Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Volume 07 Nomor 01 Tahun 2019, 46-60

PROSES BERINTERAKSI ANAK-ANAK PENGUNJUNG KAMPOENG DOLANAN DI KENJERAN KELURAHAN SIMOKERTO KECAMATAN SIMOKERTO KOTA SURABAYA

Izza Ainun Zahroh
14040254081 (S1 PPKN, FISH, UNESA) izzazahroh@mhs.unesa.ac.id

Oksiana Jatiningsih
0001106703 (PPKn, FISH, UNESA) oksianajatiningsih@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses interaksi sosial anak-anak pengunjung Kampoeng Dolanan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya. Teori yang digunakan adalah teori interaksi sosial Gillin dan Gillin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif desain diskriptif. Lokasi penelitian ini terletak di RT 04 RW 02 Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam memilih informan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* informan dalam penelitian ini berjumlah enam orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses interaksi dilakukan secara langsung dan dapat dikategorikan asosistif dan disosiatif. Proses interaksi sosial yang asosiatif terjadi ketika mereka berangkat ke Kampoeng Dolanan dengan temannya, berkenalan dengan teman baru, dan saling menyapa teman lama, belajar menunggu giliran bermain, saling merebutkan permainan dengan teman sebayanya dan kegiatan semesta belajar. Sedangkan yang disosiatif terjadi ketika anak-anak berpartisipasi untuk menang *lomba balap karung* dan *lomba tarik tambang* dalam permainan.
Kata Kunci: Proses Interaksi Sosial, Anak-anak, Kampoeng Dolanan.

Abstract

The purpose of this research is to describe social interaction process of children who are happened to be visitors in Kampoeng Dolanan at Kenjeran, Simokerto, Surabaya. The social interaction theory used was Gillin and Gillin. This research used qualitative approach along with descriptive design. This research located at RT 04 RW 02, Simokerto Village, Simokerto Disctrict, Surabaya. The data analysis used were collecting data, reducing data, displaying data, and making conclusion. In order to choose the participants, the researcher used purposive sampling technique. There were six participants in this research. The data collection methods were done by using observation, deep interview and documentation. Results showed that the interaction process was done directly and categorized as associative and dissociative. Associative process appeared while they were invited to play a game, to say hello to their new or old friends, and to wait for their turn to play a game, to compete each others, friend, and to do an activity called semesta belajar. Then, dissociative process happened when the children compete to win the *balap karung* and *tarik tambang* competition.
Keywords: Social Interaction Process, Children, *Kampoeng Dolanan.*

PENDAHULUAN

Pola permainan anak-anak saat ini sudah mulai bergeser pada pola permainan yang canggih seperti *game online*. *Game online* merupakan permainan yang menampilkan keterampilan sosial anak. Jika dibiarkan terus menerus, anak-anak akan kecanduan bahkan tidak ingat rutinitas sehari-hari sebagai pelajar. Nugroho menyatakan bahwa sebanyak 65 % anak-anak di Indonesia saat ini tidak mengenal permainan tradisional di setiap wilayahnya. Oleh sebab itu, permainan tradisional pada zaman modern ini harus dilestarikan terutama bagi anak-anak generasi penerus. Hal ini diakibatkan, perkembangan teknologi yang masih serta kurangnya peran orang tua dalam mendidik anaknya. "Kami akan memperkenalkan kembali permainan tradisional ke anak-anak," kata Ketua Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia, Utari Soekanto di sela Seminar *Parenting* di Bekasi, Sabtu (20/5). Hal ini, kata dia, demi meningkatkan kreativitas anak layaknya seperti anak-anak zaman dahulu ketika belum mengenal teknologi seperti anak-anak zaman dahulu ketika belum mengenal teknologi seperti *gadget*. Sebab anak-anak saat ini mulai dari usia 10 tahun ke bawah nyaris tak mengenal permainan tradisional.

Hal ini serupa dengan hasil observasi awal di Jalan Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto pada tanggal 28 Januari 2018 yang awalnya anak-anak tidak mengenal dan mengetahui permainan tradisional, sehingga masih minim sekali pengetahuan akan permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak selayaknya mengenal macam-macam permainan tradisional apa saja yang ada

di Indonesia. Indonesia merupakan bangsa yang multicultural, kaya akan tradisi nenek moyang zaman dahulu yang harus dijaga dan diwariskan kepada generasi penerus bangsa. Terutama bagi anak-anak yang nantinya bisa terus dilanjutkan dan dikenalkan kepada generasi mendatang. Namun, seiring berjalannya waktu ada Komunitas Kampoeng Dolanan, sehingga anak-anak mengetahui dan mengenal permainan tradisional.

Menurut Harfiyanto dkk (2015:2), *gadget* dapat mengubah makna dari "kesendirian". Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Melalui satu *gadget* yang canggih saja anak-anak bisa mengakses *game online* apa saja yang diinginkannya. Bermain *gadget* lebih mudah dan tidak butuh keluar rumah untuk menikmati permainannya. Misalnya permainan *game online* yang sudah popular saat ini yaitu *mobile legend*, dengan adanya permainan *mobile legend* ini anak-anak sudah bisa mengakses dengan begitu cepat pada ruang yang difasilitasi oleh *Wifi*. Maupun menggunakan akses internet yang lain, *game online* mampu dipakai tanpa batas waktu jika anak-anak tidak diawasi oleh orang tua maka bisa terus menerus menggunakannya. Oleh sebab itu, orang tua juga memiliki peran penting dalam tumbuh kembang anak-anak yang masih berusia 3 tahun hingga 10 tahun. Agar mereka mampu mengendalikan dirinya sebagai anak yang masih berada di usia pelajar.

Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka belum mengenal sama sekali permainan tradisional. Seperti yang diungkapkan oleh Hidayat (2003:1057), adanya perkembangan zaman di bidang media informasi menjadi salah satu penyebab meredupnya keberadaan permainan tradisional. Hanya dengan mengakses *gadget* maka anak-anak dapat menikmati dan memainkan permainan modern *game online*.

Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, permainan-permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak-anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Justru sebaliknya, anak-anak yang sering bermain *gadget* akan tumbuh menjadi anak yang pasif dan secara sosial empatinya kurang terasah. Keunggulan permainan tradisional ini antara lain anak-anak bisa bersosialisasi lebih leluasa dan mampu berinteraksi langsung dengan temannya melalui permainan tradisional. Berinteraksi sosial menjadi penting karena berinteraksi biasa dilakukan dimana pun, kapan pun bagi anak-anak adalah makhluk sosial yang harus dibiasakan untuk selalu berinteraksi agar tumbuh kembang anak tidak pasif pada usia perkembangan selanjutnya.

Pada dasarnya dengan bermain anak-anak mengalami dan merasakan secara langsung dan mereka mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya. Permainan tradisional ini juga memiliki beberapa tujuan agar anak-anak memiliki kerja sama kelompok (*team building*), dalam suatu kelompok diajarkan untuk saling membangun *leadership*, ketika bermain anak-anak merasakan suasana yang menyenangkan (*happy fun*), mereka senang akan permainan tradisional yang sudah ada (*energizer*), dan mencairkan suasana *(ice breaker*). Pada fase ini anak-anak harus saling mengenal agar ketika bermain tidak merasakan *bad mood* antar satu dengan yang lain.

Komunitas ini memiliki pengaruh positif bagi lingkungannya. Komunitas ini mampu memberikan makna tersendiri bagi anak-anak sekitar, turut memeriahkan permainan yang ada pada zaman nenek moyang hingga zaman modern seperti sekarang diharapkan anak-anak mampu memainkan permainan tradisional. Anak-anak yang ikut berpartisipasi mulai usia 3 tahun yaitu mereka yang duduk di bangku Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga usia 10 tahun yang setara dengan anak kelas VI Sekolah Dasar (SD) mengikuti permainan tersebut.

Komunitas ini mampu menggunakan permainan tradisional sebagai media kerja sama antar kelompok serta berinteraksi sosial yang baik, sehingga anak-anak mengetahui keikutsertaan mereka dalam melestarikan kembali permainan tradisional. Pada era zaman modern seperti sekarang ini anak-anak lebih memilih bermain *game online* dari pada bermain permainan tradisional. Untuk itu, terutama anak-anak yang lebih pasif. Dengan melalui anak-anak melakukan proses berinteraksi sosial pengunjung adalah anak-anak yang mengunjungi ke Komunitas Kampoeng Dolanan akan menjadi anak yang lebih aktif. Setiap anak memiliki perbedaan ketika melakukan berinteraksi dengan teman sebayanya saat mengunjungi Kampoeng Dolanan, untuk itu dengan adanya perbedaan muncul karakteristik berbagai macam individu. Untuk itu, harus ada stimulus dan respon dari satu anak terhadap anak yang lain. Adanya perbedaan anak-anak yang pandai berinteraksi sosial agar mudah bergaul dengan temannya.

Gerakan ini awalnya dimulai oleh salah satu pemuda yang tinggal di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya yaitu Mustofa Sam sebagai pendiri Karang Taruna saat itulah mengusulkan agar Karang Taruna menghidupkan lagi permainan tradisional.

Komunitas Kampoeng Dolanan memiliki inisiatif untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-

anak yang akhir-akhir ini punah akan hadirnya *game online*. Untuk itu, Karang Taruna Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto pada tanggal 13 Desember 2017 memiliki ide yang kreatif untuk mengubah kampungnya yang awalnya sepi tanpa adanya suatu perkumpulan/ komunitas. Seiring berjalannya waktu, Mustofa Sam sebagai anggota Karang Taruna yang awalnya mengajak Karang Taruna sekitar untuk memeriahkan kampungnya dengan melalui permainan tradisional yang sekarang ini disebut dengan Kampoeng Dolanan. Komunitas Kampoeng Dolanan ini sudah berusia kurang lebih satu tahun. Tentunya, Kampoeng Dolanan ini sudah bekerjasama dengan Komunitas yang lain kurang lebih 50 Komunitas yang berkaloborasi. Kampoeng Dolanan mampu berinteraksi dengan lebih dari 15.000 orang dan 225 program dalam setahun terakhir. Dari program-program tersebut, Kampoeng Dolanan berhasil menyelengarakan *road show* sebanyak 150 kali di 25 kota 4 provinsi 3 pulau (Jawa, Bali, dan Sumatera).

Dharmamulya (2005:25) mengungkapkan, jika diperhatikan perubahan-perubahan yang terjadi sekarang ini di ruang lingkup daerah Jawa Timur khususnya Surabaya dan juga Indonesia pada umumnya, mengalami perubahan yang sangat signifikan antara lain yaitu: a). Menurunnya popularitas ini berupa semakin tidak dikenalnya permainan tradisional tertentu karena sudah jarang dimainkan lagi, yang mungkin pada akhirnya akan sampai pada "kepunahan" jenis permainan tersebut. Untuk itu permainan tradisional di era zaman modern sekarang ini yang serba modern maka sebagai seorang pemuda harus memiliki suatu perubahan yang utama disekitar tempat tinggal. Agar anak-anak yang belum mengenal permainan tradisional mereka mampu melihat permainan, mereka mampu memainkan, dan mengenal permainan tradisional yang merupakan warisan bangsa Indonesia. b). Munculnya jenis permainan tertentu adalah diciptakannya jenis permainan anak-anak yang baru dengan pola yang mirip dengan jenis-jenis permainan anak yang tradisional. Muncul jenis permainan tertentu seperti *game online* yang sangat mudah diakses melalui *gadget* android. c). Masuknya jenis permainan modern yang baru sangat jelas terlihat terutama di kota-kota besar dimana berbagai macam permainan (*game online*) dengan peralatan elektronik modern diberi tempat khusus yang begitu luas, sebagaimana bisa kita dapatkan di "*Timezone*".

Dengan adanya permainan *game online* ini membuat anak-anak semakin tidak memiliki kesadaran akan dirinya sendiri. Pada zaman era modern sekarang ini anak-anak lebih suka memainkan *game online*, sehingga permainan tradisional mulai ditinggalkan bahkan anak-anak sudah jarang sekali yang hafal permainan tradisional. Untuk itu, permainan tradisional yang ada di Komunitas Kampoeng Dolanan mampu memberikan wadah bagi lingkungan Surabaya dan sekitarnya khususnya di Jawa Timur.

Saat ini, perubahan mungkin terjadi sebagai hasil dari upaya para pemangku kepentingan untuk merevitalisasi dan meregenerasi permainan tradisional. Hal ini dapat dilakukan karena para pemangku kepentingan menyadari pentingnya permainan tradisional sebagai identitas budaya. Oleh karena itu, permainan tradisional akan tampil dalam berbagai bentuk modifikasi dan inovasi tanpa kehilangan esensi mereka. Hubungan antar individu ketika anak sedang bermain maka mereka akan bertambah temannya. Ketika bermain *ular tangga* anak-anak berinteraksi dengan teman sebelahnya. Tidak hanya permainan tradisional *ular tangga* saja namun masih banyak permainan tradisional yang lain dimainkan oleh anak-anak. Adanya interaksi secara langsung, maka lawan bicara lebih mudah untuk melakukan komunikasi dan respon emosional lebih baik daripada *game online* yang anak-anak cenderung menanamkan ciri individualis yang ada dalam dirinya.

Kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan di Surabaya juga banyak. Salah satunya yang selalu dilakukan setiap hari Rabu malam yaitu semesta belajar. Melalui kegiatan ini anak-anak berkumpul di Kelurahan Simokerto, Kecamatan Simokerto untuk ikut serta berpartisipasi mengetahui, belajar mengenai berbagai macam dolanan tradisional dan mengetahui permainan tersebut berasal dari daerah mana. Mereka belajar tidak hanya permainan tradisional namun anak-anak juga belajar semacam bimbingan belajar, anak-anak membawa buku pelajaran untuk ditanyakan kepada anggota Komunitas Kampoeng Dolanan jika mereka mengalami kesulitan. Melalui kegiatan positif seperti ini maka anak-anak senang dan memiliki empati untuk selalu semangat mencari ilmu dimana pun dan kapanpun. Peneliti beranggapan bahwa kurangnya berinteraksi sosial di kalangan anak-anak saat ini diakibatkan anak-anak sering bermain dengan *gadget*, sehingga anak-anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Kurangnya interaksi sosial tersebut juga dapat dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi, sehingga anak-anak lebih memilih mengikuti *trend* yang sedang berkembang dibandingkan mengembangkan kehidupan sosial di masyarakat. Hal ini erat kaitannya dengan adanya hubungan saling mempengaruhi antar sesama atau dengan adanya rasa saling berinteraksi.

Menurut Soekanto (1982:305), perubahan di dalam masyarakat di dunia ini merupakan gejala yang normal, yang pengaruhnya begitu menjalar cepat antara lain adanya komunikasi modern dan perkembangan teknologi menimbulkan dampak yang buruk bagi lingkungan sekitar, sehingga akan mengakibatkan kesenjangan sosial

UNESA Universitas Negeri Surabaya

yang akan semakin merajarela. Untuk itu, pemuda sebagai penerus generasi yang akan datang harus memiliki perubahan yang baik, sehingga mampu untuk mengubah lingkungan sekitar khususnya tempat tinggal. Hal tersebut dilakukan dengan mengubah lingkungan tempat tinggal khusus untuk anak-anak yang masih sering main *game online* untuk mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Komunitas sosial Kampoeng Dolanan ini merupakan figur utama yang mengenalkan kepada anak-anak mengenai berbagai macam permainan tradisional yang ada di Indonesia, agar mampu memberikan konstribusi penuh akan kebutuhan anak-anak sekitar Kota Surabaya.

Komunitas ini adalah lahan permainan, sehingga Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai tempat untuk anak-anak bermain tanpa perbedaan latar belakang agama yang berbeda. Pola pikir, pola tindak, tata laku, tata sosial (komunitas), dan tata nilai sistem budaya Indonesia tersebut harus dihayati dan diamalkan agar pribadi atau Komunitas ini dapat berperan optimal dalam berbangsa dan bernegara. Anak-anak dapat dilihat sebagai Komunitas sosial yang kompleks yang terdiri atas nilai-nilai dan norma-norma, perantara dan aturan-aturan untuk mewujudkan tingkah laku, yang secara bersama-sama dimiliki oleh para warga anak-anak yang bersangkutan yang terlibat andil dalam Komunitas Kampoeng Dolanan antara lain terdiri atas anak-anak untuk melakukan permainan tradisional. Anak-anak Indonesia yang memiliki beraneka ragam karakteristik yang unik serta memiliki perbedaan yang satu dengan yang lain. Komunitas Kampoeng Dolanan mempunyai program rutin yang dilaksanakan setiap Minggu di CFD (*Car Free Day*) Tunjungan Paza, ada sambang sekolah, sambang kampung, sambang dalan, sambang event/acara dan sambang Komunitas. Namun, kegiatan yang rutin Mingguan yakni a). Semesta belajar yang dilaksanakan di Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto dekat lahan PT KAI maupun di dekat jemuran warga. Setiap hari Rabu pukul 19.00-21.00 WIB, b). Sambang dalan yang biasa dilaksanakan pada hari Minggu pukul 06 .30-08.00 WIB di CFD (*Car Free Day*) Jalan Tunjungan Plaza.

Jaringan interaksi sosial juga sebagai tukar informasi antara anak-anak satu dengan teman sebayanya yang turut andil dalam permainan tradisional di Komunitas Kampoeng Dolanan. Menukar informasi salah satu bentuk berinteraksi sederhana yang dilakukan oleh anak-anak. Komunitas Kampoeng Dolanan juga saling bekerjasama dengan komunitas-komunitas di Surabaya lainnya antara lain *arek-arek cak* (*Community of Arek Kendung Klinter*), *Surabaya Historic Community* dengan saling bertukar informasi untuk mengembangkan Komunitas Kampoeng Dolanan agar menjadi lebih baik. Ketika bertukar informasi salah satunya juga melalui interaksi *personal* yang sering disebut sebagai interaksi sosial melalui tatap muka maupun dalam forum diskusi antar komunitas.

Berdasarkan uraian bahwa kurangnya interaksi sosial pada anak-anak di zaman modern saat ini akan mengakibatkan anak-anak lebih memilih permainan *game online* sebagai media bermainnya. Melalui Komunitas Kampoeng Dolanan yang mampu melestarikan permainan tradisional zaman dahulu lalu dikenalkan pada anak-anak. Komunitas Kampoeng Dolanan memiliki peran penting untuk mengenalkan permainan tradisional agar anak-anak bisa aktif berinteraksi tidak pasif, dengan melalui cara bermain permainan tradisional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Bogdan dan Taylor (dalam Moloeng, 2007:4) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini memandang individu atau organisasi dan variabel sebagai bagian yang utuh. Desain deskriptif menunjukkan data yang hendak dikumpulkan oleh peneliti adalah data berupa kata bukan angka. Menurut Moloeng (2007:11) "data berasal dari naskah wawancara, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya". Dalam penelitian ini mampu menggambarkan proses berinteraksi sosial anak-anak pengunjung Kampoeng Dolanan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya.

Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling* untuk menggali data yang berhubungan dengan proses berinteraksi sosial pengunjung anak-anak Kampoeng Dolanan di Kenjeran Kelurahan Simokerto kota Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses berinteraksi sosial anak-anak pengunjung Komunitas Kampoeng Dolanan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya.

Lokasi pada penelitian ini adalah terletak di RT 04 RW 02 Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya. Lokasi ini dipilih menjadi lokasi penelitian karena Komunitas Kampoeng Dolanan merupakan Komunitas yang bergerak aktif menangani anak-anak untuk memperkenalkan permainan tradisional. Penelitian ini tentang "Proses Berinteraksi Sosial Pengunjung Anak-anak Kampoeng Dolanan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya". Alasan pemilihan Kampoeng Dolanan sebagai lokasi penelitian adalah karena di tempat ini merupakan sebuah perkampungan yang melestarikan tradisi leluhur nenek moyang yaitu permainan tradisional. Perkampungan ini

UNESA Universitas Negeri Surabaya

sebagai wahana edukasi yang menyajikan berbagai permainan tradisional Indonesia.

Adapun yang dijadikan Informan dalam penelitian ini antara lain ketua Kampoeng Dolanan Mustofa Sam, wakil ketua Kampoeng Dolanan Ainur Rofiq, penanggung jawab Kampoeng Dolanan Aghnia Nur Amalia, Anak pengunjung Kampoeng Dolanan Nur Afifah, Fahmi ilmi dan Riko Aditya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi dalam penelitian kualitatif ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan di Kecamatan Simokerto Kenjeran Kota Surabaya. Seperti program yang rutin dilaksanakan setiap Minggu pagi di CFD (*Car Free Day)* Tujungan Plaza (*Sambang Dalan*), Program yang dilaksanakan di Kecamatan Simokerto setiap Rabu (Semesta belajar). Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono 2013:337) menyatakan bahwa, analisis dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas. Data yang dilakukan secara interaktif untuk itu terdapat tiga tahap.

Untuk tahap pertama, dengan melakukan reduksi data yaitu dengan cara merangkum, memilih, dan memilah hal-hal yang dianggap penting, mencari tema dan polanya Sugiyono (2009:246). Selanjutnya reduksi data dapat dilakuakan ketika telah memperoleh data dari hasil awal yaitu teknik observasi serta wawancara yang telah dilakukan pada informan. Untuk tahap kedua, dengan menggunakan analisis data yang berbentuk interaktif sebagai penyajian data. Data harus semakin bertumpuk-tumpuk kurang dapat memberikan gambaran secara keseluruhan. Tahap terakhir yaitu dianalisis dengan menggunakan data model interaktif yaitu ditarik kesimpulan. Kesimpulan merupakan awal yang akan dikemukakan masih bersifat sementara, sehingga nantinya data tersebut harus digali lagi lebih dalam, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat, sehingga dapat dilakukan ke tahap pengumpulan data selanjutnya.

Pengumpulan Analisis data penelitian model Miles dan Habermas (dalam Sugiyono 2013:92) yaitu:

Langkah pertama yaitu pada langkah ini memiliki tujuan untuk melibatkan semua jenis data yang diperoleh data mentah akan menjadi *list* dalam wawancara yang telah dilakukan di lapangan yang berupa gambar dokumen-dokumen dari para informan dan sebagainya. Langkah selanjutnya yaitu peneliti memilah datanya lalu diketik untuk penyusunan data dan dikelompokkan kedalam jenis-jenis yang berbeda tergantung sumber informasi yang diperoleh.

Langkah kedua dengan melakukan pengelompokan data berdasarkan tema, deskripsi, kategori dan pola jawaban. Pada langkah ini memiliki tujuan untuk dibaca kembali menjadi data mentah yang sudah diperoleh kemudian dilakukan coding.

Langkah ketiga yaitu Creswell (2009:285) berpendapat bahwa langkah ini akan dilakukan pengecekan kembali kevalidan, keabsahan temuan data sebagai upaya pemeriksaan terhadap akurasi sebuah penelitian dalam menerapkan prosedur-prosedur atau strategi-strategi. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi (*triangulate*) untuk itu penelitian ini menggunakan berbagai sumber data yang berbeda untuk berkolaborasi serta dapat memperkaya hasil penelitian tentang proses berinteraksi sosial anak-anak pengunjung Kampoeng Dolanan.

Langkah terakhir yaitu peneliti akan menjelaskan secara narasi serta menganalisis data tentang Proses Berinteraksi Sosial Anak-anak Pengunjung Kampoeng Dolanan di Kenjeran Kecamatan Simokerto Kota Surabaya. Pada langkah terakhir yaitu melaporkan hasil penelitian berupa deskripsi atau tema yang mengandung beragam perspektif dari para informan atau gambaran secara detail tentang setting dan individu-individu Creswell (2009:290).

Untuk menguji keabsahan data yang telah didapatkan peneliti menggunakan teknik triangulasi. Menurut Moleong (2007:330), triangulasi adalah tenik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Sesuatu yang lain yang dimaksud disini adalah sumber, metode, penyidik, dan teori. Menggunakan triagulasi fenomena yang diteliti dapat dipahami dengan baik, sehingga diperoleh kebenaran tingkat tinggi jika didekati dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda akan memungkinkan diperoleh tingkat kebenaran yang handal.

Teknik triangulasi mampu menghilangkan perbedaan yang didapat ketika melakukan pengumpulan data. Untuk itu penelitian triagulasi peneliti dapat melakukan rechek data yang didapatkan melalui perbandingan dengan sumber, metode, penyidik, dan teori. Teknik keabsahan data triagulasi yang digunakan adalah triagulasi sumber. Demikian peneliti melakukan perbandingan data yang diperoleh dari informan dalam Komunitas Kampoeng Dolanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas Kampoeng Dolanan ini berdiri sejak Desember 2017. Komunitas Kampoeng Dolanan berdiri atas keprihatinan salah satu anggota Karang Taruna Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kenjeran Surabaya. Mustofa Sam memiliki ide tersebut lalu diusulkan kepada Karang Taruna dan para anggota

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Karang Taruna menyetujui akan hal tersebut. Secara resmi pada bulan Desember 2016 setiap kegiatan sudah dilakukan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan. Namun, sebelum tahun 2016 kegiatan masih dilakukan dibawah naungan Karang Taruna.

Untuk itu memiliki inisiatif beserta relawan lainnya untuk ikut serta mengembangkan Kampoeng Dolanan agar dikenal oleh masyarakat luas. Permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan ini sekarang sudah dikenal sampai ke luar negeri. Ketika adanya undangan *roadshow* tersebut, tidak hanya masyarakat Surabaya saja yang mengenal permainan tardisional bahkan masyarakat laur negeri sudah mengenal permainan tradisional yang menjadi warisan bangsa Indonesia. Hal yang terpenting yaitu anak-anak muda sekarang yang memiliki semangat untuk melakukan perubahan untuk lingkungan sekitarnya.

Langkah awal yang dilakukan oleh Mustofa Sam, pendiri Kampoeng Dolanan, adalah mengumpulkan kembali aneka jenis permainan tardisional. dengan cara membongkar gudang, mencari bahan di pasar loak, bahkan dengan membuat sendiri. Macam-macam jenis permainan tardisional yang terkumpul lalu dikenalkan kepada anak-anak di lingkungan Kelurahan Simokerto mulai memiliki kesadaran untuk melestarikan kembali permainan tardisional yang hampir punah. Lalu pada akhirnya dibentuk sebuah Komunitas Kampoeg Dolanan yang saat ini memiliki kurang lebih 200 permainan tardisional.

Komunitas Kampoeng Dolanan ini juga menjadi sarana belajar anak-anak agar mereka mengetahui macam-macam permainan tardisional. Anak-anak sekitar Kelurahan Simokerto berkunjung ke Kampoeng Dolanan untuk bermain bersama-sama dengan teman sebayanya. Pada saat permainan berlangsung anak-anak juga melakukan berinteraksi kepada teman bermainnya. Adanya suatu berinteraksi sosial, anak-anak akan semakin akrab dengan teman sebayanya. Anak-anak juga dilatih bekerja sama antar kelompok pada saat bermain. Demikian maka Komunitas Kampoeng Dolanan turut serta melakukan pendidikan informal setelah keluarga pada anak khususnya di Kelurahan Simokerto Kota Surabaya.

Komunitas Kampoeng Dolanan dibentuk dengan adanya visi dan misi yang menjadi pedoman dalam setiap kegiatan. Berikut adalah visi dan misi Komunitas Kampoeng Dolanan: (a). Visi: Menjadi pusat kajian permainan tardisional dan mengedukasi masyarakat tentang permainan tradisional beserta filosofinya. (b). Misi: 1). Melakukan kajian terhadap permainan tardisional Indonesia. 2). Membuat program yang terjun ke masyarakat untuk mengenalkan perminan tardisional. 3). Mengedukasi masyarakat tentang filosofi permainan tardisional.

Dalam mewujudkan visi dan misinya permainan tardisional Komunitas Kampoeng Dolanan memiliki tujuan sebagai berikut: Mengedukasi masyarakat keseluruhan bahwa permainan tardisional mempunyai nilai kehidupan atau filosofi yang luar biasa. Masyarakat dikenalkan kembali bahwa Indonesia memiliki berbagai adat istiadat, kekayaan budaya salah satunya yakni permainan tradisional, sehingga masyarakat dapat kembali mengetahui permainan tradisional.

Untuk mewujudkan tujuan Komunitas Kampoeng Dolanan memiliki tiga program yaitu: 1). *Dolan nang Kampoeng* kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan salah satunya dolan nang kampoeng. Kegiatan ini dilakukan secara kerjasama dengan pengurus Karang Taruna atau pengurus kampoeng lain, ketika Komunitas ini melakukan serangkaian kegiatannya. Tujuannya agar Komunitas Kampoeng Dolanan lebih dikenal oleh orang di luar Kelurahan Simokerto. 2). *Sambang Sekolah* ini merupakan program Komunitas Kampoeng Dolanan yang dikenalkan di sekolah formal dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD). Anak-anak melakukan kegiatan bermain selain di lingkungan rumah juga di lingkungan sekolah. Untuk itu Komunitas Kampoeng Dolanan mengenalkan permainan tradisional sambang sekolah di lingkungan sekolah. 3). *Sambang Dalan* program ini dilakukan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan di tempat umum seperti *car free day* yang dilakukan setiap hari Minggu pagi di beberapa ruas jalan. Salah satunya yakni Jalan Tunjungan Plaza. Hal ini dilakukan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan untuk mengenalkan kegiatannya pada warga yang mengikuti *car free day*.

Jumlah keseluruhan anggota Komunitas Kampeng Dolanan terbagi menjadi empat devisi yaitu: 1). Devisi semesta belajar merupakan divisi yang menjalankan serangkaian kegiatan dalam program semesta belajar. Divisi ini hanya berfokus pada kegiatan-kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan yang berhubungan dengan sekolah. Devisi ini juga memberikan program pembelajaran secara gratis kepada anak-anak yang tinggal di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Surabaya. Tujuan diadakannya program ini yaitu untuk belajar bersama dengan anak-anak mereka yang memiliki kesultan untuk belajar atau adanya tugas dari sekolah untuk ditanyakan langsung kepada kakak anggota Komunitas Kampoeng Dolanan. Kegiatan ini rutin dilaksanakan pada hari Rabu malam. 2). Divisi *dolanan rek* divisi dolanan rek adalah divisi yang menjalankan kegiatan-kegiatan dalam program dolan nang kampoeng, sambang kampoeng, dan sambang dalan. Divisi ini menjalankan kegiatan Komunitas

Kampoeng Dolanan dengan sasaran masyarakat luas, sehingga nantinya Komunitas Kampoeng Dolanan dikenal dari berbagai kota dan daerah lingkup Kota Surabaya dan Sekitarnya. 3). Divisi *data center* divisi data center yaitu anggota Komunitas Kampoeng Dolanan yang memiliki peran untuk melakukan riset terhadap karakteristik permainan tradisional dan mendata berapa banyak permainan tradisional yang dimiliki oleh Komunitas Kampoeng Dolanan saat ini. Divisi ini bertugas untuk menggali nilai kehidupan atau filosofi yang ada untuk dikenalkan pada masyarakat luas. Divisi media dan informasi. 4). Divisi media dan informasi merupakan divisi yang bertugas untuk menyebarkan informasi yang berkaitan dengan Komunitas Kampoeng Dolanan melalui *website* dan sosial media seperti *facebook, instagram* dan *blog*. Selain itu, divisi ini juga juga bertugas untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan yang berkaitan dengan anggota yang aktif di Komunitas Kampoeng Dolanan.

Interaksi sosial yang sudah dilakukan menggunakan pola komunikasi yang ada ditentukan sesuai dengan kondisi kelompok masing-masing yang diharapkan pesan tersampaikan dengan baik sehingga dapat dipahami oleh anak-anak pengunjung Kampoeng Dolanan. Ketika anak-anak berkunjung ke Komunitas Kampoeng Dolanan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto anak-anak langsung berkumpul dengan teman-temannya.

Damara (2017:6) mengatakan bahwa, berinteraksi sosial melalui komunikasi merupakan cara yang paling efektif digunakan oleh masyarakat secara luas. Melalui komunikasi seseorang dapat mudah mengerti baik melalui proses penyampaiannya maupun proses penangkapannya. Proses berinteraksi sosial, proses penyampaian pesan dibutuhkan suatu kerjasama terhadap anak-anak pengunjung Kampoeng Dolanan untuk mendukung berjalannya kegiatan yang akan dilaksanakan berkaitan dengan proses berinteraksi sosial. Namun, yang utama adalah pola komunikasi yang dilakukan ketua Komunitas Kampoeng Dolanan dan wakil ketua Komunitas Kampoeng Dolanan adalah memberikan informasi kepada anak-anak pengunjung Komunitas Kampoeng Dolanan.

Interaksi yang sudah dilakukan menggunakan pola interaksi yang ada ditentukan sesuai dengan kondisi kelompok masing-masing yang diharapkan pesan tersampaikan dengan baik, sehingga dapat dipahami oleh anak-anak pengunjung Kampoeng Dolanan. Ketika anak-anak berkunjung ke Komunitas Kampoeng Dolanan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto anak-anak langsung berkumpul dengan teman-temannya. Mereka berkumpul dengan bentuk melingkar, mereka berkumpul bersama-sama menunggu permainan yang akan dibagikan oleh anggota Komunitas Kampoeng Dolanan. Ketika dibagikan permainan tersebut anak-anak merasa senang dan saling berinteraksi dengan teman sebayanya. Pada saat berkumpul mereka saling melirik, bertatap muka, saling menyapa dengan teman, saling memberikan senyuman satu sama lain, saling melakukan sebuah proses berinteraksi sosial untuk mengenal temannya agar lebih akrab dan saling bermain permainan tradisional. Dari sini anak-anak sudah bisa berbaur dengan temna-temannya meskipun berbeda usia dan latar belakang. Anak-anak diharapkan setelah berkumpul dan bermain di Komunitas Kampoeng Dolanan dapat memberikan stimulus dan respon satu sama yang lain. Berikut proses interaksi sosial yang terjadi di Komunitas Kampoeng Dolanan:

Berangkat ke Kampoeng Dolanan dengan temannya

Pada sore hari Minggu biasa ada kegiatan yang dilakukan Kampoeng Dolanan untuk itu anak-anak antusias untuk berangkat dangan teman-temannya. Anak-anak yang berangkat ada yang jalan kaki dan ada yang membawa sepeda ontel. Hal ini dikarenakan jarak rumah dan temapat bermain cukup jauh. Namun, tidak membuat anak-anak patah semangat karena jarak justru semakin semangat bertemu dengan teman-temanya untuk bermain permainan tradisional.

Komunitas Kampoeng Dolanan merupakan sarana belajar dan bermain dalam lingkup pendidikan non formal. Berdasarkan temuan di lapangan hal ini juga diungkapkan oleh Anis.

> *"Aku seneng dulinan nang Kampoeng Dolanan mbak, soale akeh koncoe. Pas kumpul karo konco-konco enak nek dijak guyon. Aku biasae pas budal bareng gambek Riko tonggo umahku arekke kelas 4 sak kelas gambek aku pas dulinan seneng ngobrol gambek konco-konco seng liyane."*
>
> "Aku senang bermain ke Kampoeng Dolanan mbak, soalnya banyak temannya. Ketika kumpul dengan teman-teman senang kalau diajak bercanda. Aku biasanya berangkat bersama Riko tetangga rumahku dia kelas 4 satu kelas sama aku ketika bermain senang berinteraksi sama teman-teman yang lain" (wawancara 1 Agustus 2018).

Hal ini juga serupa yang diungkapkan oleh Nur.

> *"Aku pas budal nang Kampoeng Dolanan bareng gambek konco-konco mbak. Dadi seneng pas nyampek ngone ketemu konco-konco liyane, Dulinan iki digawe refreshing mbak sek gak jenuh nek mari sekolah."*
>
> "Aku ketika berangkat ke Kampeong Dolanan bersama teman-teman mbak. Jadi senang ketika nyampai tempatnya ketemu teman-teman lainnya, bermain ini dibuat refresing mbak biar nggak jenuh ketika habis sekolah" (wawancara 1 Agustus 2018).

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Fahmi dan Nur dapat diketahui bahwa fahmi pernah melakukan kegiatan yang sifatnya berupa imitasi, sugesti, identifikasi, maupun simpati karena Fahmi dalam hal imitasi atau meniru menjelaskan bahwa tidak pernah meniru dengan tujuan yang sama yaitu berangkat ke Kampoeng Dolanan dengan teman-temannya begitupun dengan Nur.

Berkenalan dengan teman baru dan saling menyapa dengan teman lama

Ketika anak-anak bermain permainan tradisional di Kampoeng Dolanan memiliki kebiasaan yang berbeda dengan sebelumnya. Anak-anak sebelumnya terlihat pasif ketika ada teman-teman baru maupun teman lamanya. Namun, ada hal yang berbeda setelah berkunjung ke Kampoeng Dolanan anak-anak mulai berkenalan dan sangat humbel dengan teman baru dari sini proses interaksi sosial sudah mulai terlihat proses interaksi sosial yang dilakukan oleh anak-anak yaitu saling melirik antar teman lalu mengulurkan tangannya mengajak untuk berkenalan saling menanyakan nama, menanyakan kabar, menanyakan berangkat kesini dengan siapa saja, dan ingin bermain permainan tradisional apa yang disukai.

Pada saat bermain permainan tradisional tepatnya tanggal 5 Agustus 2018. Pada sore hari ada anak-anak yang bermain di depan rumahnya di lingkungan Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto. Ketika itu Nur mengajak temannya mengungkapkan bahwa.

> *"Konco-konco nek sore tak jak dulinan engkle mbak, terutama konco-konco wedok. Nek konco lanang-lanang biasa dulinan layangan nggowo dewe-dewe soale nek dino sabtu wingi gak onok kakak teko Kampoeng Dolanan seng ndampingi dulinan. Tapi arek-arek malah seneng dulinan isok kumpul bareng kenalan gambek konco anyar seng jenenge Zulfa gambek Haikal"*
> "Teman-teman kalau sore tak ajak bermain engkle mbak, terutama teman-teman perempuan. Kalau teman laki-laki biasa bermain layangan membawa sendiri-sendiri soalnya kalau hari selasa kemarin nggak ada kakak dari Kampoeng Dolanan yang mendampingi perminan. Tapi anak-anak malah senang bermain bisa kumpul bareng kenalan bersama teman baru yang namanya Zulfa dan Haikal" (wawancara 5 Agustus 2018).

Namun, ketika bermain bersama teman-teman dan adanya teman baru Zulfa dan Haikal maka terjadi sebuah berinteraksi sosial awal dia bergabung saya saling menyapa, berjabat tangan menanyakan namanya, menanyakan kelas berapa dan suka bermain apa. Hal ini yang terjadi sebuah kontak sosial antara dua orang atau lebih dalam tempat yang sama. Pada saat hendak mengakhiri permainan Nur berkata.

> "*Mene dulinan bareng yo rek enak kan dulinan ngene dari pada dulinan gadget seng ngarakno mripat loro nek terlalu suwe. Dulinan tradisional lho isok njalin konco tambah akrab. Isok kenal siji gambek laine, isok dijak nguyu gambek dulinan sak marine, ojok lali rek dino Rabu mene kene nang semesta belajar yo sampek ketemu dok lain dino. Pas jange mari Nur salaman karo konco-konco liyane amergo wes bengi jange adan magrib*"
> "Besok bermain bareng ya teman-teman enak kan bermain seperti ini dari pada bermain *gadget* yang membuat mata sakit kalau terlalu lama. Bermain tradisional lho bisa menjalin teman tambah akrab. Bisa kenal satu sama lainnya, bisa diajak bercanda dan bermain seselsainya, jangan lupa rek hari Rabu kita ke semesta belajar ya sampai jumpa pada lain hari. Ketika mau selesai Nur berjabat tangan bersama teman-teman lainnya karena sudah malam mau adzan magrib" (wawancara 7 Agustus 2018).

Dari kegiatan ini maka Mustofa Sam selaku ketua dan pendiri Komunitas Kampoeng Dolanan juga berpendapat.

> "Kegiatan Kampoeng Dolanan sudah terjadwal mbak, namun ketika kami tidak mengadakan perkumpulan untuk melakukan permainan tradisional anak-anak sudah berinisiatif sendiri untuk bermain dengan teman-temannya" (wawancara 7 Agustus 2018).

Hal serupa juga dituturkan oleh wakil ketua Kampoeng Dolanan Ainur Rofiq.

> "Kita belum bisa mbak jika mengadakan kegiatan setiap hari atau setiap sore di Kampoeng Dolanan karena terbatasnya waktu bagi relawan anggota kami yang membuat belum bisa aktif, karena anggota kami banyak yang masih mahasiswa maupun pemuda yang sibuk bekerja. Otomatis mereka lebih memprioritaskan kulih atau pekerjaannya dari pada terlibat aktif di Kampoeng Dolanan" (wawancara 7 Agustus 2018).

Dari pernyataan dari Mustofa Sam dan Ainur Rofiq maka Komunitas Kampoeng Dolanan masih menjadi Komunitas yang memiliki waktu terbatas. Namun, memilki program yang sangat memberikan dampak positif bagi anak-anak. Untuk itu anak-anak menjadi senang ketika Kampoeng Dolanan mengadakan kegiatan.

Menunggu giliran untuk bermain

Ada beberapa mainan tradisional yang harus menunggu temannya secara bergiliran. Perlombaan yang diadakan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan antara lain permainan tradisional seperti: *balap karung, tarik tambang, engrang batok dan engrang bambu*. Pada peringatan HUT RI ke 73 tahun 2018 lomba ini dilaksanakan pada tanggal 17 dan 26 Agustus 2018.

Tujuan lomba Kampoeng Dolanan ini diharapkan bisa untuk memotivasi semangat anak-anak khususnya yang

bertempat tinggal di Kelurahan Simokerto ikut antusias bermain. Di samping itu juga dapat menjadi refresing anak-anak dikala banyaknya tugas dari sekolah. Sesuai pernyataan oleh Mustofa Sam sebagai berikut.

> ”Lomba yang diadakan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan juga bisa menjadi variasi kegiatan anak-anak Kelurahan Simokerto pada saat anak-anak tersebut terlibat dalam kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan”
> (wawancara 19 Agustus 2018).

Gambar 1 Bermain Balap Karung
(Sumber Data: Dokumentasi Penelitian)

Lomba *balap karung* ini dihadiri oleh anak-anak yang bertempat tinggal di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto. Anak-anak lomba secara bergantian karena jumlah karungnya terbatas. Namun, dengan cara bergantian ini anak-anak tetap semangat untuk menunggu secara bergilir memainkan permainan *tarik tambang*.

Berpartisipasi untuk menang

Anak-anak saat bermain dengan teman-temannya tentunya ingin merebutkan kemenangannya baik itu dalam perlombaan 17 Agustus 2018 maupun ketika bermain permainan tradisional dengan teman-temannya.

Pihak Komunitas Kampoeng Dolanan tidak sulit ketika mengajak anak-anak di sekitar lingkungan Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto. Mereka dengan satu kali pemberitahuan akan tahu dan mengerti jika akan ada kegiatan. Hal ini yang membuat anggota relawan Kampoeng Dolanan makin semangat.

Pada saat wawancara tanggal 12 Agustus 2018. Pada kesempatan ini saya mengamati bahwa kakak anggota relawan dari Kampoeng Dolanan sedang mencontohkan beberapa permainan tradisional kepada anak-anak yang mengikuti kegiatan permainan tradisional di Kampoeng Dolanan. Dari kegiatan permainan tradisional yang diadakan pada Minggu sore ini Mustofa Sam mengatakan.

> ”Permainan yang tersedia pada saat ini yaitu *bekel, balap karung, sepak bola api, enggrang tali bambu dan dakon.* Ketika anak-anak datang ke Kampoeng Dolanan bersama teman-teman lainnya terkadang terjadi pertengkaran kepada anak-anak yang hendak bermain permainan tradisional saat kakak anggota relawan menyarankan bermain sesuka hati. Namanya, anak juga bisa memiliki kesukaan permainan yang sama. Namun, cara saya menyelesaikannya dengan cara anak-anak tersebut diberikan arahan kepada mereka yang lebih besar untuk mengalah kepada adik-adiknya saat berebut permainan” (wawancara 14 Agustus 2018).

Anak-anak terlihat aktif memainkan permainan tradisional yang telah dicontohkan oleh kakak anggota relawan Kampoeng Dolanan. Dari sini anak-anak bisa melakukan permainan tradisional tanpa berkelahi karena anak-anak yang usianya lebih besar mengalah memberikan permainan kepada adik-adiknya. Dengan langkah ini agar bisa menghentikan pertengkaran tersebut dan bisa berdamai dengan keadaan. Sehingga dari kondisi pertengkaran menjadi lebih kondusif saat anak-anak melakukan permainan dan ketika permainan tersebut sedang berlangsung anak-anak melakukan sebuah proses berinteraksi kembali kepada teman sebayanya.

Dari sini anak-anak bisa melakukan permainan tradisional dengan perlahan-lahan. Pada gambar 4.3 ini permainan *bekel* yang dicontohkan kepada adik-adik. Orang tua mendampingi anak-anaknya pada saat bermain. Hal ini juga bentuk pengawasan agar mengetahui sejauh mana perkembangan anak atau perubahan yang ada dalam diri anaknya. Pada saat mengajarkan permainan *bekel* ini terjadi berinteraksi sosial. Berikut penuturan dari Nia.

> “Permainan yang ada di Kampoeng Dolanan ini sangat banyak jumlahnya mbak, ketika ada kegiatan permainan tradisional yang kami adakan maka harus membawa banyak permainan tradisional untuk dikenalkan kepada anak-anak. Ada hal yang menarik pada kali ini anak-anak yang masih berusia 3 tahun ikut serta menyaksikan permainan *bekel* yang dicontohkan oleh kakak anggota Kampoeng Dolanan, anak-anak tersebut didampingi oleh orang tuanya. Maka, orang tua juga mengetahui proses berinteraksi yang dilakukan, sehingga bisa diajarkan kepada anaknya mengenai permainan tradisional *bekel*” (wawancara 14 Aguatus 2018).

Gambar 2 Anak-anak Bermain Bekel
(Sumber Data: Dokumentasi Penelitian)

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Pada kegiatan Mingguan Komunitas Kampoeng Dolanan biasa mengajak anak-anak di Kenjeran Kelurahan Somokerto Kecamatan Simokerto untuk bermain bersama-sama. Pada kegiatan ini biasa dilakukan pada hari Minggu. Tidak ada jadwal khusus bagi Kampoeng Dolanan. Karena ini merupakan kegiatan rutin setiap sore. Berikut pendiri Kampoeng Dolanan Mustofa mengatakan.

> ”Pada saat hari Minggu sore anak-anak sudah berkumpul dengan teman-temannya mbak untuk bermain bersama, saya dan anggota relawan dari Kampoeng Dolanan biasa untuk memantau perkembangan anak-anak disini. Anak-anak pada saat bermain terjadi berinteraksi sosial bersama teman-temannya, padahal bermain balap karung hal ini yang membuat saya senang karena mereka bisa berbaur menyesuaikan dirinya dengan teman serta lingkungan permainan tradisional” (wawancara 17 Agustus 2018).

Yang semangat berangkat duluan pada saat agenda rutin yaitu anak-anak perempuan, terutama Riko berikut ungkapan Riko ketika senang berangkat terlebih dahulu.

> ”*Aku seneng mbak budal tepat waktu, sakdurunge acara dimulai isok ngobrol gambek mbak-mbak anggota Kampoeng Dolanan. Seneng nek ngobrol biasae mbahas sekolah mbak, soale jarene mbak Nia kene sekolah iku ngelek ilmu sek mene nek gede kari enake. Enak maksute isok mencapai cita-citaku mbak. Aku mene pengen dadi dokter”*
>
> ”Aku senang mbak berangkat tepat waktu, sebelum acara dimulai bisa bicara dengan mbak-mbak anggota Kampoeng Dolanan. Senang kalau ngobrol biasanya membahas sekolah mbak, soalnya katanya mbak nia saya sekolah itu mencari ilmu biar besok kalau besar tinggal enaknya, enak maksudnya bisa mencapau cita-citaku mbak. Aku besok pengen jadi dokter” (wawancara 17 Agustus 2018).

Kegiatan permainan tradisional yang dilakukan di Kelurahan Simokerto dimulai pada awal Komunitas Kampoeng Dolanan dibentuk pada bulan Desember 2016. Sekarang sudah kurang lebih tiga tahun Komunitas Kampoeng Dolanan didirikan. Untuk itu bisa menjadi mudah karena saya mengenal anak-anak di lingkungan sini ketika hendak diajak bermain permainan tradisional. Sesuai dengan pernyataan mbak Nia sebagai berikut.

> “Karena saya sudah kenal akrab dengan anak-anak disini jadi gampang ngajaknya mbak, anak-anak itu diberi tau nanti akan ada permainan tradisional, lalu anak-anak langsung merespon dengan cukup baik mereka langsung keluar dari rumahnya pada hari dan jam yang telah kami tentukan pastinya” (wawancara 18 Agustus 2018).

Pernyataan di atas juga didukung oleh pernyataan dari Mustofa Sam yang memiliki peran penting untuk mengajak anak-anak mengikuti kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan, sebagai berikut.

> “Pertama kali saya mengajak anak-anak yaitu dengan anggota karang taruna yang aktif mengajak anak-anak untuk ikut kegiatan permainan tradisional. Langkah ini mudah untuk dilakukan karena anak-anak sini sudah mengenal kami” (wawancara 18 Agustus 2018).

Mustofa Sam dan anggota Karang Taruna Kelurahan Simokerto yang berperan untuk mengajak anak-anak untuk melakukan permainan tardisional. Lalu seiring berjalannya waktu yang berkunjung ke Komunitas Kampoeng Dolanan tidak hanya anak-anak dari Kelurahan Simokerto saja akan tetapi anak-anak dari daerah lain yang dekat dengan Kelurahan Simokerto diperkenankan untuk ikut serta dalam kegiatan. Sedagkan relawan Komunitas Kampoeng Dolanan ini terbentuk pada bulan Februari 2018 hanya meneruskan mengajak anak-anak yang sebelumnya telah mengikuti kegiatan sesuai pernyataan Ainur Rofiq yaitu.

> “Pertama kali yang mengajak anak-anak untuk bermain itu Mas Mus sama Karang Taruna. Sehingga ketika ada relawan anak-anak yang ikut kegiatan. Kami tinggal melanjutkan ajakan dari Mas Mus dan Karang Taruna. Anak-anak awalnya hanya sedikit mbak yang ikut namun ketika anak-anak suruh menyebarkan informasi kepada teman-temannya yang lain lewat mulut ke mulut jadilah seperti sekarang ini, Komunitas Kampoeng Dolanan memang menjadi wahana belajar pendidikan non formal yang mengimplementasikan inetraksi sosial baik pada jiwa anak-anak, jadi ketika diajak bermain orang tua juga tidak melarang, karena selain bermain juga ada agenda khusus yang dilaksanakan pada hari Rabu malam yang dulunya sekolah dolanan sekarang diganti nama menjadi semesta belajar disini anak-anak dilatih dalam hal akademik pelajaran disekolah dan belajar bersama teman-teman lainnya apabila ada pelajaran kurang faham bisa ditanyakan kepada anggota Komunitas Kampoeng Dolanan yang sedang terlibat dalam agenda tersebut” (wawancara 18 Agustus 2018).

Pernyataan Nia, Mustofa Sam, dan Ainur Rofiq menunjukkan bahwa awal mulanya anak-anak diajak untuk ikut terlibat dalam kegiatan permainan tradisional. Selanjutnya anak memiliki kesadaran diri sendiri mengikuti setiap kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan. Anggota Komunitas Kampoeng Dolanan tidak memilki peran lagi untuk mengajak anak. Anggota hanya menginformasikan dimana dan kapan kegiatan Kampoeng Dolanan akan dilakukan. Anak-anak akan datang sendiri tanpa dipaksa untuk datang karena hal ini bersifat pastisipasi yang harus selalu ditingkatkan pengunjungnya. diajak untuk ikut terlibat dalam kegiatan permainan tradisional. Selanjutnya anak memiliki kesadaran diri

UNESA Universitas Negeri Surabaya

sendiri mengikuti setiap kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan.

Ketika melakukan observasi yang dilakukan oleh peneliti permainan tardisional *tarik tambang* yang dimainkan. Jadi, permainan *tarik tambang* sudah menjadi andalan Komunitas Kampoeng Dolanan, *tarik tambang* menjadi permainan pembuka ketika melakukan setiap kegiatan. Permainan *tarik tambang* sebagai penanda bagi anak yang tinggal di lingkungan Kelurahan Simokerto yang menjadi anggenda rutin setiap hari Minggu dilakukan permainan bersama. Sebagai contoh anggota anak-anak Sekolah Dasar (SD) Kelurahan Simokerto dengan warga negara asing dari Eropa yang turut andil dalam permainan *tarik tambang* untuk menarik perhatian, minat anak pada tanggal 14 Agustus 2018 yang berada di SDN V Simokerto.

Gambar 3 BermainTarik Tambang
(Sumber Data: Dokumentasi Penelitian)

Lomba Kampoeng Dolanan dan festival Kampoeng Dolanan memiliki tujuan untuk mempromosikan Kampoeng Dolanan pada anak-anak yang berada di sekitar Kelurahan Simokerto. Hal ini dilakukan agar Kampoeng Dolanan bisa memberikan virus positif kepada anak-anak, sehingga anak-anak mengenal dan diharapkan ikut bergabung bermain bersama. Ketika banyak anak-anak berdatangan untuk ikut berpartisipasi dalam kegaitan Komunitas Kampoeng Dolanan, anak lebih memiliki jiwa kerjasama, anak memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang bisa dibangun dengan teman sebayanya, anak memilki sikap empati dan anak dilatih untuk kemampuan kepemimpinan.

Di samping itu, dengan adanya Komunitas Kampoeng Dolanan yang berada di Kelurahan Simokerto memberikan perubahan sikap dan prilaku pada anak-anak. Terbukti bahwa anak-anak lebih suka bermain di luar rumah dengan melibatkan teman-temannya dari pada bermain *gadget.* Ketika Komunitas Kampoeng Dolanan melakukan kegiatan maka anak-anak dengan kesadaran diri akan keluar rumah turut ikut berpartisipasi untuk mengikuti permainan tradisional bersama-sama.

Hal ini dilakukan melalui kerjasama dengan Karang Taruna atau sekolah yang berminat mengadakan kerjasama dengan Komunitas Kampoeng Dolanan tertarik karena mengamati perkembangan Komunitas Kampoeng Dolanan di media sosial. Hal ini di dukung dengan pernyataan Ainur Rofiq.

> ”Yang bagian menyebarluaskan informasi yaitu divisi media dan infomasi yaitu ditugaskan untuk aktif menyebarkan kegiatan yang kami lakukan, baik melalui media sosial maupun *blog*” (wawancara 28 Agustus 2018).

Selain melalui media cetak juga sering meliput kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan. Hal ini juga diutarakan oleh Mustofa Sam.

> “Kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan ini juga sering diliput oleh media cetak, sehingga lebih banyak yang ingin bekerjasama dengan kami, baik itu dari pendidikan formal seperti sekolah Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD) maupun non formal seperti Komunitas lain yang ikut serta bekerjasama dengan komunitas kami” (wawancara 28 Agustus 2018).

Melalui dukungan media cetak dan media sosial Komunitas Kampoeng Dolanan bisa menyebarluaskan Komunitasnya kepada banyak kalangan terutama di Surabaya maupun lingkup Jawa Timur. Selain itu juga ketua Dolanan diundang sebagai narasumber kegiatan berinteraksional radio, seperti radio suara muslim, dan prima radio. Lalu Komunitas Kampoeng Dolanan juga pernah diliput stasiun televisi, seperti trans tv, dan net. Dari berbagai kegiatan promosi ini kemudian banyak masyarakat luar yang mengenal Komunitas Kampoeng Dolanan dan pada akhirnya membentuk kerjasama. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mustofa Sam.

> ”Komunitas Kampoeng Dolanan juga memperoleh tawaran berupa kerjasama dari berbagai pihak, orang yang ingin bekerjasama dengan kami mereka bisa menghubungi no *whatsaap* yang sudah tertera di akun sosial media kami” (wawancara 28 Agustus 2018).

Ketika ada agenda kerjasama yang dilaksanakan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan dengan didasarkan keinginan dari pihak lain. Komunitas Kampoeng Dolanan tidak memaksakan kepada anak-anak. Lebih tepatnya anak-anak disuruh untuk bermain permainan apa saja yang disukai oleh anak-anak. Karena dari pihak Kampoeng Dolanan sudah menyiapkan permainan tradisional tersebut.

Kegiatan lain yang dilakukan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan bersama anak-anak sekitar tempat tinggal yang berada di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto ini sangat ramai karena dilaksanakan pada hari Minggu sore dimana anak-anak libur sekolah dan ikut serta dalam kegiatan permainan tradisional. Permainan tradisional yang kali ini disajikan cukup menarik yaitu permainan dakon. Permainan dakon

UNESA Universitas Negeri Surabaya

ini membutuhkan dua anak untuk bermain karena permainan ini tidak bersifat individu.

Ketika anak-anak berkunjung ke Kampoeng Dolanan pada saat permainan dakon ini anak-anak yang datang terlebih dahulu akan memulai permainannya. Nur memiliki semangat datang terlebih dahulu dengan temannya berkata kepada anggota Komunitas Kampoeng Dolanan.

> ”*Mbak Nia, aku dulinan dakon disek karo Zulfa yo, karo ngenteni konco-konco liyane seng dorong teko, engkok nek konco-konco wes teko gantian dulinan dakone*”
> ”Kak Nia, aku bermain dakon dulu bersama Zulfa ya, Bersama nunggu teman-teman lainnya yang belum datang, nanti kalau teman-teman sudah datang gantian bermain dakonnya” (wawancara 1 September 2018).

Saat Nur meminta izin kepada anggota Komunitas Kampoeng Dolanan maka Nia mengizinkan dan mengungkapkan.

> *”Yo, dek Nur dakonnya sampean gawe disek karo Zulfa yo. Dulinan dakon carane gantian dek Nur sampean disek seng njalakno nang bunder-bunderan dakone terus nek dakone wes entek ganti Zulfa”*
> ”Ya, dek Nur dakonnya kamu pakai dulu dengan Zulfa ya. Bermain dakon caranya bergantian dek Nur sampean dulu yang menjalankan di lingkaran-lingkaran dakon terus kalau dakonnya sudah habis ganti Zulfa” (wawancara 2 September 2018).

Gambar 4 Bermain Dakon
(Sumber Data: Dokumentasi Penelitian)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan anak-anak yang berkunjung ke Kampoeng Dolanan cukup banyak mereka berpasrtisipasi untuk mengikuti kegiatan belajar barsama teman-temannya. Anak-anak disini datang untuk menanyakan materi atau PR yang telah diberikan oleh bapak/ibu guru di sekolah kepada teman-temannya maupun kakak anggota Kampoeng Dolanan. Kegiatan semesta belajar ini sering disebut oleh anak-anak sebagai kegiatan les gratis. Karena kegiatan semesta belajar ini dilakukan oleh anggota Kampoeng Dolanan secara sukarela melihat keprihatinan dengan anak-anak. Dari sini anak-anak menjadi semangat ketika banyak teman yang sama-sama belajar.

Kembali pada pesan Nur yang mengingatkan kepada teman-temannya untuk hari Rabu malam untuk berkunjung ke Kampoeng Dolanan tepatnya di sebelah rel kereta api pada malam hari jam 19:00-21:00 WIB Nur berkata bahwa.

> “*Alhamdulillah, akeh yo rek arek-arek seng teko nang kene saiki kanggo melok kegiatan sinau bareng karo Kampoeng Dolanan, belajar bareng ngambek arek-arek ngarakno semangat”*
> “Alhamdulillah, banyak ya teman-teman yang datang ke sini sekarang buat ikutan kegiatan belajar bareng sama Kampoeng Dolanan, belajar bersama bersama teman-teman membuat semangat” (wawancara 8 Agustus 2018).

Gambar 5 Kegiatan Semesta Belajar setiap hari Rabu Malam
(Sumber Data: Dokumentasi Penelitian)

Dari apa yang diungkapkan oleh Nur, Fahmi pun turut senang ketika mengikuti kegiatan Rabu malam berikut ini.

> *“Aku seneng mbak belajar ngambek konco-konco liyane belajare yo isok diskusi, isok ngekei saran pas konco ngerasa iwuh pelajarane. Belajar dok kene eleng kerja kelompok mbak. Soale sakben arek dikelompokno ditangani gambek mbak-mbak karo mas-mas Kampoeng Dolanan”*
> “Aku senang mbak belajar bersama teman-teman lainnya belajarnya ya bisa diskusi, bisa ngasih saran ketika teman ngerasa susah pelajarannya. Belajar di sini kayak kerja kelompok mbak. Soalnya setiap anak dikelompokkan ditangani oleh mbak-mbak sama mas-mas Kampoeng Dolanan” (wawancara 10 Agustus 2018).

Nur dan Fahmi merupakan anak-anak yang berkunjung ke Kampoeng Dolanan setiap hari Rabu. Pada saat kegiatan Rabu malam anak-anak juga melakukan sebuah berinteraksi sosial. Pada saat kejadian ini mereka berinteraksi dari dua orang atau lebih. yakni individu dengan kelompoknya. Pada saat di Kampoeng Dolanan kegiatan hari Rabu malam ini banyak pengunjungnya terutama anak-anak yang usianya 3-10 tahun. Namun, pada kegiatan ini kebanyakan anak-anak yang berusia 6-10 tahun. Anak-anak yang usia 3-5 tahun mereka ikut ketika ada kegiatan permainan yang diselengarakan oleh Kampoeng Dolanan saja. Mustofa

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Sam selaku pendiri Kampoeng Dolanan turut senang karena Kampoeng Dolanan sekarang sudah berkembang dengan adanya layanan pendidikan kepada anak-anak. Jadi, anak-anak tidak hanya mahir dan mengenal permainan tradisional saja. Akan tetapi anak-anak memiliki potensi akademik yang harus terus digali untuk mengukir prestasi. Karena anak-anak masih usia belia usia yang nantinya harus bisa mengembangkan Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto ini. Mustofa Sam berpendapat bahwa.

> "Dengan adanya kegiatan semesta belajar ini membuat orang tua dari anak-anak yang berkunjung ke Kampoeng Dolanan sekarang turut bangga mbak, karena anak-anak bisa belajar bersama. Dari sini yang membuat saya terus yakin bahwa nantinya Kampoeng Dolanan menjadi Komunitas yang besar memberikan dampak yang baik bagi lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan luar" (wawancara 10 Agustus 2018).

Komunitas ini masih harus terus dikembangkan dengan baik dan dapat dikenal oleh masyarakat khususnya daerah Surabaya dan sekitarnya tentunya. Ainur Rofiq juga mengungkapkan.

> "Kampoeng Dolanan ini masih berproses menjadi Komunitas yang baik mbak, anak-anak yang berkunjung ke Kampoeng Dolanan juga memiliki alasan tersendiri. Anak-anak ketika belajar pada saat awal ketemu teman-temannya mereka saling berjabat tangan, menyapa anggota relawan Kampoeng Dolanan, dan memberikan senyuman yang tulus" (wawancara 13 Agustus 2018).

Dari sini yang membuat Nia juga ikut senang, Nia juga menuturkan kepada anak-anak sebagai berikut.

> "Dek, kalau hendak pergi ke kegiatan Kampoeng Dolanan jangan lupa untuk pamit ke orang tua dulu ya, agar ibu dan bapakmu tidak mencarimu. Kalau adik-adik sudah pamitan kan nggak jadi khawatir sama adik" (wawancara 13 Agustus 2018).

Jadi, yang harus dilakukan oleh penanggung jawab Kampoeng Dolanan yaitu mengingatkan anak-anak yang berkunjung pada saat kegiatan hari Rabu malam. Oleh karena itu relawan anggota Kampoeng Dolanan diharapkan untuk mengingatkan anak-anak apa yang harus dilakukan saat hendak keluar mengikuti kegiatan semesta belajar.

Dari kegiatan yang diadakan setiap hari Rabu ini ada banyak sekali proses berinteraksi sosial yang dilakukan oleh kakak-kakak relawan anggota Kampoeng Dolanan untuk mengasah kemampuan anak pada saat belajar bersama. Dengan berinteraksi yang baik dan cakap maka nantinya anak-anak akan tumbuh dengan pribadi yang tegas dan penuh tanggung jawab. Hal ini ditunjukkan sesuai hasil observasi pada tanggal 22 Agustus 2018, anak ketika menemui masalah anak segera mencari solusi lewat teman sebayanya. Sering terjadi ketika anak-anak lagi mendapatkan tugas dari sekolah, pada hal ini ketika anak terjadi kesulitan maka anak keluar rumah untuk ikut serta belajar bersama yang diadakan setiap hari Rabu malam program ini disebut oleh Kampoeng Dolanan yaitu semesta belajar. Anak-anak jadi berkumpul untuk menyelesaikan kesulitan tersebut. Anak-anak tidak hanya bermain namun, juga berinteraksi sosial dalam kehidupan sehari-hari dengan teman sebayanya. Sehingga anak-anak memiliki ruang untuk berinteraksi satu sama lainnya.

Berdasarkan teori Gillin dan Gillin mengenai bentuk interaksi sosial ada dua proses yaitu proses *asosiatif* dan proses *disosiatif*. Dua konsep penting ini saling berkaitan dengan proses berinteraksi sosial anak-anak pengujung Kampoeng Dolanan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya, antara lain pertama, berangakat ke Kampoeng Dolanan dengan teman-temannya Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang di lakukan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya, aku biasanya berangkat bersama Riko tetangga rumahku dia kelas 4 satu kelas sama aku ketika bermain senang berinteraksi sama teman-teman lainnya.

Jika ditinjau dengan teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Gillin dan Gillin termasuk proses asosiatif bentuk akomodasi. Maka, berangkat bersama teman-teman merupakan kerjasama antar satu anak dengan yang lainnya.

Kedua, berkenalan dengan teman baru dan saling menyapa dengan teman lama. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya. Nur mengajak teman perempuannya bermain engkle lalu ketika bermain ada teman baru yaitu Zulfa dan Haikal.

Jika ditinjau dengan teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Gillin dan Gillin termasuk proses asosiatif bentuk akomodasi. Maka ketika anak-anak bermain dengan teman baru maka anak-anak tetap menyapa teman lama dari sini proses akomodasi sedang berlangsung.

Ketiga, belajar menunggu giliran bermain. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto Kota Surabaya. Nur meminta izin kepada anggota Komunitas Kampoeng Dolanan untuk bermain dakon terlebih dahulu karena Nur dan Zulfa berangkat terlebih dahulu.

Jika ditinjau dengan teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Gillin dan Gillin termasuk proses asosiatif bentuk akomodasi. Karena proses ini menunjukkan prilaku pada saat bermain dilakukan secara bekerjasama bersama teman sebayanya. Dan anak-anak

yang datang diakhir menunggu giliran untuk bermain *dakon.*

Keempat, berpartisipasi untuk menang. Kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan yakni ketika mengadakan perlombaan *tarik tambang* dan *balap karung.* Karena perlombaan ini membutuhkan banyak anak untuk ikut memeriahkan hari 17 Agustus 2018. Selain itu juga anak-anak juga saling merebutkan permainan untuk mengalahkan pihak lawan.

Jika ditinjau dari teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Gillin dan Gillin termasuk proses yang disosiatif bentuk persaingan. Maka, ketika perlombaan *tarik tambang* maupun *balap karung* dimana individu maupun kelompok tersebut sedang bersaing merebutkan kemengangannya untuk mengalahkan lawan.

Kelima, kegiatan Semesta Belajar setiap Rabu malam. Kegiatan semesta belajar ini dilakuakan setiap hari Rabu malam pada jam 19:00-21:00 WIB. Kegiatan ini dilakukan oleh anggota Komunitas Kampoeng Dolanan, kegiatan ini tidak dipungut biaya. Hal ini yang membuat anak-anak yang bertempat tinggal di Kenjeran Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto turut andil terlibat dalam kegiatan semesta belajar. Orang tua dari anak-anak juga senang karena ada kegiatan belajar secara gratis. Hal ini yang membuat anak-anak semakin semangat ketika hendak berangkat pada kegiatan yang diadakan rutin setiap hari Rabu. Kegiatan semesta belajar ini dilakukan oleh anggota Komunitas Kampoeng Dolanan agar anak-anak bisa *sharing* kepada kakak anggota Komunitas Kampoeng Dolanan ketika mengalami kesulitan dalam materi belajar yang ada di sekolah maupun ketika ada tugas dari sekolah.

Jika ditinjau dari teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Gillin dan Gillin termasuk proses yang asosiatif bentuk asimilasi karena pada saat proses belajar anak-anak melakukan proses berinteraksi, kerjasama, berdiskusi dengan teman maupun kepada anggota Komunitas Kampoeng Dolanan hal ini dilakukan sebagai taraf lanjut karena pendidikan yang harus diutamakan sebagai anak bangsa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa Kampoeng Dolanan anak-anak berinteraksi secara langsung dengan teman/lawanya. Proses interaksi yang berlangsung dikategorikan asosistif dan disosiatif. Proses interaksi sosial yang asosiatif terjadi ketika berangkat ke Kampoeng Dolanan dengan temannya, berkenalan dengan teman baru dan saling menyapa teman lama, belajar menunggu giliran bermain, saling merebutkan permainan dengan teman sebayanya dan kegiatan semesta belajar. Sedangkan yang disosiatif terjadi ketika anak-anak berpartisipasi untuk menang *lomba balap karung* dan *lomba tarik tambang* merebutkan kemenangannya melawan teman sebayanya.

Jadi, melalui aktivitas bermain di Kampoeng Dolanan, anak-anak belajar bagaimana berinteraksi dengan teman-temannya melalui permainan dan aktivitas bermain yang dilakukan.

Karena itu, melalui kunjungan ke Kampoeng Dolanan anak-anak dapat belajar untuk membangun kemampuannya dalam berinteraksi sosial melalui kegiatan bermain dan permainan dengan temannya yang disediakan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka ketika anak-anak melakukan proses berinteraksi sosial yang terjadi di Komunitas Kampoeng Dolanan Kelurahan Simokerto Kecamatan Simokerto harus diperhatikan ketika melakukan berinteraksi antar teman sebayanya, dengan anggota Komunitas Kampoeng Dolanan dan anak-anak yang berkunjung di Kampoeng Dolanan. Ketika anak-anak tanpa pengawasan orang dewasa yang dikhawatirkan terjadi pertekaraan antarteman sebayanya.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, John W. 2009. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Damara, Dhony. 2017. ”Berinteraksi Sosial Pada Wong Mendi Studi di Desa Sidoharjo Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo.” J*urnal Paragidma* Vol. 5 (1) 6.

Dharmamulya, Sukirman. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press.

Harfiyanto, Doni. Dkk. 2015. “Pola Berinteraksi Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang”. *Journal of Educational Social Studies* Vol. 4 (1) : hal. 2.

Hidayat, Dasrun. 2013. “Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kamapung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat”. *Jurnal Academica.* Vol. 05 (2) : hal.1057.

Merdeka.com.2017. ” *Orang tua diminta kenalkan mainan tradisional ke anak daripada gadget”* https://www.merdeka.com/.../orangtua-diminta-kenalkan- mainan-tradisional-ke-anak-... Diakses 20 Mei 2017.

Moloeng, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sam, Mustofa. 2018. ”*Cara Kreatif Kenalkan Permainan Tradisional di Era Millenial*” https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/13/cara-kreatif-kenalkan-permainan-tradisional-di-era-millenial. Diakses pada 13 Februari 2018.

Soekanto, Soejono. 1982. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: CV. Rajawali.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya