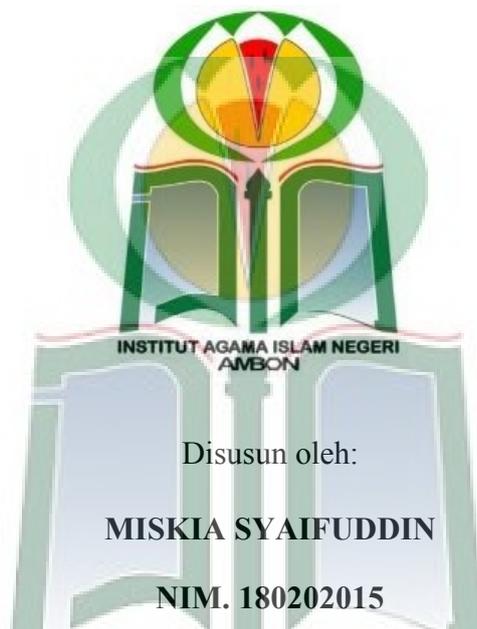


**DAMPAK PERMAINAN TOK-TOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL
ANAK DI DESA AMARSEKARU KECAMATAN PULAU GOROM
KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Program Studi Sosiologi Agama IAIN Ambon*



**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLM NEGERI (IAIN)**

2024

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi ini berjudul : ” Dampak Permainan Tok-Tok Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabupaten Seram Bagian Timur ” oleh Saudari Miskia Syarifuddin NIM 180202015 Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Program Studi Sosiologi Agama pada Institut Agama Islam Negeri Ambon, yang telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 28 Juni 2024 M. Bertepatan dengan 22 Dzulhijjah 1445 H, dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dengan perbaikan.

Ambon, 28 Juni 2024 M
22 Dzulhijjah 1445 H

DEWAN PENGUJI

- Ketua : Dr. Saidin Ernas, M.Si
- Sekretaris : Israwati Amir, M.Pd
- Munaqisy I : M. Syafin Soulisa, M.Si
- Munaqisy II : Ode Zulkarnain. S. Tihurua, M. Si
- Pembimbing I : Dr. Yusup Laisouw, M.Si
- Pembimbing II : Abdul Muin Loitatu, M. Si

Diketahui Oleh:
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Iain Ambon



Abdul Muin Rumra, M.Si
NIM 1805111993021001

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”
(QS. Al Baqarah :268)

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi sering ketakutanlah yang membuat jadi su Jodi jangan mudah menyerah (Joko Widodo) Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikar mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi. gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

“Believe in something bigger than your self and find your purpose in life”

(Justin Bieber)



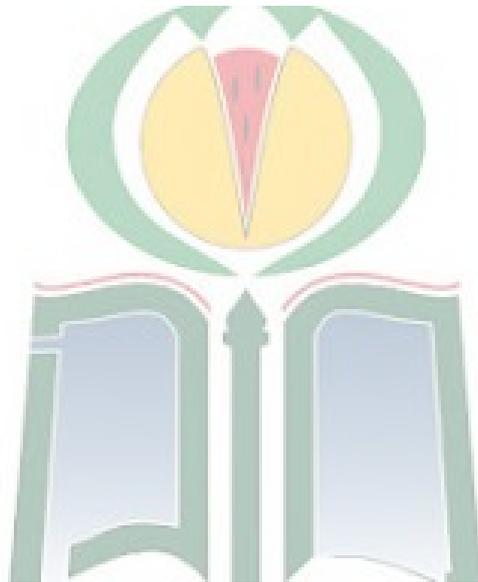
LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Pintu surgaku, Mama dan Papa tercinta, Hamila Keliobas dan Dano Arif Syaifuddin. Terimakasih banyak untuk kasih sayang dan cinta yang tidak pernah habis untukku, terimakasih telah menjadi sumber penyemangat bagi penulis, terimakasih untuk doa dan dukungan yang tiada hentinya, terimakasih untuk nasehat yang selalu di berikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Mama dan papa menjadi penguat dan pengingat paling hebat.
2. Kedua kakak tersayang dan terkasih ku, Dano Nazra Syaifuddin, Danu Syaifuddin, Indra Zainuddin, Nurhida Keliobas, Dano Hasan, serta keluarga yang tidak sempat di sebutkan satu persatu, terimakasih untuk segala bantuannya baik secara moril maupun materil. Terimakasih untuk segala dukungan dan semangatnya karena sudah membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Para sahabat, Manawia, Rohani, Umi, Mino, terimakasih telah menjadi tempat keluh kesah selama 4 tahun ini, terimakasih telah menemani dalam suka maupun duka yang penulis alami, terimakasih karena senantiasa memberikan semangat, dukungan, arahan, serta motivasi yang tiada hentinya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya Salma, Indiani Kamaruddin, Sania Mahulette, Caca, Aciel dan Amir Tella. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu maupun materi kepada saya. Terimakasih telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan,

mendengar keluh kesah, memberi semangat pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.

5. Seluruh teman-teman angkatan 2018, terimakasih kepada semua pelajaran hidup yang diberikan sebelum dan sesudah studi ini berakhir, terimakasih telah menjadi rumah untuk pulang ketika lelah, terimakasih untuk tidak pernah mengeluarkan kata tidak selama penulis meminta, semoga Allah selalu senantiasa membalas semua yang diberikan.
6. Agama, Bangsa dan Negara, serta Almamaterku tercinta Institut Agama Islam Negeri Ambon



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miskia Syaifuddin

NIM : 180202015

Program Studi : Sosiologi Agama

Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan bahwa sesungguhnya hasil penelitian saya yang berjudul “Dampak Permainan Tok-Tok Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabupaten Seram Bagian Timur” adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiasi orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Ambon, Februari 2024



Miskia Syaifuddin
NIM. 180202015

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat beserta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah mencurahkan hidupnya untuk menyempurnakan akhlak dan menjadi rahmat bagi umat manusia, sehingga penulis dapat menyelesaikan Hasil Penelitian yang berjudul **“Dampak Permainan Tok-Tok Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabupaten Seram Bagian Timur”** Ini sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial di IAIN Ambon.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari banyak mengalami hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehingga dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.Si selaku Rektor IAIN AMBON serta Wakil 1 bapak Prof.Dr.Adam Latuconsina,M.Si, Wakil Rektor 2 Bapak Dr. Ismail Tuanany, MM, Serta wakil Rektor 3 Bapak Dr. M. Fakhri Seknun, M.Pd yang selalu mewujudkan pendidikan yang baik bagi Mahasiswa di lembaga ini.
2. Bapak Dr. Moh. Yamin Rumra, M.Si selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah serta Wakil dekan 1 bapak Bapak Dr. Saidin Ernas, M.Si, Wakil Dekan II ibu Dr. Nadhifah Atammimi, S.Ag. M.Si , Wakil dekan III bapak Dr. Arman

Man Arfa, M.Pd.I dan civitas akademik yang telah berjasa dalam pengembangan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah.

3. Bapak Dr. Yusuf Laisouw, S.Ag., M.Si selaku ketua Program Sosiologi Agama. Dan ibu Israwati Amir, M.Pd selaku sekretaris Program Studi Sosiologi Agama yang telah memberikan dorongan dan dukungan kepada penulis.
4. Bapak Dr. Yusup Laisouw, S.Ag.I, M.Si selaku pembimbing I, dan Abdul Muin Loilatu, M.Si selaku pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis walupun di tengah kesibukan urusan masing-masing, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
5. Teristimewanya kepada Ayahanda tercinta Dano Arif Syaifuddin dan Ibunda tersayang Hamila Keliobas yang selalu mendukung, membantu, dan menghibur penulis dalam keadaan susah dan senang. Dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Kepada Kaka-kakaku tersayang Dano Nazra Syaifuddin, Indra Zainudin dan Dano Rudi Syaifuddin yang memberikan dukungan dan membantu, menghibur, pendengar yang baik dan menerima penulis dengan apa adanya dalam setiap proses perkuliahan.
7. Terkhusus pada Keluarga besar Keliobas, Keluarga Besar Syaifuddin, Keluraga besar Kelilauw, Keluarga Besar Kilbareng Keluarga besar Ode, dan Keluarga besar Boiratan memberikan dukungan dan membantu, dan menerima penulis dengan apa adanya dalam setiap proses perkuliahan.

8. Rekan-rekan, sahabat dan teman seperjuangan Program studi Sosiologi Agama yang telah menjadi keluargaku dalam menggapai cita-cita. menerima penulis dengan apa adanya dalam setiap proses perkuliahan.
8. Kepada kepala perpustakaan IAIN Ambon beserta stafnya, yang telah menyediakan fasilitas perpustakaan yang penulis butuhkan.
9. Bapak/Ibu Dosen Serta Segenap Staff IAIN Ambon Ambon yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berharga bagi penulis

Akhirnya penulis berdoa agar kontribusi dari berbagai pihak diatas memperoleh imbalan yang setimpal. Penulis berharap ada masukan dan kritikan yang bersifat konstruktif bagi penyempurnaan lebih lanjut karya ini kearah yang lehub baik. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat sebagai informasi bagi pihak-pihak yang membacanya.

Penulis


Miskia Syaifuddin
NIM. 180202015

ABSTRAK

Miskia Syaifuddin, NIM. 180202015 Tahun 2024. Terima kasih juga kepada Bapak Dr. Yusup Laisouw, S.Ag, M.Si selaku pembimbing I, dan Bapak Abdul Muin Loilatu, M.Si selaku pembimbing II, Bapak Muhammad Syafin Soulisa, M.Si selaku Penguji I, dan Bapak Ode Zulkarnain Tehurua, M.Si selaku Penguji II Judul yang penulis ambil dalam hasil penelitian ini adalah **Dampak Permainan Tok-Tok Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabupaten Seram Bagian Timur**. Skripsi. Program Studi Sosiologi Agama. Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN AMBON.

Skripsi ini bertujuan Untuk mengetahui dampak positif permainan tok-tok terhadap perilaku sosial anak di Desa Amarsekaru dan Untuk mengetahui dampak negatif permainan tok-tok terhadap perilaku sosial anak di Desa Amarsekaru

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Metode penelitian deskriptif kualitatif yakni penelitian yang bertujuan untuk memperoleh hasil data di lapangan.. Informan yang di gunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berlokasi di Desa Amarsekaru. Alasan memilih judul ini adalah dikarenakan masih banyak masalah dilokasi tersebut.

Hasil Skripsi ini menunjukkan adanya dampak positif permainan Tok-Tok terhadap perilaku sosial anak. Permainan ini mampu membentuk karakter anak, mengurangi ketergantungan pada pemakaian gadget berlebihan, serta memberikan outlet positif untuk menyalurkan emosi melalui suasana ceria dan kebahagiaan saat bermain. Selain itu, permainan Tok-Tok juga terbukti dapat meningkatkan pengembangan otot dan sensor motorik anak. Meskipun demikian, terdapat dampak negatif yang perlu diperhatikan. Tingkat kebisingan yang dihasilkan oleh permainan ini dapat mengganggu lingkungan sekitar, dan waktu belajar anak cenderung berkurang. Keberlanjutan pemakaian Tok-Tok secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yang pada gilirannya dapat mengganggu masyarakat setempat. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman mengenai peran permainan tradisional dalam membentuk perilaku sosial anak, sambil mengidentifikasi aspek positif dan negatifnya. Implikasi dari temuan ini menciptakan kesadaran akan pentingnya regulasi dan pengawasan yang bijak terkait penggunaan permainan Tok-Tok untuk mendukung perkembangan sosial anak.

Kata Kunci : Dampak, Permainan Tok-Tok, Perilaku Sosial Anak

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Pengertian Judul.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Dampak.....	13
1. Pengertian Dampak	13
2. Jenis-jenis Dampak.....	13
C. Permainan Tradisional.....	14
1. Permainan Tradisional.....	14

2. Jenis dan Macam Permainan Tradisional	16
D. Perubahan Perilaku Sosial	18
1. Pengertian Perubahan Perilaku	18
2. Bentuk Perubahan Perilaku Sosial.....	20
3. Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku Sosial	22
4. Tahap Perubahan Perilaku Sosial	26
5. Strategi Perubahan Perilaku Sosial.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Sumber Data	29
D. Informan Penelitian	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	34
1. Kondisi Umum Desa Amarsekaru.....	34
2. Topografi dan Jenis Tanah	35
3. Kondisi Iklim.....	35
4. Demografi Jumlah Penduduk	35
5. Agama	37
6. Pendidikan	37
7. Kesehatan	38

8. Kondisi Sosial dan Ekonomi Masyarakat Desa Amarsekaru	39
9. Sarana Dan Prasarana	40
10. Kondisi Pemerintahan Desa Amarsekaru	41
B. Hasil	42
1. Dampak Positif Permainan Tok-tok terhadap Perilaku Sosial Anak...	42
2. Dampak Negatif.....	48
C. Pembahasan	54
1. Dampak Positif Permainan Tok-tok terhadap Perilaku Sosial Anak...	54
2. Dampak Negatif Permainan Tok-tok terhadap Perilaku Sosial Anak ..	60
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN DOKUMENTASI.....	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan ia pikirkan.¹ Anak mempraktikkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Selanjutnya anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya.²

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu anak kearah perkembangan *social* yang lebih baik. Melalui bermain diharapkan anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Bermain mampu membawa anak ke arah perubahan yang positif baik dalam aspek fisik, psikis, maupun sosial.³

Dalam aspek sosial melalui bermain anak akan mampu mengembangkan kerjasama, rasa menghargai, menghormati, mempercayai, taat aturan, toleran, sportif, *fair play*, kebersamaan, hidup bermasyarakat, dan lainnya. Dengan

¹ Fauziddin, Mohammad. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula. Vol. 1 No. 3*

² Semiawan, Conny R..(2008).Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar. Jakarta:PT Index.hlm 56

³ Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia, hlm 89

demikian dapat dinyatakan bahwa bermain merupakan sarana untuk membantu pengembangan aspek social anak usia dini.

Anak usia dini masih mengalami perubahan dan perkembangan pada aspek sosial dari sifat egoistis yaitu keakuannya yang ditonjolkan ke arah kerjasama atau relasi sosial yang nyata. Pandangan lain menyatakan dari pra sosial menuju sosial. Perubahan ini berlangsung terus menerus dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya aspek sosial ini kurang berkembang seperti harapan para pendidik atau orang tua. Sehingga interaksi dengan orang lain semakin sempit atau kurang intensitasnya yang berakibat terganggunya perkembangan aspek sosial anak seperti sifat egoistis yang semakin terpupuk, kurang perhatian terhadap orang lain, masa bodoh dengan lingkungannya, kurang mampu bekerja sama dan toleran terhadap sesama. Apabila hal ini berlangsung terus menerus sangat merugikan perkembangan kehidupan anak dan masyarakat terutama perkembangan sosial anak yang pada akhirnya membuat masalah sosial baru dalam masyarakat. Kemampuan sosial anak sangat penting untuk dikembangkan karna dalam bersosial anak akan lebih memahami bagaimana cara bersikap dengan orang lain. Maka dalam proses bermain harus lebih selektif dalam memilih jenis permainan pada anak.

Terdapat dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksinya sudah menggunakan teknologi canggih dan bersifat masinal atau sudah diproduksi

dengan menggunakan mesin.⁴ Sedangkan permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya dan merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan. Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang mengandung nilai-nilai luhur. Permainan tradisional yang diwariskan ini memiliki manfaat yang tidak sedikit, di samping dalam melestarikan budaya, juga bermanfaat bagi perkembangan psikologis maupun dalam meningkatkan kreativitas serta ketahanan fisik.⁵

Permainan tok-tok adalah permainan tradisional atau permainan lama yang menggunakan dua bola yang diikat dengan tali dan cincin untuk mengendalikannya. Cara bermainnya yaitu dengan membenturkan kedua bola tersebut dan menghasilkan suara yang khas untuk didengar.⁶

Akhir tahun 2022, Indonesia diguncang dengan viralnya salah satu permainan tradisional bernama tok-tok. Permainan tok-tok merupakan permainan yang terdiri dari dua buah bola atau bandul yang dihubungkan oleh tali atau plastik dan memainkannya dengan cara mengayunkannya sehingga kedua bola atau bandul saling bertubrukan. Tok-tok merupakan permainan lama, namun akhir-akhir ini namanya kembali melejit di media sosial bahkan dimainkan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa.⁷ Permainan tok-tok merebak di seluruh wilayah Indonesia. Kalangan anak-anak hingga orang

⁴ Prantoro, G. (2015). *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Hlm 1-10

⁵ Hapidin & Yenina (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 10 Edisi 2*.

⁶ Ayu Fatmawati, F. (2023). *Fenomena Tok-tok, Bebas Gadget Tapi Suara Bikin Kaget. Opini Umg*. Hlm 34

⁷ Hasyim, Dkk. (2022). Analisis Yuridis Mengenai Permainan Tok-tok Pada Kenyamanan Masyarakat Dalam Undang-Undang KUHP. *Jurnal Kajian Hukum Dan Sosial, 03(02), 48–68*.

dewasa memainkan permainan ini. Presiden Indonesia, Joko Widodo dan Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil adalah deretan pejabat negara yang telah memainkan permainan tok-tok. Permainan tok-tok adalah salah satu jenis permainan tradisional yang pernah dimainkan pada tahun 1990an. Berdasarkan beberapa sumber bahwa permainan tok-tok berasal dari Amerika dan Eropa yang muncul tahun 1960an dan mulai populer di tahun 1970an. Tok-tok adalah permainan yang populer di Amerika Serikat pada akhir tahun 1960-an.⁸

Alasan viralnya permainan tok-tok di masyarakat juga diperkuat oleh Presiden Joko Widodo. Postingan Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil di saat Presiden Joko Widodo sedang mencoba memainkan permainan tok-tok menjadikan semakin hangatnya perbincangan tentang permainan tok-tok dan kepopulerannya semakin meningkat. Selain itu, alasan viral dan populernya permainan tok-tok disebabkan oleh keunikan permainan tok-tok, disukai anak kecil, dan dapat dimainkan oleh semua kalangan umur. Alasan keunikan disebabkan oleh bunyi yang ditimbulkan dari permainan ini. Permainan tok-tok sangat disukai oleh anak kecil karena alat permainan yang simple dan mudah dimainkan dan menumbuhkan kesan tersendiri bagi anak-anak.⁹

Permainan tok-tok juga dapat dimainkan oleh semua kalangan umur, gender, dan status. Hal ini terlihat dari beberapa konten permainan tok-tok di media sosial yang dimainkan oleh banyak kalangan. Minat terhadap permainan

⁸ Yulianingsih, W., Lutviatiani, M., & Wijaksono, C. F. (2022). Analisis Perkembangan Post-Pandemic Social Skills Anak Fase Childhood melalui Permainan Tok-tok. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 15–22.

⁹ Wahyudi, F. (2023). *3 Alasan Mengapa Permainan Tok-tok Bisa Populer di Dunia Maya*. Retrieved June 17 hlm 34

tok-tok begitu tinggi sehingga permainan ini dilarang dimainkan di beberapa tempat. Tren permainan tok-tok diulas dari berbagai sudut pandang tertentu yang melibatkan fakta dan argumentasi terhadap permainan tersebut. Manfaat dan dampak permainan tok-tok menjadi sensasi dalam mengkaji permainan ini. Terlepas argumentasi yang dibahas masyarakat, tok-tok menampakkan keeksistensiannya ditengah-tengah masyarakat. Kalangan anak-anak menjadi peminat dan pengguna tertinggi dalam memainkan permainan tok-tok. Suara permainan tok-tok terdengar dimana-mana dan mengindikasikan bahwa permainan ini diterima dan disukai oleh masyarakat Indonesia.

Permasalahan lain yang muncul dari permainan tok-tok adalah kebisingan. Suara permainan ini hampir terdengar di berbagai lingkungan tanpa mengenal tempat dan waktu. Apalagi saat dimainkan oleh banyak orang hingga menimbulkan kebisingan yang mengganggu pihak lain. Suara tok-tok memang begitu khas dan keras yang membuat nyaman orang lain terganggu atas suara yang ditimbulkan. Semakin populernya permainan tok-tok dan merebaknya perlombaan permainan ini membuat anak-anak tidak mengenal ruang dan waktu seperti sekolah, fasilitas umum, pinggir jalan, tempat ibadah, dan dimainkan dari pagi, siang sampai malam.¹⁰ Faktor inilah salah satu yang mendasari di beberapa tempat dan instansi melarang permainan tok-tok.

Permainan tok-tok dapat meningkatkan fungsi koordinasi antara keterampilan kognitif dan motorik. Fungsi koordinasi antara keterampilan kognitif dan motorik halus pada tangan anak terjadi saat anak mencoba memainkannya

¹⁰ Rdsinta. (2023). *Dilema Tok-tok, Dibalik Kebisingan dan Manfaatnya*. Retrieved March 28, hlm 56

sehingga menimbulkan suara yang “meledak” Permainan ini mampu membuat anak yang memainkannya tertawa dan merasa senang dengan harga yang murah dan terjangkau. Namun permainan Tok-tok dapat menimbulkan bahaya jika bola pecah, besar kemungkinan mencederai anak. Jika senar putus, bola dapat membentur badan atau benda terdekat lainnya.¹¹

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Desa Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabupaten Seram Bagian Timur, permainan tok-tok juga memiliki beberapa dampak negatif bagi anak-anak. Dampak negatif yang pertama yaitu dapat menimbulkan kecanduan. Permainan ini dapat meningkatkan rasa penasaran pada anak sehingga sang anak yang memainkan permainan ini cenderung akan memainkannya dimanapun tanpa memerhatikan situasi. Seperti penelitian yang telah dilakukan, di Desa Amarsekaru banyak sekali para anak yang kecanduan akan permainan tok-tok dan kecanduan tersebut mengakibatkan gangguan dalam proses belajar mengajar dikarenakan para murid tidak fokus dalam pembelajaran dan memainkan permainan tok-tok.

Selain itu, dampak negatif dari permainan tok-tok di Desa Amarsekaru dikeluhkan oleh masyarakat karena dapat mengganggu ketenangan orang lain. Seperti yang kita ketahui bersama, suara yang ditimbulkan saat bermain tok-tok ini cenderung cukup keras dan dapat mengakibatkan orang lain yang berada disekitar kita akan terganggu. Permainan tok-tok mungkin juga dapat menimbulkan kekesalan banyak orang saat mendengar suara tok-tok ketika mereka sedang bekerja, belajar, bersantai maupun hanya sekadar istirahat.

¹¹ Yulita,Rizki. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, 2017, Kemdikbud ,hlm 54

Permainan tok-tok juga menurut masyarakat Desa Amarsekaru menimbulkan pembengkakan pada lengan karena secara tidak tepat dan berlebihan. Pembengkakan akan terjadi apabila system kerja lengan terjadi secara berlebihan dan juga akan menimbulkan rasa sakit, baik dari pembengkakan maupun rasa sakit yang ditimbulkan oleh pantulan bola tok-tok yang terkena lengan akibat kurang mahir atau tidak menguasai teknik permainannya.

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa tok-tok menghasilkan suara dengan kenyaringan tinggi pada frekuensi yang sensitif bagi telinga manusia dan inilah yang membuat tok-tok terdengar keras dan tidak nyaman.¹²

Fenomena viralnya permainan tok-tok menjadi kajian menarik untuk ditelusuri. Namun ketenaran permainan tok-tok ini menuai banyak tanggapan positif dan negatif dari semua kalangan. Berdasarkan paparan uraian tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk mengkaji dampak permainan tok-tok di Desa Amarsekaru mengetahui aktivitas permainan tok-tok dalam konteks perubahan perilaku sosial anak di Desa Amarsekaru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak positif permainan tok-tok terhadap perilaku sosial anak di Desa Amarsekaru?
2. Bagaimana dampak negatif permainan tok-tok terhadap perilaku sosial anak di Desa Amarsekaru?

¹² Hermawanto, D. (2023). *Menyelisik Bisingsnya Suara Permainan Tok-tok*. Retrieved March 28, hlm 32

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu diterapkan agar dalam penelitian ini tidak membahas secara luas dan keluar dari topic atau judul. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah dampak positif dan negative permainan tok-tok terhadap perilaku sosial anak di Desa Amarsekaru.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui dampak positif permainan tok-tok terhadap perilaku sosial anak di Desa Amarsekaru
2. Untuk mengetahui dampak negatif permainan tok-tok terhadap perilaku sosial anak di Desa Amarsekaru

E. Manfaat Penelitian

Adapun rumusan masalah diatas, diharapkan penulisan ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil pelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dasar dalam pengembangan dan kemajuan Sosiologi Agama khususnya pada dampak positif dan negatif permainan tok-tok pada perilaku sosial anak. Serta hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik sebagai acuan untuk penggunaan media elektronik sebagai media sumber belajar agar tujuan pembelajaran untuk anak usia dini dapat tersampaikan kepada anak dengan baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran mengenai perilaku sosial yang berguna bagi anak serta dapat meningkatkan perilaku sosial anak.

b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan bisa sebagai masukan dalam menyikapi perilaku sosial anak.

c. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu perbandingan dan referensi bacaan terkait dengan dampak permainan tok-tok terhadap perilaku sosial anak.

F. Pengertian Judul

1. Dampak

Dampak menurut pendapat Waralah Rd Cristo yaitu suatu yang timbul akibat adanya sesuatu yang sedang dilakukan, dan dampak bisa dikatakan sebagai dua kemungkinan yaitu antara dampak positif dan dampak negatif ataupun pengaruh kuat yang bisa mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif).¹³

2. Permainan Tok-tok

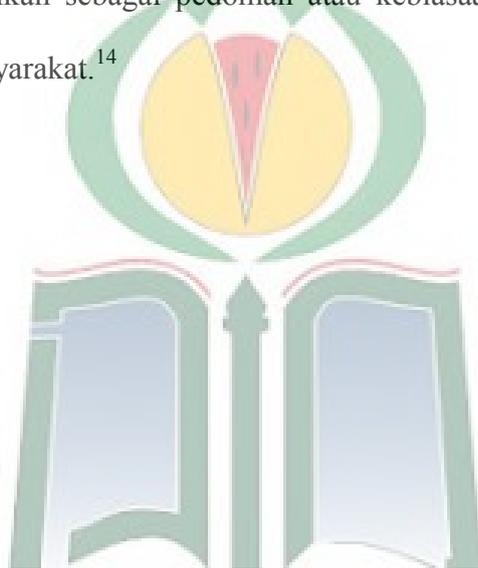
Permainan Tok-tok merupakan permainan anak yang terbuat dari bahan plastik terdiri dua bandulan pendulum dan disambungkan dengan seutas

¹³ Suharno dan Ana Retnoningsih, (2012) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm

atau benang nilon. Di bagian tengah tali terdapat sebuah cincin yang berfungsi sebagai pegangan untuk menggerakkan dua bandulan tersebut.

3. Perilaku Sosial Anak

Menurut Sunaryo (2014) perilaku sosial adalah perilaku spesifik yang diarahkan pada orang lain. Penerimaan perilaku sosial sangat tergantung pada norma-norma sosial dan diatur oleh berbagai sarana kontrol. Perilaku individu ditentukan oleh norma yang berlaku pada suatu tempat yang dijadikan sebagai pedoman atau kebiasaan anak bertingkah laku dalam masyarakat.¹⁴



¹⁴ Sunaryo. (2014). *Biopsikologi: Pembelajaran Perilaku*. Bandung: Alfabeta

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka.¹ Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.²

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1, Lokasi Penelitian

Penelitian ini di bertempat Desa Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabupaten Seram Bagian Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini di dilaksanakan pada tanggal 21 September-21 Oktober 2023

B. Sumber Data

Menurut Lofland sebagaimana yang telah dikutip oleh Lexy. J. Moleong dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif, mengemukakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah

¹ Sudarwan Danim,(2012) *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet. I, hlm. 51.

² Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 3

kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh.³ Dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder yaitu :

1. Data Primer

Dalam penelitian ini sumber data primer berupa kata-kata diperoleh dari wawancara dengan para informan yang telah ditentukan yang meliputi masyarakat Desa Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabupaten Seram Bagian Timur.

2. Data Sekunder

Data Sekunder dalam penelitian ini berupa buku, jurnal terkait dengan topik penelitian yakni dampak permainan Tok-tok pada perilaku sosial anak.

C. Informan Penelitian

Informan utama dalam penelitian ini adalah 15 orang terdiri dari beberapa orang antara lain sebagai berikut: Kuar Desa dan Masyarakat 4 orang dan Anak-anak yang bermain Tol-tok 7 orang

Pedoman wawancara yakni acuan yang digunakan dalam melakukan wawancara, terdiri dari beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan “Dampak positif permainan tok-tok terhadap perilaku sosial anak di Desa Amarsekaru Kabupaten Seram Bagian Timur.

³ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm, 112

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat di wujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya.⁴ Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dilokasi tersebut dan Peneliti mengobservasi secara langsung dan melihat langsung kondisi dampak permainan toktok terhadap anak di Desa Amarekaru dengan mewawancarai satu persatu masyarakat dan anak kecil yang ada di Desa Amarsekaru

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak wawancara tersebut Peneliti mewawancarai secara langsung masyarakat dan anak kecil di Desa Amarsekaru untuk mengetahui dampak positif dan negatif tok-tok

C. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen,

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII), hlm. 134.

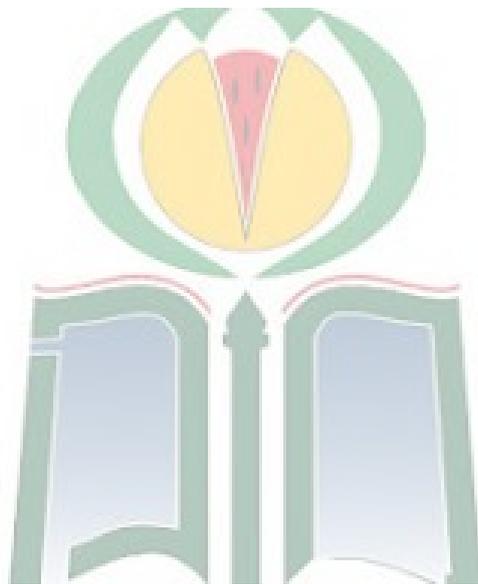
dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas.⁵ Analisis data versi Miles dan Huberman, bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁶

1. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi.
2. Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.
3. Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan. Makna yang dirumuskan peneliti dari data harus diuji kebenaran, kecocokan, dan kekokohnya. Peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia

⁵ Sudarto,(2015) *Metodologi Penelitian Filsafat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 66.

⁶ Husaini U dan Purnomo S.A,(2016) *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, hlm. 85-89.

harus menggunakan pendekatan emik, yaitu dari kaca mata key information, dan bukan penafsiran makna menurut pandangan peneliti (pandangan etik).



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pemaparan di atas maka berikut ini dapat disimpulkan dampak positif dan dampak negatif permainan Tok-tok terhadap perilaku sosial anak :

1. Dampak positif Tok-tok terhadap perilaku sosial anak adalah dapat membentuk karakter anak yakni dengan permainan Tok-tok anak akan terhindar dari pemakaian gadget yang berlebihan, Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh, emosi anak bisa tersalurkan dengan baik karena suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Selanjutnya, keterampilan anak senantiasa terasah, dapat membangun konsep diri. Dengan demikian, otot atau sensor– motoriknya akan semakin terasah pula. Proses kreatifitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah fokus dan keseimbangan dengan daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya. Permainan Tok-tok ini bisa membuat munculnya sikap kompetitif atau mendorong anak untuk mencapai target dan berjuang sampai bisa memenangkan momen itu, menjadi *healing* sederhana bagi anak karena mampu membuat anak tertawa, merasakan senang, sedih atau kecewa jika tidak sesuai dengan target. Melalui permainan anak mulai mengenal model pendidikan partisipatoris. Artinya, anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya.

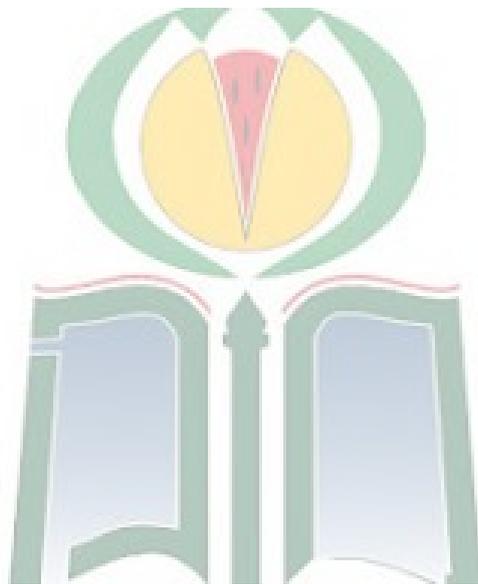
2. Dampak negatif permainan Tok-tok adalah bola lato lato akan terlepas dan boleh mengenai orang lain. Dua bola gundang yang diikat menjadi satu dengan tali dapat terlepas jika pemasangannya tidak aman. Apalagi jika Tok-tok dimainkan dengan sangat cepat dan cukup lama dan mengganggu orang lain yang ingin istirahat karena bising. Waktu belajar anak juga menjadi sedikit karena fokus bermain Tok-tok. Bola stabilitas yang longgar tidak hanya membahayakan orang lain, tetapi juga melukai Anda. Apalagi permainan lumbung ini dimainkan oleh para pemula yang kurang memperhatikan. Bola Tok-tok dapat mengenai wajah atau badan pemain. Menimbulkan nyeri pada jari Bermain Tok-tok dalam waktu lama dapat menyebabkan pemain merasakan nyeri pada jari tangan karena keterbatasan gerak dan keseimbangan permainan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang pengaruh permainan tradisional terhadap perilaku sosial anak, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Anak : kiranya selalu memupuk rasa persaudaraan dalam bentuk kerjasama, menaati aturan permainan, dan menghargai orang lain dalam permainan diantara temanya sehingga dapat tercipta perilaku sosial yang baik.
2. Orang tua : hendaknya lebih kreatif dalam setiap kegiatan permainan yang akan dilakukan khususnya dalam hal permainan tradisional, hendaknya bisa lebih dikembangkan lagi, agar anak memperoleh pengetahuan lebih baik.

3. Para peneliti lain : untuk menjadikan penelitian ini sebagai acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda.
4. Peneliti : agar lebih banyak belajar lagi tentang menghadapi anak-anak yang memiliki perbedaan tingkat perilaku sosial anak.



DAFTAR PUSTAKA

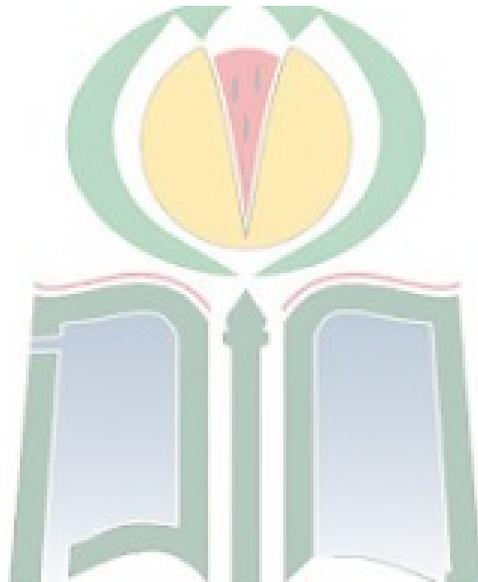
- Ayu Fatmawati, F. (2023). *Fenomena Tok-tok, Bebas Gadget Tapi Suara Bikin Kaget. Opini Umg*
- Azizah, I. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Jurnal Dinamika Penelitian, Vo.16 (2)*
- Andriani, T. (2012) Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak. *Jurnal Sosial Budaya. Vol 9 (1)*
- Didin Budiman,(2012) *Bahan Ajar M. K. Psikologi Anak dalam Penjas PGSD*
- Fauziddin, Mohammad. 2016. Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula. Vol. 1 No. 3*
- F. Gunawan Suratno, *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2004)
- Hapidin & Yenina (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 10 Edisi 2*.
- Hasyim, Dkk. (2022). *Analisis Yuridis Mengenai Permainan Tok-tok Pada Kenyamanan Masyarakat Dalam Undang-Undang KUHP*. *Jurnal Kajian Hukum Dan Sosial*, 03(02),
- Hermawanto, D. (2023). Menyelidik Bisingsnya Suara Permainan Tok-tok. Retrieved March 28, 2023, from kompas.com website: <https://www.kompas.com/sains/read/2023/01/30/060000923/menyelidikbisingsnya-suara->
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI, Vol.1(1)*
- Hidyat, D. (2012). *Komunikasi Antar pribadi dan Mediana*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Hapidin (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 10 Edisi 2*.
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI, Vol.1(1): 15-20*.
- Husaini U dan Purnomo S.A,(2016) *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara
- Irwan, (2018) *Dinamika dan Perubahan Sosial Pada Komunitas Lokal*, (Yogyakarta; Deepublish,
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group.

- Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000)
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia
- M., Siregar, D., Susilawaty, A., Mustar, T., Ramdany, R., Manurung, E. I. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Mahdalela. (2017). *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Psikosai
- March28,2023,fromkompas.comwebsite:<https://www.kompas.com/sains/read/2023/01/30/060000923/menyelisikbisingnya-suara->
- Nur Fadli Mubarak, (2011) *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015, Samarinda*: Skripsi Strata Satu Jurusan Ilmu Komunikasi, Fisip, Universitas Mulawarman
- Prantoro, G. (2015). *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*.
- Pieter, Dkk. (2017). *Pengantar Psikologi dalam Keperawatan*. Jakarta: Kencana.
- Rdsinta. (2023). Dilema Tok-tok, Dibalik Kebisingan dan Manfaatnya. Retrieved March 28,
- Rahmad Nico Suryanto (2009). *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar, Riau*: Skripsi Strata Satu Jurusan Sosiologi, Fisip, Universitas Riau
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII),
- Semiawan, Conny R..2008.*Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta:PT Index
- Sudarwan Danim,(2012) *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet. I
- Suharno dan Ana Retnoningsih, (2012)*Kamus Besar Bahasa Indonesia*,
- Sunaryo. (2014). *Biopsikologi: Pembelajaran Perilaku*. Bandung: Alfabeta
- Sri Wahyuni (2021) *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang Ii, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar* Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keanakan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pndidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan 2021
- Sudarto,(2015) *Metodologi Penelitian Filsafat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002),
- Wahyudi, F. (2023). 3 Alasan Mengapa Permainan Tok-tok Bisa Populer di Dunia Maya. Retrieved June 17

Yenina (2022) *Menyelisik Bisingsnya Suara Permainan Tok-tok pada masyarakat desa Tanjung Balai*

Yulianingsih, W., Lutviatiani, M., & Wijaksono, C. F. (2022). Analisis Perkembangan Post-Pandemic Social Skills Anak Fase Childhood melalui Permainan Tok-tok. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(1)*

Yulita,Rizki. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, 2017, Kemdikbud



LAMPIRAN DOKUMENTASI

1. Dokumentasi bersama Ibu Tuti



2. Dokumentasi bersama Ibu Sarakia



3. Dokumentasi bersama Ibu Misra



4. Dokumentasi bersama Ibu Ya



5. Dokumentasi bersama Bapak Dano



6. Dokumentasi bersama Ibu Mila



7. Dokumentasi bersama Bapak Sanusi



8. Dokumentasi bersama Alif Umur 10 Tahun



9. Dokumentasi bersama Ziro Umur 10 Tahun



10. Dokumentasi bersama Husna Umur 10 Tahun dan Aulia 10 Tahun



11. Dokumentasi Bersama Rifai Umur 9 Tahun



12. Dokumentasi Bersama Dede Umur 8 Tahun





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

Jl. Dr. H. Tarmizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas – Ambon 97128
Telp. (0911) 344816 Fax. (0911) 344315 Email : iain_Ambon07@yahoo.com

Nomor : B-623/ln.09/3/3-a/TL.00/09/2023
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Ambon, 21 September 2023

Kepada Yth :
Kepala Badan KesbangPol
Kabupaten Seram Bagian Timur
Di
Bula

Assalamualaikum Wr,Wb.

Dalam rangka proses penyelesaian studi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon, maka dengan ini kami memohon kepada Bapak / Ibu agar memberikan izin penelitian skripsi kepada :

Nama : Miskia Syaifuddin
NIM : 180202015
Program Studi : Sosiologi Agama
Semester : XI (Sebelas)
Alamat : Kompleks IAIN Ambon
Judul Skripsi : Dampak Permainan Tok-Tok Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabutem Seram Bagian Timur.
Lokasi : Desa Gorom
Waktu : 21 September – 21 Oktober 2023

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb

Dekan

Dr. Moh. Yamin Rumra, M.Si
NIP. 19620511 199302 1 001

Tembusan Kepada Yth:
Rektor IAIN Ambon (Sebagai Laporan)

KEPOLISIAN DAERAH MALUKU
RESOR SERAM BAGIAN TIMUR
SEKTOR GOROM
Jalan Lingkar Pulau Gorom



REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor. : BI/2019/HUM.5.4.1/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : JUFRIN DJAENA
Pangkat/Nrp : IPDA / 74100401
Jabatan : KAPOLSEK PULAU GOROM
Kesatuan : POLRES SERAM BAGIAN TIMUR

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MISKIA SYAIFUDIN
NIM : 180202015
Pekerjaan : MAHASISWI
Jurusan : SOSIOLOGI AGAMA

Benar, bahwa pada tanggal 21 September s.d 21 Oktober 2023, mahasiswi tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di Desa Amarsekaru, Kec. Pulau Gorom Kab. Seram Bagian Timur.

Kegiatan penelitian tersebut di laksanakan berdasarkan surat rekomendasi penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : 200.1.2/255 pada tanggal 02 Oktober 2023 di bula, dengan judul penelitian : "DAMPAK PERMAINAN TOK-TOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA AMARSEKARU KECAMATAN PULAU GOROM KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR"

Demikian surat keterangan ini di buat untuk di pergunakan seperlunya

Di keluarkan di : Gorom
Pada tanggal : 2 / Oktober 2023

KEPALA KEPOLISIAN SEKTOR PULAU GOROM

JUFRIN DJAENA
INSPEKTUR POLISI DUA NRP 74100401



PEMERINTAH KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jln. Pandopo Telp. - Fax. (0915) 21077 – Fax (0915) 21078

B U L A

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 200.1.2/ 255

- a. Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor : 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor : 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor : 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
3. Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor : SD.6/2/12 tanggal 5 Juli 1972 tentang Kegiatan Riset dan Survey diwajibkan melaporkan diri kepada Kepala Daerah atau Pejabat yang ditunjuk.
4. Peraturan Daerah Nomor : 7 Tahun 2016 tentang Perangkat Daerah (Lembaran Daerah Nomor 169, dan Tambahan Lembaran Daerah Nomor 133).
- b. Menimbang : Surat Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon Nomor : B-623/In.09/3//3.a/TL.00/09/2023, tanggal 28 Agustus 2023 Permohonan Izin Penelitian.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

- a. Nama : MISKIA SYAIFUDDIN
b. Program Studi : Sosiologi Agama
c. N I M : 180202015
d. Untuk : 1. Melakukan Penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan judul :
"DAMPAK PERMAINAN TOK-TOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA AMARSEKARU KECAMATAN PULAU GOROM KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR."
2. Lokasi : Desa Amarsekaru Kec. Pulau Gorom
3. Waktu : Tanggal, 21 September 2023 s/d 21 Oktober 2023.

Sehubungan dengan maksud tersebut di atas, maka dalam pelaksanaannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Melaporkan kepada Instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk yang diperlukan.
b. Mentaati semua ketentuan dan peraturan yang berlaku.
c. Surat Rekomendasi berlaku bagi kegiatan : **PENELITIAN**.
d. Tidak menyimpang dari maksud yang diajukan serta tidak keluar dari lokasi penelitian.
e. Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.
f. Memperhatikan dan mentaati budaya dan adat istiadat setempat.
g. Menyampaikan **1 (Satu) eksamplar hasil Penelitian** kepada Bupati Seram Bagian Timur C.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Seram Bagian Timur.
h. Surat Rekomendasi ini berlaku sampai tanggal **21 Oktober 2023** serta dicabut apa bila terdapat penyimpangan atau pelanggaran dari ketentuan tersebut.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

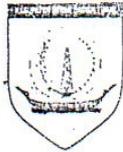
Dikeluarkan di Bula
pada tanggal, 02 Oktober 2023

f.a.n. BUPATI SERAM BAGIAN TIMUR,
Kepala Badan


SALEH SUKUNORA, S.Sos, MM
NIP. 19760925 200604 1 015

Tembusan, disampaikan Kepada Yth:

1. Bupati Seram Bagian Timur (sebagai laporan) di Bula;
2. Camat Pulau Gorom di Kataloka;
3. Kapolsek Pulau Gorom di Kataloka;
4. Kepala Desa Amarsekaru di Amarsekaru;
5. Sdr/i, Miskia Syaifuddin;
6. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jln. Ampera Telp. - Fax. (0915) 21077 – Fax (0915) 21078

B U L A

SURAT KETERANGAN

Nomor : 200.1.2/266

- Dasar :
1. Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Seram, Bagian Timur Nomor : 070 / 255 / 2023, tanggal 02 Oktober 2023 untuk melaksanakan Penelitian tentang “ **DAMPAK PERMAINAN TOK-TOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA AMARSEKARU KECAMATAN PULAU GOROM KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR.** ”
 2. Surat Keterangan Kepala Pemerintah Negeri Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabupaten Seram Bagian Timur Nomor: 140/01/AMS/10/2023, tanggal 15 Oktober 2023
- Pertimbangan : Bahwa atas dasar tersebut, Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Seram Bagian Timur dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **MISKIA SYAIFUDDIN**
NIM : 180202015
Identitas : Mahasiswa
Jurusan/Prog. Studi : Sosiologi Agama

Adalah benar- benar melaksanakan penelitian dan pengambilan data pada Negeri Amarsekaru Kecamatan Pulau Gorom Kabupaten Seram Bagian Timur.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Bula
pada tanggal, 19 Oktober 2023

f a. n. BUPATI SERAM BAGIAN TIMUR, *Ar*

Kepala Badan

SALEH SUKUNORA, S.Sos, MM

NIP. 19760925 200604 1 015

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Bupati Seram Bagian Timur (sebagai laporan) di Bula;
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ambon di Ambon;
3. Sdr/i, **Miskia Syaifuddin**;
4. Arsip.



**PEMERINTAH KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR
KECAMATAN PULAU GOROM
NEGERI AMARSEKARU**

Jln: Raja Muh Bar Negeri Amarsekaru Pulau Gorom

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 140/01/AMS/10/2023

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Pemerintah Negeri Amarsekaru dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Miskia Syarifuddin
NIM : 180202015
Program Study : Sosiologi Agama
Judul Skripsi : **“ DAMPAK PERMAINAN TOK – TOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA AMARSEKARU. KECAMATAN PULAU GOROM KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR**
Maksud : Untuk dapat Menyusun skripsi sebagai salah satu tugas akhir study

Nama yang tersebut di atas adalah benar – benar Mahasiswa Fakultas Usuluddin dan Dakwah IAIAN yang melakukan penelitian mulai dari tanggal 21 September s/d 21 Oktober di Desa Amarsekaru. Kecamatan Pulau Gorom. Kabupaten Seram Bagian Timur

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Amarsekaru, 15 Oktober 2023

Mengetahui
Kepala Pemerintah Negeri Amarsekaru

Ny. Maharan Keliobas