

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL TEROMPAH DI
EKSTRAKULIKULER PRAMUKA UNTUK MENINGKATKAN
INTERAKSI SOSIAL SDN 17 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

ELDA DEPARIA

NIM. 19591061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

2023

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth, Bapak Rektor IAIN Curup
Di-
Curup

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dari pembimbing terhadap skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Elda Deparia
NIM : 19591061
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Implementasi Permainan Tradisional Terompa di Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Di SDN 17 Rejang Lebong.

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih

Wassalamualaikum Wr.Wb

Curup, Agustus 2023

Mengetahui :

Pembimbing 1



Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826199903 1 001

Pembimbing 2



Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 19910824 202012 200 5

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elda Deparia

NIM : 19591061

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulisan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebut dalam referensi.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Agustus 2023

Penuli

Elda D.

NIM.19591206





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **42** /In.34/F.T/I/PP.00.9/12/2023

Nama : Elda Deparia
NIM : 19591061
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah
Judul : Implementasi Permainan Tradisional Terompah di Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Selasa, 28 November 2023
Pukul : 08.00 – 09.30 WIB
Tempat : Ruang 03 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

Jauhari Kumara Dewi M.Pd
NIP. 199108242020122005

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Abdul Sahib, S.Pd.I, M. Pd
NIP. 197205202003121001

Guntur Putrajaya, S.Sos., MM
NIP. 196904131999031005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd

NIP. 19730921 200003 1 003



Dipindai dengan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah-Nya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong”**

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Dr. H. Hamengkubono, M.Pd dan Ibu Jauhari Kumara Dewi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II. Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar proposal ini bisa lebih baik lagi.

Dalam penulisan kata ilmiah ini, penulis menyadari banyak temuan kesulitan-kesulitan. Namun, berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr Yusefri, M.Ag. Selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE.,M.Pd.,M.M Sebagai Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I Selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr. H. Sutarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah (IAIN) Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih W.,M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan saran untuk pemilihan judul Serta dapat mengangkat judul ini.
8. Bapak Prof. Dr. Hamengkubuwono, M.Pd selaku pembimbing 1 dan Ibu Jauhari Kumara Dewi M.Pd Selaku pembimbing 2 yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen IAIN Curup terkhusus Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama peneliti menyelesaikan studi dan selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.
10. Pihak SDN 17 Rejang Lebong yang telah memberikan izin penelitian sebagai langkah penyusunan skripsi ini

Untuk itu peneliti hanya bisa berdo'a semoga Allah memberikan balasan terhadap semua kebaikan dan ketulusannya. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin. Akhir dalam skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Curup

2023

Peneliti



Eida Deparia

Nim. 19591061

MOTTO

**“Allah tidak membebani seseorang melainkan
sesuai dengan kesanggupannya.”
– QS Al Baqarah 286”**

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap keridhoan Allah SWT ku persembahkan skripsi ini untuk orang-orang tercinta dan tersayang atas kasihnya, sekaligus sebagai ungkapan terimakasih untuk :

1. Terkhusus kepada kedua orang tua ku yang tercinta dan tersayang Bapakku (Iswandi) dan ibuku tercinta (Elva Susanti) yang senantiasa mengarahkan, mendidik dan membesarkan dengan perjuangan dan pengorbanan yang penuh kasih sayang, serta selalu mengiringi setiap langkahku dengan hari-hari do'a yang penuh sahaja sehingga anakmu dapat menyelesaikan skripsi ini dan dapat meraih gelar sarjana pendidikan seperti yang diharapkan.
2. Kepada adikku tersayang yaitu Lestari Ramada Yanti. Terimakasih telah memberikan perhatian serta selalu memberiku semangat agar dapat menyelesaikan pendidikan ku.
3. Serta tidak lupa juga kepada nenek ku tercinta (nurlela) dan kakek tersayang (Jalal sayuti) yang telah memberikan support dan memberikan semangat untuk menyelesaikan kuliah.
4. Bapak/ibu dosen, karyawan dan karyawan perpustakaan dan segenap civitas akademik IAIN Curup, serta terkhusus dosen pembimbingku Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono M.Pd dan Ibu Jauhari Kumara Dewi M.Pd yang selalu sabar dalam membimbing, mengajarkan ku arti sebuah perjuangan dan memberikan semangat serta motivasi.
5. Sahabat dan teman terdekatku, terimakasih telah menyemangati ku dan bantuan, motivasinya.

6. Teman-teman seperjuangan terkhusus lokal B angkatan 2019, terkhusus Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang sudah seperti keluarga dalam hidupku.
7. Terimakasih untuk keluarga Bimbel_Calistung yang telah memberikan semangat serta doa dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi.
8. Terimakasih kepada pihak tempat penelitian ini, kepada bapak IBU kepala sekolah, segenap dewan guru, siswa-siswi, dan warga sekolah SDN Suro 17 Rejang Lebong yang telah membantu selama proses penelitian ini berlangsung. Karena berkat keramahan dan kebaikan sehingga sangat membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
9. Almamater tercintaku Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup sebagai tempatku memperoleh ilmu dan pengalaman yang berharga sebagai bekalku di masa depan.

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL TEROMPAN DI
EKSTRAKULIKULER PRAMUKA UNTUK MENINGKATKAN
INTERAKSI SOSIAL DI SDN 17 REJANG LEBONG**

Elda deparia

19591061

Abstrak

Permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler pramuka dapat meningkatkan interaksi sosial. Adapun masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu masih banyak siswa yang kurang berinteraksi cenderung menyendiri dari keramaian. Oleh karena itu permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 rejang lebong. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1)mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler pramuka di SDN 17 Rejang Lebong: (2)mengetahui bagaimana implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong: (3)mengetahui faktor penghambat dan pendukung permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi soaial di SDN 17 Rejang Lebong.

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif. Dengan Teknik pengumpulan data metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan tradisional terompah dalam meningkatkan interaksi sosial agar peserta didik dapat mengimplementasikan sikap-sikap sosial. Tujuan diadakan permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka adalah untuk meningkatkan interaksi sosial. Adapun faktor penghambat implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka yaitu, egois, tidak fokus ,susah diatur dan anak tidak mematuhi peraturan. Sedangkan faktor pendukung yaitu: media yang praktis, kreativitas pembina, antusias peserta didik.

Kata Kunci: *Permainan tradisional terompah, ekstrakurikuler pramuka, interaksi sosial.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
PERNYATAAN PLAGIASI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
1. Landasan Teori	11
a. implementasi.....	11
b. permainan tradisional terompah.....	12
c. ekstrakurikuler pramuka.....	19
d. interaksi sosial	29
2. Kajian Penelitian yang Relevan.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	42
B. Lokasi penelitian	50
C. Subjek penelitian	44
D. Sumber data penelitian	44
E. Teknik Analisis Data	48
F. Trigulasi data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran umum obyek penelitian	57
a. Identitas sekolah... ..	57

b. Sejarah sekolah.....	57
c. Visi-misi sekolah.....	58
d. Data guru.....	60
e. Data siswa.....	61
B. Hasil penelitian	62
C. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	
A. KESIMPULAN.....	82
B. SARAN	83
DAFTAR FUSTAKA	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk memajukan suatu bangsa. Melalui pendidikan yang baik diperlukan hal-hal baru sehingga dapat digunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Suatu bangsa apabila memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Tentunya mampu memebangun bangsa menjadi lebih maju. Oleh karena itu, setiap bangsa hendaknya memiliki pendidikan yang baik dan berkualitas.

Pendidikan yang berkualitas harus mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tercantum dalam undang-undang pendidikan RI no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri beriman bertakwa kepada Tuhan yang mahaesa. Berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab".¹ Dalam meningkatkan kreativitas dibutuhkan sebuah permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak pada pendidikan.

Dunia pendidikan, dikenal dengan adanya dua kegiatan yang cukup elementer, yaitu kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Intrakurikuler

¹ Roida Eva Siagian, "Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika". Jurnal Formatif, Vol .2 No.2, Hlm.122

merupakan kegiatan pokok pendidikan dimana di dalamnya terjadi proses belajar mengajar antara siswa dan guru untuk mendalami materi-materi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan tujuan pendidikan dan kemampuan yang hendak diperoleh siswa. Sedangkan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengembangkan aspek-aspek tertentu dari apa yang ditemukan pada kurikulum yang sedang dijalankan, termasuk yang berhubungan dengan bagaimana penerapan sesungguhnya dari ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh para siswa sesuai dengan tuntutan kebutuhan hidup mereka maupun lingkungan di sekitarnya. Karena sifatnya pengembangan, maka kegiatan ekstrakurikuler biasanya dilakukan secara terbuka dan lebih memerlukan inisiatif siswa sendiri dalam pelaksanaannya. Dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa memiliki kebebasan penuh dalam memilih bentuk-bentuk kegiatan yang sesuai dengan potensi dan bakat yang ada dalam dirinya dan sejalan dengan cita-cita pendidikan yang ditekuninya.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal untuk mendukung pencapaian pendidikan nasional.² Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan di luar

² Afrita Heksa, *Ekstrakurikuler Dan Kegiatan Pengembangan Minat Bakat Disekolah*, (Malang:CV.Literasi Nusantara Abadi 2022), hlm. 47

kelas dan di luar jam pelajaran (kurikulum) untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki peserta didik baik berkaitan dengan aplikasi ilmu pengetahuan yang didapatkannya maupun dalam pengertian khusus untuk membimbing siswa dalam mengembangkan potensi dan bakat yang ada dalam dirinya melalui kegiatan-kegiatan yang wajib maupun pilihan yang ada di sekolah.³ Dari uraian diatas Salah satu program sekolah yang dapat menumbuh kembangkan keterampilan dan karakter siswa salah satunya adalah melalui kegiatan wajib yaitu ekstrakurikuler kepramukaan.

Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk mendukung dan mengembangkan kompetensi akademik, bakat, minat, dan kepribadian maupun karakter. Ekstrakurikuler kepramukaan merupakan ekstrakurikuler yang wajib diikuti oleh para siswa.⁴ Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pramuka merupakan ekstrakurikuler yang sangat penting untuk diikuti. Pada hakikatnya pramuka dikelola oleh gerakan pramuka seperti tertuang dalam Pasal 5 Keppres No. 24 Tahun 2009 menyatakan “Gerakan pramuka mempunyai tugas pokok menyelenggarakan kepramukaan bagi kaum muda guna menumbuhkan tunas bangsa agar menjadi generasi yang lebih baik, bertanggung jawab, mampu membina dan mengisi kemerdekaan nasional serta membangun dunia lebih baik”.

³ Maklumhah, “Pengaruh Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 2 Karangmulyo Tegalsari Banyuwangi”, *Jurnal 7*, no. 1 (2015): 70.

⁴ Zainal Aqib, *Pendidikan Karakter di Sekolah Membangun Karakter dan Kepribadian Anak*. (Bandung: Yrama Widya, 2012), 59.

Kepramukaan merupakan proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, dan praktis, dilakukan di alam terbuka dengan sasaran akhirnya adalah pembentukan watak, akhlak, budi pekerti luhur dan saling berinteraksi. Di dalam ekstrakurikuler ini, terdapat beberapa metode yang pertama pengamalan kode penghormatan, kegiatan berkelompok, bekerja sama, kompetensi, kegiatan yang menarik dan menantang. Pada saat kegiatan ini dilakukan berbagai macam permainan tradisional salah satunya adalah permainan tradisional terompah.

Terompah atau bakiak ialah suatu permainan yang memakai sandal atau terompah panjang yang terbuat dari kayu ringan yang dibuat secara berderet. Permainan bakiak ini dimainkan oleh 3-4 anak. Permainan ini sangat diperlukan rasa kerjasama dan kekompakan agar bisa berjalan dengan baik.⁵ Jika dilihat dari segi manfaat permainan tradisional memiliki keunggulan dibandingkan dengan permainan tradisional. Seperti halnya permainan terompah. Permainan terompah ini memiliki manfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak diantaranya perkembangan sosial yang mana permainan ini lebih mengutamakan gotong royong, kebersamaan kekompakan titik permainan ini juga dapat mencegah sikap individualis serta dapat mengenalkan anak bahwa permainan tradisional lebih menyenangkan daripada permainan modern seperti yang sedang marak akhir-akhir ini.

⁵ Amridha, Rahyuddin, Jurnal Sipatokkong “*Meningkatkan Kerjasama Anak usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak*”, Universitas Negeri Makassar: Fakultas Ilmu Olahraga, 1, Nomor 1 (2020).

Permainan terompah dimainkan secara beregu permainan ini memerlukan kerja sama dan kekompakan antara tim agar bisa menggerakkan terompah. Dari pengertian ini sudah di definisikan bahwa permainan tradisional terompah memiliki unsur sikap sosial. Pada saat melakukan permainan siswa di tuntut untuk saling berinteraksi. Interaksi merupakan konsep materi yang tidak hanya bisa dilihat, namun bisa dirasakan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga interaksi sosial membutuhkan pengalaman langsung dari peserta didik .

Lingkungan sekolah menjadi faktor penting selain faktor keluarga dalam usaha mengoptimalkan seluruh keterampilan sosial peserta didik. Disekolah peserta didik banyak mendapat kesempatan untuk belajar, bermain, berinteraksi, dengan guru, teman sebaya, dan dengan lingkungan lainnya sehingga proses inilah yang turut mempengaruhi pencapaian keterampilan sosial peserta didik di sekolah.⁶ Dari penjelasan diatas dapat didfinisikan bahwa Keterampilan sosial peserta didik bisa diciptakan melalui interaksi sosial.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih dimana kelakuan individu yang saling membutuhkan mulai dari tingkat sederhana dan terbatas hingga yang amat kompleks. Interaksi sosial diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun

⁶Oemar Hamalik, *Kurikulum dn Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi aksara, 2017), 7.

antara orang perorangan dengan kelompok manusia.⁷ Faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial baik secara tunggal maupun secara bersamaan adalah imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati, empati dan motivasi. Asrori mengatakan bahwa “Interaksi sosial dikategorikan ke dalam 3 bentuk, yaitu interaksi verbal, interaksi fisik dan interaksi emosional”.

Interaksi verbal adalah interaksi yang terjadi bila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat- alat artikulasi atau pembicaraan. Prosesnya terjadi dalam bentuk saling bertukar percakapan satu sama lain. Interaksi fisik adalah interaksi yang terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh. Misalnya, ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak-gerik tubuh, dan kontak mata. Selanjutnya Interaksi Emosional adalah interaksi yang terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalnya mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru, atau bahkan terlalu bahagia.

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan di SDN 17 Rejang Lebong adalah salah satu kegiatan yang terprogram dan dilaksanakan secara rutin yaitu setiap hari sabtu setelah selesai belajar jam 11 – 01.30. Sehingga pramuka di sekolah ini menjadi suatu kegiatan yang wajib dilaksanakan setiap minggunya. Di dalam kegiatan pramuka ini sering sekali diterapkannya permainan-permainan setelah kegiatan pramuka inti yang dilakukan secara bersamaan yang di ikuti seluruh siswa kemudian di alihkan ke kelas

⁷ Soekanto, Soerjono. "Interaksi sosial" (1977): 462-471.

masing-masing pada saat ini lah siswa membuat yel-yel dan memainkan permainan yang dilakukan untuk bersenang-senang baik itu permainan modern maupun tradisional. Permainan ini dilakukan agar siswa saling berinteraksi. Hal ini menarik perhatian peneliti untuk mengetahui lebih jelas dan memahami terkait dengan peningkatan interaksi sosial melalui permainan tradisional dalam kegiatan pramuka di SDN 17. Serta mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi peningkatan interaksi sosial.

Realita yang ada di SDN 17 Rejang Lebong menunjukkan bahwa pada kelas 4 mempunyai kemampuan interaksi sosial yang rendah titik berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pembina pramuka di SDN 17 Rejang Lebong diperoleh informasi bahwa hubungan interaksi antara siswa secara umum baik namun ada beberapa kelas yang mengalami kemampuan interaksi sosial yang kurang baik. Rendahnya kemampuan interaksi sosial yang dialami siswa ditunjukkan dari perilaku siswa pada saat di alihkan ke kelas masing-masing bukannya saling kompak untuk melakukan permainan siswa kelihatan ada sebagian anak yang tidak melakukan aktivitas bermain cenderung menyendiri, komunikasi antar siswa kurang baik dan terlihat dan terlihat menggerombol ketika di kelas. Jika dibiarkan terus-menerus hal ini bisa menyebabkan siswa yang tidak kompak yang nantinya dapat menyebabkan kondisi kelas yang menjadi tidak nyaman.

Dari hasil observasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana peran permainan tradisional terompa untuk meningkatkan interaksi sosial, karena dalam berinteraksi diperlukannya

kekompakan dan kerja sama antar murid. Sehingga interaksi sosial bisa di tingkatkan melalui permainan tradisional yang ada di kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti memilih untuk fokus kepada kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang dilaksanakan di SDN 17 Rejang Lebong, dengan judul "Implementasi Permainan Tradisional Terompah di Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Sosial"

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian serta untuk memudahkan pembahasan dan dalam penelitian ini maka peneliti memfokuskan penelitian pada "Implementasi Permainan Tradisional Terompah di Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong".

C. Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di jelaskan di atas Dengan memperhatikan permasalahan yang dihadapi siswa dan permasalahan yang dialami langsung oleh penulis, penulis merumuskan masalah dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler Pramuka di SDN 17 Rejang Lebong ?
2. Bagaimana gambaran interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong ?

3. Bagaimana implementasi permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong ?
4. Apa faktor penghambat dan pendukung permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler Pramuka di SDN 17 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui gambaran interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik di SDN 17 Rejang Lebong .
4. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian ilmu pengetahuan dan menambah wawasan khususnya mengenai penerapan permainan tradisional terompah untuk meningkatkan interaksi siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai persyaratan untuk memenuhi dalam meraih gelar Strata Satu (S1), serta memberikan kontribusi sebagai referensi bagi peneliti yang lainnya dalam mengembangkan penelitiannya.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai acuan lembaga pendidikan untuk menggunakan dan mengembangkan sistem administrasi sekolah sesuai dengan standar nasional yang ada dan visi misi sekolah agar dapat menghasilkan lulusan peserta didik yang siap mengimplementasikan pengetahuannya dalam kehidupan.

c. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan untuk mempertimbangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan meningkatkan kompetensi guru.

d. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai motivasi belajar peserta didik, untuk semangat belajar mencapai tujuan yang diinginkan dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan serta kebutuhan zaman

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Implementasi

Menurut bahasa implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan titik pada konteks yang hendak penulis jabarkan dalam penelitian ini implementasi merupakan sebuah proses ide, kebijakan inovasi dalam sebuah tindakan aplikatif sehingga memberikan dampak nilai maupun sikap yang terealisasi titik konsep implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implemen*. Dalam kamus besar webster, *2 implement* berarti *to provide the means for crying out* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu) dan *to give practical effect to* (untuk menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu).¹

Menurut Van meter dan Van horn secara definitif implementasi adalah tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu individu atau kelompok-kelompok pemerintah atau swasta yang diarahkan pada tercapainya tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam keputusan kebijakan.²

¹ Solohin Abdul Wahab, analisis kebijakan dari formulasi ke implementasi kebijaksanaan negara (Jakarta: Bumi Aksara), hal 65

² *Ibid*, 66

Tahapan demi tahapan yang dimulai dari perencanaan proses pelaksanaan sampai kepada evaluasi akan diteliti dan disajikan dalam penelitian yang peneliti dilaksanakan di SDN 17 Rejang Lebong.

2. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental peserta didik. Santrock, menjelaskan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan di sepakati bersama.

Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan titik permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu.¹

¹ Eka Candra Arista A, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*, (Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2012), hlm..53.

Pada masa usia 3-5 tahun merupakan masa permainan titik bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak titik bermain pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang dimiliki karakteristik aktif dan menyenangkan titik permainan juga dilakukan secara sukarela dan biasanya muncul dari motivasi internal. Kegiatan bermain biasanya bersifat simbolik atau pura-pura karena tidak terjadi secara nyata.

b. Karakteristik Permainan Tradisional

Menurut Dharmamulya sebagaimana dinukil oleh Iswinarti dalam bukunya menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki karakteristik yaitu bermain dan Berkompetensi permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan kekuatan fisik. Adapun permainannya yaitu berupa pertandingan antara satu orang dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Akhir dari sebuah permainan ini adalah menang atau kalah. Biasanya pemenang akan mendapatkan hadiah sedangkan yang kalah akan mendapatkan hukuman. Termasuk dalam kelompok ini misalnya permainan gobag sodor, engklek, bentengan dan lain-lain.

c. Aspek perkembangan permainan tradisional

Permainan tradisional dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak, meliputi :²

a. Aspek Motorik

Dari permainan tradisional dapat meningkatkan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus.

b. Aspek Kognitif

Dapat meningkatkan daya imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.

c. Aspek Emosi

Dalam aspek emosi dapat meningkatkan kataris emosional, mengasah empati, pengendalian diri.

d. Aspek Bahasa

Dari aspek bahasa dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep nilai.

e. Aspek Sosial

Dapat meningkatkan menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, orang yang lebih muda ataupun yang lebih tua dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, serta dapat berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat.

² Yusep Mulyana dan Anggi Setia Lengkana, *Permainan Tradisional*, (Bandung : Salam Insan Mulia, tt), 14. <https://bit.ly/2XJKhKb>.

f. Aspek Spiritual

Mampu menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*Transcedental*).

g. Aspek Ekologis

Dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar bijaksana.

h. Aspek Nilai-nilai Moral

Dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya

d. Manfaat Permainan Tradisional

Pada dasarnya game tradisional lebih banyak membagikan peluang kepada anak buat bermain secara berkelompok. Game tradisional bisa dicoba minimum oleh dua orang dengan memakai alat-alat yang simpel, gampang dicari serta memakai bahan-bahan yang terdapat disekitar dan mencerminkan karakter bangsa sendiri. Ada pula khasiat ataupun nilai ;okbbudaya yang tercantum dalam game tradisional merupakan selaku berikut:³

1. Bisa memupuk rasa persatuan serta kesatuan pula bisa memupuk rasa kerjasama, kebersamaan, ketertiban serta kejujuran.
2. Bisa menolong si anak dalam menjalankan sosial baik dengan sahabat sebaya ataupun dengan sahabat yang umurnya lebih muda ataupun lebih tua.

³ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya*

3. Memiliki faktor rasa bahagia sehingga perihal ini bisa menolong pertumbuhan anak jadi lebih baik di setelah itu hari.
4. Melatih si anak dalam memanajemen konflik serta belajar mencari pemecahan dari kasus yang dihadapinya.
5. Si anak hendak merasa terbebas dari seluruh tekanan sehingga rasa keceriaan serta kegembiraan bisa tercermin dikala anak memainkan game tersebut.

e. Kelebihan dan Kekurangan dan permainan tradisional

- 1) Kelebihan dari permainan tradisional sebagai berikut:
 - a. Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh anak melalui proses bermain. Proses yang di maksudkan, di antaranya; ketrampilan anak ketika menentukan jenis permainan yang akan dilakukan, ketika menentukan kelompok- kelompok kecil, ketika menunggu giliran, munculnya proses resolusi konflik yang muncul, dan diselsaikan menurut pola fikir anak.
 - b. Beberapa permainan yang memiliki nilai kompetensi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
 - c. Dengan bernain bersama teman, anak akan mampu mengembangkan proses interaksi sosial salah satu interaksi sosial yang akan muncul adalah becakap-cakap antar pemain

yang hal ini akan sangat membantu mengembangkan *social skill*, *motoric skill*, dan *emotional skill*. Bentuk lain dari proses interaksi sosial juga adalah munculnya ketrampilan bekerja sama.

- d. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Soejadmiko bahwa permainan yang dilakukan sebaiknya dapat menggerakkan seluruh anggota tubuh anak, merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, kecaepatan, kekuatan, keterampilan, menari dan olahraga), mampu merangsang panca indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap), mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, Tanya jawab, bercerita dan bernyanyi). Serta mampu merangsang aktivitas berpikir (tebak-tebakan, pantun pada aturan), dan mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, dan patuh pada aturan), dan dapat melatih etika-moral (baik buruk, benar salah). Dan permainan tradisional memiliki semua kesempatan untuk mengembangkan hal-hal tersebut di atas.

- 2) Adapun kekurangan dari permainan tradisional berikut adalah :
Apabila permainan dimainkan secara berlebihan tanpa pengawasan orangtua akan menyebabkan cedera.

3. Permainan Terompah

a. Pengertian Permainan Terompah

Bakiak atau biasa disebut Terompah adalah permainan tradisional anak yang berasal dari Sumatra Barat. Bakiak terbuat dari dua papan kayu tebal berbentuk sandal yang panjangnya sekitar 125 cm. Pada masing-masing papan terdapat tiga atau empat tali karet untuk pengikat kaki pemain. Bakiak dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh tiga atau empat anak sekaligus. Bakiak ini memerlukan tempat cukup luas untuk bermain, biasanya terdiri dari 3-4 regu semakin banyak peserta maka akan semakin seru.⁴

Sejarah perkembangan permainan terompah panjang merupakan permainan tradisional dari daerah sepanjang perairan sungai Rokan, baik rokan kiri maupun rokan kanan, Kabupaten Kampar, maupun rokan bagian hilir. Bahkan terompah panjang sudah berkembang sampai Bagian Siapi-api, Bengkalis, dan Riau. Hingga sekarang permainan terompah panjang telah merakyat di seluruh wilayah Indonesia. Permainan ini sering dilakukan dalam perlombaan perayaan hari Kemerdekaan RI, atau dijadikan salah satu permainan pada Olahraga Rekreasi (Outbond).

b. Cara Bermain Terompah

Adapun tata cara untuk bermain bakiak adalah sebagai berikut :⁵

⁴ Irwan. 2019. *Direktori Permainan Tradisional*. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata.

⁵ Amridha, Rahyuddin, Jurnal Sipatokkong “Meningkatkan Kerjasama Anak usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak”

1. Setiap anak memakai dan menempati setiap bakiak dengan memasukkan kaki ke dalam tali karet yang sudah disesuaikan.
2. Setelah semua menempati setiap kelompok bersiap-siap untuk berjalan ketika aba-aba sudah dimulai.
3. Kemudian setiap kelompok berjalan dengan kompak menuju garis finish.
4. Kelompok yang lebih dahulu masuk ke garis finish akan menjadi pemenang.

c. Manfaat Permainan Terompah

Manfaat permainan terompah yaitu melatih koordinasi anggota tubuh permainan ini juga bagus untuk melatih koordinasi anggota tubuh karena pada saat anak memainkan terompah gerakan tubuh dan kaki bergerak secara bersamaan. Melatih kesabaran, bermain terompah sangat membutuhkan tenaga dan kesabaran yang penuh, dan melatih kerjasama permainan terompah dengan adanya melatih anak untuk bekerja sama dengan teman bermainnya.

4. Ekstrakurikuler Pramuka

a. Sejarah Pramuka

Sejarah gerakan pramuka di Indonesia berawal dari gagasan kepanduan yang dibawa oleh orang Belanda ke Indonesia yang padamasanya itu merupakan daerah jajahan Hindia Belanda, dengan mendirikan Nederland Indische Padvinders Vereeniging (NIPV) atau Persatuan Pandu-pandu Hindia Belanda. Pemimpin-pemimpin

pergerakan nasional mengambil gagasan Baden Powell dengan membentuk organisasi-organisasi kepanduan yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang lebih baik yaitu sebagai kader pergerakan nasional. Bangsa kita mulai tertarik pada organisasi tersebut, dan karena sifatnya yang universal maka organisasi kepanduan dapat dengan cepat diterima oleh bangsa kita, apa lagi kondisi pada waktu itu sangat memungkinkan. Para pemuda dan remaja kita sangat membutuhkan suatu organisasi yang dapat menampung aspirasi mereka terhadap tanah airnya.⁶Pada masa kependudukan Jepang, penguasa Jepang melarang keberadaan organisasi kepanduan. Kemudian pada masa kemerdekaan Indonesia (17 Agustus 1945), di Surakarta berdiri.⁷

Pandu Rakyat Indonesia (PARI) pada tanggal 28 Desember 1945 sebagai satu-satunya organisasi kepanduan di wilayah Republik Indonesia. Namun, menjelang tahun 1961, kepanduan Indonesia terpecah-pecah menjadi lebih dari 100 organisasi kepanduan dengan 500.000 anggota, sehingga membuat keadaan menjadi lemah dan tidak kondusif dalam gerakan kepanduan. Pada tahun 1961, Gerakan Kepanduan Indonesia memasuki keadaan baru dengan nama Gerakan Praja Muda Karana. Semua organisasi kepanduan melebur ke dalam Gerakan Pramuka dan menetapkan Pancasila sebagai dasar Gerakan Pramuka. Gerakan pramuka sebagai satu-satunya badan

⁶ Jana T. Anggadireja, dkk., *op. cit.*, hlm. 23.

⁷ *Ibid.*, hlm. 2-3.

diwilayah NKRI yang diperbolehkan menyelenggarakan kepramukaan bagi anak dan pemuda Indonesia. Gerakan pramuka bertujuan mendidik anak dan pemuda Indonesia dengan prinsip dasar metodik pendidikan kepramukaan yang pelaksanaannya diserasikan dengan kebutuhan, keadaan, dan perkembangan bangsa dan masyarakat Indonesia agar tercipta anggota masyarakat yang berguna bagi pembangunan bangsa dan negara.⁸ Semangat menyatukan berbagai organisasi kepanduan yang tumbuh di Indonesia setelah proklamasi kemerdekaan terus berkobar. Maka pada tanggal 14 Agustus 1961 untuk pertama.⁹

Kalinya Gerakan Pramuka digelar secara nasional di Jakarta, dalam sebuah upacara besar di depan Istana Merdeka di hadapan Bung Karno selaku Presiden Republik Indonesia. “Pada upacara besar ini, Negara menganugerahkan sebuah PANJI kepada Gerakan Pramuka, melalui Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 448 tahun 1961 tentang Penganugerahan Panji kepada Gerakan Pendidikan Kepanduan Praja Muda Karana. Jadi apakah Kepramukaan itu? Menurut *Lord Baden Powell* (terjemah) yaitu: “Kepramukaan itu bukanlah suatu ilmu yang harus dipelajari dengan tekun, bukan pula merupakan kumpulan ajaran-ajaran dan naskah-naskah dari suatu buku. Bukan! Kepramukaan adalah suatu permainan yang menyenangkan di alam terbuka, tempat orang dewasa dan anak-anak

⁸ Jana T. Anggadireja, dkk., *op. cit.*, hlm. 23.

⁹ *Ibid.* 23.

pergi bersama, mengadakan pengembaraan bagaikan kakak beradik, membina kesehatan dan kebahagiaan, keterampilan, dan kesediaan untuk memberi pertolongan bagi yang membutuhkannya”.¹⁰Dari penjelasan Baden Powell tersebut, kita dapat menarik kesimpulan bahwa Kepramukaan adalah suatu permainan yang mengandung pendidikan mental dan pembangunan karakter. Dengan pendidikan karakter, Gerakan Pramuka dapat memberikan sumbangsih positif terhadap pengembangan negara Indonesia dengan penyemaian benih-benih calon pemimpin yang patriotis.

b. Pengertian Ekstrakurikuler Pramuka

Ekstrakurikuler yaitu kegiatan luar sekolah pemisah atau sebagian ruang lingkup pelajaran yang diberikan di sekolah, tidak merupakan bagian integral dari mata pelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum.¹¹ Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, Ekstra adalah tambahan di luar yang resmi, sedangkan kurikuler adalah bersangkutan dengan kurikulum.¹² Jadi pengertian Ekstrakurikuler yaitu kegiatan luar sekolah pemisah atau sebagian ruang lingkup pelajaran yang diberikan di sekolah, tidak merupakan bagian integral dari mata pelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum.¹³ Menurut Abdul Rachman Saleh, ekstrakurikuler merupakan kegiatan

¹⁰*Ibid.* 23.

¹¹ Sudirman Anwar, *Management of Student Development*, (Riau: Yayasan Indragiri, 2015), hlm. 46

¹² Penyusunan Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 223

¹³ Anwar, *Management...*, hal. 46

pembelajaran yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan, pengembangan, bimbingan dan pembiasaan siswa agar memiliki kemampuan dasar penunjang.¹⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler merupakan kegiatan siswa yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang bertujuan untuk menunjang potensi peserta didik serta mengembangkan kepribadian siswa melalui berbagai bidang.

Sedangkan pramuka merupakan salah satu dari sekian ekstrakurikuler yang ada. Terdapat tiga istilah dalam ekstrakurikuler ini yaitu pramuka, kepramukaan dan gerakan pramuka. Pramuka merupakan sebutan bagi anggota gerakan pramuka, yang meliputi pramuka siaga, pramuka penggalang, pramuka penegak dan pramuka pandega. Kelompok anggota lain yaitu Pembina pramuka, andalan, pelatih, pamong saka, staff kwartir dan majelis pembimbing. Kepramukaan merupakan nama kegiatan anggota kepramukaan. Gerakan pramuka merupakan nama organisasi di luar sekolah dan di luar keluarga yang menggunakan Pinsip Dasar Pendidikan Kepramukaan dan Metode Pendidikan Kepramukaan.¹⁵

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ekstrakurikuler kepramukaan merupakan kegiatan di luar jam pelajaran yang tidak termasuk ke dalam kurikulum yang merupakan kegiatan

¹⁴ Abdul Rachman Saleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 170

¹⁵ Anggadiredja, dkk, *Kursus Pembina Pramuka...*, hlm. 21¹⁵

menyenangkan, menarik dan sehat yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa.

Pendidikan kepramukaan adalah proses pendidikan yang praktis, di luar sekolah dan di luar keluarga yang dilakukan di alam terbuka dalam bentuk kegiatan yang menarik, menantang, menyenangkan, sehat, teratur dan terarah dengan menerapkan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan yang sasaran akhirnya adalah terbentuknya kepribadian, watak, akhlak mulia dan memiliki kecakapan hidup. Kegiatan kepramukaan merupakan kegiatan di alam terbuka (outdoor activity) yang mengandung dua nilai yaitu :

1. Nilai formal atau nilai pendidikannya yaitu pembentukan watak (character building), dan
2. Nilai materiil yaitu nilai kegunaan praktisnya.

Adapun pendidikan kepramukaan berfungsi sebagai :

1. Permainan (game) yang menarik, menyenangkan dan menantang serta mengandung pendidikan bagi peserta didik
2. Pengabdian bagi anggota dewasa
3. Alat pembinaan dan pengembangan generasi muda bagi masyarakat.

c. Landasan dasar pendidikan kepramukaan

Berdasarkan resolusi konferensi kepramukaan sedunia yang diselenggarakan di konpenhagen, Denmark pada bulan Agustus 1924 dinyatakan bahwa kepramukaan itu bersifat nasional. Hal ini

menandakan bahwa gerakan pramuka dan kegiatannya di Indonesia harus ditunjukkan demi kepentingan bangsa Indonesia sebagaimana tersirat dalam Pancasila dan UUD 1945 maupun yang dimaksud GBHN sebagai hasil ketetapan MPR.¹⁶ Adapun yang menjadi landasan dasar dari pendidikan kepramukaan adalah sebagai berikut:

1. Landasan idiil

Landasan idiil pendidikan Pramuka adalah Pancasila. Hal ini sesuai dengan anggaran dasar gerakan Pramuka pada II pasal 3 yang berbunyi gerakan Pramuka berasaskan Pancasila.¹⁷

2. Landasan konstitusional

Landasan konstitusional dari gerakan Pramuka adalah:

- a. Undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran.¹⁸ dari ayat tersebut dapat kita ketahui bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan baik pendidikan formal informal maupun nonformal selain itu juga berhak mendapatkan pendidikan yang lainnya seperti pendidikan kepramukaan.
- b. Keputusan presiden republik Indonesia no.238 tahun 1961 tentang pramuka yang memutuskan bahwa:

¹⁶ Presiden Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka

¹⁷ Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, *Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka*, (Jakarta : Penerbit Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, 1999), hlm. 5

¹⁸ Tim Redaksi BIP, *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*, (Jakarta : Bhuana Ilmu Populer, 2017), hlm. 22

Pertama, Penyelenggara pendidikan kepanduan kepala anak-anak dan pemuda Indonesia ditegaskan kepada perkumpulan gerakan Pramuka.

Kedua, penyelenggara pendidikan kepanduan kepada anak-anak dan pemuda Indonesia ditugaskan kepada perkumpulan gerakan Pramuka. Ketiga badan-badan lain yang sama sifatnya atau yang menyerupai perkumpulan gerakan Pramuka dilarang adanya.¹⁹

3. Landasan operasional

Landasan operasional dari pendidikan kepramukaan adalah peraturan perundang-undang tentang pendidikan, keputusan musyawarah nasional (MUNAS) gerakan pramuka dan keputusan khawatir Nasional gerakan Pramuka.

d. Tujuan dan fungsi pendidikan kepramukaan

1. Tujuan Gerakan Pramuka

Sesuai dengan keputusan presiden 0.238 tahun 1961 yang menetapkan bahwa gerakan Pramuka sebagai satu-satunya badan yang diberi tugas dan wewenang untuk menyelenggarakan pendidikan kepanduan bagi anak-anak dan pemuda Indonesia. Pendidikan kepramukaan ini dilaksanakan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga yang tujuannya

¹⁹ Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, *Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga...*, hlm. 6

sebagaimana dijelaskan dalam anggaran dasar dan anggaran rumah tangga gerakan Pramuka bahwa:

Gerakan Pramuka bertujuan mendidik anak-anak dan pemuda Indonesia dengan membanggakan prinsip-prinsip dasar metode pendidikan kepramukaan yang pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan, kepentingan dan perkembangan bangsa dan masyarakat Indonesia.²⁰

Pembinaan dan pendidikan yang diselenggarakan dalam kegiatan pramuka bertujuan untuk mendidik anak-anak dan pemuda Indonesia agar mereka menjadi manusia berwatak berkependidikan berbudi luhur yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, kuat mental dan tinggi moral, tinggi kecerdasan dan mutu keterampilannya serta kuat dan sehat jasmani

Dengan demikian pramuka merupakan wadah pembinaan bagi pramuka dan anak-anak agar memiliki karakter yang baik serta berbudi luhur dan dapat bertanggung jawab atas dirinya, masyarakat serta negara.

²⁰ Darmawan, *Peranan Pendidikan Kepramukaan...*, hal. 17

2. Fungsi gerakan Pramuka

Berdasarkan uraian diatas mengenai hakikat dan sifat pendidikan pramuka , maka kepramukaan mempunyai fungsi sebagai berikut :²¹

a. Kegiatan yang menarik bagi anak dan pemuda

Kegiatan menarik yang dimaksudkan di sini adalah kegiatan yang menyenangkan dan mengandung pendidikan serta mempunyai tujuan dan aturan permainan yang jelas dan bukan sekedar permainan yang hanya bersifat hiburan saja. Kegiatan menarik ini harus diajukan dari pencapaian tujuan pendidikan kepramukaan titik dengan model pendidikan yang seperti ini, diharapkan akan lebih mudah dalam mencapai tujuan karena anak didik diberikan kekuasaan bergerak dengan menghindari hal-hal yang merugikan diri sendiri dan masyarakat tetap ada pengawasan dari pihak pembina atau orang

b. Pengabdian bagi orang dewasa

Bagi orang dewasa, kepramukaan bukan lagi permainan kau mau melainkan satu tugas yang memerlukan keikhlasan, kerelaan dan pengabdian titik orang dewasa mempunyai kewajiban untuk secara sukarela membuktikan dirinya demi suksesnya pencapaian tujuan organisasi gerakan Pramuka.

²¹ Darmawan, *Peranan Pendidikan Kepramukaan...*, hlm. 18-19

c. Alat bagi masyarakat dan organisasi

Pendidikan kepramukaan berfungsi sebagai alat bagi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat setempat dan sebagai alat bagi organisasi untuk mencapai tujuan organisasinya. Jadi kegiatan pramuka yang diberikan sebagai latihan berkala dalam satuan gerakan Pramuka ini sekedar alat saja dan bukan tujuan titik. Dengan demikian kepramukaan sebagai proses kependidikan harus merupakan kegiatan yang dapat dipertanggungjawabkan dan bernilai pendidikan.

5. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, interaksi merupakan hubungan timbal balik.²² Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat, perlu adanya komunikasi.²³ Seorang ahli dalam bidang sosiologi juga memaparkan definisi tentang interaksi sosial yakni Soerjono Soekanto yang mengatakan bahwa interaksi sosial adalah proses sosial mengenai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem dan hubungan sosial.²⁴ Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat sejatinya tidak dapat dipisahkan

²² *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat penelitian bahasa Departemen Pendidikan Nasional (Jakarta: 2008) hlm. 594.

²³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 1522

²⁴ Soejono Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar*, hlm. 78.

dengan interaksi sosial karena individu dengan individu lainnya terhubung dengan interaksi sosial.

Kehidupan sehari-hari, manusia selalu berhubungan antara yang satu dan yang lainnya, sejak bangun pagi hingga tidur malam. Hubungan antar manusia sebagai makhluk sosial dapat dicirikan dengan adanya tindakan untuk berhubungan. Tindakan tersebut dapat mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu lain, atau sebaliknya. Tindakan tersebut dinamakan interaksi sosial. Interaksi sosial akan melakukan kegiatan hidup seseorang semakin bervariasi dan kompleks.

Interaksi sosial merupakan intisari kehidupan sosial. Artinya kehidupan sosial dapat terwujud dalam berbagai bentuk pergaulan misalnya bersalaman, menyapa, berbicara dengan orang lain, sampai perdebatan yang terjadi di sekolah merupakan contoh interaksi sosial. Pada gejala seperti itulah, kita menyaksikan salah satu bentuk kehidupan sosial.

Manusia mulai berinteraksi sejak dilahirkan ke dunia, proses interaksi sudah mulai dilakukan walaupun terbatas pada hubungan yang dilakukan seorang bayi terhadap ibunya. Interaksi sosial erat kaitannya dengan naluri manusia untuk selalu hidup bersama dengan orang lain dan ingin bersatu dengan lingkungan sosialnya. Interaksi dapat terjadi apabila salah seorang individu melakukan aksi terhadap orang lain dan kemudian mendapatkan balasan sebagai reaksinya. Jika salah satu pihak melakukan aksi dan pihak yang lain tidak melakukan reaksi, maka interaksi tidak

akan terjadi misalnya, seseorang berbicara dengan patung atau gambar maka tidak akan menimbulkan reaksi apapun. Oleh karena itu, interaksi sosial dapat terjadi apabila dua belah pihak saling berhubungan dan melakukan tindakan timbal balik atau lebih dikenal dengan istilah aksi-reaksi.²⁵

Secara etimologi, interaksi berasal dari bahasa Inggris (*interaction*) yang berarti pengaruh timbal-balik atau proses saling mempengaruhi. Interaksi merupakan dinamika kehidupan manusia, baik secara individu maupun kelompok dalam masyarakat, dengan kata lain, interaksi berarti suatu rangkaian tingkah laku yang terjadi antara dua orang atau lebih yang saling mengadakan respon secara timbal balik. Oleh karena itu interaksi dapat pula diartikan sebagai saling mempengaruhi perilaku masing-masing yang bisa terjadi antara individu dan kelompok, atau kelompok dengan kelompok lain.²⁶

Menurut Soerjono Soekanto, membagi proses terjadinya interaksi dalam dua bagian, yaitu pola hubungan asosiatif meliputi kerjasama (*cooperation*) dan akomodasi (*accommodation*) atau sebuah upaya untuk meredakan pertentangan dengan cara mengurangi tuntutan-tuntutan. Penulis menggunakan dua bentuk, diantaranya kompromi (*compromise*) dan toleransi. Konteks yang dibahas tentang keteraturan masyarakat yang diartikan dengan tidak adanya konflik, penulis tetap tidak mengingkari

²⁵ Soejono Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar*, hlm. 58

²⁶ E. Jusuf Nusyriwan, *Interaksi Sosial dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Jilid 7. (Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka, 1989), hlm. 192.

tentang konsep teori disosiatif sebagai pola interaksi. Proses disosiatif, meliputi bentuk persaingan (*compotition*). Adapun upaya untuk mencari hubungannya penulis menggunakan teori konflik (*conflict*).²⁷

Menurut teori struktural fungsional, masyarakat yang ada dalam kondisi statis atau lebih tepatnya bergerak dalam kondisi keseimbangan, selalu melihat dalam anggota masyarakat terikat secara informal oleh norma-norma, nilai-nilai dan moralitas umum. Teori struktural fungsional ini juga menerangkan bahwa masyarakat merupakan suatu sistem sosial yang terdiri atas bagian atau elemen yang saling menyatu dalam keseimbangan. Perubahan yang terjadi pada suatu bagian akan membawa perubahan pula terhadap bagian lain. Asumsi dasarnya adalah bahwa setiap struktur dalam sistem sosial fungsional terhadap yang lain. Sebaliknya jika tidak fungsional, maka struktur ini tidak akan ada atau hilang dengan sendirinya.²⁸

Talcott Parson sebagai pengemuka dalam teori ini menyatakan bahwa suatu keadaan teratur ini disebut “masyarakat”. Mengingat bahwa masyarakat terdiri dari individu yang berbeda, maka timbul masalah. “Bagaimana hal itu mungkin?”. Apa yang melatarbelakangi kesatuan masyarakat? oleh karena itu ia menyusun beberapa bagian tentang sebab yang melatar belakangi perpaduan masyarakat tersebut disebabkan karena adanya nilai-nilai budaya yang dibagi bersama yang

²⁷ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* . (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1990), hlm.76.

²⁸ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*. hlm. 29.

dikembangkan menjadi norma-norma sosial dibatinkan oleh individu-individu menjadi motivasi-motivasinya.²⁹

Teori struktural fungsional, Parsons juga mengatakan adanya beberapa struktural institusional fungsioanl dalam mekanisme untuk menemui persyaratan fungsional yang diberikan sehingga mencapai hasil sebuah identifikasi tipe structural tertentu yang ada didalam masyarakat. Parsons dalam hal ini menunjukkan ada empat struktur diantaranya yaitu struktur kekerabatan, struktur ini berhubungan dengan pengaturan ungkapan perasaan seksual, pemeliharaan, dan pendidikan anak usia muda struktur prestasi instrumental dan stratifikasi, struktur ini menyalurkan semangat dorongan individu dalam memenuhi tugas yang perlu untuk mempertahankan kesejahteraan masyarakat keseluruhan sesuai dengan nilai-nilai yang dianut bersama teritorialitas, kekuasaan dan integrasi dalam sistem kekuasaan.

Semua masyarakat harus memiliki suatu bentuk organisasi teritorial. Hal ini perlu untuk mengontrol konflik internal dan untuk berhubungan dengan masyarakat lainnya, atau masyarakat memiliki suatu bentuk organisasi politik. Agama dan integrasi nilai, pentingnya nilai-nilai yang dianut bersama sudah seringkali ditekankan. Masalah membatasi nilai dan komitmen yang kuat terhadap nilai-nilai itu sangat erat hubungannya dengan institusi agama. Secara tradisional, agama memberikan kerangka arti simbolis yang bersifat umum karenanya nilai

²⁹ K. J. Vegeer, *Realitas Sosial, Refleksi Filsafat Sosial Atas Hubungan Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 1986), hlm. 199.

dalam masyarakat memperoleh makna akhir atau mutlak.

Teori struktural fungsional menurut pandangan Parsons, ada juga teori yang dikemukakan oleh Robert K. Merton yakni seorang pantolan dari teori ini. Ia berpendapat bahwa objek analisa sosiologi adalah fakta sosial, seperti peranan sosial, pola-pola institusional, proses sosial, organisasi kelompok, pengendalian sosial dan sebagainya. Hampir semua penganut teori ini cenderung memusatkan perhatiannya kepada fungsi dari suatu fakta sosial lainnya.³⁰

Manusia hidup bukan karena persamaan, namun karena adanya perbedaan dalam diri individu. Berdasarkan adat, sifat meniru dan sebagainya. Perasaan solidaritas dalam kelompok akan menjadi kuat dan luas, ikatan ini akan menjadi kuat, jika sedang menghadapi bahaya. Meluasnya pertalian keluarga menjadi suku bangsa serta negara dan sebagainya. Maka pertalian yang lebih kecil akan terasa lemah, ikatan-ikatan dalam kelompok memang mempunyai kelemahan akan tetapi juga dapat menghilangkan permusuhan antar golongan bahkan sebaliknya dapat mengikatnya menjadi persatuan yang luas. Demikian inilah maka terbentuklah masyarakat yang memang merupakan kodrat sebagai wadah kehidupan manusia sebagai makhluk kepentingan.³¹

³⁰ George Ritsler, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berpradigma Ganda*, hlm. 21.

³¹ Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 37-38

Pengertian tentang interaksi sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah interaksi yang terjadi antara dua orang atau lebih yang ditunjukkan dalam proses perilaku berupa sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan macam serta tujuan dari masing-masing individu. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih dimana perilaku individu tersebut saling mempengaruhi mengubah, dan memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.³² Proses interaksi tersebut terjadi secara berulang-ulang menurut pola yang sama dan telah bertahan dalam jangka waktu yang relatif lama, teratur dan sesuai kaidah-kaidah tertentu.

Kehidupan sehari-hari manusia selalu berhubungan antara yang satu dan yang lainnya, sejak bangun pagi hingga tidur malam. Hubungan antar manusia sebagai makhluk sosial dapat dicirikan dengan adanya tindakan untuk berhubungan. Tindakan tersebut dapat mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu lain, atau sebaliknya. Tindakan tersebut dinamakan interaksi sosial. Interaksi sosial akan melakukan kegiatan hidup seseorang semakin bervariasi dan kompleks.

Interaksi sosial merupakan intisari kehidupan sosial. Artinya kehidupan sosial dapat terwujud dalam berbagai bentuk pergaulan. Misalnya bersalaman, menyapa, berbicara dengan orang lain, sampai perdebatan yang terjadi di sekolah merupakan contoh interaksi sosial. Pada gejala seperti itulah, kita menyaksikan salah satu bentuk kehidupan

³² Abu Ahmadi dkk, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 53-55.

sosial.

Manusia mulai berinteraksi sejak manusia dilahirkan ke dunia, proses interaksi sudah mulai dilakukan walaupun terbatas pada hubungan yang dilakukan seorang bayi terhadap ibunya. Interaksi sosial erat kaitannya dengan naluri manusia untuk selalu hidup bersama dengan orang lain dan ingin bersatu dengan lingkungan sosialnya. Interaksi dapat terjadi apabila salah seorang individu melakukan aksi terhadap orang lain dan kemudian mendapatkan balasan sebagai reaksinya. Jika salah satu pihak melakukan aksi dan pihak yang lain tidak melakukan reaksi, maka interaksi tidak akan terjadi. Misalnya, seseorang berbicara dengan patung atau gambar maka tidak akan menimbulkan reaksi apapun. Oleh karena itu, interaksi sosial dapat terjadi apabila dua belah pihak saling berhubungan dan melakukan tindakan timbal balik atau lebih dikenal dengan istilah aksi-reaksi. Oleh karena itu, interaksi dapat pula diartikan sebagai saling mempengaruhi perilaku masing-masing yang bisa terjadi antara individu dan kelompok, atau kelompok dengan kelompok lain.³³

Proses tersebut setiap individu harus mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Pada dasarnya terdapat empat jenis hubungan antara individu dengan lingkungannya yaitu: Pertama, Individu dapat bertentangan dengan lingkungan. Kedua, individu dapat menggunakan lingkungannya. Ketiga, individu dapat berpartisipasi dengan lingkungan

³³ E. Jusuf Nusyriwan, *Interaksi Sosial Dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia*, jilid 7. (Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka, 1989), hlm. 192.

dan keempat, individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.³⁴ Sesuai dengan syarat interaksi yaitu melalui kontak dan komunikasi antar masyarakat.

Adapun faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yang terjadi di masyarakat adalah Imitasi, yang mendorong individu untuk melakukan perbuatan atau nilai yang berlaku didalam kelompok atau masyarakat. Kedua adalah sugesti, yang merupakan proses pemberian pandangan atau sikap dari diri seseorang kepada orang lain dari luar tanpa adanya kritik. Ketiga identifikasi, yang mendorong seseorang untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain baik secara lahiriyah maupun batiniah. Keempat simpati, yang merupakan ketertarikan individu terhadap tingkah laku individu lainnya yang mendorong kelompok untuk memahami pihak lain dan untuk bekerja sama.³⁵

Secara garis besar, dalam Islam terdapat dua hubungan relasional interaksi. Yang pertama adalah hubungan kepada Tuhan (transendental) yang diistilahkan sebagai *habl min Allah*, serta hubungan kepada sesama manusia yang diistilahkan sebagai *habl min an-nas* (sosial). Interaksi sosial dalam Islam di sebut dengan istilah *habl min an-Naas* yakni hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Contohnya, saling salam, berjabat tangan, *silaturrahim*, dan solidaritas sosial. Interaksi sosial tidak hanya

³⁴ W. A. Gerungan, Dipl. Psych, *Psikologi Sosial* (Bandung: Refika Aditama, 2004), Edisi ketiga cetakan pertama, hlm. 58-60.

³⁵ KaareSvalastoga, *Diferensiasi Sosial* (Jakarta: Bina Aksara, 1989), hlm. 48.

terjadi dikalangan komunitas atau kelompoknya saja tetapi juga diluar komunitasnya.³⁶

b. Jenis – Jenis Interaksi

Dalam setiap interaksi senantiasa didalamnya mengimplikasi-kan adanya komunikasi antar pribadi, demikian pula sebaliknya, setiap komunikasi antarpribadi senantiasa mengandung interaksi. Sulit untuk memisahkan antara keduanya. Atas dasar itu, interaksi dibagi menjadi tiga jenis, yaitu interaksi verbal, interaksi fisik, dan interaksi emosional.³⁷

a. Interaksi verbal terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan alat-alat artikulasi. Prosesnya terjadi dalam bentuk saling tukar percakapan satu sama lain.

b. Interaksi fisik terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh. Misalnya ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak-gerik tubuh, dan kontak mata.

c. Interaksi emosional terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalnya, mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru, atau bahkan terlalu bahagia.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi merupakan faktor utama terjadinya aktivitas-aktivitas

³⁶ “Islam dan Interaksi Sosial”, <http://iaian-s.blogspot.com/islam-dan-interaksi-sosial.html?m=1> diakses pada tanggal 22 Desember 2023, pukul 18.00 WIB.

³⁷ Ali, op. cit. , hlm. 85

sosial, maka terkadang hal tersebut didasarkan pada kepentingan-kepentingan dari individu individu sebagai pelaku interaksi. Berikut beberapa faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial. Faktor yang pertama faktor imitasi memiliki peran penting dalam proses interaksi sosial, hal positif dari imitasi dapat membuat seseorang mematuhi kaedah-kaedah yang berlaku. Karena menurut Gabriel Trade bahwa kehidupan sosial ini sebenarnya adalah hasil dari faktor imitasi saja. Faktor yang kedua yaitu faktor sugesti, yang dimaksud disini adalah pengaruh psikis baik yang datang dari orang lain dan pada umumnya diterima tanpa adanya kritikan. Dan factor yang selanjutnya yaitu faktor identifikasi, dalam psikologi hal tersebut dapat berupa dorongan untuk menjadi sama, persis dengan individu lain, baik secara batiniah dan lahiriah. Dan factor yang lainnya adalah faktor simpatik yaitu perasaan tertarik individu satu terhadap individu lain yang didasarkan pada bukan sikap logis rasional tetapi berdasarkan perasaan.³⁸

d. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Soerjono Soekanto mengungkapkan suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

- a. Adanya kontak sosial (social-contact).

Kata kontak berasal daribahasa Latin con cum (yang artinya bersama-sama) dan tango (yang artinya menyentuh), jadi artinya

³⁸ Soejono Soekanto, *Sosiologi, Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hlm. 123.

secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah oleh karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya.

b. Adanya komunikasi.

Arti terpenting dalam komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran dan perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan untuk membantu mendukung teori yang sudah ada agar tidak dijadikan pedoman dalam penelitian dengan mudah dilaksanakan:

- a. Penelitian Hayati & Fatimah membuktikan bahwa permainan tradisional bakiak atau terompah dapat meningkatkan motorik kasar karena permainan tersebut melibatkan gerakan otot-otot besar pada tubuh anak. Iswan dan Kusmawati mengemukakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mengetahui perkembangan anak.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh oleh giantrantoro'. Dengan judul "pengaruh penggunaan permainan tradisional bakiak dan engklek terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini".skripsi, program studi teknologi pendidikan jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri Yogyakarta April 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk: mengkaji pengaruh penggunaan permainan tradisional bakek dan engklek terhadap keterampilan sosial pada anak usia dini di TK taman Indria Jetis.

- c. Penelitian yang dilakukan Gusti Prantoro pada tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang ditimbulkan dari permainan tradisional bakiak dan engklek terhadap keterampilan sosial anak usia dini di TK Indriya Jetis kota Yogyakarta. Melalui permainan tradisional bakiak dan engklek, anak mampu mengembangkan aspek keterampilan sosial yang meliputi, keterampilan berkomunikasi, peer acceptance atau penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok dan mengatasi konflik dalam bermain. Pada setiap aspek keterampilan sosial yang diamati mengalami peningkatan positif saat melaksanakan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek pada setiap aspek keterampilan social anak yang diamati.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh sri wahyuni (2018) dengan judul “Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berinteraksi anak usia dini kelompok B Di TK Negeri Pembina Pagaruyung” menyatakan dalam hasil penelitian bahwa kemampuan interaksi anak setelah mengikuti metode bermain peran mencapai pretest rata-rata 18 dan hasil

posttest nilai rata-rata 23.61. Dari hasil penelitian menunjukkan hipotesis diterima dengan taraf signifikan adalah 5%. Hal ini menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi anak.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dengan cara detesis dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.¹

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mengeksplere fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang dimaksudkan untuk mendeksripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang baik secara individu maupun kelompok.² Sedangkan Bogdan Taylor, memberikan pengertian bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat dipahami.³

¹ Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 6

² Yaya Suryana and dkk, "Manajemen Pembelajaran Daring Berbasis Empati Untuk Pemeliharaan Motivasi Belajar Daring Mahasiswa Dalam Situasi Wabah COVID-19," *Digital Library, UIN Sunan Gung Djati, Bandung*, no. March (2020): 1–14, <http://digilib.uinsgd.ac.id/30698/>.

³Nuruz Zuhriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm.92

Dipilihnya pendekatan kualitatif ini karena peneliti berasumsi bahwa penelitian ini akan lebih mudah dijawab dengan penelitian kualitatif, dengan alasan: Penelitian kualitatif berpijak pada konsep naturalistik, penelitian kualitatif berdimensi jamak, kesatuan utuh, terbuka, dan berubah, dalam penelitian kualitatif, hubungan peneliti dengan obyek berinteraksi, penelitian dari luar dan dalam, peneliti sebagai instrumen, bersifat subyektif, dan judgment, setting penelitian alamiyah, terkait tempat dan waktu, analisis subyektif, intuitif, rasional, dan hasil penelitian berupa deksripsi, interprestasi, tentatif, dan situasional.⁴

Dalam penelitian ini, peneliti akan menelaah secara komprehensi, mendetail, dan mendalam. Studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian yang menekankan pada pendalaman kasus-kasus tertentu secara spesifik, sehingga data yang diperoleh akan komprehesif dan maksimal. Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Terompah di Ekstrakulikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 17 Rejang Lebong, kelurahan Air Putih Baru II, Kecamatan Curup Selatan. Peneliti tertarik melakukan penelitian di di SDN 17 Rejang Lebong, kelurahan Air Putih Baru II, Kecamatan Curup Selatan.

⁴ Delipiter Lase, Amurisi Ndraha, and Gustav Gabriel Harefa, “Persepsi Orangtua Siswa Sekolah Dasar Di Kota Gunungsitoli Terhadap Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19,” *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan* 13, no. 2 (2020): 85–98.

C. Subjek penelitian

Subjek adalah orang atau respondent yang dijadikan sebagai sumber informasi. Dalam penelitian ini menentukan subjek penelitian berdasarkan permasalahan yang akan diteliti tentang peran guru dalam menumbuhkan kemampuan literasi dasar siswa. Sehingga peneliti menentukan subjek utama dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, pembina pramuka dan siswa SDN 17 Rejang Lebong.

D. Sumber Data Penelitian

Data merupakan hal yang sangat penting untuk memaparkan suatu permasalahan dan data diperlukan untuk menjawab masalah penelitian atau mengisi hipotesis yang sudah dirumuskan. Data adalah hasil pencatatan penelitian baik berupa fakta maupun angka. Data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun informasi, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data untuk suatu keperluan. Sedangkan sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh.⁵

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang sesuai dengan fokus penelitian yaitu data tentang implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong. Jenis Data yang dikumpulkan ada dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya,

⁵ Ki Hadjar Dewantara and Surakarta E-mail, "Detesis Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan," *Journal of Arts Research and Education* 11, no. 2 (2011): 173–179.

seperti dari informan atau peristiwa-peristiwa yang diamati, dan sejenisnya. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari informasi yang diolah oleh pihak lain, seperti segala macam bentuk dokumen.⁶

Dalam penelitian ini, baik jenis data primer maupun sekunder sama-sama digunakan sebagai sumber data untuk mengungkap keadaan yang terjadi sebenarnya. Sumber data dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu manusia dan bukan manusia. Sumber data berupa manusia berfungsi sebagai subyek atau informan kunci, sedangkan sumber data yang bukan manusia berupa dokumen yang relevan dengan fokus penelitian seperti gambar, foto, catatan, dan tulisan-tulisan yang ada kesesuaiannya dengan fokus penelitian berfungsi sebagai obyek penelitian.⁷

Untuk memperoleh data yang valid pada suatu penelitian, maka teknik pengumpulan data sangat membantu dan menentukan kualitas dari penelitian dengan kecermatan memilih dan menyusun. Teknik pengumpulan data ini akan memungkinkan dicapainya pemecahan masalah yang valid. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut:

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh panca indera, yaitu: penglihatan, peraba, penciuman, pendengaran, dan

⁶ Wahidmurni, Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan, (Malang: UM Press, 2008), hlm. 41

⁷ Desty Kurniati et al., "Pelaksanaan Supervisi Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Layanan Konseling Guru BK SMA Kabupaten Rejang Lebong" 5, no. 1 (2021): 133–148.

pengecapan,⁸ sedangkan Kartini Kartono mengatakan bahwa observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala alam dengan jalan pengamatan dan pencacatan.⁹ Dalam metode ini peneliti menggunakan teknik observasi non partisipan, dimana peneliti tidak ikut dalam proses kegiatan yang dilakukan hanya mengamati dan mempelajari kegiatan dalam rangka memahami, mencari jawaban, dan mencari bukti terhadap aktivitas dari minat belajar siswa.

Di samping itu, metode observasi digunakan peneliti dengan mengumpulkan data tentang gambaran umum SDN 17 Rejang, strategi apa saja yang dilakukan, dan dalam meningkatkan interaksi sosial. Selain itu, informasi lainnya sebagai pelengkap penelitian, dalam hal ini peneliti mendatangi Sekolah di SDN 17 Rejang Lebong tersebut guna memperoleh data yang konkret tentang hal-hal yang terjadi di objek penelitian,

3. Wawancara (Interview)

Interview adalah metode pengumpulan data dengan teknik wawancara atau koesiner lisan, sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (interviewee).¹⁰ Hal mendasar yang ingin diperoleh melalui teknik *wawancara* adalah minat informasi/subjek

⁸ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, hal.147

⁹ Agustin Lilawati, "Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 549.

¹⁰ Imroatul Azizah, Nur Kholis, and Nurul Huda, "Model Pluralisme Agama Berbasis Kearifan Lokal 'Desa Pancasila' Di Lamongan," *Fikrah* 8, no. 2 (2020): 277.

penelitian dalam memahami orang lain, dan bagaimana mereka memberi makna terhadap pengalaman-pengalaman mereka dalam berinteraksi tersebut.

Interview yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden.¹¹ Dalam penelitian ini peneliti memperoleh informasi dari Guru, Pembina Pramuka dan Siswa yang berperan secara langsung dalam implementasi permainan tradisional terompa untuk meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong.

Selanjutnya, wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, artinya wawancara dengan perencanaan, di mana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.¹² Wawancara terstruktur ini digunakan untuk mewawancarai narasumber misalnya Guru Mata Pelajaran, Orang Tua dan Siswa. Namun disini peneliti juga menggunakan metode wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun rapi. Wawancara tidak berstruktur ini dilakukan dengan maksud responden tidak merasa canggung dalam menyampaikan pendapatnya.

¹¹ Masri Singarimbun dan Sofyan Effendi, *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta: LP3ES, 1994), hal. 192

¹² Fabiani Sofie and Sisca Eka Fitria, "Identifikasi Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Usaha Menengah (Studi Pada CV. Kota Agung)," *Jurnal Wacana Ekonomi* 18, no. 01 (2018): 1–12.

d. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa metode dokumentasi adalah metode mencari data mengenai hal-hal yang variabelnya berupa catatan-catatan harian, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, dokumen, agenda, dan lain sebagainya.¹³

E. Teknik Analisis Data

Patton dalam Moleong analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, katagori satuan uraian dasar, sedangkan Moleong menyimpulkan bahwa analisis data bermaksud mengorganisasikan data.¹⁴ Pekerjaan analisis data adalah mengatur, mengurutkan mengelompokan, member kode, dan mengatagorikannya yang bertujuan menemukan tema dan hipotesis kerja yang akhirnya diangkat menjadi teori.

Berdasarkan dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumen dengan cara mengoordinasikan data kedalam katagori untuk melakukan sintesa sehingga dapat dibuat kesimpulan yang dapat dilakukan adalah analisis data dilapangan dan analisis setelah kembali dari lapangan.

¹³ Dita Puspita Ekaningtyas, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Sociodrama," *Paedagogie* 13, no. 2 (2018): 71–76.

¹⁴ Suryana and dkk, "Manajemen Pembelajaran Daring Berbasis Empati Untuk Pemeliharaan Motivasi Belajar Daring Mahasiswa Dalam Situasi Wabah COVID-19."

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. bila memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel. Miles and Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification.¹⁵

Langkah-langkah dalam proses analisis data setelah kembali dari lapangan dimulai dengan:

1. Membuat kategori masalah/temuan dan menyusun kodenya
2. *Reduksi data* dengan membuat abstraksi. Abstraksi adalah upaya membuat rangkuman inti dari data,
3. Menyusun dalam satuan-satuan
4. Pengkatagorian dan,
5. Mengadakan pemeriksaan keabsahan data. ¹⁶
 - a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. seperti telah dikemukakan,

¹⁵ Sugiono, Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,(Bandung: Alfabeta, 2009), hal.337

¹⁶ Miles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Bandung:Universitas Indonesia, 2007), hal. 20

semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. mereduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti computer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.¹⁷

Dalam suatu situasi social tertentu, peneliti dalam mereduksi data mungkin akan memfokuskan pada murid dari keluarga orang tua miskin, pekerjaan sehari-hari yang dikerjakan, dan rumah tinggalnya. dalam bidang manajemen, dalam mereduksi data mungkin peneliti akan memfokuskan pada bidang pengawasan, dan melihat perilaku orang-orang yang jadi pengawas, metode kerja, tempat kerja, interaksi antara pengawas dengan yang diawasi, serta hasil pengawasan. dalam bidang pendidikan, setelah peneliti memasuki setting sekolah sebagai tempat penelitian, maka dalam mereduksi data peneliti akan memfokuskan pada, murid-murid yang memiliki kecerdasan tinggi dengan mengkategorikan pada aspek, gaya belajar, perilaku social, interaksi dengan keluarga dan lingkungan, dan perilaku di kelas.

¹⁷ Lilawati, "Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi."

Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu, kalau peneliti dalam melakukan penelitian, menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, tidak memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data. Ibarat melakukan penelitian di hutan, maka pohon-pohon atau tumbuh-tumbuhan dan binatang-binatang yang belum dikenal selama ini, justru dijadikan fokus untuk pengamatan selanjutnya.

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitive yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.¹⁸

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Kalau dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan lebih mudah difahami.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk

¹⁸ Dewantara and E-mail, "Detesis Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan."

uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman menyatakan “ *the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.”*looking at displays help us to understand what is happening and to do some thing-further analysis or caution on that understanding*” Miles and Huberman selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks naratif, juga dapat berupa, grafik, matrik, network (jejaring kerja) dan chart. Setelah peneliti mampu mereduksi data kedalam huruf besar, huruf kecil, dan angka, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. dalam mendisplaykan data, huruf besar, huruf kecil dan angka disusun kedalam urutan sehingga strukturnya dapat difahami. selanjutnya setelah dilakukan analisis secara mendalam, ternyata ada hubungan yang interaktif antara tiga kelompok tersebut.¹⁹

Dalam prakteknya tidak semudah ilustrasi yang diberikan, karena fenomena social bersifat kompleks, dan dinamis, sehingga apa yang ditemukan pada saat memasuki lapangan dan setelah berlangsung agak lama dilapangan akan mengalami perkembangan data. untuk itu maka

¹⁹ Sofie and Fitria, “Identifikasi Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Usaha Menengah (Studi Pada CV. Kota Agung).”

peneliti harus selalu menguji apa yang telah di temukan pada saat memasuki lapangan yang masih bersifat hipotetik itu berkembang atau tidak. bila telah lam memasuki lapangan ternyata hipotesis yang dirumuskan selalu didukung oleh data pada saat dikumpulkan di lapangan, maka hipotesis terbukti, dan akan berkembang menjadi teori yang grounded. teori grounded adalah teori yang di temukan secara indukatif, berdasarkan data-data yang ditemukan di lapangan, dan selanjutnya diuji melalui pengumpulan data yang terus-menerus. Bila pola-pola yang di temukan telah didukung oleh data selama penelitian, maka pola tersebut sudah menjadi pola yang baku yang tidak lagi berubah. pola tersebut selanjutnya didisplaykan pada laporan akhir penelitian.

c. *Conclusion Drawing/ Verification*

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan Verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan,

bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa detesis atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga sudah diteliti menjadi jelas.²⁰

F. Trianggulasi Data

Trianggulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan suatu yang lain, di luar itu untuk keperluan pengecekan atau suatu pembandingan terhadap data itu.²¹ Peneliti berusaha mengkaji data dengan mengkaji beberapa sumber dan mengadakan pengecekan hasil penelitian dengan para ahli ekonomi melalui buku-buku ekonomi Islam. Secara garis besar triangulasi ada 3 yaitu triangulasi sumber, tehnik, dan waktu.

Trianggulasi sumber adalah tehnik untuk menguji kredibilitas data, tehnik ini dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber. Trianggulasi tehnik adalah tehnik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan tehnik yang berbeda.²²

²⁰ I Made Suweta, "Model Pembelajaran Ekspository Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kepariwisataa," *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (2020): 467.

²¹ Dewantara and E-mail, "Detesis Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan."

²² Djam'an Satori dan Aan komariah, Metodologi penelitian kualitatif, hlm. 171

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
2. Triangulasi teknik triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
3. Triangulasi waktu, waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada nara sumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberi data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.²³

²³ Zainal Arifin, Penelitian Pendidikan: Metode dan Pradigma Baru Cet. Ke-2 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 33-34

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah Dasar Negeri 17 Rejang Lebong, Alamat Sapta Marga Kelurahan Air Putih Baru II Kecamatan Curup Selatan, Provinsi Bengkulu, Kabupaten/Kota Rejang Lebong/Curup, Kecamatan Curup Selatan, Tanggal Berdiri 1971, NPSN 10700784.

2. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 17 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri Rejang Lebong pada awalnya bernama SD Inpres yang berdiri pada tahun 1971 dengan kepala Sekolah Bapak Susilo. SD ini dibangun di tanah hibah dari Angkatan Darat. Pada tahun 1983 SD Inpres berubah nama menjadi SD Negeri 41 yang dipimpin oleh kepala sekolah Bapak Ismail Daud. Pada tahun 2002 Sd Negeri 41 berubah nama lagi menjadi Sd Negeri 06 yang dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Ibu Riza Ariani. Berdasarkan keputusan Bupati Rejang Lebong No 180.381.VII tanggal 26 Juli tahun 2016, SD Negeri 06 berubah nama menjadi SD Negeri 17 Rejang yang dipimpin oleh Bapak Idimanto dari

tahun 2012-2016, dilanjutkan oleh bapak Sudisman pada tahun 2016-2018, dilanjutkan oleh Ibu Insiati Pada tahun 2018-2020, Dan dilanjutkan Oleh Ibu Uminah Pada tahun 2020 sampai dengan sekarang.¹

3. Visi, Misi Dan Tujuan Sekolah Dasar Negeri 17 Rejang Lebong

a. Visi Sekolah

SD Negeri 17 Rejang Lebong mengusung Visi “Terwujudnya sekolah yang berprestasi yang berlandaskan Iman Taqwa dan Ilmu Pengetahuan Teknologi untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.”

b. Misi Sekolah

Dalam upaya mengimplementasikan visi sekolah, SD Negeri 17 Rejang Lebong sebagai sekolah penggerak menjabarkan misi sekolah sebagai berikut :

1. Menciptakan sekolah yang kondusif dan meningkatkan profesi, prestasi dan produktifitas guru dan kependidikan
2. Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan kebutuhan perkembangan IMTAQ dan IPTEK
3. Melaksanakan pembelajaran secara efektif dan kreatif, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,, berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri.
4. Mengembangkan bakat dan prestasi siswa di bidang akademik, keagamaan, seni, olahraga, pramuka dan Usaha Kesehatan Sekolah.

¹ Observasi di SD Negeri 17 Rejang Lebong, pada tanggal 8 Mei 2023

c. Tujuan Sekolah

Tujuan yang diharapkan oleh SD Negeri 17 Rejang Lebong selaku sekolah penggerak dalam implementasi kurikulum sebagai bentuk dan cara mewujudkan misi sekolah yang telah ditetapkan oleh Tim pengembang kurikulum sekolah penggerak adalah sebagai berikut :

- a. Terciptanya guru dan tenaga kependidikan yang bisa menguasai google classroom
- b. 80 % siswa dapat menyelesaikan AKM dengan nilai 70
- c. 80 % siswa mampu menghafal 10 surat pendek dalam Al-Qur'an
- d. Merancang program sekolah penggerak untuk mengenalkan implementasi kebhinekaanglobal di masyarakat.
- e. Melaksanakan pembelajaran untuk mengasah kemampuan literasi dan numerasi.
- f. Memotivasi peserta didik untuk menggagas inovasi sederhana untuk memberikan solusi dalam kehidupannya.
- g. Menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler pramuka, drum band, rebana, karate dan UKS yang optimal dalam mengembangkan prestasi sesuai bakat, minat dan potensi peserta didik.
- h. Terciptanya budaya sekolah yang berprofil pelajar pancasila
- i. Menyediakan fasilitas untuk mengembangkan kreativitas, inovasi dan minat bakat peserta didik.

4. Data Guru

Nama-Nama Guru Sekolah Dasar Negeri 17 Rejang Lebong

No	Nama	Jabatan
1.	Uminah, S.Pd. SD	Kepala Sekolah
2.	Nur Rokhim, S.Pd	Wakil Kurikulum
3.	Sofian, A.Ma.Pd	Guru Kelas
4.	Indah Purnama Sari, S.Pd	Guru Kelas
5.	Euis Kurnia, S.Pd	Guru Kelas
6.	Haryeti, S.Pd	Guru Kelas
7.	Fera Anisa Yati, S.Pd	Guru PAI
8.	Nurwati, S.Pd.I	Guru PAI
9.	Asnati, M.TPd	Guru Kelas
10.	Yusma Nurani, S.Pd	Guru Kelas
11.	Dewi Kencana	Guru Kelas
12.	Rita Yuliana, S.Pd	Guru Kelas
13.	Emrawati, S.Pdi	Guru PJOK
14.	Maswati, S.Pd	Guru Kelas
15.	Lismawati, S.Pd	Guru Kelas
16.	Hensi Ifriani, S.E	OPS
17.	Bastari	Satpam

Sumber : data Administrasi Sekolah Dasar Negeri 17 Rejang Lebong²

² Dokumentasi Sekolah Dasar Negeri 17 Rejang Lebong

5. Data Siswa

Siswa SDN 17 Rejang Lebong terdiri dari kurang lebih 144 siswa laki-laki dan siswa perempuan 113 dari kelas 1 sampai kelas 6.

Sumber : data Adminitrasi Sekolah Dasar Negri 17 Rejang Lebong³

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Permainan Tradisional Terompah Pada Ekstrakurikuler Pramuka di SDN 17 Rejang Lebong.

Pelaksanaan permainan tradisional terompah pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka siswa di SDN 17 Rejang Lebong, agar peserta didik memiliki dan juga mengimplementasikan sikap-sikap yang terkait dengan sosial tersebut. Adapun yang menjadi tujuan diadakanya ekstrakurikuler pramuka yaitu untuk melatih sikap sosial dan juga disiplin bagi peserta didik. Dengan demikian pelaksanaan permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler adalah untuk melatih sikap sosial, berkomunikasi, bertanggung jawab dalam menjalankan tugas, dan juga menanamkan sikap saling membutuhkan satu sama lain pada peserta didik.

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SDN 17 Rejang Lebong, dilaksanakan setiap hari Sabtu diluar jam pelajaran sekolah yang dimulai pada pukul 11.00 - 13.00. Ektrakurikuler pramuka yang dilakukan secara rutin ini hanya sekali dalam seminggu. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Uminah kepala sekolah SDN 17 Rejang Lebong.

³ Dokumentasi Sekolah Dasar Negri 17 Rejang Lebong

Kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di SDN 17 Rejang Lebong adalah setiap hari Sabtu dan diluar jam pelajaran sekolah. Dalam pelaksanaan permainan tradisional terompah pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SDN 17 Rejang Lebong akan mempersiapkan alat sebagai media permainan tradisional terompah saat proses berjalannya pelaksanaan kegiatan pramuka yang tujuannya adalah agar kegiatan pramuka dapat berjalan efektif dan semestinya.

Sebagaimana seperti yang disampaikan oleh Asnati pembina pramuka di SDN 17 Rejang Lebong.

Bahwa dalam melaksanakan permainan tradisional terompah pada kegiatan pramuka di di SDN 17 Rejang Lebong, sekolah sudah mempersiapkan alat dan bahan yang biasanya digunakan dalam kegaitan permainan tradisional terompah pada pramuka. Namun karena keterbatasan tersebut, biasanya sebagai solusi, pembina pramuka akan meminta peserta didik untuk membawa peralatan masing-masing. Seperti papan, ban bekas dan paku media bermain akan di buat sendiri. Namun hal tersebut juga tidak akan memberatkan peserta didik, karena biasanya akan dilakukan secara berkelompok (Peregu), serta kepemilikan benda-benda tersebut juga dikembalikan lagi kepada masing-masing regu untuk dibawa pulang kembali setelah selesai dari latihan ekstrakurikuler pramuka disekolah.

Pelaksanaan permainan tradisional terompah pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial siswa sangat diajarkan dalam setiap latihan pramuka. Contohnya seperti mempersiapkan

peralatan permainan tradisional terompah sendiri sebelum sampai ditempat latihan pramuka. Karena sikap interaksi sosial akan sangat erat kaitannya dengan kehidupan para peserta didik, maka data yang didapatkan dari dengan Asnati,m.TPd. selaku Pembina Putri Pramukan wawancara adalah sebagai berikut:

“Sebagai pembina saya sudah membuat peraturan dalam kegiatan permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler pramuka. Salah satunya adalah berkaitan dengan sikap sosial. Jika dalam hal interaksi sosial, biasanya saya selalu melatih dengan cara memberikan pelatihan bagaimana cara bermain terompah yang benar dan harus butuh komunikasi yang baik di antara kelompok, setiap anggota harus mengetahui aturan dalam permainan, harus memahami satu sama lain.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas, kegiatan permainan tradisional terompah pada pramuka di SDN 17 Rejang Lebong, tujuannya bukan hanya untuk disekolah saja, tetapi lebih diajarkan sikap sosial yang berkaitan erat dengan kehidupan peserta didik baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan luar sekolah. Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler pramuka di SDN 17 Rejang Lebong, boleh diikuti bila sudah berada minimal di kelas 3 SD dan sampai kelas 6 SD mulai dari golongan siaga sampai penggalang, sesuai dengan usia dan tingkatannya.

2. Bagaimana Gambaran Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong ?

Interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik yang dinamis antarindividu, individu dengan kelompok, atau antarkelompok.Hal ini bisa dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti kerja sama, persaingan, atau pertikaian.

Interaksi sosial ini melibatkan berbagai proses sosial yang bermacam-macam serta menyusun unsur-unsur dinamis dari masyarakat. Unsur dinamis ini berupa proses-proses tingkah laku yang dikaitkan dengan struktur sosial. Interaksi sosial bisa terjadi di mana saja, salah satunya terjadi di sekolah. Interaksi sosial ini jugalah yang dapat membantu seseorang untuk melakukan sosialisasi dalam kehidupannya. Sosialisasi menjadi salah satu proses yang penting dalam kehidupan manusia karena berhubungan dengan pengembangan karakter seseorang.

Ada dua syarat untuk memenuhi terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi yang dilakukan. Salah satu ciri terjadinya interaksi sosial ialah dilakukan oleh dua orang dan adanya reaksi dari pihak lain.

Berikut beberapa contoh interaksi sosial yang ada di sekolah.

1. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.
2. Melakukan diskusi dengan teman-teman sekelas.
3. Melakukan kerja kelompok dengan teman untuk mengerjakan tugas.
4. Bertanya kepada guru saat tidak memahami materi yang diterangkan.
5. Menyapa teman lain yang berbeda kelas saat bertemu di sekolah.

maka data yang didapatkan dari dengan Asnati, m.TPd. selaku Pembina Putri Pramukan wawancara adalah sebagai berikut:

“Begini dek, selain menjadi sebagai pembina pramuka ibu juga sebagai wali kelas di kelas 5 pada saat saya mengajar di kelas interaksi sosial cukup baik tetapi emang ada beberapa siswa itu yang kurang

berinteraksi apalagi saat belajar kelompok dia tidak mau ikut kelompoknya malah memilih sendirian di pojok kelas. Jadi disini bisa kita simpulkan satu kelas saja masih ada yang kurang berinteraksi apalagi dengan kelas-kelas yang lain dalam ini kami sebagai guru mengupayakan bagaimana anak harus bisa berinteraksi sosial dengan siswa lainnya dengan mengikuti ekstrakurikuler wajib”.

3. Implementasi Permainan Tradisional Terompah Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong.

Pada SDN 17 Rejang Lebong telah menerapkan permainan tradisional terompah dalam pembelajaran sebelumnya. Permainan tradisional bersifat sangat fleksibel karena dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa pada ekstrakurikuler pramuka. Permainan tradisional diimplementasikan guna menambah variasi dalam ekstrakurikuler pramuka siswa sehingga ekskul tidak terkesan membosankan dan menambah antusiasme peserta didik dalam melaksanakan ekstrakurikuler pramuka.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan bapak Sofyan, selaku Pembina Putra Pramukan antara lain sebagai berikut :

“Dalam melakukan implementasi permainan tradisional terompah, biasanya dilakukan sesuai dengan kebutuhan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial, dalam ekstrakurikuler pramuka membutuhkan pengembangan-pengembangan interaksi sosial sehingga ekstrakurikuler pramuka tidak terkesan monoton, sehingga dilakukanlah implementasi permainan tradisional agar menambah variasi dalam ekstrakurikuler pramuka agar lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan interaksi sosial”.

Dalam pelaksanaan implementasi permainan tradisional terompah pembina melakukan perencanaan seperti pada umumnya. Yaitu, Pembina membuat rencana pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka yang didalamnya terdapat pendahuluan, inti dan penutup. Dalam menerapkan Implementasi Permainan tradisional terompah, pembina melakukan modifikasi terhadap permainan tradisional sehingga ekstrakurikuler pramuka dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang berlaku. Sehingga ekstrakurikuler pramuka tepat sasaran dan terencana dengan baik sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh pembina bersama dengan ibu Asnati selaku pembina ekstrakurikuler pramuka putri yakni sebagai berikut :

“Dalam pelaksanaan implementasi permainan tradisional terompah diperlukan membuat perencanaan sehingga ekstrakurikuler pramuka terlaksana dengan terstruktur dan dapat diketahui kompetensi apa saja yang harus dicapai oleh siswa. biasanya permainan akan diinputkan dalam materi dalam ekstrakurikuler pramuka tersebut”.

Fasilitas dan media yang digunakan dalam implementasi permainan tradisional terompah sangatlah mudah ditemukan dan menggunakan peralatan yang ada di lingkungan sekitar, hal tersebut menjadi keunggulan dalam penerapan permainan tradisional terompah yang mudah dan murah dalam penerapannya. Selain itu penerapan permainan tradisional terompah siswa juga dapat menambah antusiasme siswa. Hal tersebut sesuai dengan hal yang disampaikan ibu Asnati selaku pembina pramuka saat melakukan wawancara yakni sebagai berikut :

“Alat-alat yang digunakan sangat praktis, tidak susah untuk dicari, karena peralatan ada di lingkungan sekolah, ada beberapa peralatan permainan tradisional terompah yang dibawa oleh siswa dari rumah seperti halnya ban bekas, papan, paku. Penugasan membawa peralatan

dilakukan pada saat ekskul pramuka sebelumnya sehingga siswa dapat menyiapkannya dari rumah”.

Sarana prasarana menjadi daya dukung sehingga pembeniaan interaksi sosial siswa dapat berjalan dengan maksimal, dalam implementasi permainan tradisional terompah Pembina memanfaatkan sarana prasarana yang praktis karena sarana prasarana diambil dari lingkungan sekitar.

Pembina menerapkan bermacam-macam permainan tradisional salah satunya Terompah. karena permainan tersebut merupakan permainan khas daerah dan para siswa telah mengenalnya sebelumnya. Selain itu permainan tradisional Terompah dalam penerapannya tidak membutuhkan media dan sarana yang mahal. Karena permainan tradisional terompah hanya membutuhkan lapangan yang luas agar permainan dapat berjalan. Sedangkan SDN 17 Rejang Lebong telah memiliki sarana tersebut. Hal tersebut sesuai hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama pembina pramuka Yaitu:

“Permainan tradisional terompah tepat diterapkan pada ekstrakurikuler peramuka karena, permainan ini sudah dimainkan anak-anak didaerah sini seperti secara turun menurun, jadi anak-anak telah mengenal dan masih memainkannya saat bermain di rumah. Dapat diterapkan dalam meningkatkan interaksi sosial siswa dalam ekstrakurikuler kul peramuka sehingga siswa akan semangat bermain sambil menjaga kekompakan, pemain akan mudah diserap oleh siswa apabila berinteraksi dengan baik dengan permainan tradisional terompah. Permainan tradisional terompah hanya membutuhkan lapangan didepan kelas untuk menerapkan, pelaksanaannya dilakukan secara berkelompok menjadi satu, tidak ada kelompok-kelompok tertentu dan memungkinkan siswa untuk melakukan kontak secara langsung sehingga interaksi sosial akan mudah didapatkan”

4. Faktor Penghambat Dan Pendukung Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong?

Ada berbagai macam faktor yang mendukung pelaksanaan penerapan Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong, yaitu:

a. Pendukung

- 1) Media Pembelajaran Yang Praktis, media pembelajarannya, atau media bermainnya yaitu sangat mudah dan sederhana, bisa dilakukan di halaman.
- 2) Kreativitas Pembina, dalam kegiatan ini Pembina membuat gambar yang sangat menarik perhatian anak. Dan mengajak peserta didik untuk membuat permainan terompah yang akan dimainkan, ini juga akan membantu peserta didik untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.
- 3) Antusias Peserta Didik, bagi anak usia dini media yang menarik atau permainan yang unik dan lucu akan menarik simpati anak. Oleh karena itu, Pembina dituntut untuk kreatif pada ekstrakurikuler peramuka, baik dari segi media dalam memberikan materi yang digunakan Pembina ataupun gaya mengajar yang diterapkannya, hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi antusias. Sehingga saat peserta didik antusias, maka mereka akan aktif. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ibu Asnati selaku pembina pramukayaitu:

“Yang menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan interaksi sosial siswa melalui permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka ini, media bermainnya yaitu sangat mudah dan sederhana, hanya menggunakan papan yang di buat seperti sandal dan mereka berjalan secara berkelompok pasti butuh komunikasi dalam menjalankan permainnya. Sehingga pembelajaran menjadi efektif. Ada juga dari kreativitas Pembina pada saat membuat gambar permainan terompah, itu juga mendukung terhadap perkembangan anak, misalnya mereka harus kompak, berkomunikasi satu sama lain, dan masih banyak lainnya. Ketika sudah dapat menarik perhatian anak itu akan lebih mudah untuk mengajak mereka bermain. Tidak hanya Pembina yang menjadi pendukung, keantusiasan peserta didik itu juga sangat mendukung Jadi intinya itu dek kita saling bekerja sama lah antara pendidik dengan peserta didik, tapi yang lebih berperan yaitu pendidik atau pembina.”⁴

Selain pernyataan dari pembina pramuka beberapa peserta didik juga memberikan pernyataan terkait dengan faktor pendukung permainan terompah pada ekstrakurikuler pramuka dinyatakan sebagai berikut :

“faktor pendukung dari permainan terompah adalah permainan ini sangat mudah di mainkan tidak perlu berkeahlian khusus untuk bermain permainan terompah ini hanya saja di butuhkan konsentrasi dan kerja sama yang kompak antar kelompok .” (meysya)

”faktor pendukung permainan terompah sangat mudah di mainkan dan saya senang memainkannya pada jam ekstrakurikuler pramuka permainan ini hanya membutuhkan kekompakan kelompok, kadang tidak hanya di jam ekstrakurikuler pramuka kami juga memanfaatkan waktu luang pada saat istirahat untuk bermain terompah .” (Diosi)

Melihat dari pernyataan yang disampaikan oleh mengenai factor pendukung dalam permainan terompah pada ekstrakurikuler pramuka yaitu, media pembelajaran yang sangat praktis, kreativitas Pembina dan antusias peserta didik. Selain hal itu, pemberian reward juga menjadi pendukung dalam penerapan permainan terompah.

⁴ Wawancara Asnati,m.TPd, selaku pembina di SD Negeri 17 Rejang Lebong, 10 Mei 2023

Pemberian Reward, dalam sebuah pembelajaran, pemberian reward itu sangat penting apalagi dalam pendidikan anak usia dini. Karena dengan adanya pemberian reward akan menambah semangat siswa dalam belajar. Berkaitan dengan yang disampaikan oleh ibu Asnati,m.TPd diatas, bapak Sofian memberikan tanggapan sebagai berikut:

“Media pembelajaran pada ekstrakurikuler pramuka yang digunakan itu sangat praktis dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial siswa sehingga dapat mendukung dalam perkembangan interaksi sosial siswa. Membuat permainan terompah yang sangat menarik itu juga dapat mendukung karena, jika permainannya menarik anak akan sangat antusias dan tidak sabar untuk segera bermain, jadi kreativitas Pembina sangat penting. Yang menjadi faktor pendukung juga yaitu pemberian reward, kami memberikan reward pada anak yang menang nanti ketika bermain terompah .”

Melihat dari pernyataan yang disampaikan Ibu pembina itu tidak jauh berbeda dengan pernyataan yang disampaikan bapak bahwa, media pembelajaran sangat mendukung dalam perkembangan interaksi sosial siswa, selain itu kreatifitas pembina juga sangat penting, jika pembina sudah kreatif dengan sangat mudah untuk menarik perhatian anak ketika anak sudah tertarik, mereka akan sangat antusias dengan apa yang diperlihatkan oleh pembina.

Permainan terompah merupakan permainan yang dilakukan diluar kelas, hal ini tentu dapat membuat permainan ini menjadi efektif dan tidak efektif. Seperti halnya yang disampaikan oleh bapak Sofian selaku pembina pramuka putra yaitu, sebagai berikut:

“Begini dek, permainan inikan dilakukan diluar kelas, untuk menjadi efektif itu susah, namun bukan berarti tidak efektif. Jika dibandingkan dengan permainan lain saya rasa terompah ini sangat efektif karena pada zaman sekarangkan yang semua serba instan. Permainan terompah ini sangat efektif dibandingkan permainan lain, karena permainan terompah sekarang ini sudah ada yang modern jadi bisa dilakukan dimana saja tidak hanya di halaman sekolah. Dan permainan yang kegiatannya berjalan secara bersama juga sudah jarang sekali, kebanyakan semua modern.

Dari pernyataan ibu ibu Asnati Prihatin dapat dikatakan bahwa permainan terompah merupakan permainan yang sangat efektif dalam meningkat interaksi sosial. Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti 24 Juli 2023 bahwa yang menjadi faktor pendukung dalam penerapan Permainan Tradisional terompah dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di SDN 17 Rejang Lebong, yang pertama adalah media, karena media yang digunakannya itu sangat sederhana dan praktis, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar pada ekskul peramuka. Selain itu kreativitas dan pemberian reward serta antusias peserta didik juga mendukung dalam penerapan Permainan Tradisional Terompah dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.

b. Penghambat

Dalam usaha yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan, tidak serta merta tercapai. Layaknya orang yang akan mencapai keberhasilan, tentu ia akan mengalami berbagai rintangan untuk mencapai keberhasilan tersebut. Begitu pula dalam pelaksanaan penerapan Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN

17 Rejang Lebong. Hal yang menjadi faktor penghambat dari permainan terompa di sini, yaitu

1. Anak yang memiliki sifat egosentris, terkadang anak itu tidak sabar menunggu giliran untuk bermain.
2. Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan diluar kelas, ketika ada diluar kelas anak cenderung tidak fokus dan susah diatur.
3. Anak Tidak Patuh Atau Tidak Mau Mengikuti Aturan, anak cenderung melakukan kegiatan sesuai dengan kemauannya sendiri, tanpa harus memperdulikan aturan yang sudah ditetapkan.

Hal ini disampaikan oleh Ibu Asnati selaku pembina pramuka SDN 17

Rejang Lebong sebagaimana kutipan wawancara sebagai berikut:

“Yang menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan interaksi sosial anak itu, karena kita di sini menangani anak tingkat SD, yang memiliki sifat egosentris, terkadang anak itu tidak sabar menunggu giliran untuk bermain dan meskipun dalam bermain ada aturannya seperi mereka tidak peduli. Ini kan harus dilakukan diluar kelas sulit untuk mengatur anak-anak. Kita harus benar-benar mengarahkan mereka agar mereka paham dan cepat mengerti dengan apa yang pembina jelaskan.”

Sejalan dengan itu sebagaimana yang diungkapkan oleh bapak Sofyan selaku pembina pramuka, yang menjadi penghambat yaitu:

1. Usia Anak Yang Masih Terbilang Dini, sifat anak yang cenderung berubah-ubah, yang proses pertumbuhan dan perkembangannya bersifat unik.
2. Pemalu, anak enggan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga cenderung menutup diri.

Hal ini sesuai dengan cuplikan hasil wawancara sebagai berikut:

“Hambatan-hambatan yang terjadi pada saat penerapan permainan terompah ini ya dari segi tempat, kegiatan ini kan harus dilakukan diluar kelas sehingga membuat anak itu sulit sekali untuk fokus, selain itu ada juga anak yang tidak sabar untuk menunggu giliran bermain ketika sudah lama menunggu itu akan membuat anak cepat bosan, jadi di permainan ini untuk mencegah agar anak tidak cepat bosan dibagi menjadi 6 kelompok tiap kelompok terdiri dari 5 orang, ada juga anak yang hanya diam saja tidak bermain dengan teman-temannya yang lain, walaupun terkadang Pembina bertanya, kenapa sayang kok tidak ikutan main? tapi anak itu tetap tidak menjawabnya hanya diam saja karena merasa takut atau malu untuk berinteraksi dengan teman-temannya.”

Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti 24 Juli 2023 di SDN 17 Rejang Lebong tersebut, peneliti melihat bahwa perkembangan interaksi sosial peserta didik di lembaga tersebut masih terlihat rendah karena sedikit anak-anak yang dapat menjaga keseimbangan tubuhnya selain itu dalam berjalan ada yang masih susah untuk berjalan terkadang ad juga yang terjatuh. Hambatan yang dihadapi dalam penerapan permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong yaitu, Anak yang memiliki sifat egosentris, Kegiatan pembelajarannya dilakukan diluar kelas. Sifat anak yang masih agresif. Anak tidak patuh atau tidak mau mengikuti aturan. Usia anak yang masih terbilang dini. Anak yang cenderung menutup diri (pemalu).

C. PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Ekstrakurikuler Pramuka di SDN 17 Rejang Lebong.

Pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam rangka meningkatkan interaksi sosial siswa di SDN 17 Rejang Lebong, agar peserta didik memiliki dan juga mengimplementasikan sikap-sikap yang terkait dengan

sosial tersebut. Adapun yang menjadi tujuan diadakanya ekstrakurikuler pramuka yaitu untuk melatih sikap sosial dan juga disiplin bagi peserta didik. Dengan demikian pelaksanaan permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler adalah untuk melatih sikap sosial, berkomunikasi, bertanggung jawab dalam menjalankan tugas, dan juga menanamkan sikap saling membutuhkan satu sama lain pada peserta didik.

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SDN 17 Rejang Lebong, dilaksanakan setiap hari Sabtu diluar jam pelajaran sekolah yang dimulai pada pukul 11.00 - 01.30. Ektrakurikuler pramuka yang dilakukan secara rutin ini hanya sekali dalam seminggu. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh pembina pramuka SDN 17 Rejang Lebong. Dalam pelaksanaan permainan tradisional terompah pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SDN 17 Rejang Lebong akan mempersiapkan alat sebagai media permainan tradisional terompah saat proses berjalannya pelaksanaan kegiatan pramuka yang tujuannya adalah agar kegiatan pramuka dapat berjalan efektif dan semestinya.

Pelaksanaan permainan tradisional terompah pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial siswa sangat diajarkan dalam setiap latihan pramuka. Contohnya seperti mempersiapkan peralatan permainan tradisional terompah sendiri sebelum sampai ditempat latihan pramuka. Karena sikap interaksi sosial akan sangat erat kaitannya dengan kehidupan para peserta didik.

Kegiatan permainan tradisional terompah pada pramuka di SDN 17 Rejang Lebong, tujuannya bukan hanya untuk disekolah saja, tetapi lebih diajarkan sikap sosial yang berkaitan erat dengan kehidupan peserta didik baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan luar sekolah. Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler pramuka di SDN 17 Rejang Lebong, boleh diikuti bila sudah berada minimal di kelas 3 SD dan sampai kelas 6 SD mulai dari golongan siaga sampai penggalang, sesuai dengan usia dan tingkatannya.

2. Gambaran Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik yang dinamis antarindividu, individu dengan kelompok, atau antarkelompok. Hal ini bisa dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti kerja sama, persaingan, atau pertikaian.

Interaksi sosial ini melibatkan berbagai proses sosial yang bermacam-macam serta menyusun unsur-unsur dinamis dari masyarakat. Unsur dinamis ini berupa proses-proses tingkah laku yang dikaitkan dengan struktur sosial. Interaksi sosial bisa terjadi di mana saja, salah satunya terjadi di sekolah. Interaksi sosial ini jugalah yang dapat membantu seseorang untuk melakukan sosialisasi dalam kehidupannya. Sosialisasi menjadi salah satu proses yang penting dalam kehidupan manusia karena berhubungan dengan pengembangan karakter seseorang.

interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong cukup baik tetapi memang ada beberapa siswa itu yang kurang berinteraksi apalagi saat belajar kelompok dia

tidak mau ikut kelompoknya malah memilih sendirian di pojok kelas. Jadi disini bisa kita simpulkan satu kelas saja masih ada yang kurang berinteraksi apalagi dengan kelas-kelas yang lain dalam ini kami sebagai guru mengupayakan bagaimana anak harus bisa berinteraksi sosial dengan siswa lainnya dengan mengikuti ekstrakurikuler wajib”.

3. Implementasi Permainan Tradisional Terompah Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong.

Pada SDN 17 Rejang Lebong telah menerapkan permainan tradisional terompah dalam pembelajaran sebelumnya. Permainan tradisional bersifat sangat fleksibel karena dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa pada ekstrakurikuler pramuka. Permainan tradisional diimplementasikan guna menambah variasi dalam ekstrakurikuler pramuka siswa sehingga ekskul tidak terkesan membosankan dan menambah antusiasme peserta didik dalam melaksanakan ekstrakurikuler pramuka.

Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan titik permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Pembina kelas antara lain sebagai berikut Dalam melakukan implementasi permainan tradisional terompah, biasanya dilakukan sesuai dengan kebutuhan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkat interaksi sosial, dalam ekstrakurikuler pramuka membutuhkan pengembangan-pengembangan interaksi sosial sehingga ekstrakurikuler pramuka tidak terkesan monoton, sehingga dilakukanlah implementasi permainan tradisional agar menambah variasi dalam ekstrakurikuler pramuka agar lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan interaksi sosial

Pelaksanaan implementasi permainan tradisional terompah pembina melakukan perencanaan seperti pada umumnya. Yaitu, Pembina membuat rencana pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka yang didalamnya terdapat pendahuluan, inti dan penutup. Dalam menerapkan Implementasi Permainan tradisional terompah, pembina melakukan modifikasi terhadap permainan tradisional sehingga ekstrakurikuler pramuka dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang berlaku. Sehingga ekstrakurikuler pramuka tepat sasaran dan terencana dengan baik.

Fasilitas dan media yang digunakan dalam implementasi permainan tradisional terompah sangatlah mudah ditemukan dan menggunakan peralatan yang ada dilingkungan sekitar, hal tersebut menjadi keunggulan dalam penerapan permainan tradisional terompah yang mudah dan murah dalam penerapannya. Selain itu penerapan permainan tradisional terompah siswa juga dapat menambah antusiasme siswa.

Sarana prasarana menjadi daya dukung sehingga pembeniaan interaksi sosial siswa dapat berjalan dengan maksimal, dalam implementasi permainan tradisional terompah Pembina memanfaatkan sarana prasarana yang praktis karena sarana prasarana diambil dari lingkungan sekitar.

Pembina menerapkan bermacam-macam permainan tradisional salah satunya Terompah. karena permainan tersebut merupakan permainan khas daerah dan para siswa telah mengenalnya sebelumnya. Selain itu permainan tradisional Terompah dalam penerapannya tidak membutuhkan media dan sarana yang mahal. Karena permainan tradisional terompah hanya membutuhkan lapangan yang luas agar permainan dapat berjalan. Sedangkan SDN 17 Rejang Lebong telah memiliki sarana tersebut.

4. Faktor Penghambat Dan Pendukung Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong?

Pada dasarnya game tradisional lebih banyak membagikan peluang kepada anak buat bermain secara berkelompok. Game tradisional bisa dicoba minimum oleh dua orang dengan memakai alat- alat yang simpel, gampang dicari serta memakai bahan- bahan yang terdapat disekitar dan mencerminkan karakter bangsa sendiri.⁵ Ada berbagai macam faktor yang mendukung pelaksanaan penerapan Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong, yaitu:

⁵ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya*

a. Pendukung

- 1) Media Pembelajaran Yang Praktis, media pembelajarannya, atau media bermainnya yaitu sangat mudah dan sederhana, bisa dilakukan di halaman.
- 2) Kreativitas Pembina, dalam kegiatan ini Pembina membuat gambar yang sangat menarik perhatian anak. Dan mengajak peserta didik untuk membuat permainan terompah yang akan dimainkan, ini juga akan membantu peserta didik untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.
- 3) Antusias Peserta Didik, bagi anak usia dini media yang menarik atau permainan yang unik dan lucu akan menarik simpati anak. Oleh karena itu, Pembina dituntut untuk kreatif pada ekskul peramuka, baik dari segi media dalam memberikan materi yang digunakan

Melihat dari pernyataan yang disampaikan oleh mengenai factor pendukung dalam permainan terompah pada ekstrakurikuler pramuka yaitu, media pembelajaran yang sangat praktis, kreativitas Pembina dan antusias peserta didik. Selain hal itu, pemberian reward juga menjadi pendukung dalam penerapan permainan terompah.

Pemberian Reward, dalam sebuah pembelajaran, pemberian reward itu sangat penting apalagi dalam pendidikan anak usia dini. Karena dengan adanya pemberian reward akan menambah semangat siswa dalam belajar.

Melihat dari pernyataan yang disampaikan Ibu kepala sekolah itu tidak jauh berbeda dengan pernyataan yang disampaikan pembina pramuka bahwa, media pembelajaran sangat mendukung dalam perkembangan interaksi sosial

siswa, selain itu kreatifitas pembina juga sangat penting, jika pembina sudah kreatif dengan sangat mudah untuk menarik perhatian anak ketika anak sudah tertarik, mereka akan sangat antusias dengan apa yang diperlihatkan oleh pembina.

Permainan Tradisional terompah dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di SDN 17 Rejang Lebong, yang pertama adalah media, karena media yang digunakannya itu sangat sederhana dan praktis, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar pada ekskul peramuka. Selain itu kreativitas dan pemberian reward serta antusias peserta didik juga mendukung dalam penerapan Permainan Tradisional Terompah dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.

b. Penghambat

Dalam usaha yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan, tidak serta merta tercapai. Layaknya orang yang akan mencapai keberhasilan, tentu ia akan mengalami berbagai rintangan untuk mencapai keberhasilan tersebut. Begitu pula dalam pelaksanaan penerapan Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong. Hal yang menjadi faktor penghambat dari permainan terompah yaitu:

1. Anak yang memiliki sifat egosentris, terkadang anak itu tidak sabar menunggu giliran untuk bermain.
2. Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan diluar kelas, ketika ada diluar kelas anak cenderung tidak fokus dan susah diatur.

3. Anak Tidak Patuh Atau Tidak Mau Mengikuti Aturan, anak cenderung melakukan kegiatan sesuai dengan kemauannya sendiri, tanpa harus memperdulikan aturan yang sudah ditetapkan.

Perkembangan interaksi sosial peserta didik di lembaga tersebut masih terlihat rendah karena sedikit anak-anak yang dapat menjaga keseimbangan tubuhnya selain itu dalam berjalan ada yang masih susah untuk berjalan terkadang ad juga yang terjatuh. Hambatan yang dihadapi dalam penerapan permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong yaitu, Anak yang memiliki sifat egosentris, Kegiatan pembelajarannya dilakukan diluar kelas. Sifat anak yang masih agresif. Anak tidak patuh atau tidak mau mengikuti aturan. Usia anak yang masih terbilang dini. Anak yang cenderung menutup diri (pemalu).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat peneliti simpulkan tentang implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong. Untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SDN 17 Rejang Lebong salah satunya adalah dengan ekstrakurikuler wajib yaitu pramuka.

1. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SDN 17 Rejang Lebong, tujuannya bukan hanya untuk disekolah saja, tetapi lebih diajarkan sikap sosial yang berkaitan erat dengan kehidupan peserta didik baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan luar sekolah. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SDN 17 Rejang Lebong, boleh diikuti bila sudah berada minimal di kelas 3 SD dan sampai kelas 6 SD mulai dari golongan siaga sampai penggalang, sesuai dengan usia dan tingkatannya.
2. Interaksi di SDN 17 Rejang Lebong sudah baik di kelas namun di luar kelas kurang oleh karena itu guru mengupayakan siswa berinteraksi melalui ekstrakurikuler pramuka.
3. Pembina menerapkan bermacam-macam permainan tradisional salah satunya Terompah. Karena permainan tersebut merupakan permainan khas daerah dan para siswa telah mengenalnya sebelumnya Selain itu permainan tradisional Terompah dalam penerapannya tidak membutuhkan media dan sarana yang mahal. Karena permainan tradisional terompah

hanya membutuhkan lapangan yang luas agar permainan dapat berjalan. Sedangkan SDN 17 Rejang Lebong telah memiliki sarana tersebut.

4. Ada berbagai macam faktor yang mendukung pelaksanaan penerapan Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong, yaitu: Permainan tradisional terompah dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di SDN 17 Rejang Lebong, yang pertama adalah media, karena media yang digunakannya itu sangat sederhana dan praktis, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar pada ekstrakurikuler pramuka. Selain itu kreativitas dan pemberian reward serta antusias peserta didik juga mendukung dalam penerapan Permainan Tradisional Terompah dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Faktor penghambat dari permainan terompah disini, yaitu perkembangan interaksi sosial peserta didik di lembaga tersebut masih terlihat rendah karena sedikit anak-anak yang dapat menjaga keseimbangan tubuhnya selain itu dalam berjalan ada yang masih susah untuk berjalan terkadang ada juga yang terjatuh. Hambatan yang dihadapi dalam penerapan permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial di SDN 17 Rejang Lebong yaitu, Anak yang memiliki sifat egosentris, Kegiatan pembelajarannya dilakukan diluar kelas. Sifat anak yang masih agresif. Anak tidak patuh atau tidak mau mengikuti aturan. Usia anak yang masih terbilang dini. Anak yang cenderung menutup diri (pemalu).

B. Saran

Peneliti memberikan saran agar subjek dan objek yang menjadi sasaran penelitian dapat menjadikan saran sebagai masukan dalam meningkatkan interaksi sosial. Untuk menciptakan kegiatan peramuka yang menyenangkan dan dapat melatih interaksi sosial siswa dibutuhkan implementasi permainan tradisional terompah yang bervariasi yang bersifat konsisten, mengingat antusias siswa yang sangat besar dalam mengikuti kegiatan yang diimbangi dengan permainan. Perlunya perencanaan waktu dan tempat secara maksimal agar implementasi permainan tradisional terompah dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Delipiter Lase, Amurisi Ndraha, and Gustav Gabriel Harefa, "Persepsi Orangtua Siswa Sekolah Dasar Di Kota Gunungsitoli Terhadap Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19," *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan* 13, no. 2 (2020)
- Desty Kurniati et al., "Pelaksanaan Supervisi Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Layanan Konseling Guru BK SMA Kabupaten Rejang Lebong" 5, no. 1 (2021).
- Dewantara and E-mail, "Detesis Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan."
- Dita Puspita Ekaningtyas, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Sociodrama," *Paedagogie* 13, no. 2 (2018).
- Djam'an Satori dan Aan komariah, Metodologi penelitian kualitatif
- E. Jusuf Nusyriwan, *Interaksi Sosial Dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia*. jilid 7.(Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka, 1989)
- Eka Candra Arista A, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*, (Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2012)
- Elly M. Setiadi dan Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi, Pemahaman Fakta dan Gejala Sosial; Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*,
- Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya*
- Fabiani Sofie and Sisca Eka Fitria, "Identifikasi Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Usaha Menengah (Studi Pada CV. Kota Agung)," *Jurnal Wacana Ekonomi* 18, no. 01 (2018)
- Faizah, Muchsin Effendi, *Psikologi Dakwah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006)
- George Ritser, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berpradigma Gand..*
- Heksa, Afrita. "Ekstrakurikuler Dan Kegiatan Pengembangan Minat Bakat Disekolah. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi 2022),
Ibid.,
- Imroatul Azizah, Nur Kholis, and Nurul Huda, "Model Pluralisme Agama Berbasis Kearifan Lokal 'Desa Pancasila' Di Lamongan," *Fikrah* 8, no. 2 (2020): 277.
- Irwan. 2019. *Direktori Permainan Tradisional*. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata.
- J. Swi Narwoko & Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan* (edisi keempat, Cet. Ke-5; Jakarta: Kencana, 2011)

- Jabal Tarik Ibrahim, *Sosiologi Pedesaan* (Cet. I; Malang: Universitas MuhammadiyahMalang, 2003)
- K. J. Vegeer, *Realitas Sosial, Refleksi Filsafat Sosial Atas Hubungan Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 1986), hlm.
- KaareSvalastoga, *Diferensiasi Sosial* (Jakarta: Bina Aksara, 1989).
Kamus Besar Bahasa Indonesia, hlm. 1522
Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pusat penelitian bahasa Departemen PendidikanNasional (Jakarta: 2008)..
- Ki Hadjar Dewantara and Surakarta E-mail, “Detesis Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan,” *Journal of Arts Research and Education* 11, no. 2 (2011).
- Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, *Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka*, (Jakarta : Penerbit Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, 1999)
- Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, *Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga*
- Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006),
- Lilawati, “Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi.”
- Maklumah, “Pengaruh Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 2 Karangmulyo Tegalsari Banyuwangi”, *Jurnal* 7, no. 1 (2015):
- Masri Singarimbun dan Sofyan Effendi, *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta: LP3ES, 1994)
- Miles dan Hubermen, *Analisis Data Kualitatif*, (Bandung:Universitas Indonesia, 2007)
- Nuruz Zuhriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.92
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dn Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi aksara, 2017), 7.
- Penyusunan Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989)
- Presiden Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka
- Rahyuddin,Amridha.Jurnal Sipatokkong “Meningkatkan Kerjasama Anak usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak”,Universitas Negeri Makassar: Fakultas Ilmu Olahraga,1,Nomor 1(2020),diakses pada tanggal 30 Juli 2020.<https://bit.ly/3rbLpUz>.
- Soejono Soekanto, *Sosiologi, Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hlm.

- Soejono Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar* 68-71
- Sofie and Fitria, “Identifikasi Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia Pada Usaha Menengah (Studi Pada CV. Kota Agung).”
- Solichin Abdul wahab, *Analisis Kebijakan Dari Formulasi Ke Implementasi Kebijaksanaan Negara* (Jakarta: Bumi Aksara)
- Sudirman Anwar, *Management of Student Development*, (Riau: Yayasan Indragiri, 2015)
- Sugiono*, *Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009)
- Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, hal.147
- Suryana and dkk, “Manajemen Pembelajaran Daring Berbasis Empati Untuk Pemeliharaan Motivasi Belajar Daring Mahasiswa Dalam Situasi Wabah COVID-19.”
- Tim Redaksi BIP, *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*, (Jakarta : Bhuana Ilmu Populer, 2017)
- W. A. Gerungan, Dipl. Psych, *Psikologi Sosial* (Bandung: Refika Aditama, 2004), Edisi ketiga cetakan pertama.
- Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*, (Malang: UM Press, 2008)
- Yaya Suryana and dkk, “Manajemen Pembelajaran Daring Berbasis Empati Untuk Pemeliharaan Motivasi Belajar Daring Mahasiswa Dalam Situasi Wabah COVID-19,” *Digital Library, UIN Sunan Gung Djati, Bandung*, no. March (2020): 1–14, <http://digilib.uinsgd.ac.id/30698/>.
- Yusep Mulyana dan Anggi Setia Lengkana, *Permainan Tradisional*, (Bandung : Salam Insan Mulia, tt), 14. <https://bit.ly/2XJKhKb>.
- Zainal Aqib, *Pendidikan Karakter di Sekolah Membangun Karakter dan Kepribadian Anak*. (Bandung: Yram

L

A

M

P

I

R

A

N



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 196 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.326/FT.05/PP.00.9/02/2023
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 30 Januari 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd** 196508261999031001
2. **Jauhari Kumara Dewi, M.Pd** 199108242020122005

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Elda Deparia

N I M : 19591061

JUDUL SKRIPSI : Implementasi Permainan Tradisional Terompa di Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Social Kelas IV SDN 17 Rejang Lebong

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 16 Februari 2023

Dekan,



- Tembusan :**
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK. Dani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin, JAM 13:00 TANGGAL 30, 01, TAHUN 2023
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA ELda deparia
NIM 19591061
PRODI Pgmi
SEMESTER 7 (tujuh)
JUDUL PROPOSAL Pengaruh permainan tradisional terompetah
untuk meningkatkan interaksi sosial
Peserta didik di SDN 47 Pejara Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-
KAN BAHWA

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENJANG

a.

b.

c.

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI
BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHA I AKADEMIK DAN
PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN
SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

(Dr. H. Harengkabuero, M.Pd)

CURUP, 30 Januari 2023
CALON PEMBIMBING II

(JAUHARI KUSNARA DENI)

MODERATOR,

Sugandi Hafidonejan

Keterangan Telah Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sofian , S.Pd. SD

Jabatan : Wali Kelas V

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Elda Deparia

Nim : 19591061

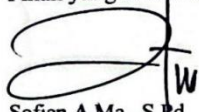
Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
"Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Terkandung Pada Pembelajaran PPkn
Kelas 5 Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 17 Rejang Lebong".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
semestinya.

Curup, Juni 2023
Pihak yang di wawancarai


Sofian, A.Ma., S.Pd
Nip. 196608091989111001



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/330 /IP/DPMPSTP/VI/2023

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
- Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 - Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 491/In.34/FT/PP.00.9/06/2023 tanggal 15 Juni 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Elda Deparia/Cawang Baru, 11 Juni 2000
NIM : 19591061
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Implementasi Permainan Tradisional Terompah di Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 17 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian : SD Negeri 17 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 19 Juni 2023 s/d 15 September 2023
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 19 Juni 2023

Plt Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



- Tembusan :
- Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
 - Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
 - Kepala SD Negeri 17 Rejang Lebong
 - Yang Bersangkutan
 - Arsip

Keterangan Telah Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asnati, M. TPd

Jabatan : Pembina pramuka

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Elda Deparia

Nim : 19591061

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **“Implementasi permainan Tradisional Terompah di Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi sosial SDN 17 Rejang Lebong”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Curup, September 2023
Pihak yang di wawancarai



Asnati, M. TPd
Nip. 196702061989032004

IAIN CURUP				
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1		Bab I latar belakang Rumusan masalah	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2		Bab II teori	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3		Bab III	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4		Acc. Penelitian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	10/11/2021	perbaikan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6		Acc ujian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7				
8				

IAIN CURUP				
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1		Bab I latar belakang	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2		Bab II teori	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3		Bab III	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4		Acc. Penelitian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5		Bab 4-5	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6		Perbaikan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7		baa 4-r.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8		ACC Ujian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Fida Deparia
 NIM : 19591061
 FAKULTAS/ PRODI : Pgsi

PEMBIMBING I : ~~Prof. Dr. Hamengkubuwono, M.Pd~~
 PEMBIMBING II : Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
 JUDUL SKRIPSI : Implementasi Permainan Tradisional Terompol Di Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial SDN 17 Telang Lebong

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing 2;

* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing I minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;

* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diajukan di harapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.

IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Fida Deparia
 NIM : 19591061
 FAKULTAS/ PRODI : Pgsi

PEMBIMBING I : Prof. Dr. Hamengkubuwono, M.Pd
 PEMBIMBING II : Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
 JUDUL SKRIPSI : Implementasi Permainan Tradisional Terompol Di Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial SDN 17 Telang Lebong

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I: *[Signature]*
 Prof. Dr. Hamengkubuwono, M. Pd
 NIP. 196508261999 03 1001

Pembimbing II: *[Signature]*
 Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
 NIP. 19910824 20 202 2005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elda Deparia

NIM : 19591061

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulisan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebut dalam referensi.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Agustus 2023

Penuli


Elda D.

NIM.19591206

PEMERINTAHAN KABUPATEN REJANG LEBONG
SEKOLAH DASAR NEGERI 17 REJANG LEBONG
Jln. Sapta Marga, Air Putih Baru, Kec. Curup Selatan, Kab. Rejang
Lebong

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: /SDN 17 Rejang lebong/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala Sekolah Dasar Negeri suro menerangkan bahwa :

Nama : Elda Deparia
Nim : 19591061
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Waktu penelitian : 19 Juni 2023 s.d 15 September 2023
Lokasi : SDN 17 Rejang Lebong

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi di SDN 17 rejang lebong, berdasarkan surat izin dari kantor Dinas Penanaman Modal dan pelayanan terpadu satu pintu Kab Rejang Lebong dengan judul skripsi "Implementasi permainan Tradisional Terompah di Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi sosial SDN 17 Rejang Lebong".

”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, September 2023
Pihak Yang Di Wawancarai

Kepala Sekolah, P.d. SD
Nip. 197012051994092001

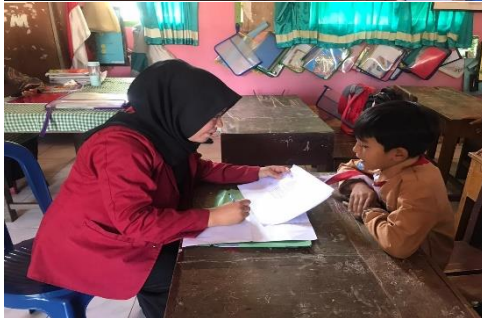
DOKUMENTASI

**WAWANCARA DENGAN
KEPALA SEKOLAH**



**WAWANCARA DENGAN PEMBINA
PRAMUKA**







**WAWANCARA DENGAN
PESERTA DIDIK**



**PELAKSANAAN PERMAINAN
TRADISIONAL TEROMPAH**



**KEGIATAN PRAMUKA DI SDN 17
REJANG LEBONG**