya sangat tinggi.

Kata kunci: perilaku sosial, permainan tradisional, relevansi.

## ABSTRACT

Noer, Resi Kartika Inscription. 2023. Analysis of Early Childhood Social Behavior in Traditional Games in Squid Game Films. Early Childhood Islamic Education Department (PIAUD), Faculty of Tarbiya and Teacher Training, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Dessy Putri Wahyuningyas, M.Pd.

---

Social behavior is the foundation for children when they enter the social world, where children are required to interact with other people. The purpose of this study was to find out the similarities between traditional games in Indonesia and traditional games in Korea and also to see the social behavior of traditional games in early childhood in squid game films. This study also intends to provide knowledge to teachers and parents that traditional games are very influential in the formation of social behavior and can be learning materials for children.

This study uses a type of qualitative research using a library research approach (literary study). Sources of data obtained from films and other supporting sources in the form of literature. The analysis used in this research is content analysis. Content analysis is used to analyze the content of the Squid game film itself.

The findings from this study are that there are traditional game components in squid game films, namely: Mugunghwa kkoci pieot seumnida, Juldarigi, Guseul nori, Geonneogi, and Ojingeo geim. Social behavior in the Squid Game film itself is mutual assistance, cohesiveness, cooperation, demonstration, sportsmanship, discipline, playing together, empathy, respecting others, mutual assistance, friendship and solidarity. As for other deviant behavior, namely selfish behavior, lying, and revenge that children should not do. As for the relevance of traditional games for early childhood, namely the involvement of children in playing, traditional games raised in the Squid Game film can be learning media. Even if you pay attention, there are several games designed in the Squid Game film which if given to children will be dangerous. The games are Juldarigi and Ojingeo geim whose playing field is very high.

Keywords: social behavior, traditional games, relevance.

## خلاصة

نوير ، نقش ريسي كارتيكا. 2023. تحليل السلوك الاجتماعي للطفولة المبكرة في الألعاب التقليدية في كلية التربية وتدريب (PIAUD) أفلام لعبة الحبار. قسم التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة ، Dessy Putri :مولانا مالك إبراهيم مالانج. مستشار الأطروحة UIN المعلمين ، Wahyuningyas ،M.Pd.

---

السلوك الاجتماعي هو الأساس للأطفال عندما يدخلون العالم الاجتماعي، حيث يُطلب من الأطفال التفاعل مع الآخرين. كان الغرض من هذه الدراسة هو اكتشاف أوجه التشابه بين الألعاب التقليدية في إندونيسيا والألعاب التقليدية في كوريا وأيضاً رؤية السلوك الاجتماعي في الألعاب التقليدية للطفولة المبكرة في فيلم *Squid Game*. هدف هذه الدراسة أيضاً إلى توفير المعرفة للمعلمين وأولياء الأمور بأن الألعاب التقليدية لها تأثير كبير في تكوين السلوك الاجتماعي ويمكن أن تكون مواد تعليمية للأطفال.

استخدم هذا البحث منهج بحث المكتبة. مصادر البيانات التي تم الحصول عليها من الأفلام والمصادر الداعمة الأخرى في شكل نص. التحليل المستخدم في هذا البحث هو تحليل المحتوى. استخدم تحليل المحتوى لتحليل محتوى فيلم *Squid Game* نفسه.

النتائج التي توصلت في هذه الدراسة هي أن هناك ألعاباً تشبه إندونيسيا، مثل تمثال *Mugunghwa kkoci* و *Guseul nori / marbles* و *Juldarigi / tug of war* و *pieot seumnida / statue tak* و *Geonneogi / engklek* و *Ojingeo geim / gobak sodor*. السلوك الاجتماعي في فيلم *Squid Game* هو التعاون والتسامح والتماسك والاحترام المتبادل والمساعدة المتبادلة والتعاطف والامتنان للقواعد وحل المشكلات.

الكلمات الرئيسية: السلوك الاجتماعي ، الألعاب التقليدية ، الملاءمة

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan sosial merupakan perkembangan terhadap perilaku yang dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial. Ketika anak belajar tentang ilmu sosial, anak akan mulai memahami tentang perilaku dan tindakan masyarakat melalui interaksi. Interaksi ini akan membuat anak terbiasa untuk berbaur dengan orang-orang sekitar. Anak akan belajar menghargai orang lain, perilaku sosial sangatlah penting untuk anak. Hal ini juga terdapat dalam sebuah surah Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

*Artinya: Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti.*

Pentingnya kita untuk saling menghargai satu sama lain, menjaga perasaan orang lain, membentuk perilaku yang dapat diterima oleh masyarakat karena kita sesama ciptaan Allah. Allah sangat menyukai hambanya yang saling membantu dan tidak menyakiti satu sama lain, maka perlulah mengajarkan anak berperilaku sosial sejak dini agar anak tumbuh menjadi anak yang baik dan sholeh. Anak yang sering melakukan interaksi akan memiliki jiwa sosial yang tinggi, tetapi seiring perkembangan zaman anak-anak terlihat kurang adanya interaksi. Kurangnya interaksi bisa juga disebabkan karena adanya perilaku social withdrawal atau penarikan diri lingkungan interaksi sosial. Social Withdrawal didefinisikan sebagai perilaku sosial di masa kecil. Perilaku ini lebih cenderung individual dalam melakukan sesuatu, baik bekerja atau bermain. Hal yang ditimbulkan dari perilaku tersebut yaitu kurangnya aktivitas secara sosial terutama dalam kelompok sosial.

Anak yang memiliki perilaku menarik diri terhadap lingkungan sosial tentu perlu diberikan stimulus untuk mengatasinya, jika dibiarkan akan membuat anak menjadi anti sosial terhadap orang-orang disekitarnya. Seperti yang terjadi pada penelitian (H. R. Pratiwi, 2020) yang berjudul Studi Kasus Perilaku Social Withdrawal Pada Anak Usia Dini, di kelompok B TK Permata Iman. Berdasarkan pengamatan yang sudah diteliti pada 1 September-7 September 2019. Penelitian tersebut memperlihatkan anak yang berinisial MH memiliki kecenderungan sikap menyendiri, menarik diri terhadap lingkungan, jarang berinteraksi dengan orang lain, teman atau guru, pada saat bermain MH lebih memilih main sendiri. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru, MH berperilaku seperti itu sudah dari proses pembelajaran yang dilakukan awal semester sampai semester selanjutnya. MH kurang merespon saat ditanya oleh guru. Kurang antusias dalam bermain yang membuat MH menjadi anak penyendiri karena kurangnya adaptasi terhadap teman-temannya saat berada di sekolah. Perilaku Social Withdrawal dapat diartikan sebagai perilaku penyendiri ketika bertemu orang yang dikenal maupun tidak dikenal. Perilaku tersebut terjadi karena budaya, hubungan yang kurang baik, bahkan dari didikan orang tua terhadap anak.

Kurangnya interaksi anak akan berdampak jangka panjang jika dibiarkan begitu saja tanpa adanya pemberian stimulus, selain perilaku social withdrawal anak juga memiliki perilaku pemalu terhadap orang lain yang tentunya akan menghambat perkembangan sosial anak. Sejalan dengan penelitian Oktarian & Nurfajani (2021) yang dilakukan di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh, dimana 3 dari 20 anak memiliki masalah terhadap perkembangan sosial. Anak X1, saat jam pembelajaran olahraga X1 tidak mengikuti sama sekali proses atau kegiatan tersebut dan tidak ingin belajar bersama teman-temannya. Anak X2 cenderung diam dan tidak ingin berkomunikasi terhadap siapapun bahkan ketika diberikan pertanyaan sama guru, X2 akan memilih tidak menjawab pertanyaan tersebut. Anak X3 hampir memiliki kesamaan dengan anak X1 yaitu tidak ingin mengikuti pembelajaran. Sifat pemalu sebenarnya hal yang wajar pada anak, apabila anak tersebut berada situasi atau lingkungan baru karena anak perlu beradaptasi terlebih

dahulu, tetapi yang menjadi masalah jika sifat pemalu sudah melewati batas atau hiperbola yang nanti malah menghambat kehidupan sosial anak. Penyebab lain yang membuat anak menjadi senang menyendiri yaitu karena keterbiasaan bermain gadget sehingga aktivitas di dalam rumah lebih sering ketimbang aktivitas diluar rumah bersama teman.

Pembiasaan *gadget* terhadap anak akan membuat aktivitas anak lebih terbatas, anak akan menjadi cenderung berdiam diri dari pada bermain bersama temannya. Menurut penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Itsna & Risatur (2021), dalam hasil wawancaranya, hasil yang didapatkan mengatakan bahwa *“kalau sudah pegang handphone anak saya ya tidak pernah mau bermain sama temannya, kadang kasihan juga temannya sudah menunggu ngajak bermain tapi anak saya lihat handphone terus. Selain itu kalau sudah pegang handphone sulit sekali dipanggil harus berkali-kali baru direspon.” (Ibu FA, tanggal 9 Juli 2021)”. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa anak akan lebih mengutamakan *gadget* bahkan bukan hanya interaksi terhadap teman sebayanya tetapi juga interaksi antara orang tua dan anak. Ini akan berdampak terhadap kemampuan sosial anak, anak akancenderung individual dan menyendiri tak jarang anak akan menghabiskan banyak waktunya hanya untuk bermain *gadget**

Permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak tidak lepas dari orang tua anak sendiri. Pentingnya peran orang tua terhadap pemberian stimulus agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Orang tua perlu mengetahui setiap aspek perkembangan anak agar anak bisa berkembang sesuai dengan usianya. Perkembangan anak tidak semata-mata hanya kognitif saja yang berfokus pada pembelajaran yang lebih mengandalkan kemampuan otak anak, tetapi juga dari beberapa aspek salah satunya perkembangan sosial. Orang tua terkadang melupakan beberapa aspek perkembangan anak sehingga perkembangan anak tidak seimbang. Pengkajian kepada 115 orang tua di TK Kelurahan terdapat sebagian besar orang tua dengan bersikap baik terhadap anak, tetapi memiliki keterbatasan pengetahuan terhadap perkembangan anak, artinya sebagian orang tua masih ada yang belum mengetahui setiap aspek perkembangan (Renteng, 2021). Kurangnya

pengetahuan tersebut membuat anak kurang pemberian stimulus. Pemberian stimulus kepada anak tidak perlu mengeluarkan biaya yang banyak karena pada anak usia dini merupakan masa bermain. Orang tua yang belum memahami pentingnya bermain bagi anak akan membatasi waktu bermain. Padahal banyak permainan yang bisa dijadikan edukasi untuk anak. Pada masa kanak-kanak seharusnya anak bisa mengeksplor dirinya sendiri. Bermain akan membuat anak lebih aktif dalam berinteraksi bahkan dapat mengembangkan perilaku sosial anak.

Bermain merupakan sarana dalam meningkatkan kemampuan anak secara optimal. Kemampuan yang diberi stimulus dengan cara bermain akan membuat anak lebih mudah menyerap dan mempermudah orang tua ataupun guru dalam mengajar sang anak. Bermain dapat mempengaruhi semua aspek dalam perkembangan anak, salah satunya perkembangan sosial anak. Perilaku sosial tentu sangat penting untuk melakukan interaksi terhadap keluarga, orang lain dan lingkungan sekitar, hal ini akan membantu anak dalam menjalankan kehidupan mereka di saat dewasa nanti. Salah satu permainan yang dapat menstimulus anak yaitu permainan tradisional.

Tidak bisa kita pungkiri bahwa permainan tradisional memanglah sangat berpengaruh terlebih lagi cara permainan yang dilakukan secara berkelompok yang diperlukan kerja sama antar tim. Banyak interaksi yang dilakukan anak dalam melakukan permainan tradisional seperti kerjasama, saling berkomunikasi, sikap peduli, memberi atau menerima umpan balik, lapang dada menerima kekalahan dan lain sebagainya tentu hal ini yang akan memicu anak dalam mengembangkan perilaku sosial. Anak sudah melakukan hubungan sosial dengan teman sebayanya saat bermain, interaksi tersebut akan membuat anak percaya diri dengan apa yang telah dia lakukan bersama temannya, menjalin kelekatan antara satu sama lain. Pada masa sekarang permainan rakyat atau biasa disebut permainan tradisional sudah sangat sulit untuk menyesuaikan seiring perkembangan zaman.

Perubahan yang ditimbulkan oleh teknologi membuat permainan tradisional semakin tertinggal. Banyak permainan yang tidak lagi dimainkan oleh anak zaman sekarang bahkan mendengar nama permainan tradisional saja sudah jarang.

Febriyana mengatakan bahwa permasalahan yang ada dilapangan yaitu banyak permainan tradisional yang tidak lagi dimainkan oleh anak, hal ini dipicu oleh kemajuan teknologi. Febriyana juga mengatakan bahwa kemajuan teknologi akan membuat permainan tradisional kurang menyenangkan(Muslihin *et al.*, 2021). Adanya teknologi yang semakin maju saat ini membuat anak-anak lebih memilih dirumah saja sambil bermain *game online* tanpa perlu bermain diluar sambil berpanas-panasan. Seiring kemajuan teknologi, hal-hal yang mengandung tradisional perlahan mulai ditinggalkan. Game online yang bersifat individual akan menimbulkan kurangnya waktu bermain anak dan interaksi antar sesama anak lainnya, sehingga anak juga akan menjadi individual. Maka dari itu dapat kita ketahui bahwa pada masa sekarang banyak permainan tradisional yang perlahan mulai hilang ditelan zaman yang mengakibatkan anak-anak lebih menyukai permainan *gadget*.

Permainan *gadget* yang dimainkan akan membuat anak lebih nyaman untuk berdiam dirumah, mereka akan lebih menikmati bermain *gadget* tanpa ada gangguan. Kehadiran teknologi akan membuat generasi di masa ini mulai meninggalkan warisan budaya sehingga nilai yang ditanam pada diri anak juga akan menghilang mengikuti perkembangan zaman(MR. M. Husein, 2021). Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khulafa yang menyatakan bahwa dengan maraknya media sosial dan *game online* di Indonesia akan memiliki dampak untuk generasi ke generasi yaitu berupa perubahan sosial yang membuat mereka mengalami anti sosial dalam(Nur *et al.*, 2019). Berdasarkan survey *The Asia Parent* yang dilakukan oleh Khironi, banyaknya anak Asia yang tertarik dengan gadget dengan rentang usia 3-8 tahun dalam (Roostin *et al.*, 2022). Perkembangan teknologi begitu berpengaruh terhadap luntarnya permainan tradisional di kehidupan anak-anak, terlebih lagi anak lebih menyukai game dawai (*Gadget*). Game online dapat menghibur anak karena permainannya yang beraneka ragam, tentu ini berbeda dengan permainan tradisional yang permainannya tetap sama dan tidak memiliki perubahan dan tantangan, semakin maju teknologi di masa sekarang membuat permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak.



Ketertinggalan ini juga dipengaruhi oleh orang tua yang tidak memberikan edukasi lewat permainan tradisional dan membiasakan anak untuk memainkan *gadget*, bahkan beberapa orang tua sudah memberikan *gadget* kepada anaknya yang belum memasuki usianya. Tertinggalnya permainan tradisional membuat masyarakat yang lahir 80-90 an tentu merindukan permainan tersebut begitu juga masyarakat Korea Selatan yang merindukan permainan tradisional. Kerinduan terhadap permainan tradisional membuat Korea Selatan membuat film yang dirilis pada tahun 2021. Film ini berjudul *Squid Game*, dalam film ini masyarakat Korea Selatan mengangkat kembali permainan tradisional.

Jika kita perhatikan setiap permainan yang ada di dalam film *squid game*, banyak sekali dampak yang ditimbulkan ketika seseorang sedang memainkannya. Salah satu yang sangat menonjol yaitu dapat membantuperilaku sosial anak. Seperti penjelasan di awal bahwa permainan tradisional bisa membantu anak untuk berinteraksi dengan anak lain. Adanya film *squid game* ini, bisa mengangkat kembali permainan tradisional yang tertinggal. Mungkin film *squid game* ini mengangkat cerita permainan tradisional yang ada di Negaranya yaitu Korea, tetapi kita sebagai warga Indonesia tidak perlu khawatir karena di Indonesia juga memiliki permainan tradisional yang hampir sama dengan permainan yang ada di Korea Selatan. Artinya bukan hanya masyarakat korea saja yang mendapatkan dampak dari film *squid game* tetapi juga kita Indonesia ikut merasakannya. Walaupun film *squidgame* tidak diperuntukan untuk anak-anak tetapi disini orang tua berperan penting dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak. Setelah dirilisnya film *squidgame* ini tentu peminat film ini melonjak dan menjadi trending topic bahkan menduduki puncak *charts* 10 teratas global netflix sejak September 2021.

Cerita tentang permainan tradisional yang ada di korea selatan membuat anak 80-90-an *flashback* kembali tentang masa kecilnya. Adanya film ini dapat membantu mengangkat kembali permainan tradisional yang sudah tenggelam. Menjadi wadah media dalam menstimulus anak terhadap perkembangan sosialnya. Banyak hal yang anak pelajari saat melakukan permainan tradisional tentu sangat

membantu anak dalam belajar terlebih lagi membuat anak berani berinteraksi dengan teman sebayanya. Artinya anak secara tidak langsung sudah masuk dalam proses sosialisasi antar anak dan lingkungan sekitar. Saat anak bermain anak akan merasa bahagia. Rasa bahagia yang ditimbulkan akan menstimulasi saraf-saraf otak anak untuk tetap saling terhubung, sehingga terciptalah memori baru yang indah yang berpengaruh terhadap kesehatan jasmani dan jiwa anak. Saat Interaksi yang dilakukan akan membantu anak untuk mengembangkan perilaku sosial anak terhadap lingkungan sekitar, membuat anak menjadi berani menyikapi hal-hal yang mereka lakukan bersama.

Semakin anak sering melakukan permainan tradisional maka semakin sering anak terstimulus terhadap perkembangannya. Permainan tradisional memang dirancang untuk media pembelajaran yang membuat anak terus berkembang. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Mukhlis & Mbelo bahwa berbagai aspek indikator perkembangan sosial anak terfasilitasi melalui permainan tradisional. Artinya dengan hanya bermain permainan tradisional, anak akan mampu membentuk perilaku sosial. Manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak membuat peneliti ini meneliti tentang analisis perkembangan sosial anak dengan menggunakan indikator pembelajaran sosial dari *Collaborative for Academic Social*. Indikator yang digunakan untuk menganalisis perkembangan sosial anak, yaitu: pengenalan sosial (*self-awareness*), keterampilan membangun hubungan (*relationship skill*), dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab (*responsible decision-making*) (Mukhlis & Mbelo, 2019). Selain manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan anak, tentu permainan tradisional juga sangat penting karena mengandung nilai budaya yang menjadi ciri khas suatu bangsa.

Permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan tetapi juga sebagai unsur dalam suatu budaya yang tidak dapat dipandang sebelah mata karena mengandung nilai-nilai budaya warisan leluhur yang tentunya perlu kita lestarikan. Pada masa *golden age* inilah yang menjadi tahapan yang sangat tepat dalam memberikan stimulus untuk anak. Maka dari itu orang tua atau guru harus

semaksimal mungkin dalam mengembangkan kemampuan anak dengan memberikan permainan tradisional.

Banyak manfaat dari permainan tradisional untuk membantu perkembangan anak. Permainan tradisional yang ada di Korea seperti *Mugunghwa kkoci pieot seumnida*, *Juldarigi*, *Guseulnori*, *Geonneogi*, *Ojingeo geim*, maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “**Relevansi permainan tradisional Pada Film *Squid Game* Bagi Anak Usia Dini**”. Penelitian ini akan berfokus kepada kemampuan perilaku sosial anak serta. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk orang tua dalam memberikan stimulus kepada anak tanpa menghilangkan unsur budaya agar tetap lestari.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka pokok permasalahan yang penulis teliti adalah sebagai berikut.

1. Apa saja komponen-komponen permainan tradisional yang ada di film *squid game*?
2. Bagaimana perilaku sosial dalam permainan tradisional pada film *squid game*?
3. Bagaimana relevansi permainan tradisional pada *film squid game* untuk anak usia dini?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui komponen-komponen permainan tradisional yang ada di film *squid game*
2. Mengetahui perilaku sosial dalam permainan tradisional pada film *squid game*
3. Mengetahui relevansi permainan tradisional pada film *squid game* untuk anak usia dini

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat akademis dari penelitian ini adalah
  - a. Diharapkan mampu digunakan untuk menjadi bahan stimulus untuk anak dalam mengembangkan perilaku sosial anak

- b. Menambah referensi terhadap penelitian dan orang tua mengenai stimulus perilaku sosial anak terhadap permainan tradisional, serta mampu membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan lewat metode bermain.
- c. Penelitian ini juga sebagai bentuk untuk metode belajar yang ingin diterapkan ke anak sebagai bahan media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan para masyarakat terutama orang tua agar tetap menjadikan permainan tradisional sebagai media belajar dalam mengembangkan beberapa aspek.
- b. Adanya penelitian ini diharapkan mampu membuat masyarakat tetap melestarikan permainan-permainan tradisional yang tidak kalah pentingnya dalam memberi stimulus terhadap anak, serta tidak melupakan permainan dari leluhur terdahulu.
- c. Hasil karya dari penelitian ini juga diharapkan dapat menarik perhatian dari semua kalangan terutama para orang tua yang ingin menstimulus anak dengan cara bermain.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan hasil dari perbandingan penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan berupa kajian atau pengembangan dari penelitian sebelumnya, maka dapat dilihat adanya persamaan dan perbedaan satu dengan yang lain. Berikut ini adalah hasil-hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis:

Penelitian yang dilakukan oleh Mirnawati *et al.* (2020). Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan bahwa adanya pengaruh atau hubungan interaksi terhadap teman sebaya dengan perilaku sosial anak usia dini. Memperlihatkan dari hasil penelitian bahwa adanya hubungan yang signifikan terhadap interaksi teman sebaya dengan perilaku sosial. Pernyataan di atas sudah membuktikan bahwa teman sebaya ikut berperan dalam membentuk perilaku sosial anak. Interaksi yang ditimbulkan oleh anak akan menjadi stimulus untuk anak terhadap perkembangan sosialnya. Membiasakan anak beradaptasi secara intens, akan membuat anak cepat berbaur dengan orang yang baru dikenalnya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh A. P. Pratiwi *et al.*, (2020). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan intensitas interaksi dari teman sebaya dengan perilaku sosial. Hasil pada penelitian ini bahwa anak satu akan terpengaruh dengan anak lainnya. Hal ini dapat dilihat dengan sikap peniru yang dimiliki oleh anak, maka perilaku sosial anak akan menyesuaikan dengan apa yang mereka tiru. Pengaruh yang diberikan oleh anak bisa terjadi saat sedang dalam bermain, oleh karena itu dengan anak melakukan permainan bersama akan membuat anak lebih sering berinteraksi. Interaksi tersebut bisa dimanfaatkan dengan memberikan pembelajaran terkait aspek sosial untuk membentuk perilaku sosial anak. Memanfaatkan interaksi sosial anak untuk memberikan stimulus kepada anak. Selain memanfaatkan interaksi sebagai pemberian stimulus, orang tua atau guru juga perlu memfasilitasi anak dengan media, tempat, dan juga metode

pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan sosial anak, salah satunya yaitu dengan metode permainan tradisional.

Penelitian yang dilakukan oleh Baroroh *et al.* (2022). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak interaksi dari permainan tradisional ketika diberikan kepada anak. Metode yang digunakan yaitu eksperimen, untuk pengambilan sampel menggunakan sampel random. Pada hasil penelitian ini memperlihatkan adanya pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap interaksi sosial. Adanya perubahan perilaku sosial sebelum dan sesudah pemberian permainan tradisional. Permainan tradisional dapat memberikan interaksi dan kebebasan kepada anak. Permainan memiliki pengaruh terhadap anak, tetapi dalam penelitian ini memiliki kelemahan yaitu keterbatasan yang perlu diperbaiki. Peneliti ini juga mengatakan bahwa perlulah mengetahui terlebih dahulu kondisi awal anak untuk mengetahui hasil setelah pemberian permainan tradisional, tetapi permainan tradisional tidak hanya melihat dari segi pengaruh dari kondisi awal ataupun kondisi dimana anak memang memiliki kemampuan interaksi atau perilaku yang cukup baik. Permainan tradisional bisa menjadi wadah pemberian stimulus, baik untuk anak yang memiliki masalah terhadap perkembangan sosial atau untuk lebih meningkatkan lagi kemampuan anak dalam berinteraksi, adaptasi, atau membentuk perilaku sosial yang positif untuk anak.

Seperti pernyataan dalam penelitian yang dilakukan oleh Azizah & Syafi'i, n.d. (2022), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan sosial emosional melalui permainan tradisional, sehingga menjadi acuan dalam pengelolaan strategi pembelajaran. Hasil yang diperoleh dalam penelitiannya yaitu permainan tradisional dapat merangsang aspek sosial serta meningkatkan anak dalam mengenal dirinya, mempererat hubungan dengan teman sebayanya, bekerja sama, dan bertoleransi. Permainan tradisional menjadi media dalam membentuk perilaku sosial yang positif. Perilaku yang terbentuk yaitu anak bisa lebih mengenali dirinya, keterampilan membangun relasi, penyelesaian masalah, ketepatan dalam mengambil keputusan serta bertindak.

Adapun persamaan dan pembeda dari beberapa penelitian diatas dengan penelitian ini, dimana persamaan dalam beberapa penelitian terdahulu yang saya ambil yaitu subjek penelitian berupa permainan tradisional, pada penelitian ini juga membahas permainan tradisional. Persamaan lainnya yaitu dari penelitian terdahulu diatas mengangkat variabel tentang perilaku sosial anak, hal ini juga memiliki persamaan dalam penelitian ini yang mengangkat variabel perilaku sosial anak pada permainan tradisional. Selain persamaan, adapun juga pembeda dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini, yaitu Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan yang sumber datanya berupa film yang akan peneliti analisis. Penelitian terdahulu yang saya ambil salah satunya juga memiliki jenis penelitian kepustakaan tetapi memiliki perbedaan terhadap fokus penelitian. Penelitian ini juga tidak memiliki tempat lokasi atau tidak melakukan penelitian secara turun langsung kelapangan karena poses penelitiannya berfokus terhadap sumber-sumber data yang akan dikaji sehingga menjadi data yang dibutuhkan peneliti. Perbedaan lainnya juga ada pada fokus penelitian pada penelitian terdahulu, yang mana peneliti ini berfokus pada perilaku sosial anak yang ditimbulkan dalam permainan tradisional pada film *squid game*. Hal ini tentu juga menjadi pembeda karena hasil yang diperoleh tentu berbeda terhadap penelitian terdahulu.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Permainan Tradisional**

#### **a. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki unsur pendidikan sehingga sangat relevan untuk diberikan kepada anak karena permainan tradisional dilakukan secara berkelompok, yang mana seseorang terlibat dalam konteks dengan anak lain(Astini et al., 2022). Sejak dulu permainan sudah memiliki peran penting untuk menunjang pertumbuhan anak utamanya dalam hal kemampuan mereka. Seiring dengan kemajuan teknologi, anak-anak lebih sering bermain permainan

modern saat ini, sehingga lambat laun permainan tradisional mulai ditinggalkan.

Permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan yang seharusnya tetap lestari dan tidak dapat dianggap sebelah mata. Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang berkembang di masyarakat pada masa lalu yang memiliki nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya (Utomo & Ismail, 2019). M. Zaini Alif, dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak akan menimbulkan bentuk perilaku yang menggambarkan bentuk kehidupan yang dialami oleh para leluhur (Garzia, 2020). Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap dan perilaku. Permainan tradisional memiliki makna luhur yang berisi edukasi. Nursaptini, *et. al.*, yang menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu dari jenis permainan yang memiliki nilai-nilai luhur, yang diwariskan dari nenek moyang secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya (Astini *et al.*, 2022). Nilai budaya ini tentu akan didapatkan anak jika para orangtua atau guru dapat mengajarkan permainan tradisional kepada anak sambil memberikan stimulus yang nantinya akan membantu perkembangan sang anak.

Artinya begitu banyak nilai budaya yang bisa kita berikan kepada anak dengan melakukan permainan tradisional, walaupun begitu tidak banyak orang tua mengetahui manfaat permainan tradisional, bahkan sangat jarang para orang tua mengajarkan dan menceritakan permainan tradisional yang dimainkan dulu kepada anak-anaknya. Hal ini tentu membuat anak-anak zaman sekarang tak banyak yang mengetahui tentang permainan tradisional.

#### b. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam pertumbuhan anak, sebagian masyarakat mungkin belum mengetahui manfaat yang ditimbulkan sehingga masyarakat tidak begitu memperhatikan permainan



tradisional pada saat ini. Riadi & Lestari (2021), permainan tradisional memiliki banyak aspek keterampilan sosial, diantaranya, menurut:

1. Keterampilan dalam menyesuaikan diri
2. Mengontrol diri
3. Berempati
4. Menaati aturan
5. Berinteraksi
6. Bekerjasama
7. Menghargai orang lain
8. Bertanggung jawab
9. Melatih kreativitas anak

Permainan tradisional merupakan media pembelajaran yang tepat diberikan kepada anak, selain manfaatnya yang banyak anak juga akan merasa senang karena dia bisa bermain dengan teman sebayanya. Manfaat permainan tradisional dapat dilihat ketika anak sudah mulai saling berinteraksi, bertukar sapa dan tertawa bersama, ini akan membentuk perilaku sosial anak nantinya (Syam, 2021). Hal ini sejalan dengan Sejumlah pakar ahli tubuh kembang menyatakan manfaat dari permainan tradisional berupa anak akan saling berkomunikasi dengan temannya, anak akan saling berinteraksi yang membuat anak tidak merasa bosan dalam melakukan permainan tersebut (Garzia, 2020). Anak tidak merasa bahwa mereka sedang belajar tetapi yang anak ketahui hanyalah mereka sedang bermain layaknya anak pada umumnya. Anak akan merasa senang melakukannya karena anak melakukannya dengan gembira tanpa paksaan, ini menjadi manfaat untuk anak karena anak akan dengan senang hati dalam melakukan permainan tradisional (Wijayanti, 2018). Permainan tradisional akan membantu anak untuk membentuk perilaku sosial yang baik sehingga anak akan bersikap baik pula dengan teman-teman sebayanya.

Manfaat lain yang dimiliki dalam permainan tradisional (Riadi & Lestari, 2021) secara umum, yaitu:

1. Permainan tradisional menjadi sarana bermain tanpa mengeluarkan biaya yang cukup mahal.
2. Dapat meningkatkan perilaku peduli dan cinta kepada budaya lokal.
3. Memiliki nilai-nilai sosial yang tinggi.
4. Mengembangkan kebersamaan dan kekeluargaan yang dijalin oleh anak sejak dini.

Dengan demikian, permainan tradisional sangat cocok dan efektif dalam sarana untuk mengembangkan perkembangan sosial. Permainan tradisional bisa menjadi alternatif untuk penyesuaian sosial. Permainan tradisional yang sangat menyatu dengan alam membuat anak-anak lebih mengenali lingkungan. Permainan tradisional yang dimainkan secara kelompok akan membuat penyesuaian sosial anak lebih mendukung.

c. Ciri Khas Permainan Tradisional

Aspek sosial terjadi karena adanya Interaksi yang dilakukan dalam permainan tradisional, hal ini yang membuat -orang yang memainkannya akan menjadi lebih senang dan bersemangat. Dharmamulya mengatakan bahwa ciri khas dari permainan tradisional adalah sebagai berikut (Kusuma & Abdullah, 2021):

1. Permainan tradisional dalam bermainnya memerlukan tatap muka antar pemain.

Saat melakukan permainan tradisional tentu perlu adanya tatap muka antar pemain karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama. Pada saat masyarakat bermain tentu akan menimbulkan interaksi antar pemain lainnya, mereka akan bekerja sama untuk membuat strategi agar bisa memenangkan permainan tersebut. Jika anak diajarkan sejak dini bermain permainan tradisional tentu dapat melatih anak untuk berinteraksi dengan orang baru sehingga anak

tidak mudah takut saat berhadapan dengan orang yang baru ditemuinya.

2. Dilakukan bersama-sama

Seperti yang dikatakan di awal bahwa permainan tradisional dilakukan secara bersama-sama tujuannya untuk menumbuhkan dan melatih sifat komparatif yang dibutuhkan makhluk sosial. Artinya setiap masyarakat perlu orang lain dalam memenangkan permainan, begitupun dalam kehidupan kita tentu perlu yang namanya interaksi untuk membangun suatu ikatan dalam bermasyarakat. Menjalin hubungan dengan orang lain tentu akan memperoleh keuntungan dan kemudahan antara kedua pihak karena akan menjalin silaturahmi, kerja sama, saling menolong, dan membangun suatu tujuan yang sama.

Berdasarkan pernyataan di atas tentu bisa dilihat bahwa permainan tradisional terdapat interaksi yang akan membantu dalam menjalin interaksi sosial antar pemainnya. Interaksi ini dapat membantu anak meningkatkan perilaku sosialnya dengan teman sebayanya atau dengan lingkungan, melatih kreatifitas anak, melatih jiwa sportivitas anak, mempererat persahabatan, dan melatih anak untuk menghadapi dunia dengan orang-orang yang ada disekitar anak. Anak akan lebih berani dan percaya diri ketika dihadapi orang-orang yang baru ditemuinya, dia tidak akan mudah takut, nangis, anak akan lebih tenang saat bersama orang lain ataupun teman sebayanya.

d. Karakteristik Permainan Tradisional

Permainan tradisional hakikatnya dimainkan secara berkelompok, untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berinteraksi. Minimal dalam melakukan permainan tradisional terdapat dua orang atau lebih dalam memainkan permainan tradisional, dengan menggunakan alat-alat yang mudah dicari serta berada disekitar anak. Anak akan belajar

untuk memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar sehingga anak bisa menyatu dengan alam tanpa merusak.

Nilai-nilai yang ada di dalam permainan tradisional memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak. Nilai dalam permainan tradisional bisa dilihat dari aktifitas-aktifitas yang ada didalamnya (Cendana & Suryana, 2021). Aktifitas ketika memainkan permainan tradisional membuat anak memiliki rasa bahagia dan kesenangan dari dirinya sendiri karena tidak ada unsur paksaan dalam melakukan permainan tradisional (Sutini, 2018). Permainan tradisional bisa menjadi pembelajaran untuk membiasakan anak berinteraksi langsung dengan orang lain (Ramdani et al., 2021). Anak yang sedang memiliki masalah terhadap perilaku sosial dan berperilaku *ambivalent* terhadap perintah orang dewasa, dengan bermain permainan tradisional bisa menjadi solusi untuk anak karena memiliki unsur senang karena dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan (Utomo & Ismail, 2019). Maka dari itu, permainan tradisional menjadi solusi yang menyenangkan untuk mengatasi setiap konflik yang dihadapi anak dan akan belajar memecahkan masalah yang sedang anak jalankan pada saat melakukan permainan tradisional. Anak akan berusaha untuk menemukan solusi untuk memenangkan permainan tersebut, ini akan membuat anak lebih mandiri.

e. Jenis Permainan Tradisional Nusantara

Indonesia merupakan Negara dengan beragam budaya, bahasa, dan agama. Indonesia memiliki banyak kekayaan alam seperti rempah-rempah, flora, dan fauna, selain itu Indonesia juga memiliki peninggalan warisan leluhur yang turun temurun yang menjadi ciri khas tersendiri dari Negara lain. Indonesia memiliki permainan tradisional yang ada di setiap daerah. Kemajuan teknologi perlahan menggeser permainan tradisional sehingga tidak banyak orang yang memainkan lagi (Nurwahidah et al., 2021). Hal ini sungguh miris dan mengkhawatirkan jika tidak segera di munculkan kembali agar tidak hilang ditelan zaman. Daerah yang ada di Indonesia

memiliki permainan tradisionalnya masing-masing, perbedaan setiap daerah tentunya bisa kita simpulkan bahwa begitu banyak permainan tradisional yang ada di Indonesia. Banyaknya permainan tradisional membuat penulis hanya mengambil beberapa contoh permainan, berikut adalah beberapa permainan tradisional (Kristiani, 2015):

1. Permainan Oray-oray

Permainan oray-oray yang artinya ular, permainan ini dilakukan sebanyak 7-15 anak. Permainan ini dibagi menjadi dua, kelompok yang satunya terdiri dari dua orang yang saling berhadapan dan memegang tangan di atas kepala sehingga berbentuk terowongan. Kelompok yang lainnya memegang bahu temannya sambil berbaris memanjang berbentuk seperti ular sambil berjalan memasuki terowongan. Permainan ini di iringi oleh nyanyian, saat nyanyian telah selesai maka terowongan akan tertutup sehingga anak yang tertangkap akan ditanya.

2. Petak Umpet

Permainan petak umpet merupakan permainan dimana satu orang anak akan bertugas untuk menjaga sambil menghitung 1-10, sedangkan anak lainnya akan bersembunyi. Orang yang menjaga tadi ketika sudah berhitung 1-10, maka harus mencari teman lainnya yang bersembunyi. Pemain yang berhasil ditemukan pertama kali, maka dialah yang menjadi penjaga selanjutnya dan begitupun seterusnya.

3. Kucing dan Tikus

Permainan ini merupakan permainan dimana kucing dan tikus saling berkejaran layaknya *tom and jerry*. Permainan ini membutuhkan banyak orang, semakin banyak orang maka akan semakin seru. Inti permainan ini adalah satu anak bertugas menjadi kucing yang berusaha untuk menangkap tikus, tikus harus berusaha menghindari dari kejaran si kucing. Awal permainan dilakukan hompimpah untuk menentukan siapa menjadi kucing, tikus. Pemain

lainnya membentuk lingkaran besar dan saling berpegangan. Fungsi dari lingkaran itu untuk melindungi tikus dari kejaran kucing dengan gerakan jongkok berdiri. Anak yang menjadi kucing berada di luar dan tikus berada di dalam lingkaran, ketika tikus berhasil menangkap maka pemain harus bergantian menjadi kucing.

#### 4. Jamuran

Jamuran merupakan permainan tradisional yang terkenal di Yogyakarta, Jawa Tengah, dan sekitarnya. Anak-anak pada masa itu sangat sering memainkan. Bermain jamuran dapat dilakukan oleh siapa saja. Awal dimulainya permainan ini yaitu anak-anak melakukan suit terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang akan jaga. Anak yang lainnya akan membentuk lingkaran untuk mengelilingi si penjaga tadi. Saat penjaga berada di tengah, pemain lain berjalan melingkarinya sambil bernyanyi. Setelah lagu selesai, para pemain harus mengikuti perintah penjaga yang berada di tengah, jika tidak memenuhi keinginan maka harus bergantian menjadi penjaga.

Nilai dari beberapa permainan tradisional diatas yaitu menjarkan kerja sama, kekompakan, kebersamaan, beradaptasi, tentu sangat bagus untuk membiasakan hal tersebut kepada anak. Nilai-nilai yang terkandung akan membantu anak dalam menstimulus aspek perkembangan. Permainan tradisional sangat membantu anak dalam mengembangkan perkembangannya. Satu permainan tradisional bisa mencakup beberapa aspek seperti aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, dan tak kalah pentingnya yaitu aspek sosial anak. Pada aspek sosial, anak akan mulai belajar mengenal orang yang baru ditemui. Banyaknya manfaat terhadap perkembangan, tentu bisa menjadi bahan stimulus yang menyenangkan untuk anak. Stimulus melalui media permainan tradisional akan melatih mental anak untuk bertemu dengan orang baru, melatih untuk bekerja sama, menghargai orang

lain, saling membantu, dan masih banyak lagi, sehingga anak akan membentuk karakter dengan jiwa sosial yang tinggi dan memiliki perilaku sosial yang baik di kalangan masyarakat nantinya saat anak sudah mulai dewasa nanti.

## 2. Film *Squid Game*

Permainan tradisional bukan saja ada di Indonesia tetapi juga ada di beberapa Negara, salah satunya Korea Selatan. Permainan tradisional Korea Selatan ternyata memiliki kesamaan dengan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Ada beberapa permainan tradisional asal Korea yang tidak asing lagi bagi kita warga Indonesia terlebih untuk anak tahun 90-an yang pastinya sering memainkan permainan tersebut. Hal ini diketahui dengan adanya film "*Squid Game*" yang mengangkat cerita tentang permainan tradisional anak-anak yang ada di Korea Selatan.

Film "*Squid Game*" dilatarbelakangi oleh masyarakat Korea yang memiliki masalah dalam keuangan. Sebagian besar kesulitan keuangan yang mereka alami yaitu kelilit hutang, bahkan sampe di kejar-kejar rentenir yang membuat mereka jadi frustrasi dalam menjalankan kehidupan. Ditengah-tengah frustrasi yang mereka alami, muncullah sosok "*The Recruiter* atau Sales" yang diperankan oleh Gong Yo. Gong Yo berperan untuk mengajak masyarakat yang memiliki kesulitan keuangan untuk bermain permainan tradisional dengan imbalan yang sangat menjanjikan. Imbalan tersebut akan diberikan ketika mereka berhasil menjadi pemenang dalam permainan "*Squid Game*"

Pada dasarnya permainan ini dibuat oleh Oh Li Nam yang diperankan oleh O Yeung-Su. Alasan Oh Li Nam membuat kompetisi permainan tradisional karena dia dan teman-temannya merasa bosan dengan kekayaan yang mereka miliki serta rindu akan permainan tradisional yang dulu sering mereka mainkan. Adanya rasa bosan dan jenuh ini sehingga muncullah ide untuk membuat permainan dengan *merecruiter* orang-orang yang sedang dalam masa kesulitan uang serta memberikan imbalan yang tidak main-main.

Dari pernyataan diatas sudah menjelaskan bahwa begitu pentingnya peran dari permainan tradisional di era sekarang dikarenakan kurangnya masyarakat melakukan permainan tradisional. Banyak anak-anak zaman sekarang yang kurang mengetahui adanya permainan tradisional. Para orangtua lebih memberikan *gadget* kepada anaknya agar sang anak tetap tenang, padahal itu dapat membuat anak menjadi lebih pasif dalam berinteraksi.

Adanya film "*Squid Game*" menjadi wadah untuk mengingat kembali dan memperkenalkan permainan tradisional yang ada di Korea Selatan kepada masyarakat luar dengan di didesain semenarik mungkin sehingga film ini dapat dinikmati oleh penonton. Film *Squid Game* hanya dapat ditonton oleh orang dewasa, tidak diperuntukkan untuk anak-anak karena dalam film ini mengandung unsur kekerasan yang tidak pantas dipertontonkan kepada anak. Dibalik adegan kekerasan yang ada di dalam film *Squid Game* kita bisa melihat permainan tradisional dengan mengandalkan kekompakan, kerja sama dalam mendapatkan kemenangan.

Permainan yang ada di film *Squid Game* bisa dijadikan acuan sebagai media pembelajaran. permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Aeumnida/ta'patung*, *Juldarigi/tarik tambang*, *Guseulnori/kelereng*, *Geonneog/engklek*, *Ojingeo geim/gobak sodor*. Belajar sambil bermain akan membuat anak lebih menikmati proses dan membuatnya lebih antusias. Bermain dapat membuat anak leluasa dalam melakukan segala aktivitas yang dilakukan merupakan aktivitas yang efektif. Maka walaupun anak perlu berkonsentrasi dalam menyelesaikan permainan akan tetap membuat anak merasa menyenangkan dalam melakukannya.

### **3. Perilaku Sosial**

#### **a. Pengertian Perilaku Sosial**

Perilaku sosial merupakan aktivitas yang berhubungan langsung dengan orang lain, teman sebaya, guru, orang tua, maupun saudara-saudaranya. Hubungan yang terjalin akan menimbulkan peristiwa-



peristiwa yang bermakna dalam kehidupan sehingga membantu pembentukan kepribadian di dalam dirinya(Nurfirdaus & Sutisna, 2021). Anak akan belajar berperilaku sosial sejak dini yang dimulai dari orang-orang terdekat seperti ibu,ayah, saudara, dan anggota keluarga lainnya yang memiliki ikatan dengan si anak(Wardiani & Suryatman, 2018). Perilaku sosial anak akan terbentuk sesuai dengan apa yang mereka pelajari dari lingkungan keluarganya. Oleh dari itu perlu mengembangkan nilai sosial anak agar anak kelak memiliki karakter yang baik terhadap semua orang.

Adapun yang dimaksud dengan perilaku sosial anak yaitu bagaimana anak mulai berinteraksi dengan teman sebayanya, orang dewasa dan masyarakat yang luas sehingga anak bisa menyesuaikan diri dengan baik. Pengalaman yang positif selama melakukan aktivitas sosial akan menjadi modal dasar yang penting untuk kehidupan sukses dan menyenangkan di masa yang akan datang. Farten dalam teori perilaku sosial menyatakan bahwa dalam melakukan kegiatan bermain dapat menjadi sarana sosialisasi untuk anak (Kusmiran, 2022). Bermain membuat interaksi sosial meningkat. Sosial dapat diartikan berupa segala perilaku manusia yang menggambarkan hubungan non individualisme. Artinya bahwa sosial menyangkut beberapa kelompok masyarakat dalam melakukan aktivitas untuk menjalin kerja sama yang baik antara satu sama lain sehingga membentuk perilaku sosial.

b. Pengaruh Kemampuan Sosial anak

Perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas bersama teman sebayanya sehingga meningkatkan keinginan untuk diterima dalam anggota kelompok, anak akan merasa sepi saat tidak bersama teman-temannya. Perilaku sosial merupakan aktivitas di suatu hubungan antara orang lain, teman sebaya, guru, orang tua, maupun saudara-saudaranya(Kusmiran, 2022). Fisch, Truglio, & Cole, menyatakan bahwa persahabatan, kerja sama, berbagi dengan orang lain, menunggu

giliran saat bermain, berinteraksi secara kelompok merupakan hal penting dalam aspek interaksi sosial (Wang et al., 2018). Hubungan yang dibangun akan menimbulkan peristiwa-peristiwa yang bermakna di kehidupan sehingga membentuk kepribadian yang baik. Anak mempelajari perilaku sosial sudah sedari kecil, dimulai dari orang terdekatnya. Lingkungan keluarga sangat mempengaruhi perilaku sosialnya.

Selain lingkungan keluarga, Di samping yang dikemukakan di atas, Dini P. Daeng S dalam jurnal (Rohayati, 2018) masih ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan bersosialisasi anak, yaitu :

1. Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang.
2. Banyak dan bervariasinya pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang di lingkungannya.
3. Adanya minat dan motivasi bergaul.
4. Banyaknya pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya.
5. Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain.
6. Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak.

Beberapa proses perilaku sosial yang membuat individu mampu bermasyarakat. Hurlock yang dikutip dalam jurnal (Perlina & Nurhafizah, 2020), ada tiga proses perilaku sosial, yaitu:

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial.  
Setiap kelompok sosial pasti memiliki standar masing-masing terhadap anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Saat anak bersosialisasi bukan hanya mengetahui perilaku yang nanti akan diterimanya, tetapi juga dapat menyesuaikan perilakunya sendiri terhadap anggota kelompok lainnya. Setiap kelompok sosial perlu yang namanya adaptasi untuk bisa berbaur dengan kelompok sosial dan berperilaku yang baik sehingga dapat diterima secara sosial.
2. Memainkan peran sosial yang dapat diterima.

Kelompok sosial memiliki pola kebiasaan yang sudah ditentukan dengan seksama oleh anggota kelompok dan dituntut untuk dipatuhi. Sebagai contoh, peran orang tua dalam membentuk perilaku sosial anak dengan memberikan peran-peran sosial yang telah disetujui bersama. Contoh lainnya yaitu peran yang disetujui bersama antara guru dan murid dalam proses pembelajaran. Anak akan belajar memainkan peran sosial yang akan diterima oleh dirinya sendiri dan orang lain.

### 3. Sikap sosial.

Ketika anak bersosialisasi dengan baik maka yang ditimbulkan adalah rasa senang dan menyenangkan orang lain. Saat anak-anak sudah dapat melakukan hal tersebut, mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan tentu akan diterima sebagai anggota kelompok sosial ditempat mereka. Anak akan merasa lebih dihargai oleh orang-orang karena memiliki perilaku yang disenangi oleh semua anggota kelompok masyarakat.

Pernyataan diatas dalam garis besar bahwa perilaku sosial perlu distimulus sejak dini agar anak dapat terbiasa memerankan perilaku sosial yang dapat diterima oleh kelompok sosial. Selain stimulus dari orang tua dan guru, perlu diperhatikan juga lingkungan sang anak karena perilaku yang diterima oleh anak akan menjadi patokan dalam menanggapi setiap perilaku sosial(Nurfirdaus & Sutisna, 2021). Anak merupakan peniru yang hebat atau bisa dikatakan masa *golden age* dimana masa berkembang yang sangat pesat, jadi dia akan mengikuti sesuai apa yang mereka lihat. Pemberian peran sosial yang tepat akan membentuk perilaku yang baik dan berjiwa sosial terhadap kelompok sosial. Peran orang tua juga sangat penting dalam pemberian peran sosial kepada anak.

Orang tua merupakan dasar dari pembelajaran karena orang tua adalah orang pertama yang dikenal oleh anak. Hal ini sejalan dengan

pernyataan Yusuf, yang menyatakan bahwa perilaku sosial akan dipengaruhi oleh proses perlakuan dan bimbingan yang diberikan orangtua kepada anak yang mengenalkan aspek kehidupan sosial dan norma-norma kehidupan bermasyarakat (Wijayanti, 2018). Perlakuan yang diberikan orang tua akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sang anak (Wardiani & Suryatman, 2018). Anak akan mengikuti apa yang diberikan orangtua. Anak merupakan peniru, jadi dia akan mengikuti bimbingan yang diberikan kepadanya yang akan membentuk perilaku sang anak sampai dewasa nanti.

Parten dalam jurnal (Hayati & Putro, 2021) menentukan enam kategori perilaku yang menjadi dasar menentukan tingkat kemampuan sosial anak-anak di beberapa bidang kajian, meliputi:

1. *Unoccupied* atau tidak menetap, tahapan anak akan terlihat tidak ikut serta dalam permainan yang ada di sekitar dia. Anak hanya mengamati teman-temannya saat bermain tanpa ikut berinteraksi secara langsung.
2. *Solitary play* atau bermain sendiri, pada usia 2-3 tahun biasa terjadi anak terlihat bermain sendiri. anak berada di tahapan perkembangan kognitif operasional konkrit sehingga membuat anak lebih menikmati bermain sendiri.
3. *Onlooker play* atau pengamatan, pada tahapan ini, yang dilakukan oleh anak terlebih dahulu saat memulai memutuskan ikut bermain yaitu anak akan mengamati terlebih dahulu situasi dan anak-anak lainnya. Pada saat anak sudah mulai tertarik dan nyaman, anak akan perlahan ikut bergabung dengan kelompok yang telah diamati tadi.
4. *Parallel play* atau kegiatan parallel, anak sudah ikut bermain dengan teman-teman sebayanya tetapi belum ada interaksi yang dilakukan. Anak akan memilih memainkan alat permainan yang

ada dekat temannya. Ini biasanya terjadi pada anak yang menginjak usia 3-4 tahun.

5. *Associative play* atau bermain dengan teman, anak ikut bergabung untuk bermain bersama anak lainnya bahkan ikut serta menggunakan barang yang sama dan ikut berinteraksi dengan yang lainnya, tetapi dia tidak ingin mengikuti aturan kelompok bahkan bertindak semaunya yang membuat anak belum dapat melakukan kerjasama dalam kegiatan bermain.
6. *Cooperative play* atau kegiatan kerjasama, anak sudah mulai bermain dalam anggota kelompok yang tertata dan melakukan kerjasama. Anak mulai mengikuti aturan sesuai dengan peran yang berbeda antara satu sama lain. Ini biasa diperlihatkan oleh anak usia 5 tahun. Pada usia ini orang tua memiliki peran penting dalam menstimulus perkembangan anak.

Kemampuan dasar yang dimiliki anak sejak dini merupakan pondasi awal dalam kemampuan sosial antar individu sehingga dari situlah orang tua bisa melihat sejauh mana anak dalam bersosialisasi. Perilaku yang dimiliki oleh setiap anak tentu berbeda setiap anak, bahkan ada yang masih kurang dalam bersosialisasi. Maka perlulah ada stimulus yang nantinya membantu mereka dalam mengembangkan perilaku sosialnya. Anak yang memiliki kelemahan dalam bersosialisasi seperti bergaul dengan temannya, berinteraksi, tidak ingin berbagi, perlu perhatian khusus untuk membantu anak dalam berinteraksi dengan yang lain.

c. Pentingnya Pembelajaran Sosial untuk anak

Anak usia dini merupakan peniru yang handal, pada masa 0-6 tahun anak memasuki masa *golden age* atau masa keemasan. Orang tua atau guru harus memanfaatkannya dengan pemberian stimulus karena pada masa ini daya tangkap anak sedang pesat-pesatnya. Anak lebih cepat menangkap

hal baru yang mereka temukan (Herminastiti et al., 2019). Salah satu perilaku yang perlu di stimulus sejak dini yaitu perilaku sosial anak. Beberapa anak masih kurang dalam berinteraksi terlebih lagi bertemu dengan orang yang baru ditemuinya, anak akan menangis, takut, dan bersembunyi saat bertemu orang lain. Hal tersebut adalah perilaku wajar terhadap anak, tetapi jika dibiarkan begitu saja akan menjadi sebuah masalah yang akan menghambat hubungan sosial anak nantinya. Anak perlu diberikan pembelajaran sejak dini terkait perilaku sosial. Membiasakan anak berhubungan sosial akan membuat anak lebih percaya diri terhadap orang lain, maka dari itu penting bagi anak untuk belajar bersosialisasi sejak dini. Beaty dalam jurnal (Wijayanti, 2018), menyampaikan pembelajaran sosial yang penting bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan kontak dan bermain dengan anak-anak lain; anak perlu belajar bermain bersama, saat anak bermain perlu adanya hubungan langsung antara anak satu dan lainnya, baik secara verbal atau fisik yang mengakibatkan saling berinteraksi satu sama lain. Hal ini membuat anak merasa tidak sendiri dan berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Membuat anak terbiasa dengan orang baru tanpa membuatnya merasa terancam.
2. Berinteraksi dengan teman sebaya, untuk memberi dan menerima; interaksi yang dilakukan tentu bertujuan agar anak dapat menerima respon langsung dari teman sebayanya. Anak akan belajar menerima perlakuan temannya saat berinteraksi bersama. Selain itu anak juga akan mulai memberikan respon terhadap apa yang diberikan temannya. Artinya anak akan belajar menanggapi sesuai apa yang diterima oleh anak.
3. Bergaul dengan teman sebaya untuk berinteraksi dengan harmonis, ketika anak sudah mulai merasa nyaman dengan lingkungannya, mereka akan mulai terbiasa bergaul satu sama lain. Interaksi yang

terjalin akan menjadi harmonis. Anak saling membutuhkan satu sama lain, anak akan mulai excited dalam melakukan sesuatu secara bersama-sama. Ini akan mulai membentuk perilaku sosial anak terhadap lingkungan sekitar.

4. Memandang hal-hal dari sudut pandang anak lain; anak perlu belajar untuk melihat tidak hanya dari sudut pandangnya saja tetapi juga dengan sudut pandang orang lain. Tidak semua orang bisa memiliki tujuan yang sama sehingga mereka juga harus melihat dari semua sisi dalam mengambil keputusan.
5. Mengenali giliran , menunggu giliran; anak perlu diajarkan untuk saling bergantian dalam hal apapun. Contohnya, saat anak bermain tentu anak akan memainkan mainan yang membuatnya tertarik tetapi anak yang satunya sedang memainkan mainan tersebut, maka dari itu orang tua perlu mengarahkan sang anak untuk saling bergantian, memberikan pengertian antar satu sama lain sehingga anak mulai memahami dan bisa bermain bersama tanpa ada keributan. Stimulus ini akan membantu anak saat dewasa nanti sehingga anak bertumbuh sebagai orang yang menghargai hak orang lain.
6. Berbagi dengan anak-anak lain; anak perlu dibiasakan untuk saling berbagi satu dengan anak lain. Orang tua memiliki peran penting, sebagai orang pertama yang memberikan stimulus kepada anak sampai memasuki masa sekolah. Orang tua perlu mengajarkan sedini mungkin untuk saling berbagi, agar anak terbiasa untuk memikirkan orang lain dan tentunya menjadikan anak pribadi yang saling membantu saat ada orang kesusahan.
7. Menunjukkan penghargaan pada anak-anak lain; membiasakan anak mengapresiasi apapun itu terhadap pencapaian orang lain sekecil apapun. Sebelum anak mengapresiasi apa yang dicapai oleh temannya, tentu hal ini dimulai dari orang tua terlebih dahulu yang mengapresiasi sang anak atas pencapaiannya. Contohnya, anak yang awalnya belum

bisa membaca akhirnya sudah mulai bisa dengan cara mengeja. Walaupun masih terbata-bata tetapi orang tua tetap menghargai itu dengan memberikan pujian, motivasi, hadiah, atau semacamnya yang membuat anak merasa bangga akan dirinya sendiri. Hal kecil seperti ini sudah menjadi pelajaran buat anak dan tentunya anak akan menirukan apa yang dilakukan oleh orang tuanya kepada orang lain ataupun keluarganya sendiri.

8. Menyelesaikan konflik antarpersonal; mengajarkan anak untuk menyelesaikan masalahnya dengan orang lain dengan cara mencari jalan keluarnya bersama-sama. menyelesaikan dengan kepala dingin tanpa ada saling menyalahkan satu sama lain.

Pembelajaran dasar perlu dimiliki oleh anak sebagai bekal untuk mereka nantinya. Saat anak sudah mulai mengerti, mereka akan menjadi pribadi yang baik dan memiliki perilaku yang disenangi oleh banyak orang seperti saling menghargai, berbagi, memikirkan orang lain, dan sikap lainnya yang tentu dimulai sejak dini (Herminastiti et al., 2019). Selain itu, perlu juga pemberian contoh langsung dari orang tua agar anak merasa bahwa yang dikatakan oleh orang tua adalah benar. Anak akan mulai menirukan apa yang orang tua lakukan. Pemberian pembiasaan yang positif dan membentuk perilaku anak dengan baik. Perilaku sosial merupakan pencapaian yang matang untuk anak, mereka akan mulai berbaur dan merasa saling membutuhkan satu sama lain.

Pembelajaran untuk membentuk perilaku sosial begitu penting untuk anak. Hal ini juga terdapat dalam jurnal Nur et al. (2020), terdapat tiga komponen dalam membentuk perilaku sosial, komponen tersebut yaitu:

1. Komponen hubungan teman sebaya untuk membangun keterampilan sosial.
2. Belajar untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara menjaga hubungan antar keduanya.



3. Hubungan teman sebaya akan melibatkan anak dengan manajemen konflik, empati, serta membangun keterampilan sosial saat melakukan permainan tradisional.

Mempererat hubungan akan membuat anak ikut berpartisipasi dengan efektif dalam melakukan permainan secara kelompok. Anak akan menjalankan permainannya sesuai dengan perannya. Anak akan mudah berbaur dengan semua anak tanpa membedakan anak lainnya. Anak yang sudah dibiasakan menjalin hubungan akan menjadi pribadi yang tidak pemilih dan menerima orang lain tanpa harus menyakitinya. Hal positif lainnya yaitu anak akan belajar mengontrol dirinya dalam segala hal untuk mencapai dan menetapkan tujuan. Anak bisa belajar mengontrol emosi saat kalah dengan temannya, orang tua memberikan arahan yang positif untuk mengendalikan diri.

d. Tahapan Perilaku Sosial Sesuai Dengan Usianya

Setiap anak akan berkembang sesuai dengan usianya. Perilaku sosial anak akan berkembang secara bertahap, sehingga orang tua perlu mengetahui setiap tahapan perilaku sosial anak. Tujuan dari hal tersebut untuk memudahkan orang tua dalam memberikan stimulus terhadap anak dan pastinya sesuai dengan usianya. Berikut beberapa perilaku sosial anak sesuai dengan tahapan usianya.

**Tabel 2.1 Tahapan Proses Perilaku Sosial Anak Usia Dini**

<b>Usia</b>	<b>Perilaku Sosial</b>
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain secara kooperatif dalam kelompok</li> <li>- Peduli dengan orang lain (tersenyum, menanggapi bicara)</li> <li>- Membagi pengalaman yang benar dan salah pada orang lain</li> <li>- Bermain bersama berdasarkan aturan tertentu</li> </ul>
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membangun kerjasama</li> <li>- Memahami adanya perbedaan perasaan (teman takut, saya tidak)</li> <li>- Meminjam dan meminjamkan mainan</li> </ul>
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.</li> <li>- Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan</li> <li>- Menghargai orang lain</li> </ul>

	- Menunjukkan rasa empati
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain dengan teman sebaya</li> <li>- Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar</li> <li>- Berbagi dengan orang lain</li> <li>- Menghargai hak/pendapat/karya orang lain</li> <li>- Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)</li> <li>- Bersikap kooperatif dengan teman</li> <li>- Menunjukkan sikap toleran</li> <li>- Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</li> <li>- Mengenal tata 31arma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat</li> </ul>

**Sumber : Permendikbud 137 tahun2014**

e. Permasalahan Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Dini

Perilaku terhadap setiap aspek tentu memiliki masalah atau hambatan tersendiri, begitu juga dalam perilaku sosial anak yang memiliki masalah. Anak yang memiliki permasalahan terhadap perilaku sosialnya akan terlihat susah beradaptasi dan akan memperlihatkan perilaku yang kurang baik terhadap temannya sendiri. Nugraha dalam jurnal (Ainur et al., 2022), terdapat permasalahan yang sering kali dihadapi oleh anak usia dini, berikut permasalahan terhadap anak:

1. Egosentrisme

Egosentrisme merupakan permasalahan anak terhadap keterbatasannya untuk berpikir dari segi anak yang melihat dunianya. Anak yang memiliki perilaku egosentrisme akan mengutamakan dirinya sendiri dari pada orang lain. Apapun yang dilakukan oleh anak baik cara berpikir, pembicaraan, maupun tindakannya akan lebih mengarah ke dirinya sendiri.

2. Anak yang terisolasi

Anak yang terisolasi adalah anak terkekang dalam lingkungannya dan memiliki permasalahan di kehidupan sosial. Biasanya ini terjadi karena teman-temannya tidak menyukai perilaku si anak

tersebut, permasalahan ini bisa juga terjadi karena kemauan si anak tersebut yang tidak ingin melakukan interaksi sosial.

### 3. Agresif

Agresif merupakan permasalahan anak yang berupa tindakan serangan balik, baik secara fisik maupun verbal bahkan sampai menimbulkan permusuhan antara anak lainnya. Perbuatan ini terjadi karena adanya sikap frustrasi karena dilarang untuk melakukan sebuah pekerjaan atau hal lainnya. Beberapa kebiasaan agresif yang muncul pada anak yaitu: menyerang, dan temper tantrum.

### 4. Perilaku yang berkuasa

Perilaku ini merupakan perilaku semena-mena yang ini berkuasa dalam sesuatu hal. Perilaku ini tidak ingin berbagi dengan orang lain karena dia hanya menginginkan untuk dirinya sendiri. Tindakan perilaku ini sangat tidak diterima dalam lingkungan sosial.

Permasalahan-permasalahan diatas tentu tidak boleh dibiarkan karena akan menimbulkan dampak buruk terhadap perilaku anak itu sendiri. Pada dasarnya permasalahan tersebut sudah umum terjadi di kalangan anak-anak karena mereka masih belum mengetahui cara mengekspresikan dirinya dengan benar, walaupun permasalahan ini wajar terjadi tentu sebagai orang tua tidak boleh membiarkan begitu saja. Perilaku ini tidak boleh disepelekan karena bisa menjadi boomerang untuk anak nantinya. Anak akan sulit bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan baru bahkan anak menjadi penyendiri di tengah keramaian tanpa mencoba berbaur dengan orang lain. Maka dari itu perlulah penanganan atau stimulus yang dapat membantu anak dalam menghadapi setiap permasalahan yang dimilikinya, termasuk permasalahan sosial pada anak.

Penanganan terhadap permasalahan sosial tentu hal yang perlu dilakukan orang tua yaitu membiasakan anak untuk berinteraksi dengan latar belakang yang berbeda-beda. Pembiasaan ini akan

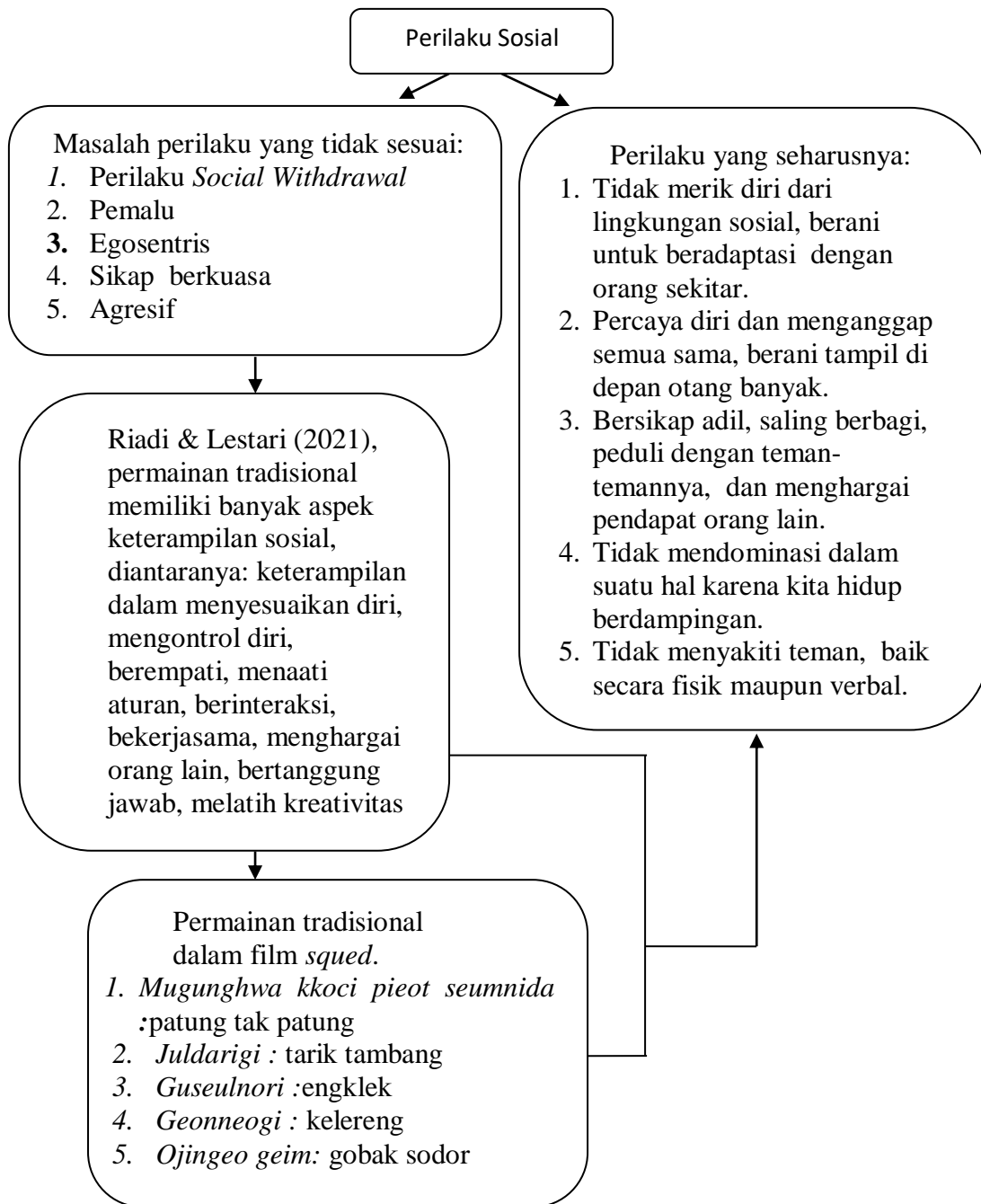
membuat anak lebih terbiasa dengan orang baru. Memberikan ruang untuk anak berkomunikasi untuk menyampaikan keinginannya. Selain itu, tentu adanya motivasi dan bimbingan orang tua kepada anak. Sosok orang tua sangatlah berperan penting untuk anak. Bagi anak, orang tua adalah pengobat setiap masalah yang dihadapinya. Dukungan orang tua sangat dibutuhkan anak saat sedang berada di fase-fase tertentu yang merugikan dirinya sendiri.

### C. Kerangka Konseptual

Manusia merupakan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, anak perlu mengembangkan perilaku sosial untuk bekal di kehidupan nantinya. Perilaku sosial anak akan berguna dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial. Rendahnya kualitas sosial saat ini dikarenakan masih ada beberapa anak yang memiliki *gadget*, memiliki perilaku *Social Withdrawal*, dan kurangnya pengetahuan orang tua terhadap perilaku sosial. Hal tersebut akan membuat anak perilaku menarik diri terhadap lingkungan sosial, pemalu, agresif, bahkan dengan kemajuan teknologi di masa sekarang membuat anak hanya berdiam diri di rumah sambil bermain game tanpa ada aktivitas yang membuat anak berinteraksi dengan orang lain. Anak memerlukan stimulus untuk membantu mengembangkan perilaku sosialnya, salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional yang diangkat dalam penelitian ini yaitu permainan dalam film *squid game*. Tujuannya yaitu untuk membatasi permainan tradisional yang nanti akan dibahas dalam penelitian ini. Permainan tradisional tersebut adalah *red light-green light*, *tug of war*, *Hopscotch*, *Marbles*, *Squid game*. Permainan tersebut juga memiliki kesamaan dengan permainan tradisional yang ada di Indonesia sehingga memudahkan anak untuk memahami setiap permainan.

Permainan tradisional memiliki arti yang dalam. Bukan hanya nilai sosial, tetapi juga akan menumbuhkan rasa cinta dari orang tua, cinta lingkungan, dan

empati terhadap teman. Permainan tradisional memiliki unsur sosial yang dapat meningkatkan keterampilan sosial. Pemberian stimulus melalui permainan tradisional akan membuat anak lebih menikmati prosesnya. Permainan tradisional sangat fleksibel digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak. Selain membebaskan anak, permainan tradisional juga bisa digunakan dimana saja dan kapanpun. Anak akan menyatu dengan alam dan lingkungan sekitar saat bermain sehingga anak juga tanpa disadari akan belajar tentang lingkungan sekitar. Tempatnya yang fleksibel membuat anak lebih menikmati saat sedang bermain bersama. Adapun kerangka berpikir penelitian adalah sebagai berikut:



**Gambar 2 1 Kerangka Konseptual**

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu menggunakan studi literature atau *library research*. Sesuai dengan judul skripsi, skripsi ini termasuk dalam penelitian kepustakaan (*library research*). Nazir (1988) mengemukakan bahwa penelitian kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara penelaahan film, buku, literature, catatan, dan berbagai laporan yang terkait dengan masalah yang di ingin dipecahkan (Sari & Asmendri, 2020). Peneliti ini berfokus kepada analisis permainan tradisional dalam film *squid game* yang mengandung perilaku sosial anak. Hal ini membuat peneliti hanya mengkaji dan menganalisis film sehingga metode yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu peneliti kepustakaan (*library research*). Penggunaan metode *library research* sangat membantu peneliti untuk mengakses data informasi yang dibutuhkan peneliti.

#### B. Data dan Sumber Data

Sebagai penelitian studi literatur, sumber data berkaitan dengan bahan yang menjadi bahan penelitian. Bahan dari penelitian memiliki keterkaitan dengan topik yang kita akan teliti. Berikut pemaparan dari sumber data:

1. Sumber primer merupakan referensi yang menggunakan sumber utama acuan dari penelitian. Sumber primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah
  - a. Film yang berjudul *squid game*
  - b. Sinopsis : film *squid game* disutradarai oleh Hwang Dong-Hyuk sekaligus penulis dalam naskah film *squid game*.
  - c. Buku : Permainan Tradisional Jawa penulis Sukirman Dharma Mulya
  - d. E-book : Ayo Lestarikan Permainan Tradisional Indonesia penulis Sururiyah, S S.i dan Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia penulis Aisyah Fad.

B. Sumber sekunder merupakan referensi pendukung dan pelengkap dari sumber primer. Sumber penelitian sekunder dalam penelitian ini berupa jurnal yang berkaitan dengan permainan tradisional terhadap perilaku sosial anak. Jurnal tersebut menjadi teori pendukung peneliti dalam mendapatkan sumber data.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa dokumentasi berdasarkan informasi. Dokumentasi jenis ini yaitu hasil memperoleh data dengan melalui informasi-informasi yang terkait dengan topic (Pahlephi, 2022). Data ini diperoleh dari film yang memberikan Informasi terkait perilaku sosial yang ada pada permainan tradisional dan juga sumber pendukung lainnya berupa dokumen hasil dari beberapa peneliti, buku, dan teks panduan literature. Data yang disajikan berbentuk kata yang memerlukan pengelolaan yang sistematis. Dokumen tersebut tentu yang relevan dengan fokus penelitian sehingga memperoleh hasil yang diinginkan.

### **D. Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis isi. Analisis isi sendiri diartikan sebagai teknik dalam penelitian untuk mengkaji perilaku manusia tanpa harus turun langsung tetapi dengan menganalisis setiap sumber berupa film serta dari literatur, yang berupa buku, teks, artikel, jurnal, dan semua jenis yang dapat dianalisis untuk mendapatkan semua data yang diinginkan (Huda, 2022). Analisis isi bertujuan untuk mendapatkan hasil yang valid berdasarkan penelitian yang bisa dilakukan secara berulang sesuai dengan konteksnya. Penggunaan analisis isi dilakukan dengan cara memilih, membandingkan, dan menggabungkan sehingga menjadi data yang relevan.

Analisis isi bertujuan untuk mengetahui pesan yang sama di waktu berbeda, selain itu analisis isi juga sebagai alat untuk melihat pesan dalam berbagai konteks untuk mendapatkan hasil data yang diinginkan. Analisis isi juga sebagai sarana



untuk memahami isi pesan yang disampaikan oleh komunikator. Pesan tersebut akan menjadi data yang nanti akan dianalisis oleh peneliti.

#### **E. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Adapun penelitian, pemeriksaan keabsahan data dapat diperoleh dari berbagai cara yang dapat digunakan. Pemeriksaan keabsahan data pada penelitian (Minlab, 2022), diantaranya:

1. Triangulasi sumber, dalam metode ini peneliti diharuskan menemukan lebih dari satu sumber untuk memahami data. Tujuannya yaitu agar peneliti dapat menemukan data yang dicari, sehingga memperoleh hasil yang diharapkan.
2. Triangulasi metode merupakan metode yang digunakan tidak hanya satu untuk menguji kredibilitas data. Misalnya pada awal penelitian menggunakan metode pengamatan dan selanjutnya melakukan metode analisis terhadap sumber jurnal-jurnal yang relevan.
3. Triangulasi waktu, pada pengumpulan penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan waktu yang berbeda-beda. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti bersumber dari buku dan jurnal-jurnal di internet, sehingga peneliti bisa lebih fleksibel dalam mencari data.

Seperti yang dijelaskan diatas, bahwa keabsahan data dapat diperoleh dari berbagai cara. Namun, dalam penelitian ini, saya menggunakan metode triangulasi sumber. Metode ini merupakan metode dimana peneliti dapat menemukan lebih dari satu sumber untuk memahami setiap data yang ditemukan (Minlab, 2022). Tujuannya yaitu agar peneliti dapat menemukan data yang dicari, sehingga memperoleh hasil yang diharapkan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penyajian data dalam penelitian ini adalah hasil dari analisis data dalam film *squid game* dan juga di peroleh dari berberapa dokumentasi berupa jurnal, e-book, buku, dan informasi pendukung lainnya. Sumber data berasal dari film *squid game*, film *squid game* sendiri menggambarkan tentang sebuah permainan tradisional yang mengandalkan kerja sama. Permainan tradisional bisa menjadi alternatif pembelajaran untuk anak, hal ini dapat kita lihat dari hasil penelitian terhadap film *squid game*.

Penyajian data yang dimaksud berupa pemaparan atau penyajian data yang telah didapatkan oleh peneliti melalui metode penelitian. Data yang diambil juga sesuai dengan rumusan masalah skripsi dengan judul penelitian “Analisis Perilaku Sosial Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Pada Film *Squid Game*”.

#### 1. **Komponen-Komponen Permainan Tradisional Yang Ada Di Film *Squid Game***

Filem *squid game* merupakan film asal Korea yang mengangkat tema permainan. Permainan dalam film *squid game* sendiri berupa permainan tradisional yang juga sering dimainkan oleh anak-anak yang ada di Korea. Permainannya yang sangat menyenangkan akan membuat sensasi yang menyenangkan bagi yang memainkannya. Pada permainan tradisional di filem *squid game* juga memiliki kesamaan dengan permainan yang ada di indonesia. Berikut permainan tradisional pada film *squid game* yang sama dengan permainan tradisional di indonesia:

##### a. Permainan *mugunghwa kkoci pieotseumnida*/ta'patung

Permainan pertama yang mirip dengan permianan yang ada di Indonesia yaitu permainan *mugunghwa kkoci pieot seumnida* atau biasa dikenal dengan sebutan ta'patung. Di Korea sendiri cara memainkan *mugunghwa kkoci pieot seumnida* atau ta'patung ini yaitu satu orang

penjaga menunggu di garis finish sambil menutup matadan menghadap pohon. Penjaga yang berada di finish bertugas untuk menyebutkan kata “*mugunghwa kkoci pieot seumnida*”, setelah penjaga selesai dia akan segera berbalik menghadap kelompok peserta tadi. Peserta harus mematung/berdiam ketika penjaga menghadap ke peserta, begitupun sebaliknya peserta harus berlari ke finish ketika penjaga menghadap ke pohon. Peserta yang ketahuan bergerak ketika penjaga memembalikan badan, maka mereka di nyatakan kalah tetapi peserta yang berhasil melewati finish akan dinyatakan menang.

Kedua permiananini memiliki kesamaan yaitu ada satu orang penjaga dan yang lainnya menjadi patung. Hanya saja proses permainannya yang sedikit berbeda, walaupun begitu permainan inisama-sama memiliki keunikan tersendiri dan dapatdimainkan oleh semua kalangan termasuk anak usia dini. Permainan dapat dimulaidari usia 2 keatas, di usia 2 tahun anak sudah bisa bermain secara kooperatif dalam berkelompok. Anak sudah dapat bermain bersama dengan teman sebayanya. Usia 2 tahun anak juga sudah dapat belajar tentang aturan dalam permainan.

b. *Juldarigi*/tariktambang

Permainan selanjutnya yang memiliki kesamaan dengan permainan yang ada di Indonesia yaitu *Juldarigi* atau lebih dikenal dengan tarik tambang. Aturan permainan juga memiliki kesamaan yaitu membentuk dua kelompok, kelompok tersebut akan saling berlawanan dengan cara menarik tali yang sudah disediakan. Kelompok yang berhasil menarik lawan sampai melewati garis, maka dinyatakan sebagai pemenangnya.

Pernyataan di atas memperlihatkan bahwa permainan yang ada di *disquid game* juga memiliki kesamaan dengan yang ada di Indonesia, inidapatdilihtdari strategi dan caramemainkannya. Permainan tariktambang di Indonesia sering sekali kita temui pada acara sekolah atauacara17agustus-an. Biasanya permainan tariktambang dijadikan perlombaan yang sangat dinanti-nanti oleh masyarakat karena

permainannya yang seru dan banyak digemari oleh kalangan.

Permainan tarik tambang dapat dimainkan oleh anak 5 tahun keatas. Pada usia ini anak sudah dapat menyelesaikan masalah artinya anak sudah mampu berfikir strategi dalam memainkan permainan tarik tambang. Anak sudah mampu bekerjasama dengan baik, saling menghargai sehingga pada saat bermain, anak mampu menjalin kekompakan dalam memenangkan permainan. Bermain permainan tarik tambang tidak semata-mata hanya diberikan begitu saja, tentu perlu ada pengawasan dari orangtua dari awal permainan sampai permainan selesai. Tujuannya untuk menjaga keselamatan anak pada saat bermain.

c. *Guseulnori*/kelereng

Permainan *Guseulnori* atau permainan kelereng, di Korea permainan *Guseulnori* ini dimainkan oleh dua orang. Aturan dalam permainan ini juga bebas ditentukan oleh pemain. Pada film *squid game* sendiri memiliki cara dengan menebak kelereng yang ada ditangan lawan dengan menyebutkan genap atau ganjil, jika lawan benar maka kelereng yang ada di tangan akan di ambil oleh lawan.

Kedua permainan ini memiliki kesamaan tetapi hanya saja beda dalam memainkannya. Dari kedua pernyataan diatas bisa dilihat bahwa di Korea juga memiliki permainan dengan menggunakan kelereng, yang mana di Indonesia juga memiliki permainan tradisional menggunakan kelereng. Permainan kelereng ini juga dapat dimainkan oleh anak usia 3-6 tahun. Pada usia ini anak sudah mampu membangun kerjasama yaitu bermain bersama. Permainan kelereng yang dimainkan secara bersaing membuat anak belajar memahami perbedaan seperti ada yang kalah dan ada yang menang. Usia ini anak sudah dapat berbagi dengan orang lain, artinya saat sedang bermain dan salah satu temannya ada yang kalah anak malah memberikan kelerengnya kepada temannya yang kalah agar tidak berkecil hati. Hal ini dapat terus distimulus dengan cara bermain kelereng.

d. *Geonneogi/engklek*

Pada film *squid game* permainan *geonneogi* dimainkan di atas kaca, kaca tersebut ada yang kokoh adayang tidak. Pemain harus melompati dari satu ke kaca yang lainnya. Pemain yang mendapatkan kaca yang tipis maka dia akan terjatuh, tetapi pemain yang berhasil melewati sampai garis finish maka dinyatakan berhasil. Permainan ini juga ada di Indonesia yang di kenal sebagai sebutan engklek.

Di Indonesia engklek merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Cara memainkannya cukup mudah yaitu dengan membuat pola gambar, setelah pola sudah jadi maka pemain lainnya melempar batu ke dalam kotak. Kotak yang memiliki batu tidak boleh di injak, anak melewati kotak-kotak tersebut dengan cara kaki satu diangkat sambil melewati pola kotakan yang telah dibuat begitupun seterusnya (Fed, 2014). Permainan ini bisa dimainkan oleh anak umur 3 tahun ketas.

Usia 3 tahun anak sudah mulai memahami konsep bermain bersama. Permainan enklek yang aman buat anak tentu cocok untuk dimainkan. Anak mulai bermain secara bergantian dengan teman sebayanya, anak lebih mudah bergaul dan memperhatikan teman sebayanya. Perilaku sosial tersebut dapat dikembangkan lagi dengancara bermain permainan engklek karena dengan bermain anak akanmudah bertemu dengan orang lain, walaupun begitu tentu harus ada pengawasan dari orangtua.

e. *Ojingeogeim/gobak sodor*

Permainan *ojingeo geim* di Korea dimainkan dengan cara memainkan menyerang pemain yang berada dalam area yang berlawanan. Saat bermain, pemain tidak boleh menyentuh garis dan harus melompat menggunakan satu kaki diarea tertentu, pemain yang lainnya akan bertugas untuk menjatuhkan lawan dan saling menyerang satu sama lain. Pola gambar yang di gunakan dalam permainan *ojingeo geim* yaitu kotak, lingkaran, dan kotak sesuai yang ada dalam film *squid game*. Selain di

korea, Indonesia juga memiliki permainan yang hampir sama dengan permainan *ojingeo geim* yaitu permainan gobak sodor.

Permainan gobak sodor sering dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Cara memainkannya juga hampir memiliki kesamaan yaitu jika di film *squid game* menggambarkan pola dengan bentuk segi tiga, kotak, dan lingkaran, di Indonesia hanya berbentuk kotak dan setengah lingkaran. Permainan gobak sodor di Indonesia memiliki aturan sendiri yaitu membentuk kelompok yang nantinya akan menjadi penjaga dan yang akan menjadi lawan untuk melewati penjaga. Penjaga akan berusaha menyentuh pemain dan pemain lawan harus bisa melewati setiap rute atau jalan tanpa disentuh oleh penjaga. Pemenang dalam permainan ini jika satu dari tim lawan berhasil sampai garis finish tanpa tersentuh oleh penjaga.

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak umur 6 tahun yang merupakan umur batasan anak usia dini. Pada umur 6 tahun anak sudah mulai beranjak remaja dan sudah dapat berfikir. Usia ini anak sudah dapat mengekspresikan dirinya, anak sudah bisa menunjukkan sikap toleransi terhadap temannya. Permainan gobak sodor bisa menjadi alternative untuk menstimulus perilaku sosial. Usia 6 tahun anak sudah bisa memahami aturan, memecahkan masalah, bersikap kooperatif, memahami perasaan orang, sehingga perlu adanya stimulus yang dapat mendukung perilaku sosial anak dan salah satunya yaitu permainan gobak sodor.

Adapun beberapa komponen-komponen permainan tradisional pada film *squid game* :

**Tabel 4.1** Komponen-Komponen Permainan Dalam Film *Squid Game*

No	Permainan Korea dan Cara Memainkan
1	<i>Mugunghwa Kkoci Pieot Aeumnida</i>
2	<i>Juldarigi</i>
3	<i>Guseulnori</i>
4	<i>Geonneogi</i>
5	<i>Ojingeo geim</i>

## 2. Perilaku sosial Dalam Permainan Tradisionl Pada Film *Squid Game*

### 1. *Mugunghwa kkoci pieot seumnida*

Permainan dalam film squid game mengangkat tema permainan tradisional. Salah satu permainan yang ada pada film squid game ini yaitu *Mugunghwa kkoci pieot seumnida* yang merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menjadi patung atau berdiam diri tanpa bergerak. Permainan asal korea selatan ini tentu memiliki nilai edukasi terhadap anak usia dini terlebih lagi bermain merupakan cara untuk membentuk perilaku sosial anak. Permainan memiliki banyak manfaat terhadap perilaku anak. Bermain dapat membuat anak berinteraksi dengan teman sebayanya, bermain akan membuat anak lebih dekat dengan lingkungan. Manfaat permainan tentu akan sangat berguna untuk anak dan begitupun permainan *Mugunghwa kkoci pieot seumnida* yang memiliki nilai-nilai perilaku sosial.

*Mugunghwa kkoci pieot seumnida* yang diambil dari bahasa korea yang jika di artikan dalam bahasa Indonesia merupakan permainan lampu merah lampu hijau. Permainan tradisional yang berasal dari Korea Selatan ini terlihat dalam episode 1 bahwa terlepas dari adegan-adegan kekerasan yang tidak pantas untuk dilihat anak usia dini, permainan ini memiliki unsur sosial didalamnya. Permainan *Mugunghwa kkoci pieot seumnida* pada episode 1 memperlihatkan bermain secara bersama-sama, dapat bermain dengan orang lain sehingga hal ini akan membiasakan seseorang berinteraksi satu sama lain. Pada permainan ini juga membangun kerja sama yang baik, hal ini terlihat ketika Gi-Hun akan terjatuh Ali Abdul segera menolong Gi-Hun agar tetap lanjut kepermainan selanjutnya.

Artinya bahwa permainan *Mugunghwa kkoci pieot seumnida* akan berdampak positif bagi anak. Permainan ini bisa menjadi media pembelajaran untuk anak karena terdapat nilai-nilai yang bisa diterapkan kepada anak. Nilai-nilai tersebut berupa kerjasama, mulai mengenal

aturan, menunjukkan sikap toleransi, bersikap kooperatif saat bermain. Anak akan belajar terbiasa dengan orang baru. Membiasakan anak bermain akan membuat anak mudah bergaul dan bisa belajar menentukan sikapnya terhadap orang lain.

## 2. *Juldarigi*

Permainan *Juldarigi* pada film *squid game* pada episode 4 pada permainan tradisional pada di Korea, terlihat memiliki nilai perilaku sosial yang dapat kita ambil yaitu kekompakkan dan membangun kerja sama dengan baik. Salah satu permainan yang dapat melatih kerjasama adalah permainan tarik tambang. Hal ini sejalan dengan Harahap & Kamtin yang mengatakan, Permainan tarik tambang pada dasarnya mengandalkan kekuatan dalam suatu kelompok yang telah dibuat, anggota kelompok memiliki kontribusi dalam memperkuat kelompok (Agustriani et al., 2021). Pada film *squid game* sendiri memiliki nilai sosial bermain secara kompetitif dengan teman, menemukan cara atau strategi dalam memenangkan permainan tarik tambang. Tanpa disadari ini akan membentuk perilaku sosial kepada anak, perilaku sosial ini dapat dilihat pada permainan *Juldarigi* yang ada dalam film *squid game*. Perilaku sosial yang baik akan membuat anak tumbuh menjadi pribadi yang baik terhadap orang lain.

Perilaku sosial pada permainan pada film *squid game* dilihat saat adegan kakek Il-Nam memberikan arahan kepada teamnya berupa strategi untuk memenangkan permainan tarik tambang. Setiap pemain mengikuti intruksi dari Il-Nam. Kekompakkan yang dibangun dan kerjasama yang baik membuat semua team menang dan berhasil mengalahkan lawan. Permainan tarik tambang akan mengajarkan bahwa kemenangan merupakan suatu perjuangan yang dapat diraih bersama, kekompakan dan kekuatan yang dibangun dalam kelompok akan menjadi pondasi untuk menentukan pemenang dalam permainan.



### 3. *Guseulnori*

Permainan *Guseulnori* pada film *squid game* yang terlihat pada episode 6 atau biasa dikenal dengan permainan kelereng. Kelereng sendiri merupakan permainan berbentuk bulat yang terbuat dari kaca. Perilaku sosial terlihat pada film *squid game* ini memperlihatkan para pemain mengikuti aturan dan bermain sesuai urutan permainan, selain itu dalam film *squid game* memperlihatkan saling menghargai orang lain dan berinteraksi. Interaksi yang dapat terlihat ketika para pemain mencari pasangan masing-masing untuk bermain bersama tanpa adanya perbedaan satu sama lain.

. Perilaku sosial dapat terlihat pada bagian Kang Sae Byeok dan Ji-Yeong. Ji-Yeong merelakan hidupnya demi Kang Sae Byeok. Ji-Yeong tersentuh dengan keinginan Sae Byeok dan dapat merasakan apa yang Sae Byeok rasakan. Rasa peduli Ji-Yeong sangatlah besar begitupun juga pada adegan Gi-Hun dan Il-Nam. Il-Nam rela kalah dan tertembak demi Gi-Hun. Pada adegan ini dapat terlihat bahwa kepedulian terhadap orang lain begitu tinggi. Hal ini tentu penting terhadap perilaku sosial anak.

Pentingnya menanamkan perilaku sosial terhadap anak agar kelak anak menjadi pribadi yang baik. Permainan *Guseulnori* pada film *squid game* tentu sangatlah tragis karena adegan-adegan penembakan yang tentu tidak cocok untuk diperlihatkan oleh anak usia dini. Terlepas dari itu semua ternyata terdapat nilai yang bisa kita ambil, orang tua dapat mengajarkan rasa empati, peduli dengan orang lain, berinteraksi dengan memberikan permainan yang sama dengan cara yang lebih aman. Orang tua dapat mengarahkan dan membimbing anak selama permainan dimulai. Mengajarkan anak sambil bermain tentu adalah hal yang menyenangkan. Permainan *Guseulnori* memiliki aturan yang flaksibel sesuai keinginan pemain sehingga orang tua bisa mengajarkan anak bermain *Guseulnori*/kelereng sesuai dengan aturan yang mudah untuk anak.

#### 4. *Geonneogi*

Permainan *Geonneogi* atau permainan kaca dalam film *squid game* cukup menantang karena dilakukan di atas kaca yang sangat tinggi. Permainan ini dilakukan dengan cara melompati setiap kaca. Walaupun dalam film *squid game* permainan ini sangat menegangkan, faktanya permainan *Geonneogi* tidak begitu berbahaya. Permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak Korea. Permainan *Geonneogi* juga memiliki nilai perilaku sosial yang dapat diambil. Perilaku sosial terdapat pada adegan yang memperlihatkan sikap toleransi ini yaitu ketika semua orang yang memainkan permainan *geonneogi* memiliki latar belakang yang berbeda, daerah asal yang berbeda tetapi mereka tetap menghargai dan terus menyelesaikan permainan sampai selesai. Para pemain bertanggungjawab atas apa yang mereka pilih, mereka akan menanggung risikonya sendiri. Permainan *geonneogi* memiliki nilai saling membantu. Salah satunya adegan Kang Sae Byeok yang membantu Gi-Hun dalam memilih kaca yang kokoh. Adegan ini memperlihatkan kerjasama antara Kang Sae Byeok dan Gi-Hun dalam memenangkan pertandingan. Kang Sae Byeok juga membantu Gi-Hun saat memilih kaca yang kokoh.

Dari adegan di atas tentu bisa kita lihat bahwa manusia perlu orang lain, kehidupan manusia tidak jauh dari orang-orang yang ada disekitar. Perlulah pembiasaan sejak dini agar anak dapat memiliki perilaku sosial yang baik terhadap orang lain. Permainan *Geonneogi* dapat menjadi bahan stimulus kepada anak. Orang tua bisa mengajarkan anak untuk bekerja sama dalam memenangkan permainan, membiasakan bermain dengan teman sebayanya, membangun hubungan sosial, mengajarkan anak tentang aturan bermain, mengekspresikan diri sesuai kondisi, menunjukkan rasa empati, tentu semua perilaku tersebut dapat diberikan kepada anak dengan cara yang lebih menyenangkan yaitu bermain *Geonneogi*. Peran orang tua sangatlah diperlukan karena anak usia dini masih perlu bimbingan orang tua dalam membentuk perilaku sosial yang baik.

### 5. *Ojingeo geim*

Permainan *Ojingeo geim* dapat menjadi bahan stimulus untuk anak karena mengandung nilai budaya untuk menanamkan perilaku sosial anak. Permainan *ojingeo geim* memiliki perilaku sosial saling berempati, bertanggung jawab, dan menghargai hak orang lain. Nilai perilaku sosial ini dapat terlihat pada saat Sang-Wo dan Gi-Hun memainkan permainan terakhir yaitu *Ojingeo geim*. Gi-Hun tidak tega mengalahkan Sang-Wo sehingga dia ingin menghentikan permainan. Rasa sayangnya kepada Sang-Wo sangatlah besar karena Gi-Hun dan Sang-Wo sudah sangat dekat sejak kecil dan sering memainkan permainan *Ojingeo geim* pada saat masih kecil. Sikap yang di keluarkan oleh Gi-Hun membuat Sang-Wo tersentuh dan merasa bersalah. Sang-Wo akhirnya memnusuk dirinya sendiri menggunakan pisau yang membuat Gi-Hun menjadi pemenang dalam permainan *Ojingeo geim*.

Hal tersebut terlepas dari adegan yang berbahaya, dapat kita lihat bahwa kepedulian Gi-Hun sangat besar terhadap Sang-Wo. Sikap Gi-Hun dapat kita terapkan kepada anak. Bermain *Ojingeo geim* dapat memberikan stimulus yang membentuk perilaku sosial yang baik untuk anak. Perilaku sosial yang dibentuk sejak dini akan membuat anak menjadi pribadi yang baik. Pemberian permainan tentu harus dalam pengawasan orang tua yang perlu memberikan arahan saat anak bermain. Adapun adegan terkait perilaku sosial dari awal permainan sampai akhir permainan yang bersumber dari Netflix, yaitu :

**Tabel 4. 2** alur permainan dari awal sampai akhir

No	Nama permainan	Alur permainan
1.	<i>Mugunghwa kkoci pieot seumnida</i> (episode 1)	Ratusan pemain dikumpulkan di lapangan yang telah disediakan. Setiap peserta memiliki nomor punggung masing-masing. Permainan ini dijaga oleh boneka perempuan yang besar di ujung garis finish. Pemain tidak boleh bergerak sampai boneka tersebut mengatakan “lampu hijau”. Pada saat boneka tersebut balik kehadapan para peserta dan ketahuan bergerak, pemain tersebut akan ditembak mati pada saat itu. Semua pemain harus

No	Nama permainan	Alur permainan
		menyelesaikan permainan sebelum waktu permainan selesai tanpa ketahuan bergerak oleh boneka penjaga. Mendekati garis finish ternyata Gi-Hun yang bernomor punggung 456 ingin terjatuh saat boneka tersebut berbalik, Ali Abdul bernomor punggung 199 ternyata memegang jaket Gi-Hun yang hampir terlihat oleh boneka penjaga. Kejadian yang dilakukan oleh Ali Abdul telah menyelamatkan nyawa Gi-Hun.
2	<i>Juldarigi</i> (episode 4)	Awal permainan ini dilakukan yaitu para peserta diberikan kesempatan untuk memilih anggota kelompok. Para peserta berbondong-bondong untuk mencari anggota kelompok. Anggota yang dibutuhkan dalam setiap kelompok berjumlah 10. Setiap kelompok diberi waktu 10 menit dalam menyelesaikan permainan. Kelompok Gi-Hun terdapat 3 orang perempuan dan satu orang kakek yang membuat Sang-Wo menjadi pesimis dalam memenangkan permainan ini karena pada permainan <i>juldarigi</i> dibutuhkan kekuatan dalam memenangkannya. Ji-Yeong merasa tidak enak dengan Sang-Wo dan sempat berfikir untuk tidak bergabung, tetapi Gi-Hun tetap mengizinkan Ji-Yeong untuk gabung karena tidak tega dan waktu untuk mencari anggota kelompok juga sudah habis. Sang-Wo yang dari awal sudah pesimis akan kelompoknya sendiri, ternyata malah menang. Hal ini dikarenakan kakek yang bernama Il-Han yang awalnya diragukan oleh Sang-wo ternyata sejak kecil kakek Il-Han sering mengikuti lomba <i>juldarigi</i> dan selalu menang. Seringnya memainkan permainan <i>juldarigi</i> sejak kecil membuat kakek Il-Han sangat begitu memahami strategi dalam memainkan permainan <i>juldarigi</i> . Kakek Il-Han pun memberitahu kepada semua anggota kelompok tentang strategi tersebut. Kakek Ilhan yang terlihat sangat menguasai strategi tersebut menjelaskan setiap poinnya, sehingga membuat para anggota lainnya paham. Anggota kelompok mengikuti setiap intruksi dari kakek Il-Han. Kekompakan yang dibangun membuahkan hasil yang sangat tidak terduga. Strategi yang diberikan oleh kakek Il-Han membuat kelompok yang awalnya diragukan ternyata bisa melewati dengan memenangkan pertandingan.
3	<i>Guseulnori</i> (episode 6)	Permainan ini mulai dari semua anggota kelompok memilih satu pasangan sebagai teman main dipertandingan berikutnya. Para peserta mulai mencari pasangan masing-masing, setiap kelompok hanya beranggotakan dua. Peserta memilih teman dekat selama permainan untuk diajak main bersama dan berjuang untuk menang bersama. Setiap peserta diberikan 10 kelereng. Setelah memilih, pemain menunggu intruksi untuk bermain. Peserta sangat senang karena mereka bekerjasama dengan orang yang ingin berjuang bersama-sama. Kebahagiaan ini tidak berjalan lama, pasangan yang telah dipilih ternyata akan menjadi lawan dan salah satunya harus kalah. Peserta harus mengumpulkan 10 kelereng dari tim lawan tanpa adanya kekerasan. Gi-Hun pun seketika terdiam

No	Nama permainan	Alur permainan
		<p>karena lawan mainnya adalah Il-Nam orang yang sangat dekat dengannya. Awalnya kakek Il-Nam berpura-pura lupa akan permainan, kakek Il-Nam mengira bahwa arena permainan adalah rumahnya. Gi-Hun yang berusaha membujuk kakek Il-Nam untuk main malah dihiraukan. Frustrasi Gi-Hun karena waktu yang terus berjalan dan kakek Il-Han yang masih mencari rumahnya, membuat Gi-Hun menjadi kesal dan spontan membentak kakek Il-Nam. Kakek ilhan yang menyadari itu akhirnya menerima tawaran Gi-Hun untuk bermain. Sepanjang permainan Gi-Hun selalu kalah, disaat kelereng Gi-Hun tersisa 2, Gi-Hun mulai curang dalam bermain dan memanfaatkan penyakit tumor yang diderita kakek Il-Nam. Kakek Il-Nam sebenarnya menyadari itu tetapi kakek Il-Ham membiarkan karena kakek Il-Nam sangat berterima kasih kepada Gi-Hun yang selalu setia maubermain bersamanya, mendengar hal itu Gi-Hun pun meminta maaf atas perbuatannya dan menyadari kesalahannya. Kakek Il-Nam justru senang melihat Gi-Hun menang. Pemain lainnya juga memiliki dilemma dalam pertandingan ini, terlihat dari Kang Sae Byeok dan Ji-Yeong. Ji-Yeong member pertanyaan kepada Byeok, jika Beok keluar sebagai pemenang maka apa yang akan dilakukan dengan semua uang itu. Mendengar pertanyaan ini Beok pun langsung menjawab bahwa iya akan memakai uang itu untuk membeli rumah untuk adiknya dan membawa ibunya ke Korea Utara. Byeok juga mengatakan ingin ke pulau jeju karena pulau jeju sangat eksotis. Byeok menanyakan kembali kepada Ji-Yeong jika keluar dengan mendapatkan uang tersebut, tetapi Ji-Yeong malah belum memikirkan rencana sama sekali dengan uang itu. Pada akhirnya mereka berdua bermain bersama tetapi Ji-Yeong malah sengaja membuat dirinya kalah. Byeok merasa ini tidak adil dan memarahi Ji-Yeong, Ji-Yeong menjelaskan alasannya melakukan ini. Menurut Ji-yeong, Byeok sudah memiliki alasan untuk keluar dari semua permainan ini dan harus memenuhi janji kepada adiknya sedangkan Ji-Yeong sudah tidak memiliki siapa-siapa semangat hiduppun sudah tidak ada. Mendengar hal itu Byeok sangat sedih dan menangis karena dia akan kehilangan teman yang begitu baik dengannya.</p>
4	<i>Geonneogi</i> (episode 7)	<p>Permainan <i>geonneogi</i> diawali dengan berkumpulnya semua pemain yang tersisa. Para pemain disuruh memilih salah satu nomor yang ada pada mannequin tersebut. Nomor tersebut merupakan urutan dari permainan yang akan dilakukan. Setelah memilih nomor, pemain memasuki ruangan permainan. Pemain berbaris sesuai angka permainan yang sudah dipilih. Pemain akan melakukan permainan yaitu menyebrangi pijakan kaca, pijakan terbuat dari dua macam kaca yaitu kaca keras dan kaca biasa. Kaca keras dapat menahan berat badan untuk dua orang dan kaca biasa akan pecah meski diinjak hanya satu orang. Pemain harus melewati dengan cara memilih kaca yang keras dan menginjaknya,</p>

No	Nama permainan	Alur permainan
		<p>lalu melewati 18 pijakan kaca dengan selamat sampai ke seberang untuk menyelesaikan permainan. Pemain hanya di berikan waktu selama 16 menit untuk menyelesaikan permainan. Permainan ini di mulai dari no.1, pada pijakan pertama berhasil tetapi pada pijakan ke dua sangat disayangkan no.1 gagal dan tereliminasi. Selanjutnya no.2, pada pijakan pertama langsung gagal dan tereliminasi. Pemain no.3 menginjak kaca yang telah dipilih oleh pemain sebelumnya, pemain no.3 berlari menginjak kaca tetapi pada pertengahan pemain no.3 kalah dan tereliminasi. Pemain no.4 dan seterusnya mulai maju menginjak satu persatu kaca tersebut secara berurutan. Para pemain bingung pijakan mana yang sebelumnya di injak oleh pemain no.3, akhirnya para pemain saling bekerja sama untuk memilih kaca yang kuat. Satu persatu mulai kalah karena memiliki insting yang salah dalam memilih kaca yang tebal. Pada permainan ini, Kang Sae Byeok dan Gi-Hun mendapatkan no.urut terakhir yaitu Kang Sae Byeok mendapatkan no.15 dan Gi-Hun no.16. Kang Sae Byeok membantuk Gi-Hun untuk memilih kaca yang sebelumnya diinjak oleh para pemain, di sisi lain para pemain yang ada di urutn depan satu persatu kalah dan tereliminasi. Akhirnya yang memenangkan permainan ini yaitu Kang Se Byeok, Gi-Hun, dan Sang Wo.</p>
5	<i>Ojingeo geim</i> (episode 9)	<p>Awalnya permainan ini akan dilakukan oleh 3 orang yang tersisa yaitu Kang Se Byeok, Gi-Hun, dan Sang-Woo, tetapi Kang Se Byeok tereliminasi sebelum permainan karena memiliki luka yang membuatnya kehilangan banyak darah. Akhirnya hanya tersisa 2 orang yaitu Gi-Hun dan Sang Woo. Permainan terakhir ini yaitu <i>ojingeo geim</i> atau permainan cumi-cumi, pertama pemain harus melempar koin untuk menentukan siapa yang jadi penyerang dan penjaga. Gi-Hun sebagai penyerang dan Sang Woo sebagai penjaga. Gi-Hun dan Sang Woo memasuki ruang permainan. Pemain diberitahukan aturan dalam permainan, pertama, penyeah masuk kedalam gambar cumi-cumu, berlari melewati pertahanan, dan menginjak kepala cumi-cumu untuk menang. Kedua, penjaga harus mendorong penyerang keluar dari gambar untuk menang. Ketiga, jika terjadi sesuatu dan salah satu tidak bisa terus bermain maka orang bertahan yang akan menang. Gi-Hun memulai permainan terlebih dahulu dengan melangkah menggunakan satu kaki ke area penjaga. Gu-Hun mulai melewati pejaga, Gi-Hun dan Sang Woo pun saling menyerang untuk memenangkan permainan. Gi-Hun berhasil menjatuhkan Sang Woo, Gi-Hun memiliki kesempatan untuk mengalahkan Sang Woo tetapi Gi-Hun memilih untuk menghentikan permainan dan tidak mengeliminasi Sang Woo. Sikap Gi-Hun membuat Sang Woo tersentuh dan kebersamaannya saat bermain pada waktu kecil, Gi-Hun mendengar itu semakin tersentuh dan ingin mengajak Sang Woo untuk keluar bersama dalam kadaan hidup. Sang Wo bukannya</p>

No	Nama permainan	Alur permainan
		senang mendengar itu, malah menusuk dirinya sendiri sehingga tereliminasi karena merasa bersalah atas apa yang telah diperbuat selama permainan. Sang Woo ingin Gi-Hun keluar menjadi pemenang.

### 3. Relevansi Permainan Tradisional Pada Film *Squid Game* Untuk Anak

#### Usia Dini

Anak usia dini memiliki dunia yang sangat menyenangkan, pada masa itu anak akan lebih senang berimajinasi, mengeksplor hal-hal baru, dan suka bermain. Bermain bagi anak adalah hal yang sangat menyenangkan karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan hal yang penting bagi anak usia dini karena menjadikan anak sehat dari segi mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan, serta anak mencintai belajar. Freud & Erickson, permainan adalah suatu bentuk penyesuaian sehingga akan membantu anak untuk membuat anak menjadi percaya dengan dirinya bahwa dirinya akan berguna, menlong anak menguasai kecemasan, dan konflik (E. P. Handayani & Kamila, 2011). Permainan juga menjadi faktor dalam memberikan stimulus kepada anak.

Permainan begitu banyak manfaat untuk anak, salah satunya yaitu permainan tradisional. Korea sendiri membuat film yang mengangkat tema tentang permainan tradisional yang ada di Korea. Permainan-permainan yang di angkat dalam film yang berjudul *squid game* terlihat sangat menyenangkan. Banyak hal yang bisa kita dapatkan dalam permainan tradisional asal Korea selatan terlebih lagi anak usia dini memang berada di fase bermain. Scarlett menyatakan bahwa aktivitas bermain menimbulkan kebebasan dan rasa senang yang didapatkan oleh anak (Suminar, 2019). Rasa kebebasan itu terjadi karena anak dapat mengekspresikan dirinya sesuai dengan keinginannya. Semua itu juga akan didapatkan oleh anak pada saat memainkan permainan tradisional asal Korea. Permainan yang ditampilkan dalam film *squid game* sendiri begitu

sangat menyenangkan. jika dikaitkan dengan anak usia dini ini memiliki kaitan antar satu sama lain.

Relevansi antara permainan tradisional pada film *squid game* bagi anak usia dini yaitu bahwa dunia anak adalah dunia bermain sehingga jika permainan yang ada dalam film *squid game* diberikan kepada anak, maka akan memiliki nilai positif. Permainan tradisional asal Korea ini bisa menjadi suatu wadah untuk memfasilitasi anak dalam proses belajar yang menyenangkan. Bermain dan anak usia dini merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan sehingga adanya permainan tradisional dalam film *squid game* dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

**Tabel 4. 3perilaku sosial dalam permainan *squid game***

No	Nama Permainan	Usia	Perilaku Sosial
1	<i>Mugunghwa kkoci pieot seumnida/ta'patung</i>	Mulai usia 2 tahun	Saling menolong
2	<i>Juldarigi/tarik tambang</i>	5 tahun keatas	1. Kekompakan 2. Kerjasama 3. Demostrasi
3	<i>Guseulnori/kelereng</i>	3 tahun keatas	1. Sportif 2. Disiplin 3. Bermain bersama 4. Berempati
4	<i>Geonneogi/engklek</i>	3 tahun keatas	1. Menghargai orang lain 2. Saling tolong menolong
5	<i>Ojingeo geim/gobak sodor</i>	6 tahun keatas	1. Persahabatan 2. Solidaritas

## B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *library research* atau studi kepustakaan yakni hasil data yang telah diperoleh dari analisi film *squid game* dan mengumpulkan referensi atau data pustaka dengan permasalahan yang telah diangkat, berikut permbahasan pada penelitian ini.



## 1. **Komponen-Komponen Permainan Tradisional Yang Ada Di Film *Squid Game***

Permainan tradisional asal Korea juga menimbulkan perilaku sosial di setiap permainannya. Perilaku merupakan kegiatan yang berkaitan dengan orang lain serta adanya hubungan sosialisasi dalam hal bertingkah laku, belajar untuk memainkan peran sosial, serta upaya dalam berperilaku sosial yang dapat diterima oleh orang lain (Herminastiti et al., 2019). Perilaku sosial selalu ada berhubungan dengan orang lain dengan cara berbaur dan saling berinteraksi antar satu sama lain (Junita & Anhusadar, 2021). Kegiatan interaksi akan membantu anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Pentingnya perilaku sosial karena akan menjadi pegangan untuk anak jika sudah memasuki lingkungan masyarakat dan berbaur dengan berbagai macam orang-orang dan memiliki berbagai macam karakter yang berbeda-beda. Perilaku sosial juga salah satu karakteristik dari keterampilan bermain (Laksmi Wardhani et al., 2022). Bermain akan menjadi hal yang begitu disukai oleh anak usia dini. Salah satu permainan tradisional yang ada di Korea.

Permainan yang ada pada Korea ternyata juga ada di Indonesia dengan namanya sendiri, bahkan Korea Selatan mengangkat tema film drakor yang bernuansa permainan tradisional. Terlihat pada film yang berjudul *squid game* ini dari episode 1 sampai episode 9 sudah memperlihatkan permainan-permainan yang ada di Korea. Pada episode 1 film *squid game* memperlihatkan permainan *mugunghwa kkoci pieot seumnida*, di Indonesia permainan ini dinamakan permainan ta'patung. Permainan ini memiliki kesamaan dengan permainan yang ada di Indonesia. Persamaannya terdapat dari konsep permainan yang sama. *Juldarigi* sangat mirip dengan permainan tarik tambang yang ada di Indonesia bahkan tidak ada perbedaan dalam permainan dari Koreaini dengan permainan yang ada di Indonesia. *Guseulnori* merupakan permainan yang menggunakan kelereng, permainan kelereng tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia karena di Indonesia sendiri permainan ini sangat di gemari oleh anak laki-laki. Permainan *Guseulnori* juga memiliki kesamaan

dengan permainan yang ada di Indonesia yaitu kelereng *geonneogi* merupakan permainan Korea yang juga memiliki kesamaan denganyang ada di Indonesia, diIndonesia sendiri permainan ini disebut dengan permainanengklek. Permainan engklek sendiri merupakan permainan tradisional Indonesia. Permainan lainnya yaitu *ojingeo geim* atau disebut permainan cumi-cumi, di Indonesia disebut perminan gobak sodor. Permainan ini memiliki kemiripan karena permainan ini dibagi menjadi dua kelompok, ada penyerang ada penjaga yang memiliki area berlawanan seperti halnya permainan gobak sodor.

Bermain menjadi wadah pembelajaran yang menyenangkan untuk anak, dengan bermain anak bisa mengeksplor apa yang dia inginkan. Anak akan merasa bebas melakukan apapun dalam yang membuat anak menikmati setiap permainannya. Permainan yang cocok dengan anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional disini mengacu pada film *squid game*. Adapun persamaPermainan yang ada di film *squid game* sendiri dapat menjadi inovasi permainan untuk bahan belajar. Adapun kompenen dalam permainan *squid game* sebagai berikut:

**Tabel 4. 4 komponen dalam permainan squid game**

No	Permainan Korea dan Cara Memainkan	
1	<i>Mugunghwa Kkoci Pieot Aeumnida</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertama para pemain berkumpul di lapangan. Permainan <i>Mugunghwa Kkoci Pieot Aeumnida</i> atau lampu merah lampu hijau di bagi menjadi 2 regu. Team penjaga dan team pemain.</li> <li>2. Penjaga berdiri di atas pohon sambil menutup mata. Penjaga bertugas untuk menyebutkan lampu merah dan lampu hijau.</li> <li>3. Pemain dapat bergerak saat penjaga menyebutkan “lampu hijau” sambil menghadap ke arah pohon.</li> <li>4. Saat penjaga balik ke arah pemain, pemain tidak boleh bergerak. Pada saat bergerak dan di lihat oleh penjaga, maka pemain tersebut dinyatakan gugur.</li> </ol>
2	<i>Juldarigi</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan <i>Juldarigi</i> dimainkan dengan cara menarik tali. Permainan ini di bagi menjadi 2 kelompok yang saling berlawanan.</li> <li>2. Urutan permainan tentukan dengan cara di undi.</li> <li>3. Pemain yang berhasil menarik tali melewati garis maka dinyatakan sebagai pemenang.</li> </ol>
3	<i>Guseulnori</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertama yang dilakukan yaitu menentukan pasangan dalam</li> </ol>

No	Permainan Korea dan Cara Memainkan	
		<p>bermain <i>Guseulnori</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Masing-masing pemain dibekali 10 kelereng.</li> <li>3. Pemain yang berhasil mendapatkan 10 kelereng miliki lawan maka dialah pemenangnya.</li> <li>4. Peraturan dalam permainan ini ditentukan oleh pemain itu sendiri. sehingga para pemain bisa mendapatkan kelereng dengan berbagai macam cara dan aturan yang telah disepakati.</li> </ol>
4	<i>Geonneogi</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan <i>Geonneogi</i> dimainkan dengan menyebrangi pijakan kaca.</li> <li>2. Kaca tersebut terbuat dari dua macam kaca, yaitu kaca keras dan kaca biasa.</li> <li>3. Kaca keras cukup kuat untuk menahan berat badan dua orang. Namun, kaca biasa akan pecah meski di injak satu orang. Pemain harus menebak kaca mana yang kuat untuk di pinjak.</li> <li>4. Pemain yang berhasil sampai finish dinyatakan sebagai pemenang.</li> </ol>
5	<i>Ojingeo geim</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Permainan ini dinamakan permainan cumi-cumi karena bentuk pola dalam permainan ini berbetuk cumi.</li> <li>b. Pertama para pemain dibagi menjadi 2 regu, penyerang dan penjaga.</li> <li>c. Saat permainan dimulai, penjaga bergerak dengan dua kaki di dalam garis, sementara penyerang hanya boleh melompat dengan satu kaki di luar garis.</li> <li>d. Penyerang dapat memotong jalan melalui pinggang cumi-cumi, dan dapat berjalan dengan menggunakan dua kaki.</li> <li>e. Pemain yang sampai di bagian paling atas (kepala cumi), maka akan menyebutkan "inspektur rahasia".</li> <li>f. Setelah menyebutkan kata tersebut, maka akan dilakukan permainan terakhir yaitu para penyerang berkumpul di bagian mulut cumi-cumi.</li> <li>g. Untuk menang, para penyerang harus menginjak bidang kecil di atas kepala cumi-cumi. Jika kamu menginjak atau kelua dari garis saat penjaga mendorongmu maka kamu akan kalah.</li> <li>h. Setelah kamu berhasil menginjak bidang kecil tersebut dan berteriak "hore", maka kamu berhasil menjadi pemenangnya.</li> </ol>

## 2. Perilaku Sosial Dalam Permainan Tradisional Pada Film *Sqid Game*

Permainan tradisional merupakan warisan budaya dengan ciri khas kebudayaan suatu bangsa. Kebudayaan bukan hanya dimiliki oleh Indonesia

tetapi warga Negara Korea juga mempunyai kebudayaan sendiri. setiap kebudayaan memiliki nilai-nilai yang terkandung didalamnya, salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional yang ada di Korea memiliki nilai perilaku sosial yang dapat menjadi bahan edukasi untuk anak usia dini. Hal ini sejalan dengan Wulandari yang mengatakan bahwa saat anak bermain, anak akan meningkatkan perilakunya sehingga sikap egosentrisnya mulai mengurang (L. P. Handayani et al., 2022). Adapun beberapa hasil dari beberapa penelitian tentang permainan tradisional, berikut pembahasan hasil pada penelitian ini.

a. Permainan *Mugunghwa kkoci pieot seumnida*

Perilaku saling menolong harus sudah dimiliki oleh anak sejak dini untuk membentuk kepedulian anak terhadap orang lain. Bentuk saling menolong dalam usia dini yaitu membantu temannya yang sedang kesusahan atau mengalami kesulitan (Khairunnisa & Fidesrinur, 2021). Saat anak yang lainnya sulit menyelesaikan permainan, maka anak-anak yang lain bisa membantu temannya untuk menyelesaikan permainan. Pondasi awal yang perlu anak miliki sehingga jika anak sudah terbiasa, anak senantiasa memiliki kebiasaan yang positif. Saling menolong juga di perlihatkan pada permainan tradisional yang ada di film *squid game* bagian episode 1, adegan tersebut menunjukkan sikap kepedulian Ali Abdul terhadap Gi-Hun dan berusaha sekuat mungkin untuk menolong Gi-hun agar tidak terjatuh. Sikap kepedulian Ali memiliki nilai positif sehingga dikaitkan kepada anak akan membentuk perilaku yang baik.

b. Permainan *Juldarigi*

Bentuk perilaku sosial berupa kekompakan/kerjasama dalam usia dini yaitu anak dapat menyesuaikan dirinya untuk membangun kerja sama. Anak usia dini ketika bermain tarik tambang tentu harus membangun kerja sama yang baik untuk memenangkan permainan. Kerja sama untuk anak usia dini disini berupa kekuatan yang didapatkan muncul dari kontribusi setiap kelompok, sehingga setiap anak memberikan bantuan berupa tenaga

dalam menyelesaikan permainan (Agustriani *et al.*, 2021). Kekompakan atau kerjasama tersebut juga diperlihatkan oleh film *suid game* pada episode 4. Kakek Il-Han memberikan strategi dalam memenangkan permainan, strategi tersebut berupa kekompakan atau kerja sama yang perlu di bangun sejak awal untuk memenangkan pertandingan tarik tambang. Kakek Il-Han selalu menekankan para anggotanya untuk saling bekerja sama agar bisa membangun pondasi yang kokoh.

Perilaku sosial lainnya yaitu perilaku demonstrasi, perilaku demonstrasi untuk anak usia dini berupa menghargai orang lain dan memberikan kesempatan untuk berpendapat (Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida, 2013). Perilaku ini akan membentuk pribadi yang baik untuk anak. Pada film *squid game* juga memberikan kesempatan untuk kakek Il-Han untuk berpendapat tanpa ada paksaan. Para anggota kelompok juga menghargai apa yang dikatakan oleh kakek –Il-Han.

Perilaku penyimpangan yang dilakukan pada permainan ini, diperlihatkan saat sebelum permainan dimulai para anggota peserta disuruh memilih kelompok masing-masing. Para anggota ternyata memilih kelompok bermain dengan membeda-bedakan gender. Para anggota lebih mengutamakan orang yang memiliki tenaga kuat dan tidak menerima pemain perempuan. Sikap memilih teman ini adalah perilaku yang tidak baik jika ada pada diri anak karena setiap orang sama saja tanpa harus melihat gender. Setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, maka dari itu seharusnya tidak ada perbedaan antara laki-laki ataupun perempuan.

c. Permainan *Guseulnori*

Bentuk perilaku sportif dan disiplin tentu sudah harus diberikan sejak dinikmati anak. Adapun bentuk sportif atau disiplin dalam konteks anak usia dini yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap apa yang sudah ditentukan serta aturan yang telah ada (Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida, 2013). Perilaku disiplin bukan hanya

dilingkungan sosial tetapi juga di lingkungan rumah, setiap orang tua memiliki aturan didalam rumah sehingga anak perlu menaati setiap aturan tersebut. Contoh sederhana ketika aturan jam makan, maka anak harus makan sesuai jam yang telah di tetapkan. Hal ini juga diperlihatkan pada film squid game episode 6. Pada episode ini pemain harus menyelesaikan permainan dengan waktu 16 menit dan tidak ada kekerasan dalam permainan. Pemain bebas menentukan aturan permainan asal tidak melewati batas waktu yang telah di tentukan. Ketika waktu selesai para pemain juga ikut selesai. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya sikap disiplin dan sportif untuk dimiliki oleh anak usia dini untuk menjadikan pribadi yang lebih baik.

Perilaku sosial lainnya yaitu bermain bersama, dalam anak usia dini bermain berasama adalah hal yang sangat melekat. Bermain bersama akan membuat anak jadi terbiasa untuk berinteraksi satu sama lain (Ngaisah et al., 2023). Bermain bersama dalam konteks anak usia dini yaitu anak dapat bergaul dengan orang-orang yang ada disekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang serta memiliki minat dan motivasi dalam bergaul (Novan Ardy Wiyani, 2013). Bermain bersama akan mengajarkan anak hidup berdampingan dan belajar melihat dari sudut pandang orang lain, sehingga anak akan mulai belajar untuk memahami orang lain. Pada film *squid game* juga terdapat perilaku sosial yang diperlihatkan pada adegan setiap pemain harus memilih teman untuk bermain sehingga pemain harus mencari pasangan. Setiap pasangan akan bermain bersama tanpa melihat status atau latar belakang dari pemain lainnya. Perilaku lainnya yaitu berempati.

Berempati dalam usia dini berupa sikap kepedulian terhadap orang lain serta mampu memahami keadaan sekitar. Perilaku ini akan membuat anak lebih bisa melihat dari segi orang lain tanpa memikirkan dirisendiridan dapat berbagi dengan orang lain (Mardliyah et al., 2021). Empati penting karena dapat membentuk kopetensi sosial, keterkaitan

sosial, dan perilaku sosial. Pada film *squid game* memperlihatkan sikap empati, perilaku simpati ini terjadi saat Ji Yeong merelakan dirinya kalah demi Kang Sae Byeok. Ji Yeong merasa Kang Sae Byeok lebih berhak untuk memenangkan permainan ini. Selain Ji Yeong dan Kang Sae Byeok, Kakek Il-Han juga menyerahkan semua kelerengnya kepada Gi-Hun. Kakek Il-Han merasa bahwa yang pantas untuk menang dalam pertandingan ini adalah Gi-Hun. Sikap yang diperlihatkan oleh Ji-Yeong dan kakek Il-Han sangat begitu menyentuh, mereka merelakan apa yang dimiliki demi orang yang dia sayang.

Selain perilaku-perilaku yang menunjukkan hal positif, ada beberapa perilaku dalam film *squid game* saat memainkan permainan *Guseulnori*. Perilaku yang sangat tidak boleh ditiru yaitu perilaku Sang Woo yang egois tanpa memikirkan orang lain. Sang Woo yang menipu Ali dengan menukar kelereng Ali dengan batu krikil agar Sang Woo lolos dari permainan *Guseulnori*. Akibat perilaku egois dan tidak jujur Sang Woo mengakibatkan Ali harus di tembak karena dianggap kalah.

Sikap yang diperlihatkan Sang Woo pada permainan *Guseulnori* sangat akan merugikan orang lain. Sang Woo tidak memikirkan dampak apa yang akan terjadi. Sang Woo hanya memperdulikan dirinya sendiri dengan mengorbankan orang yang selama ini membantunya. Sikap Sang Woo ini tentu harus dijauhi oleh anak usia dini karena termasuk perbuatan yang tidak terpuji bahkan tidak memiliki nilai positif. Anak akan tumbuh menjadi pribadi yang negatif dan akan merugikan banyak orang.

d. Permainan *Geonneogi*

Perilaku sosial toleransi merupakan sikap menghargai tanpa melihat status orang lain. Dalam anak usia dini sikap toleransi berupa menghargai pendapat teman, menerima perbedaan baik itu dari segi tindakan yang berbeda dengan dirinya, dan memberikan bantuan jika ada yang kesusahan tanpa melihat status (Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida, 2013).

Pentingnya anak untuk memiliki perilaku ini agar anak menjadi pribadi yang tidak semena-mena terhadap orang lain dan lebih bisa menghargai tanpa adanya perbedaan. Membahas tentang toleransi, film *squid game* sendiri memperlihatkan sikap bertoleransi yang terlihat pada episode 7. Para pemain memainkan *geonneogi* secara bersama-sama tanpa memikirkan status sosial, ras, dan suku karena memiliki tujuan yang sama.

Perilaku lainnya yaitu saling tolong menolong, perilaku ini identik dengan membantu orang lain tanpa adanya rasa terpaksa. Dalam konteks ini, perilaku saling menolong dalam anak usia dini yaitu tindakan yang membantu teman sebayanya dan anak dapat bisa bermain bersama tanpa adanya pertengkaran (Ellen Prima, 2018). Perilaku ini akan membentuk pribadi sosial yang tinggi untuk anak karena anak memiliki jiwa kepedulian yang tinggi. Film *squid game* sendiri menampilkan adegan saling tolong menolong yang diperlihatkan oleh Kang Sae Byeok yang menolong Gi-Hun dalam memilih kaca yang kokoh sehingga Gi-Hun memenangkan permainan ini. Sikap Kang Sae Byeok perlu dijadikan contoh karena dia tidak memiliki sikap egois yang ingin menang sendiri. Kang Sae Byeok masih memikirkan orang lain walaupun dia juga masih dalam keadaan bahaya.

Selain perilaku positif dalam permainan *Guseulnori*, ada beberapa perilaku yang tidak boleh untuk ditiru yaitu perilaku egois. Perilaku egois ini diperlihatkan oleh para pemain lainnya yang mana para pemain lainnya mendorong pemain yang ada di depan untuk memastikan mana kaca yang kokoh, sehingga pemain yang didorong tersebut terjatuh dan meninggal. Para pemain di luar dari Gi-Hun, Sang Woo, dan Kang Sae Byeok, pemain lainnya melakukan berbagai macam cara agar tetap bertahan meski harus merugikan orang lain. Perilaku penyimpangan lainnya yaitu balas dendam. Perilaku ini dipastikan sangat tidak baik jika dimiliki karena akan merugikan orang lain. Perilaku balas dendam ini diperlihatkan oleh Han Mi-Nyeo yang membalaskannya dendamnya kepada Deok-su karena



sudah mengkhianatinya. Han Mi-Nyeo akhirnya memeluk erat Deok-Su dan menjatuhkan dirinya sehingga keduanya sama-sama terjatuh dan dipastikan tidak selamat karena balik lagi arena permainan ini memiliki ketinggian yang sangat tinggi. Perilaku ini tentu tidak boleh ada pada diri anak, bukan hanya merugikan orang lain tetapi juga merugikan diri sendiri.

e. Permainan *Ojingeo geim*

Nilai persahabatan dan solidaritas yaitu hubungan antara anak dengan temannya. Biasanya anak memiliki teman bermain yang sangat akrab bahkan kemana-mana sering bareng. Persahabatan dalam anak usia dini yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senangnya saat berbicara dengan temannya, senang bergaul, dan dapat bekerja sama dengan baik (Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida, 2013). Anak yang memiliki jiwa solidaritas akan tumbuh menjadi anak yang memiliki banyak teman, terlebih lagi dia menghargai setiap pertemanannya membuat orang-orang senang bermain dengannya. Nilai persahabatan ini juga ada dalam Film squid game pada episode 9, episode ini memperlihatkan Gi-Hun rela menghentikan permainan dan menolak hadiah uang dengan jumlah yang tidak sedikit demi mempertahankan Sang Woo. Melihat hal itu, Sang Woo merasa bersalah dan malah menusuk dirinya sendiri agar Gi-hun tetap menjadi pemenang dan mendapatkan haknya.

Dibalik perilaku yang ada di atas, sebelum permainan *Ojingeo geim* dimulai Sang Woo membunuh Kang Sae Byeok. Sikap egois Sang Woo pada permainan ini sangat membuat Gi-Hun marah dan kecewa. Gi-Hun merasa Sang Woo hanya memikirkan dirinya sendiri dan mengorbankan orang lain. Gi-Hun sering kali memperingati Sang Woo untuk tidak melakukan hal itu, tetapi Sang Woo tidak mendengarkannya. Terlepas dari itu semua saat permainan dimulai, disinilah Sang Woo merasa bersalah kepada Gi-Hun dan mengorbankan dirinya sendiri agar Gi-Hun

memenangkan permainan ini dan mendapatkan hadiah yang seharusnya dimiliki.

### 3. Relevansi Permainan Tradisional Pada Film *Squid Game* Untuk Anak Usia Dini

Bermain akan menimbulkan kebahagiaan dalam diri anak. bermain membuat anak menjadi dirinya sendiri tanpa terbebani. Banyak sekali manfaat bermain bagi anak karena bermain adalah sumber belajar buat anak. Bermain belajar adalah dua hal yang saling berkaitan satu sama lain. Menurut Mohammad Zaini Alif dari Komunitas Hong, lewat permainan tradisional yang sederhana dan dekat dengan alam, anak diberi jalan untuk mencari tahu hal baru yang tentu akan bermanfaat untuk anak (Wildensyah, 2012). Bermain pada usia dini bertujuan dalam menanamkan pekerti baik, melatih anak dalam membedakan sikap dan perilaku mana yang baik serta perilaku yang tidak baik, bertanggung jawab atas apa yang dipilih anak, dan mencintai ciptaan tuhan (Wahyuni & Azizah, 2020). Anak usia dini memiliki cara unik dalam mempelajari sesuatu hal yang baru. Semua hal yang berbau bermain akan menjadi sumber belajar untuk anak. Malihat hal itu, bermain sesuatu yang penting dalam membentuk perilaku. Bermain untuk anak tidak hanya sekedar mengisi waktu luang, tetapi media bagi seorang anak untuk belajar (Sri Andayani, 2021). Hal inilah yang menjadikan dunia anak adalah dunia bermain. Membahas tentang bermain, permainan tradisional bisa menjadi media yang cocok untuk anak

Permainan tradisional yang ada dalam film *squid game* menjadi wadah dalam memberikan stimulus. Adapun beberapa permainan tradisional Korea yang relevan jika diberikan kepada anak yaitu *mugunghwa kkoci pieot seumnida*, *guseulnori*, dan *ojingeo geim*. Permainan ini jika diberikan kepada anak dapat membantu proses pembelajaran.

*Mugunghwa kkoci pieot seumnida* dalam film *squid game* jika diberikan kepada anak tidak begitu berbahaya karena dalam filmnya sendiri permainan

ini dilakukan dengan cara penjaga menghadap poson sambil menyebutkan *mugunghwa kkoci pieot seumnida* setelah itu para pemain harus berlari kearah finish sebelum penjaga berbalik badan. Anak yang memainkan permainan ini tentu akan mengalami sensasi baru dan menyenangkan karena dilakukan bersama-sama. Akan menjadi hal baru untuk anak dan membuat anak menikmati proses belajar.

*Guseulnori* yang dimainkan dalam film *squid game* terbilang cocok dikaitkan oleh anak karena permainan ini tidak berbahaya. Cara memainkannya terbilang cukup mudah karena aturan dibuat oleh pemain itu sendiri. Hal ini membuat anak untuk bebas memilih aturan bermain tanpa menyulitkan anak lainnya. Bahan yang cukup mudah ditemukan sehingga dapat ditemukan dimana saja. Bahan nya berupa kelereng, kelereng sendiri juga seringdimainkan anak-anak Indonesia, hanya saja cara bermainnya yang memiliki sedikit perbedaan.

*Ojingeo geim* yang dimainkan dalam film *squid game* tidak berbahaya jikadiberikan kepada anak-anak yang ada di Indonesia, bahkan permainan ini memiiki banyak manfaat untuk anak usia dini karena termasuk permainan yang cukup bagus untuk anak. Permainan ini dilakukan beberapa orang, untuk memenangkan pertandingan para pemain harus melewati setiap penjaga sampai digaris finish. Permainan ini bisa menjadi bahan pembelajaran baru yang inovatif untuk anak dan tentunya akan menyenangkan bagi mereka.

Selain permainan-permainan diatas, disisi lain terdapat juga permainan yang terbilang berbahaya jika permainan ini bener-bener ada di dunia nyata dan pastinya tidak diperuntukkan oleh anak usia dini. Tempatnya yang ekstrem membuat para pemainnya merinding dan ketakutan memainkan permainan ini. Permainan itu bernama *juldarigi*, permainan ini juga biasa dikenal permainan tarik tambang. Permainan tarik tambang pada umumnya adalah permainan biasa dan bahkan digemari oleh banyak orang, tetapi bagaimana jika permaina tarik tambang atau *ojingeo geim* dimainkan diatas ketinggian yang sangat tinggi. Para pemain yang kalah akan terjatuh kebawah dan di pastikan

tidak akan selamat. Hal inilah yang menjadikan berbahaya jika dimainkan oleh anak Indonesia karena arena permainannya memiliki ketinggian yang tidak wajar sehingga siapapun yang memainkannya pasti akan memiliki rasa takut yang luar biasa ketika memainkan permainan yang memiliki kesamaan arena yang ada di film *squid game* itu sendiri. Faktanya permainan *ojingeo geim* jikadi luar dari film *squid game* sendiri tidak begitu berbahaya dan masih dalam lingkup wajar. Hanya saja dalam catatan permainan *ojingeo geim* dikatakan berbahaya jika permainan ini memiliki kesamaan dengan film *squid game* itu sendiri, mulai dari tempat arena bermainnya dan dari ketinggian yang sangat tinggi sehingga bukan hanya anak-anak di Indonesia yang tidak pantas dimainkan tetapi masyarakat dewasa yang ada di Indonesia yang tidak cocok memainkannya karena terbilang sangat berbahaya.

Permainan lainnya yang berbahaya dan hampir memiliki konsep arena yang sama dengan *ojingeo geim* yaitu *geonneogi*. Permainan ini merupakan permainan yang harus melewati jembatan kaca. Permainan *geonneogi* juga cukup berbahaya jika permainan ini memiliki konsep permainan seperti yang ada di film *squid game*. Permainan ini dikatakan bahaya karena arena permainannya yang sangat ekstrim yang berada di ketinggian bahkan para pemain yang salah memilih kaca, akan terjatuh kebawah dan dipastikan akan meninggal. Begitu ekstremnya permainan ini, kalau diberikan kepada anak yang ada di Indonesia dengan memiliki konsep dan arena yang sama akan sangat tidak cocok karena sangat berbahaya. Permainan ini hanya ada di film *squid game* dengan tema yang cukup berbahaya jika dimainkan oleh orang-orang karena dipastikan yang kalah akan kehilangan nyawa. Padahal pada permainan aslinya yang ada di Korea selatan, permainan ini tidak berbahaya bahkan mirip dengan permainan di Indonesia yaitu permainan gobak sodor. Permainan asli jika diberikan oleh anak-anak di Indonesia tentu sangat cocok tetapi jika memiliki konsep permainan yang ada di film *squid game* itu sendiri maka itu sangat tidak diperuntukkan oleh anak-anak di Indonesia.

Melihat dari pernyataan di atas, permainan dalam film *squid game* sendiri dapat relevan untuk anak-anak yang ada di Indonesia jika memiliki konsep yang tidak berbahaya seperti yang ada di film *squid game* itu sendiri. Bermain sendiri merupakan hal yang sangat melekat untuk anak, jika permainan yang ada di film *squid game* diberikan ke anak-anak yang ada di Indonesia dengan konsep yang sederhana tetapi tidak mengubah permainan itu sendiri, maka cukup relevan untuk anak. Relevan yang dimaksud yaitu adanya ikatan atau hubungan antara dunia anak dengan permainan, dimana permainan merupakan media pembelajaran yang cukup menyenangkan untuk anak. Bermain akan menimbulkan rasa bahagia tersendiri untuk anak usia dini yang ada di Indonesia.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan saat mendapatkan data.

1. Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan sehingga hasil data yang di peroleh berupa film dan literature-literatur lainnya sehingga hasil data yang diperoleh sesuai dengan sumber literature yang ditemui.
2. Kurangnya referensi terkait permainan ta'patung yang membuat peneliti sulit menemukan lebih mendalam tentang permainan tradisional ta'patung.
3. Peneliti mempunyai keterbatasan dalam proses pengumpulan data karena masih kurangnya referensi literature terkait film squid game yang membuat peneliti minim menemukan data tentang permainan tradisional korea.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dalam perilaku anak tentunya kita pasti menemukan berbagai macam permasalahan. Sikap individual dan tidak ingin berbaur tentunya harus segera diatasi sedini mungkin agar dapat teratasi. Anak yang susah bergaul akan mempengaruhi perilaku sosial, seperti anak tidak mau bekerja sama, menutup diri, mementingkan diri sendiri, tidak ingin berteman, dan masalah perilaku sosial lainnya. Permasalahan yang tidak di atasi secepatnya, maka akan berdampak kemasa yang akan datang dimana anak akan memasuki lingkungan sosial yang malah menjadi boomerang untuk anak jika tidak diberi stimulus sejak dini.

1. Komponen-komponen dalam permainan tradisional pada film *squid game* terdapat 5 yaitu *mugunghwa kkoci pieot seumnida*, *guseulnori*, dan *ojingeo geim*, *juldarigi*, dan *geonneogi*. Setiap permainan memiliki caranya masing-masing dan keunikan masing-masing dari setiap permainan.
2. Adapun perilaku sosial yang terdapat pada film *squid game* bagi anak usia dini yaitu : kekompakan, kerjasama, demonstrasi, sportif, disiplin, bermain bersama, berempati, menghargai orang lain, saling tolong menolong, persahabatan, solidaritas. Selain perilaku diatas, terdapat perilaku penyimpangan lainnya yaitu perilaku egois, mau menang sendiri, berbohong, dan membalas dendam. Hal ini yang perlu dijauhi oleh anak karena akan merugikan orang lain dan juga anak itu sendiri.
3. Permainan tradisional dalam film *squid game* memiliki relevansi karena berkaitan dengan dunia bermain anak. Permainan menjadi suatu bahan ajar untuk anak. Walaupun begitu, permainan yang ditampilkan oleh film *squid game* sendiri terdapat permainan yang berbahaya yaitu permainan *juldarigidan geonneogi*. Kedua permainan ini memiliki arena yang berbahaya karena dilakukan dalam ketinggian. Untungnya permainan ini hanya ada di dalam film *squid game*, jika diberikan kepada anak tentu harus menggunakan

fasilitas yang aman tanpa mengubah aturan dari permainan tersebut sehingga permainan ini dapat diterapkan oleh anak usia dini yang ada di Indonesia.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan yang telah ditulis oleh peneliti, terdapat saran yang dihasilkan antara lain:

1. Orang tua perlu mengetahui pentingnya perilaku sosial. Pembentukan perilaku sosial terhadap anak sangat bergantung dengan stimulus yang orang tua berikan kepada anak. Orang tua atau guru perlu memperhatikan setiap perilaku anak sehingga jika ada anak yang mengalami penyimpangan perilaku, bisa teratasi dengan cepat sebelum berkelanjutan.
2. Anak hendaknya dijauhkan dari pengaruh gadget karena akan membuat anak sulit untuk berbaur. Keseringan main gadget membiasakan anak berdiam diri di rumah tanpa adanya interaksi.
3. Memberikan metode yang menyenangkan bagi anak sehingga anak menikmati setiap proses belajarnya. Salah satunya yaitu bermain dengan permainan tradisional. Permainan tradisional sangat menyenangkan karena melibatkan banyak orang di dalamnya sehingga anak merasa lebih leluasa mengespresikan dirinya saat bertemu dengan teman sebayanya

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustriani, L., Verdha, L., Fajar, M., Inshi, M., Farihin, M., Salman, M., Rama, M., Shofia, N., Silvia, N., Fathurrahman, N., & Herdiana, D. (2021). Sosialisasi Nilai-nilai Pancasila Melalui Permainan Kerjasama Tim kepada Anak-anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 150–158.
- Ainur, U., Hafni, N. D., & Mursyidah, L. (2022). *Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulasinya Menurut Teori Perkembangan*. 8585.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Nurhasanah, S. (2022). Identifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Kota Lombok Timur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1797–1802. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.772>
- Azizah, R. N., & Syafi'i, I. (n.d.). *PENINGKATAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISONAL PADA ANAK USIA DINI*. 4, 53–62.
- Baroroh, E. Z., Faizah, A., & Awwaliyah, D. Z. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak*. 2(2), 59–68.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Ellen Prima. (2018). Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini (Studi Pada Guru Di Tk Khalifah Purwokerto). *Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 13(2), 191–203.
- Fadillah, M., & Lilif Mualifatu Khorida. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Rose Kusumaning Ratri (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Garzia, M. (2020). Permainan Tradisional Dalam Literasi Budaya Dan Perkembangan Anak Usia Dini Pada Abad 21. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696>
- Handayani, E. P., & Kamila. (2011). *Belajar Melalui Bermain*. My Book Al-Mawardi.
- Handayani, L. P., Marmawi, & Lukmanulhakim. (2022). Permainan Tradisional Tepok Antri Untuk Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Anjungan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(5), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i5.54867>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Emas: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.



- Herminastiti, R., Mapappoleonro, A. M., & Jatiningih, R. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Instruksional*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.1.43-55>
- Huda, F. A. (2022). *Pengertian Desain Penelitian Analisis Isi*. Fatkhan.Web.Id. <https://fatkhan.web.id/pengertian-desain-penelitian-analisis-isi/>
- Itsna, N. M., & Risatur, R. (2021). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL. *Ummul Qura : Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(01), 60–70.
- Junita, E. N., & Anhusadar, L. (2021). Parenting Dalam Meningkatkan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–63.
- Khairunnisa, F., & Fidesrinur, F. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Perilaku Berbagi Dan Menolong Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.703>
- Kusmiran. (2022). Permainan Tradisional Kucing-Kucing untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak TK Pelangi. *Journal Of Innovation And Knowledge*, 1(12).
- Kusuma, A. P., & Abdullah, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal CARE*, 8(2), 58–68.
- Laksmi Wardhani, W. D., Misyana, Atniati, I., & Septiani, N. (2022). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts ( Bahan Lepas ). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., Surya, L., & Putri, R. (2021). Sekolah Keluarga : Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia Dini Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 576–590. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665>
- Minlab. (2022). *Apa itu Triangulasi? Ini Pengertian dan Manfaatnya untuk Penelitian Kualitatif!* Bitlabs. <https://bitlabs.id/blog/triangulasi-adalah/>
- Mirnowati, Dr. H. Syarwani Ahmad, M. M., & Santa Idayana Sinaga, M. P. (2020). Hubungan Interaksi Teman Sebaya dengan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Paras Jaya Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4092>
- MR. M. Husein. (2021). Luntarnya permainan tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1–15.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Din, Vol. 1*, 11–28.

- Muslihin, Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian historis dan identifikasi kepunahan permainan tradisional. *Sosial Budaya* (2021), 18(1).
- Ngaisah, N. C., Ayyubi, M. Al, Fajzrina, L. N. W., Aulia, R., Munawarah, Fadillah, C. N., & Zohro, N. P. (2023). Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 103–113.
- Novan Ardy Wiyani. (2013). *Bina Katrakter Anak Usia Dini* (Rose Kusumaning Ratri (ed.)). Ar Ruzz Media.
- Nur, H. A., Ma'mun, A., & Fitri, M. (2020). *The Influence of Traditional Games on Social Behavior of Young Millennials*. 21(Icsshpe 2019), 251–255. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.066>
- Nur, H. A., Ma, M., & Fitri, M. (2019). *Analisis Pengembangan Perilaku Sosial dalam Permainan Tradisional Analysis of Social Behavior Development in Traditional Games*.
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). Lingkungan Sekolah Dalam Membentuk. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 895–902.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Oktarian, R., & Nurfajani. (2021). *ANALISIS PERMASALAHAN ANAK PEMALU PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK FKIP UNSYIAH BANDA ACEH*. 2(3), 67–82.
- Pahlephi, R. D. (2022). *Dokumentasi Adalah: Mengenal Fungsi, Kegiatan, dan Jenisnya*. Detik Bali. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6409573/dokumentasi-adalah-mengenal-fungsi-kegiatan-dan-jenisnya#:~:text=Fungsi Dokumentasi,-Fungsi dokumentasi dapat&text=Untuk menjadi alat bukti dan,Untuk meningkatkan koleksi dokumen negara>
- Perlina, P., & Nurhafizah. (2020). PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK DALAM ASPEK KERJASAMA DI TAMAN KANAK-KANAK. *Molecules*, 2(1), 1–12.
- Pratiwi, A. P., Nurlaili, & Syarifin, A. (2020). Al Fitrah Al Fitrah. *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 105–118.
- Pratiwi, H. R. (2020). Studi Kasus Perilaku Social Withdrawal Pada Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 147–158. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.147-158>

- Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan permainan tradisional Bakiak Ular Tangga untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 1–14.
- Renteng, S. (2021). STIMULASI PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH Septriani. *Pesquisa Veterinaria Brasileira*, 26(2), 173–180.
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL PADA PERKEMBANGAN. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6.
- Rohayati, T. (2018). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–12.
- Roostin, E., Aprilianti, R., & Martini, A. (2022). Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5154–5164. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1890>
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan ( Library Research ) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53.
- Sri Andayani. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 230–238.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikolog Bermain (Bermain Dan Permainan Bagi Perkembangan Anak)*. Airlangga University Press.
- Syam, N. H. (2021). Dende-Dende, Permainan Tradisional Suku Makassar. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(5). <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i5.113>
- Utomo, & Ismail, M. (2019). *Permainan Tradisional Media Stimulasi dan Intervensi AUBNDK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus)* (M. P. Dr. Mashud, S.Pd. (ed.)). Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press Jl.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 159–176.
- Wang, Y., Kajamies, A., Hurme, T. R., Kinos, J., & Palonen, T. (2018). Now it's Your Turn. Preschool Children's Social and Emotional Interaction in Small Groups. *Varhaiskasvatuksen Tiedelehti Journal of Early Childhood Education Research*, 7(2), 255–281.
- Wardiani, I., & Suryatman, H. . (2018). Peran Lingkungan Keluarga Dan Masyarakat Dalam Membentuk Kepribadian Dan Perilaku Sosial Anak Usia Smp Di Wilayah Pesisir Mundu Kabupaten Cirebon. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 7(2), 133–146. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v7i2.3165>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan

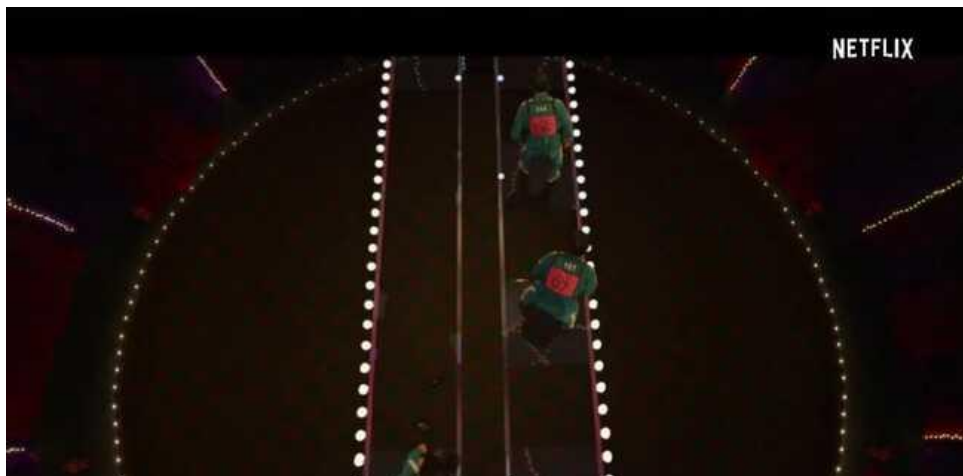
Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,  
5(1), 54. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>  
Wildensyah, I. (2012). *Bermain Belajar*. CV.Garuda Mas Sejahteral.

## LAMPIRAN

### Lampiran film *Squid Game*

#### 1. Permainan Korea yang sama dengan Indonesia





## 2. Perilaku sosial yang ada di Film Squid Game Episode 1



Episode 4









Episode 6









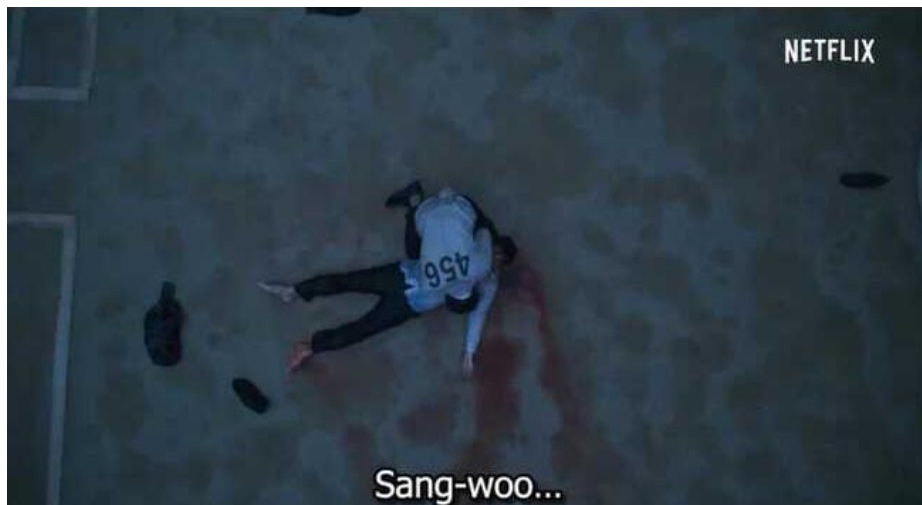
Episode 7



Episode 9

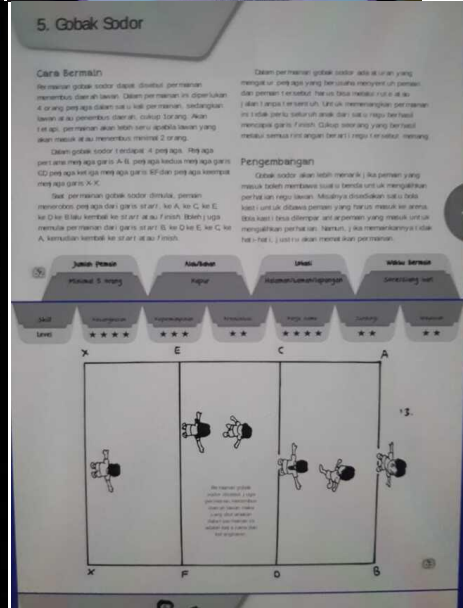
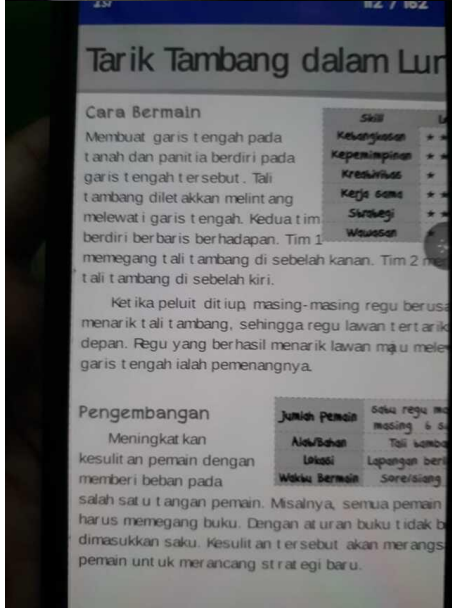
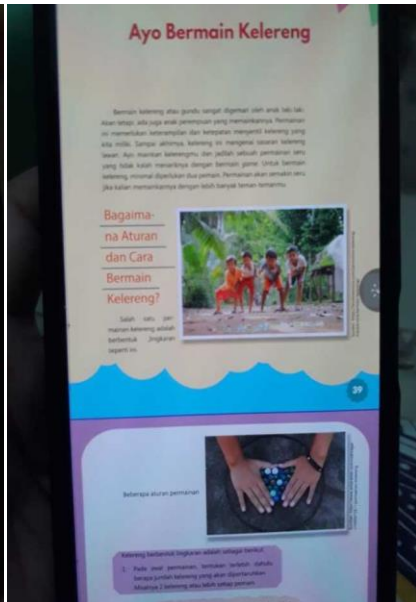
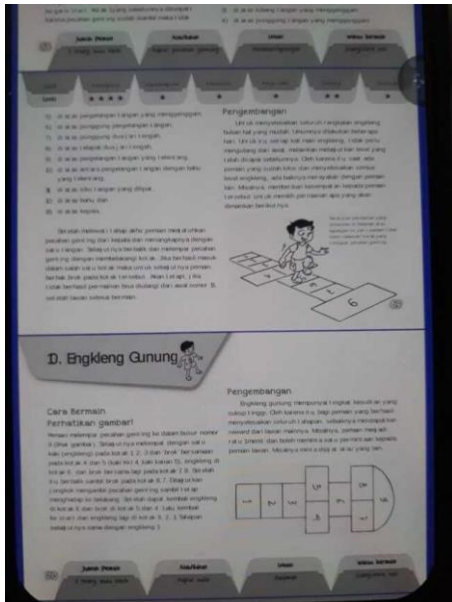




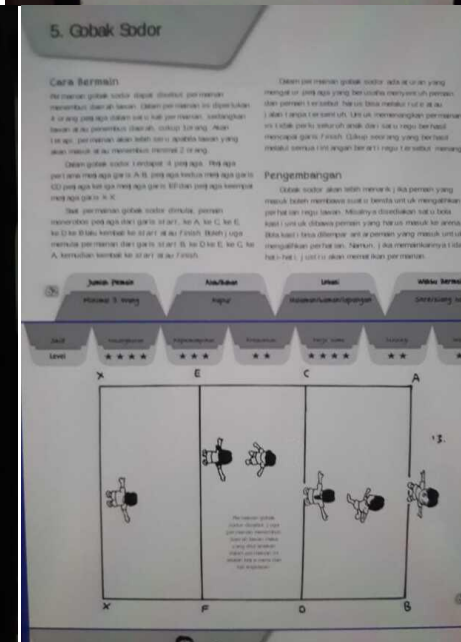
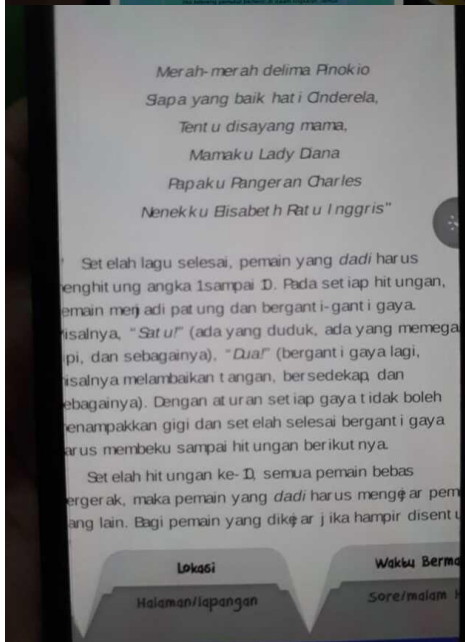
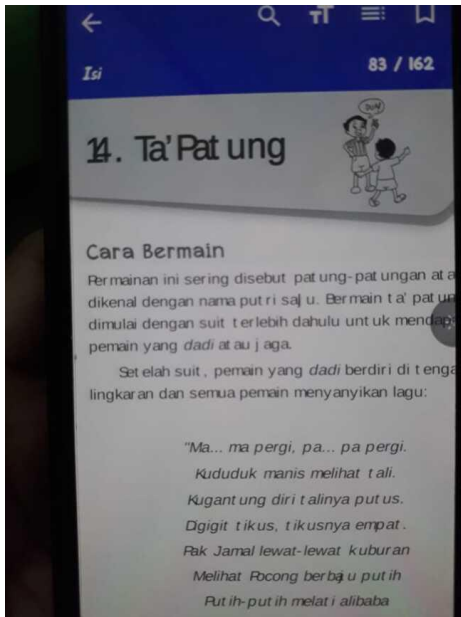
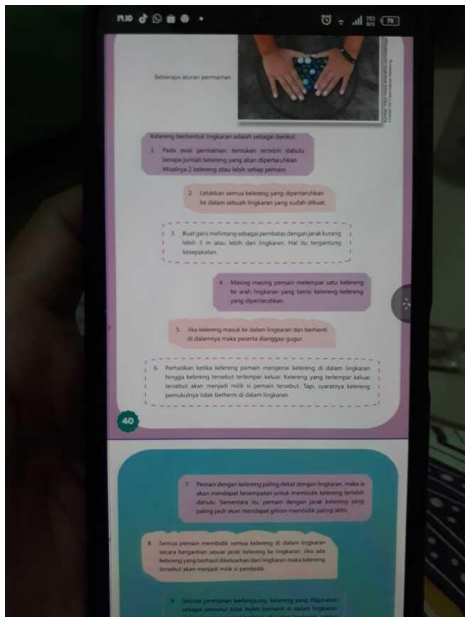


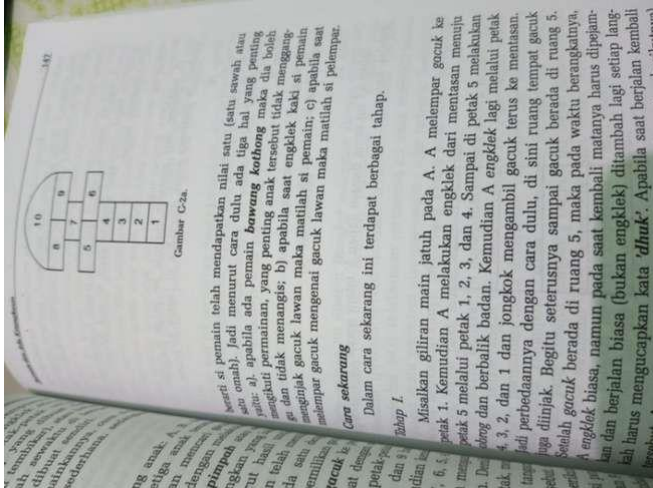
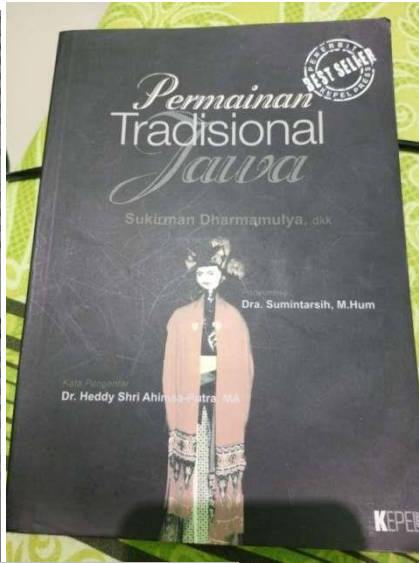
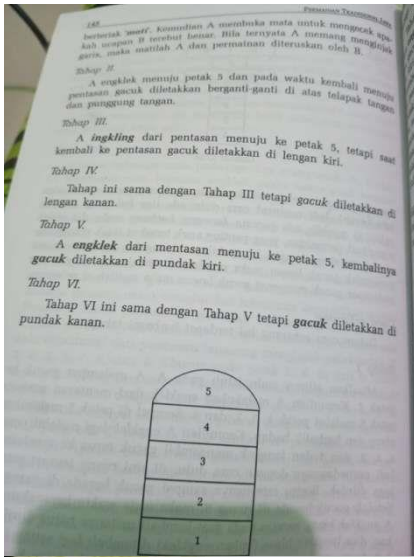
Sumber gambar : Netflix

3. Referensi buku inpusnas









### **Biodata Mahasiswa**



#### **Data Pribadi**

Nama : Resi Kartika Prasasti Noer  
Nim : 19160036  
Tempat Tanggal Lahir : Jeneponto, 28 Juni 2001  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
(FITK)/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tahun Masuk : 2019  
Alamat : Jln. Pahlawan No.1, Kec.Binamu, Kab.Jeneponto, Sulawesi  
Selatan  
No. Telopon : 085745586174  
Email : [resikartika28@gmail.com](mailto:resikartika28@gmail.com)

#### **Riwayat Pendidikan**

SDN Inpres Agang Je'ne No.114  
SMP Negeri 1 Binamu  
SMA Negeri 1 Binamu  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang