

## EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL TAMTAM BUKU DALAM MEMBENTUK KETERAMPILAN SOSIAL

Dewi Ratnawati<sup>1</sup>, Karsiwan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>. Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Agama Islam Negeri Metro  
Lampung-Indonesia

Korespondensi: [dewiratna14082004@gmail.com](mailto:dewiratna14082004@gmail.com)

---

**Abstract:** Social skills can be explained as a person's ability to adapt to society and get along with other people (socializing). Social skills include the ability to communicate, build relationships with other people, respect individuals and other people, give or receive input, give or receive criticism, act according to existing norms and rules, and so on. Social skills are not a person's innate ability but rather are acquired through a learning process from parents, peers and the environment. Therefore, every child must be trained and accustomed to interacting with other people from an early age so that the child will grow into a person who has maturity in thinking and acting. This research study aims to improve and develop children's social skills through book tamtam games and to preserve traditional games by making them a learning medium in schools. The method used in this research is qualitative, data collection through interviews, observation and documentation notes. Research findings show that book tamtam games are still quite popular among elementary school students. This game is used as a learning medium in scout activities as a place for interaction and socialization between peers, teachers and those at the place where they study. In this paper, it is revealed that the book tamtam game is able to improve children's social skills in various aspects such as children's interpersonal behavior, behavior related to themselves, behavior related to academic success, peer acceptance, and communication skills.

**Keywords:** *Traditional Games; Tamtam Buku; Social Skills*

**Abstrak:** Keterampilan sosial dapat dijelaskan sebagai kemampuan seseorang dalam beradaptasi dengan masyarakat dan bergaul dengan orang lain (bersosialisasi). Keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, membina hubungan dengan orang lain, menghargai individu dan orang lain, memberi atau menerima masukan, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang ada, dan lain-lain. Keterampilan sosial bukanlah kemampuan bawaan seseorang melainkan diperoleh melalui proses belajar dari orang tua, teman sebaya, dan lingkungan. Oleh karena itu setiap anak harus dilatih dan dibiasakan untuk bergaul dengan orang lain sejak dini sehingga anak akan tumbuh menjadi pribadi yang mempunyai kematangan dalam berpikir dan bertindak. Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tamtam buku serta untuk melestarikan permainan tradisional dengan cara menjadikannya sebagai media pembelajaran di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan catatan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan tamtam buku masih cukup eksis di kalangan siswa sekolah dasar. Permainan ini dijadikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pramuka sebagai ajang berinteraksi dan bersosialisasi antara teman sebaya, guru, dan pihak yang ada di tempat mereka belajar. Di dalam tulisan ini mengungkapkan bahwa permainan tamtam buku mampu meningkatkan keterampilan sosial anak dalam berbagai aspek seperti perilaku interpersonal anak, perilaku berhubungan dengan diri sendiri, perilaku berhubungan dengan keberhasilan akademis, penerimaan teman sebaya, dan keterampilan komunikasi.

**Kata Kunci:** *Permainan Tradisional; Tamtam Buku; Keterampilan Sosial*

## A. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017, keanekaragaman budaya daerah merupakan kekayaan dan jati diri negara yang diperlukan untuk memajukan kebudayaan nasional Indonesia dalam dinamika perkembangan dunia. Tujuan pembangunan kebudayaan juga untuk mengembangkan dan meneruskan nilai-nilai luhur kebudayaan nasional, memperkaya keanekaragaman budaya, memperkuat jati diri bangsa, memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa, mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan citra bangsa, mewujudkan peradaban. masyarakat, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, melestarikan kebudayaan nasional, yang mempengaruhi arah perkembangan peradaban dunia dan mengubah kebudayaan sebagai arah pembangunan nasional (Jogloabang, 2017).

Permainan rakyat (tradisional) merupakan salah satu objek kemajuan kebudayaan yang harus dilindungi dan dilestarikan. Permainan ini lebih menekankan pada upaya melestarikan budaya nasional yang sudah mulai ditinggalkan oleh generasi baru dan beralih ke permainan modern. Permainan rakyat ini dapat diperkenalkan kembali kepada anak pada tingkat pendidikan untuk meningkatkan kualitas fisik dan melestarikan budaya. Permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan yang diwariskan secara turun temurun, dengan aksi atau pesan berbeda dibaliknya. Pada prinsipnya permainan anak tetaplah permainan anak-anak. Permainan tradisional diturunkan dari generasi ke generasi, dengan makna simbolis dibalik gerakan, kata-kata, dan alat yang digunakan. Informasi ini bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak-anak dan merupakan alat persiapan atau pembelajaran untuk orang dewasa (Setiani, 2019).

Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat situasi permainan tradisional menjadi ketinggalan zaman dan hampir tidak dapat dikenali lagi, oleh karena itu diperlukan upaya dari semua pihak untuk mempelajari kembali, mengkaji dan melestarikan eksistensinya bagi masyarakat masa kini melalui proses modifikasi yang menyesuaikan dengan kondisi saat ini. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk diselesaikan dalam permainan berdasarkan tingkat kemampuannya. Oleh karena itu permainan anak mempunyai nilai dan karakter

penting dalam proses perkembangan kehidupan sehari-hari, termasuk permainan tradisional. Menurut (Akbari, et al.,2009) permainan tradisional merupakan suatu bentuk Permainan anak-anak yang diturunkan secara lisan antar anggota kelompok tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan dari generasi ke generasi dalam berbagai variasi. Menurut (Yusep Mulyana, 2019) Permainan tradisional adalah segala kegiatan, dengan atau tanpa alat, yang dilakukan secara turun temurun oleh nenek moyang untuk hiburan atau untuk menyenangkan jiwa. Kurniawati (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang berkembang dan dikembangkan dalam suatu kawasan tertentu yang dijiwai dengan nilai-nilai budaya dan nilai-nilai kehidupan masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan permainan anak-anak yang dikembangkan dalam suatu wilayah tertentu baik ada alat yang digunakan maupun tidak dan diwariskan secara turun temurun sebagai sarana hiburan atau kesenangan (Ardiyanto, 2019).

Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan rekreasi yang tidak hanya bertujuan untuk hiburan diri, namun juga sebagai sarana menjaga hubungan sosial dan kenyamanan. Dalam hal ini, bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengeksplorasi dunia dari apa yang belum mereka ketahui hingga yang mereka ketahui, dari apa yang tidak bisa mereka lakukan hingga apa yang bisa mereka lakukan. Permainan tradisional ini dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu 1) Permainan tradisional untuk hiburan dan biasa dimainkan untuk mengisi waktu luang, 2) Permainan tradisional bersifat kompetitif dan dimainkan oleh minimal dua orang dan menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, 3) Permainan tradisional merupakan permainan edukatif yang mengandung unsur edukasi. Permainan semacam ini berfungsi sebagai alat sosialisasi bagi anak-anak, sehingga memungkinkan mereka beradaptasi sebagai anggota kelompok sosial (Purwaningsih, 2006).

Berdasarkan data Pusat Penelitian Sejarah dan Kebudayaan berbagai Dinas Pendidikan dan Kebudayaan setempat, tercatat 20-30 jenis permainan tradisional. Di seluruh Indonesia setiap daerah mempunyai permainan tradisionalnya masing-masing yang menjadi ciri khas daerah tersebut dan menariknya ada beberapa permainan tradisional yang sama namun nama permainannya berbeda (karena

diberi nama dalam bahasa daerah masing-masing). Salah satunya adalah permainan tamtam buku. Tanah Melayu merupakan tempat lahirnya permainan tamtam buku, lebih spesifiknya di Asia Timur kemudian menyatu dengan provinsi Sumatera bagian Utara dan biasa dikenal dengan nama “Bumi Bertuah”. Permainan ini cukup menarik dan populer diberbagai daerah, bahkan pernah ada masanya permainan ini selalu dimainkan setiap hari di lapangan. Provinsi Lampung merupakan salah satu daerah yang cukup mempopulerkan permainan tamtam buku. Walaupun permainan ini bukan berasal dari daerah Lampung namun permainan ini sudah dikenal masyarakat Lampung sejak tahun 1990 an. Permainan ini dibawa oleh masyarakat Lampung pendatang dan kemudian menyebar luas di daerah Lampung. Di daerah lain, permainan ini lebih dikenal dengan sebutan wak-wak gung atau ular naga. Permainan tamtam buku diartikan sebagai permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dalam barisan memanjang ke belakang dimana dua orang saling menyatukan tangan mengikuti iringan lagu atau nyanyian (Rahayu et al., 2018).

Jika dilihat dari kelompok permainan tradisional, permainan tamtambuku digolongkan menjadi permainan tradisional yang bersifat hiburan dan permainan tradisional yang bersifat mendidik. Selain bermanfaat untuk menyenangkan hati, mengisi waktu luang dan memperoleh kesegaran baik secara jasmaniah maupun rohaniah permainan ini juga bermanfaat sebagai media pembelajaran. Melalui permainan ini setiap anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dan kemampuan yang diperlukannya menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Permainan tamtam buku adalah salah satu bentuk pendidikan informal di masyarakat. Namun sangat disayangkan keberadaan permainan tradisional tamtam buku ini bahkan sudah mulai diabaikan dan ditinggalkan dalam bentuk permainan anak-anak yang berteknologi maju dan instan, seperti game online masa kini, yang menyuburkan dan memupuk konsumerisme anak-anak. Upaya yang dapat dilakukan untuk terus mengenalkan dan melestarikan permainan tamtam buku adalah dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini setiap anak diajarkan untuk melatih keterampilan sosial dan interaksi. Permainan tamtam buku dimainkan dalam kelompok kecil yang beranggotakan lebih dari lima orang sehingga menekankan tentang strategi dan kerjasama tim serta aturan

permainan harus dipatuhi agar anak dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman (Rut et al., 2020).

Widoyoko (2011) berpendapat bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat multikultural, masyarakat demokratis, dan masyarakat global yang penuh persaingan dan tantangan. Menurut Goleman (2005) keterampilan sosial adalah kemampuan intelektual mendapatkan respon yang diinginkan dari orang lain. Susanto (2011) mengemukakan bahwa Keterampilan sosial merupakan keterampilan adaptif yang membantu anak bergaul dengan teman-temannya. Gunarsa (2007) juga berpendapat bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam beradaptasi ketika berinteraksi dengan orang lain. Secara sederhana keterampilan sosial dapat diringkas sebagai kemampuan seseorang dalam beradaptasi dengan masyarakat dan berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial meliputi komunikasi, membina hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, memberi atau menerima masukan, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang ada, dll (R. Ramadhani & Fauziah, 2020).

Pada dasarnya setiap anak memerlukan aktivitas fisik yang cukup untuk melatih kemampuan sosialnya. Melakukan aktivitas fisik juga baik untuk kesehatan dan perkembangan anak. Salah satu aktivitas fisik yang dapat dilakukan adalah memainkan permainan tradisional tamtam buku. Selain bermanfaat untuk melatih keterampilan sosial anak, dalam permainan ini juga mengandung nilai-nilai positif seperti nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kekeluargaan, nilai kasih sayang, nilai kerjasama, nilai disiplin, nilai demokrasi, nilai kejujuran, nilai sportivitas dan juga nilai kepemimpinan yang dapat membentuk karakter baik pada anak. Tujuan dari permainan tamtam buku ini adalah untuk mengajarkan setiap anak dalam mendramatisasi tingkah laku atau ekspresi tindakan dalam hubungan sosial antar manusia. Tujuan yang terpenting adalah agar anak lebih tertarik dengan permainan tradisional yang mengandung unsur budaya sehingga dapat belajar memahami masalah sosial yang ada. Diharapkan setiap anak dapat terus melestarikan permainan tradisional tamtam buku sebagai objek pemajuan kebudayaannya. Permainan tradisional pada hakikatnya adalah warisan budaya negara, warisan nenek moyang kita dan keberadaannya harus dihormati. Sudah

menjadi tugas kita sebagai anak bangsa untuk melestarikan keberadaan permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan saja, namun juga mempunyai nilai dan unsur budaya tersendiri. Oleh karena itu, sosialisasi harus sering dilakukan dalam permainan tradisional. Hal ini dilakukan untuk mencegah hilangnya atau punahnya permainan tradisional yang ada di Indonesia (F. F. Handayani & Munastiwi, 2022).

Penerapan permainan tamtam buku sebagai media pembelajaran disekolah akan mengajarkan setiap anak untuk mengembangkan komunikasi anak dengan orang lain, belajar menerima, terhubung dengan orang lain dan berempati. Penerapan permainan tamtam buku sebagai media pembelajaran memanfaatkan lingkungan sosial sebagai sarana belajar. Maka hal ini tidak terlepas Teori pembelajaran sosial dikembangkan oleh Albert Bandura pada tahun 1986. Teori pembelajaran sosial menjelaskan bagaimana setiap individu berkembang melalui proses observasi dimana orang belajar dengan memperhatikan atau mengamati tingkah laku orang lain. Hal ini kemudian merujuk pada permainan tradisional tamtam buku. Dalam proses permainan tamtam buku setiap anak akan mengamati tingkah laku orang lain sehingga hal itu akan tersimpan ke dalam memori jangka panjangnya. Dari pengamatan itulah anak akan belajar meniru perilaku orang lain yang kemudian akan mengasah keterampilan sosialnya (Warini et al., 2023).

Penelitian tentang permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak telah banyak antara lain, 1) Penelitian S.Sudarto tahun 2018 tentang Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Gobak Sodor (Sudarto, 2018), 2) Penelitian Diana Vidya Fakhriyani tahun 2018 tentang Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura (Fakhriyani, 2018), 3) Penelitian Purwaka Hadi dkk tahun 2018 tentang Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP (Hadi et al., 2018), 4) Penelitian Oktafi Dessy Maresha dan Sugiyarta Stanislaus tahun 2018 tentang Keefektifan Permainan Kooperatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang (Maresha & Stanislaus, 2018), 5) Penelitian Yovinka Putri Ramadhani tahun 2020 tentang Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar (Y. P. Ramadhani, 2020). Dalam hal ini peneliti mengkaji secara khusus

permainan tradisional tamtam buku sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial anak serta menelaah seberapa eksis permainan tamtam buku dalam kalangan masyarakat.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang menghasilkan informasi yang terkandung dalam teks yang diteliti berupa informasi deskriptif. Penelitian kualitatif dapat dilakukan terhadap berbagai topik yang tidak terbatas pada kehidupan masyarakat seperti perilaku, kegiatan masyarakat, sejarah. Menurut definisi yang diberikan oleh Strauss dan Corbin dalam Creswell, J metode kualitatif memberikan data asli daripada hasil kuantitatif (Suharsimi Arikunto, 2002).

Pengumpulan data untuk bahan penelitian ini dilakukan melalui wawancara observasi, dan catatan dokumentasi. Wawancara merupakan cara mengumpulkan informasi untuk memperoleh informasi langsung dari informan atau sumber terkait. Peneliti wawancara dengan Bapak Muhammad Faroqi selaku masyarakat Lampung pendatang dari Sragen, Jawa Tengah. Narasumber yang kedua yaitu Bapak Muhadi selaku kepala dusun 7 Totokaton guna memperoleh gambaran umum mengenai lokasi penelitian dan narasumber yang ketiga yaitu Ibu Umayatun selaku masyarakat Lampung. Pengambilan data melalui wawancara juga dilakukan pada beberapa anak guna mendapatkan informasi mengenai manfaat apa yang mereka dapat dari permainan tamtam buku. Observasi dilakukan dengan melihat kondisi kehidupan sosial masyarakat seberapa eksis permainan tamtam buku pada kalangan masyarakat tersebut. Dalam penelitian ini digunakan dokumentasi untuk memperkuat gagasan dan sebagai bukti telah dilakukannya penelitian. Teknik pengumpulan data tambahan diperoleh dari sumber terpercaya dan relevan seperti jurnal, e-book, artikel maupun skripsi.

Analisis data didefinisikan sebagai pencarian sistematis dan pengorganisasian catatan observasi, wawancara, dan lain-lain, untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diselidiki dan untuk menyajikan hasilnya kepada orang lain. Menganalisis data perlu menunjukkan hasil data lapangan yang lebih mendalam dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini digunakan prosedur analisis

data Miles dan Huberman. Langkah pertama peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, baik wawancara, observasi, dokumentasi atau studi pustaka kemudian menyederhanakan dan mengorganisasikan data-data yang diperlukan kemudian menuangkan informasi tersebut ke dalam bentuk prosa naratif hingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan dan diverifikasi (Thalib, 2022).

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Gambaran umum lokasi penelitian

Terdapat 28 kecamatan berbeda di Lampung Tengah dan salah satu diantaranya bernama Punggur. Wilayah Punggur terletak kurang lebih 15 km dari pusat Kota Gunung Sugih dan kurang lebih berjarak 10 km dari Kota Metro. Kota Metro menjadi batas wilayah bagian selatan, Kotagajah menjadi batas wilayah bagian timur, dan Trimurjo menjadi batas wilayah bagian barat. Wilayah ini terletak pada 114.350 BB-114.400 BT dan 5.000 LU-5.050 LS dengan ukuran ketinggian 25-50 m dari permukaan laut. Kecamatan Punggur memiliki luas wilayah 118,45 km<sup>2</sup> dan mulai dibentuk pemerintahan pada tahun 1964 dengan desa awalnya yaitu Tanggulangin, hal ini sesuai dengan kewenangan Undang-Undang Nomor 14 Tahun itu. Adapun pembagian wilayahnya yaitu terbagi menjadi 5 desa:

Tabel 1  
Gambaran Pembagian Wilayah Punggur Tahun 1964

1. Mojopahit	9. Nunggalrejo
2. Ngestirahayu	10. Saptomulyo
3. Astomulyo	11. Nambahrejo
4. Tanggulangin	12. Sritejo Kencono
5. Sidomulyo	13. Purworejo
6. Totokaton	14. Sumberjo
7. Badransari	15. Kota Gajah
8. Srisawahan	

Sumber: Hasil Wawancara April 2023

Pada awalnya terdapat 15 desa di Kecamatan Punggur, namun setelah ditinjau pemerintah saat ini hanya tersisa 9 desa sedangkan yang lainnya menjadi bagian wilayah Kotagajah. Berdasarkan sensus penduduk tahun 2014 terdapat 36.928 orang yang tinggal di wilayah ini dengan rincian 18.852 laki-laki dan 18.076 perempuan. Berbagai macam suku dan agama yang ada di wilayah ini seperti suku Jawa, suku Lampung, suku Sunda, suku Batak, dan suku Palembang. Namun

sebagian besar penduduk pendatang yang menduduki wilayah ini sedangkan untuk penduduk Lampung asli masih cukup jarang ditemukan. Ditinjau dari segi mata pencaharian, masyarakat Punggur lebih dominan menjadi petani baik petani padi, petani pallawija maupun petani nanas. Hal ini disebabkan karena wilayah ini mempunyai potensi alam berupa tanah yang subur. Hasil pertanian yang paling unggul adalah nanas, ekspor buah nans merupakan penggerak ekonomi utama di daerah ini. Banyak penduduk setempat yang masih mempraktekkan seni bertani nanas tradisional tepatnya di desa Astomulyo di dusun Umbulcamas. Dengan memanfaatkan lahan seluas 315 hektar dengan total hasil tahunan mencapai Rp.12.600.000 menjadikan wilayah ini sebagai wilayah penghasil nanas terbanyak sehingga dilambangkan dengan tugu nanas yang terletak di pertigaan arah Gunung Sugih dan Kotagajah tepatnya di sebelah Utara pasar Punggur. Selain bermata pencaharian sebagai petani wilayah ini juga terkenal akan hasil industri dan peternak sapi. Industri yang ada berupa industri pengolahan pangan tahu, tempe, keripik, dan berbagai olahan dari singkong. Desa Totokaton merupakan desa yang masyarakatnya masih mempertahankan kelestarian nenek moyangnya seperti adat, tradisi, dan permainan tradisionalnya. Beragam permainan tradisional yang selalu dimainkan seperti gasing, permainan taplak meja, permainan congklak, permainan egrang, permainan kelereng dan permainan tamtam buku (Muhadi, 2023).

## **2. Permainan Tradisional Tamtam Buku**

Permainan tamtam buku biasa dikenal dengan permainan ular naga atau permainan wak wak gung. Meskipun proses memainkannya hampir sama, tetapi ada beberapa hal yang membedakannya seperti lirik lagu yang dibawakan saat proses bermain. Di berbagai daerah permainan ini mempunyai syair lagu yang berbeda-beda namun secara umum makna yang terkandung di dalamnya sama. Misalnya jika permainan ini dimainkan oleh anak-anak suku Jawa maka syair lagu yang dinyanyikan juga menggunakan bahasa Jawa, namun sebaliknya apabila permainan ini dimainkan oleh anak-anak suku Lampung maka syair lagu yang dinyanyikan juga akan menyesuaikan (Muhammad Faroqi, 2023). Adapun langkah-langkah permainan tamtam buku sebagai berikut:

- (1) Dalam permainan ini ada dua anak yang membuat terowongan dengan cara menghubungkan tangan satu sama lain
- (2) Kemudian tim lawan membentuk barisan memanjang ke belakang dan masing-masing memegang bahu teman yang di depan
- (3) Setelah semuanya siap mereka akan menyanyikan lagu dengan syair “tamtam buku seleret tiang bahu, patah lembing patah paku, anak belakang tangkap satu, bunyi lonceng pukul satu”
- (4) Pemimpin dari tim lawan akan berjalan jauh disekitar area tersebut sebelum akhirnya memutuskan untuk masuk ke dalam terowongan
- (5) Di akhir syair lagu tim penjaga menculik atau mencuri salah satu anggota tim lawan dan mengajukan pertanyaan “apakah kamu akan menjadi bulan atau bintang?” jika dia ingin menjadi bintang dia harus mengembalikan tim penjaga A dan jika dia ingin menjadi bulan dia harus mengembalikan tim penjaga B
- (6) Kemudian setiap tim harus membawakan syair tamtam buku sambil berlomba mengitari terowongan. Dibabak kedua saat babak pertama selesai kedua tim melewati terowongan sementara tim penjaga menahan anggota terakhir barisan. Kemudian menanyakan pertanyaan yang sama “apakah kamu akan menjadi bulan atau bintang?”
- (7) Dilanjutkan dengan cara yang sama sampai barisan tim lawan habis
- (8) Pemain yang mengumpulkan paling banyak pengikut adalah pemenangnya. Kemudian pemain menyepakati apakah permainan akan diulang atau diakhiri (Indri et al., 2022).

Permainan tamtam buku biasanya dimainkan pada waktu sore hari di lapangan atau di tempat yang luas. Permainan ini tergolong ke dalam permainan yang bisa semua kelompok bermain, baik laki-laki maupun perempuan. Sehingga dapat bermain bersama tanpa memandang lawan jenis. Permainan ini bisa dimainkan kapan saja tanpa memandang musim. Berdasarkan hasil observasi banyak anak yang masih memainkan permainan ini khususnya anak-anak yang masih sekolah dasar. Permainan tamtam buku masih sangat populer di kalangan masyarakat pedesaan dikarenakan interaksi yang masih terjalin baik dan kehidupan sosial di pedesaan yang masih saling bergantung satu sama lain (Umayatun, 2023).

Hal ini menunjukkan bahwa permainan tamtam buku masih sangat dilestarikan dan diwariskan oleh masyarakat setempat kepada generasi baru. Maraknya teknologi yang semakin berkembang menjadi salah satu rintangan dalam mengenalkan permainan tradisional kepada generasi masa kini. Sebagian dari mereka sudah tertanam jiwa konsumtif dan individualis akibat permainan modern yang ada dalam *gadget* ataupun *play station* seperti game online. Maraknya permainan anak berbasis teknologi yang canggih memberi dampak negatif bagi perkembangan sosial emosional. Namun pihak masyarakat mempunyai upaya tersendiri untuk mengenalkan permainan tradisional tamtam buku melalui kegiatan pramuka di sekolah atau dijadikan sebagai media pembelajaran dalam sekolah dasar.

### **3. Permainan Tradisional Tamtam Buku Sebagai Sarana Pembentukan Keterampilan Sosial**

Berkaitan dengan penerapan permainan tradisional tamtam buku sebagai media pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari adalah teori pembelajaran sosial yang dipelopori oleh Albert Bandura pada tahun 1986. Menurut Albert Bandura bahwa setiap anak belajar dari lingkungan sosialnya yang berkaitan langsung dengan pengamatan perilaku orang lain. Bandura percaya bahwa observasi memberi ruang pada manusia untuk belajar tanpa harus melakukan apa pun. Ketika seorang anak mengamati lingkungan sosialnya maka dari situ anak akan belajar untuk meniru atau melakukan hal yang sama. Berkaitan dengan hal tersebut maka permainan tradisional tamtam buku dapat dijadikan sebagai sarana belajar bagi setiap anak di lingkungan sosialnya. Dalam proses bermain anak akan merasa terhibur, dan akan mengamati tingkah laku orang lain sehingga anak tersebut akan melakukan hal yang sama.

Menurut penuturan dari beberapa anak menjelaskan bahwa mereka merasa senang dan terhibur ketika memainkan permainan tradisional dibandingkan permainan yang ada dalam *gadget*. Rasa senang yang mereka ungkapkan dapat terlihat dari tawa setiap anak, semangat pada saat bermain, dan keaktifan mereka untuk ikut serta dalam permainan. Pengaruh baik dari permainan ini yaitu dapat membantu anak untuk belajar bercakap, berinteraksi, bergaul dengan orang lain tanpa merasa takut sehingga akan menumbuhkan keterampilan sosial pada diri mereka. Permainan tamtam buku dapat menjadi salah satu alternatif untuk

mengembangkan keterampilan sosial dan juga cara melestarikan warisan bangsa. Keterampilan sosial berguna dalam proses pertumbuhan motorik atau menatap masa depan. Melalui permainan tamtam buku anak bisa belajar berkomunikasi, belajar kebersamaan, belajar mengendalikan diri, belajar mengendalikan emosi dan juga belajar berinteraksi dengan teman bermain, sehingga secara tidak langsung anak meningkatkan dan melatih keterampilan sosialnya, karena dalam permainan ini dibutuhkan kerjasama dan keterlibatan antar anggota sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosialnya. Keterampilan sosial ini penting bagi setiap individu dan penting untuk dikembangkan sejak usia dini, karena keterampilan sosial anak merupakan salah satu prestasi yang patut ditingkatkan seiring pertumbuhannya dan persiapan menghadapi masyarakat (P. Handayani, 2017).



Gambar 2. Penerapan permainan tamtam buku melalui kegiatan pramuka di sekolah dasar

(Sumber: Hasil Observasi 2023)

Dalam permainan tamtam buku, pada saat membentuk barisan memanjang ke belakang, semua anak berdiri dan berbaris tanpa membedakan sosial, ekonomi, agama atau gender. Sambil bermain setiap anak akan belajar memahami lingkungan sekitarnya, mulai dari mengenal teman bermainnya, mengenal tetangganya, dan juga mengenal kebiasaan sosial orang lain yang mungkin berbeda dari biasanya. Dalam permainan ini, ketika setiap anak memutuskan siapa yang akan menjadi pemimpin dengan memilih anggota dari kelompok dapat diajari untuk mengikuti aturan-aturan ini dan mengambil tanggung jawab atas peran mereka. Permainan tamtam buku yang bersifat kelompok akan mengajarkan anak untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya, bersenang-senang dan belajar untuk saling menghormati. Keterampilan sosial dalam game ini ditunjukkan ketika berpindah

gerakan, kamu harus bekerja sama dengan teman lain untuk melakukan gerakan yang tepat agar tim lawan tidak terkena pukulan. Setiap anak saling membantu satu sama lain untuk mengingatkan temannya tentang gerakan yang seirama sehingga tidak saling menyalahkan apabila ada salah satu anggota yang tertangkap oleh tim lawan (Adhani & Hidayah, 2014).

Dalam permainan tamtam buku setiap anak belajar untuk menjaga emosi saat permainan tengah berlangsung, sehingga apabila anggotanya tertangkap oleh tim lawan kemudian mengalami kekalahan maka anak harus dapat menerima kekalahan itu dengan besar hati. Tindakan itu dapat berpotensi menstimulasi kejujuran dan ketelitian anak. Sikap kerjasama dalam permainan ini terlihat ketika setiap anak saling melindungi satu sama lain agar tidak tertangkap oleh tim lawan, dan tim lawan juga harus bekerja sama untuk menangkap salah satu anggota lawannya. Tindakan tersebut berpotensi menstimulasi keterampilan sosial anak untuk menjaga kepercayaan yang telah diberikan orang lain (Indri et al., 2022).

Elksnin (dalam Adiyanti 1999:7) mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa aspek yaitu:

(1) Perilaku interpersonal

Aspek ini merupakan sikap yang berkaitan dengan keterampilan yang digunakan dalam interaksi sosial. Sikap ini diartikan sebagai keterampilan membangun persahabatan seperti memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan memberi atau menerima pujian. Aspek keterampilan tersebut berkaitan dengan usia dan jenis kelamin. Dalam permainan tamtam buku secara tidak langsung anak belajar untuk menjalin pertemanan dengan teman bermainnya. Permainan ini bersifat kelompok sehingga setiap pemain akan membutuhkan bantuan satu sama lain. Misalnya ketika seorang anak membantu melindungi temannya agar tidak tertangkap oleh tim lawan. Dalam setiap permainan pasti ada kekalahan dan kemenangan, memberi pujian atau menerima pujian atas kemenangan yang telah dicapai akan mengajarkan anak untuk menanamkan nilai sportivitas dalam bermain.

(2) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri

Aspek itu adalah kemampuan mengendalikan diri dalam situasi sosial, misalnya kemampuan menahan stres, memahami perasaan orang lain,

mengendalikan amarah dan lain sebagainya. Hasil penelitian Oktafi Dessy Maresha menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak dapat dimaksimalkan saat melakukan aktivitas bermain. Dalam permainan ini anak bisa belajar mengontrol emosinya pada saat timnya mengalami kekalahan sehingga anak lebih memahami kondisi temannya. Tujuan anak untuk bermain adalah bersenang-senang dan menghilangkan rasa stress, melalui permainan inilah anak bisa belajar kemampuan menangani stress dengan cara bermain.

(3) Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik

Aspek ini merupakan keterampilan perilaku atau sosial yang dapat menunjang keberhasilan akademik di sekolah, seperti mendengarkan dengan tenang ketika guru mengajar, mengerjakan pekerjaan rumah dengan baik, mengerjakan apa yang diminta guru, dan lain-lain. Hal ini bisa diartikan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai ajang motivasi bagi setiap anak. Misalnya ketika permainan ini diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah maka anak akan merasa termotivasi dan semangat untuk mengerjakan apa yang diminta guru. Dalam permainan ini terdapat aturan-aturan yang harus ditaati sehingga melatih anak untuk bersikap disiplin dan melakukan perintah orang lain jika memang perintah itu benar. Dengan mengikuti peraturan yang ada secara tidak langsung anak-anak belajar menghargai ucapan orang lain dan mematuhi perintahnya dengan baik pula.

(4) *Peer acceptance*

Aspek ini merupakan perilaku yang berhubungan dengan persetujuan teman sebaya, seperti memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman untuk berpartisipasi dalam kegiatan, dan mampu menangkap emosi orang lain secara akurat. Ketika anak-anak membentuk barisan memanjang ke belakang, mereka berdiri dan berbaris tanpa memandang status sosial, ekonomi, agama, atau suku. Hal ini mengajarkan setiap anak untuk bisa menanamkan sikap saling menerima perbedaan satu sama lain. Dalam permainan tamtam buku yang sifatnya kelompok akan melatih kemampuan anak untuk memikirkan teman yang lain, misalnya mengajak untuk terlibat

dalam permainan ataupun mengajak temannya untuk saling memberi informasi.

(5) Keterampilan berkomunikasi

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan untuk membangun hubungan sosial yang baik. Keterampilan komunikasi anak dapat terwujud dalam banyak hal antara lain menjadi pendengar yang tanggap, menjaga perhatian selama percakapan, dan memberi umpan balik kepada lawan bicaranya. Kita sebagai manusia pasti sudah diajarkan untuk bisa berkomunikasi dengan lawan bicara, namun tidak semua anak mengetahui bagaimana cara berkomunikasi yang baik. Dari permainan inilah anak dilatih untuk berani berbicara dan menghargai orang yang sedang berbicara. Semakin sering kita berkomunikasi maka kita akan terlatih untuk berkomunikasi dengan bahasa yang sopan dan menjadi pendengar yang merespon lawan bicaranya. Keterampilan komunikasi juga berkaitan dengan proses interaksi yang melibatkan orang lain, sehingga anak juga akan belajar berinteraksi langsung dengan orang lain menggunakan tutur kata yang sopan dan tidak menyakiti satu sama lain (Maresha & Stanislaus, 2018).

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional tamtam buku masih sangat eksis di kalangan masyarakat di wilayah Punggur. Hal tersebut dibuktikan dengan upaya masyarakat setempat untuk terus melestarikan permainan tamtam buku kepada generasi baru dengan cara menjadikannya sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pramuka di sekolah. Selain di sekolah ternyata setiap anak masih terus memainkan permainan ini pada waktu sore hari di lingkungan tempat tinggalnya. Permainan rakyat tamtam buku juga efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dalam berbagai aspek seperti perilaku interpersonal, perilaku berhubungan dengan diri sendiri, perilaku berprestasi akademik, penerimaan teman sebaya dan keterampilan komunikasi. Melalui permainan ini anak dapat belajar berkomunikasi dengan temannya, anak

belajar mengendalikan emosi, anak belajar bertanggung jawab terhadap perannya, dan juga anak dapat belajar menghormati orang lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Hidayah, I. T. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*, 1(2), 76–146.
- Ardiyanto, A. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital" ISSN:*, 4, 173–176.
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i1.3685>
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini. ... : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia ...*, 5, 11–20. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/10460%0A> <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/download/10460/4656>
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(01), 39. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1245>
- Indri, M., Milfayetty, S., & Astuti, R. (2022). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Dan Sikap Kooperatif Melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.31289/tabularasa.v4i1.945>
- Jogloabang. (2017). UU 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. *Jogloabang*, 57. <https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-5-2017-pemajuan-kebudayaan>
- Maresha, O. D., & Stanislaus, S. (2018). Keefektifan Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Kemala Bhayangkari 81 Magelang. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 4(1), 44–51.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak, Salah Satu Khasanah Budaya

- yang Perlu Dilestarikan. *Jantra*, 1(1), 40–46.
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 129–136. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Ramadhani, Y. P. (2020). Model Permainan Tradisional Untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 248–255.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Setiani, R. E. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Tk Negeri Pembina 2 Purwokerto. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39–52. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1963>
- Sudarto, S. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>
- Suharsimi Arikunto. (2002). Metodologi Penelitian. *PT. Rineka Cipta, Cet.XII)an Praktek, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cet.XII)*, 107.
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Analisis Data Model Miles Dan Huberman Untuk Riset Akuntansi Budaya. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1), 23–33. <https://doi.org/10.30603/md.v5i1.2581>
- Warini, S., Hidayat, Y. N., Ilmi, D., Islam, P. A., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Islam, U., Sjech, N., Djamil, M., Bukittinggi, D., & Kunci, K. (2023). Education and Learning Journal TEORI BELAJAR SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN. / *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2, 2023.