

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Kajian Gender

a. Konsep Gender

Memahami konsep gender tentu perlu dibedakan antara pengertian gender dengan pengertian seks atau jenis kelamin. Pengertian jenis kelamin merupakan pensifatan atau pembagian dua jenis kelamin manusia yang ditentukan secara biologis yang melekat pada jenis kelamin tertentu (Mansour Fakih, 2010: 8). Artinya secara biologis alat-alat yang melekat pada perempuan seperti alat reproduksi, rahim, vagina, alat menyusui dan laki-laki seperti penis, kala menjing, dan alat untuk memproduksi sperma tidak dapat dipertukarkan. Secara permanen tidak berubah dan merupakan alat ketentuan biologis atau sering dikatakan sebagai ketentuan Tuhan atau kodrat.

Secara mendasar, gender berbeda dari jenis kelamin biologis. Jenis kelamin biologis merupakan pemberian, kita dilahirkan sebagai seorang laki-laki atau seorang perempuan. Jalan yang menjadikan kita maskulin atau feminim adalah gabungan blok-blok bangunan biologis dasar dan interpretasi biologis oleh kultur kita. Gender mencakup penampilan, pakaian, sikap, kepribadian, bekerja di dalam dan di luar rumah tangga, seksualitas, tanggung jawab keluarga, dan sebagainya (Mosse, 2007: 2).

Menjernihkan perbedaan antara seks dan gender, yang menjadi masalah adalah adanya kerancuan dan pemutarbalikan makna tentang apa yang disebut seks dan gender. Gender merupakan konstruksi sosial sering dianggap sebagai kodrat yang berarti ketentuan biologis atau ketentuan Tuhan oleh masyarakat. Perbedaan gender telah melahirkan berbagai ketidakadilan, baik bagi kaum laki-laki maupun perempuan. Ketidakadilan gender termanifestasikan dalam berbagai bentuk ketidakadilan, yaitu:

1) Gender dan Marginalisasi Perempuan

Marginalisasi terhadap perempuan sudah terjadi sejak dalam rumah tangga dengan bentuk diskriminasi atas anggota keluarga laki-laki dan perempuan. Salah satu contoh marginalisasi perempuan dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* adalah anak perempuan lebih diarahkan pada pemilihan peran *masak-masakan* sedangkan anak laki-laki diarahkan pada pemilihan peran menjadi pembeli atau kepala rumah tangga.

2) Gender dan Subordinasi

Sebagian masyarakat beranggapan bahwa tugas-tugas kerumahtanggaan dan pengasuhan anak adalah tugas wanita, walaupun wanita tersebut bekerja. Ada hal batasan yang pantas dan tidak pantas dilakukan oleh pria dan wanita dalam menjalankan tugas-tugas rumah tangga (Irwan Abdullah, 2006: 245). Termasuk dalam permainan tradisional *pasar-pasaran*, anak laki-laki dianggap tidak

pantas untuk memerankan *masak-masakan* sebab memasak merupakan pekerjaan perempuan.

3) Gender dan Stereotipe

Salah satu jenis stereotipe bersumber dari pandangan gender. Banyak sekali ketidakadilan terhadap jenis kelamin yang bersumber dari penandaan (stereotype) yang dilekatkan pada mereka. Laki-laki dipersiapkan untuk menjadi tiang keluarga, sedangkan perempuan hanya sebagai pengurus rumah tangga, kalaupun mereka bekerja, hasilnya dianggap tambahan, oleh sebab itu, pendidikan perempuan dinomorduakan (Irwan Abdullah, 2006: 246). Seperti halnya dalam permainan anak, anak perempuan lebih diarahkan pada permainan yang mengarah pada bidang domestik seperti *pasar-pasaran*, sedangkan anak laki-laki lebih sering diarahkan pada permainan yang mengandung IPTEK.

4) Gender dan Kekerasan

Kekerasan (*violence*) adalah suatu serangan (*assault*) terhadap fisik maupun integritas mental psikologis seseorang. Kekerasan yang terjadi pada perempuan umumnya merupakan kekerasan akibat adanya keyakinan gender. Kekerasan yang berbasis gender, pada dasarnya adalah refleksi dari sistem patriarkhi yang berkembang di masyarakat (Trisakti Handayani, 2001: 17-18). Salah satu contoh bentuk kekerasan gender dalam permainan tradisional *pasar-pasaran*

adalah ejekan atau *olok-olok* berupa kata benci yang diterima oleh anak laki-laki jika berperan *masak-masakan*.

5) Gender dan Beban Kerja

Adanya anggapan bahwa perempuan bersifat memelihara, rajin dan tidak akan menjadi kepala rumah tangga, berakibat semua pekerjaan domestik menjadi tanggung jawab perempuan. Perempuan menerima beban ganda, selain harus bekerja di sektor domestik, mereka masih harus bekerja membantu suami dalam mencari nafkah (Tri Sakti Handayani, 2001: 18). Oleh sebab itu, pekerjaan memasak sudah mulai dikenalkan kepada anak perempuan sejak kecil salah satunya melalui permainan tradisional *pasar-pasaran*.

b. Analisis Gender

Analisis gender merupakan kerangka kerja yang dipergunakan untuk mempertimbangkan dampak suatu kegiatan, aktivitas atau program pembangunan yang mungkin terjadi pada laki-laki dan perempuan, serta terhadap hubungan ekonomi sosial terhadap mereka. Analisis gender merupakan sistem analisis terhadap ketidakadilan yang ditumbulkan oleh perbedaan gender, baik laki-laki maupun perempuan dapat menjadi korban dari ketidakadilan tersebut. Mayoritas yang mengalami ketidakadilan adalah perempuan, maka seolah-olah analisis gender hanya menjadi alat perjuangan kaum perempuan (Argyo Damartoto, 2005: 35).

Analisis gender dapat digunakan sebagai alat untuk menelaah permasalahan gender terutama dalam menganalisis ketimpangan gender yang terjadi di masyarakat. Ada lima kriteria analisis gender, yaitu sebagai berikut:

1) Analisis aktivitas

Analisis aktivitas ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh perempuan dan laki-laki pelaku pembangunan atau pemberdayaan masyarakat, baik di tingkat individu, rumah tangga, maupun yang lebih luas. Penelitian ini akan dianalisis apa saja aktivitas yang dikerjakan oleh siswa dan siswi dalam pelaksanaan siklus I dan II.

2) Analisis Manfaat dan Insentif

Analisis manfaat akan menganalisis siapa saja yang dapat merasakan manfaat atau keuntungan dari pembangunan SDM terutama dalam pendidikan atau sosialisasi nilai dan norma di masyarakat. Analisis manfaat akan menganalisa manfaat dari sosialisasi gender untuk anak laki-laki dan perempuan baik di keluarga dan masyarakat. Dalam penelitian ini analisis manfaat digunakan untuk menganalisa manfaat yang diperoleh siswa dan siswi dalam pelaksanaan siklus I, II.

3) Analisis Sumber Akses

Analisis sumber akses akan menganalisis bagaimana akses siswa dan siswi dalam pelaksanaan siklus I, II, seperti misalnya bagaimana mereka mengakses alat dan bahan pada pelaksanaan siklus I, II.

4) Analisis kontrol

Analisis kontrol merupakan penguasaan atau kendali perempuan dan laki-laki terhadap pemanfaatan sumber daya dan fasilitas yang tersedia. Penelitian ini akan menganalisis siapakah yang lebih dominan dalam mengontrol pelaksanaan siklus I, II anak laki-laki atau anak perempuan.

5) Analisis dampak

Analisis dampak berkaitan dengan keadilan dan kesetaraan antara perempuan dan laki-laki dari aktivitas yang telah mereka kerjakan. Penelitian ini berkaitan dengan dampak bagi anak perempuan dan laki-laki dalam pelaksanaan siklus I, dan II.

2. Permainan Tradisional *Pasar-pasaran*

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan berasal dari kata dasar *main*. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua*, terbitan *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka* arti kata *main* adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi *main* adalah kata kerja, sedangkan *permainan* merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku.

Istilah *tradisional* dari kata *tradisi*. Menurut kamus tersebut, arti *tradisi* adalah *adat kebiasaan* yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat; atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. *Tradisional* mempunyai arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun, namun *tradisional* juga mempunyai arti menurut tradisi.

Permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas dan senang bagi si pelaku (Direktorat Permuseuman, 1998: 1). Selain itu permainan tradisional juga merupakan segala bentuk permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun (Christiyati Ariani, 2006: 41).

b. Permainan *Pasar-pasaran*

Pasar-pasaran merupakan permainan untuk anak perempuan. Permainan *pasar-pasaran*, merupakan permainan yang menirukan peran orang dewasa dan mempunyai aktivitas perempuan dewasa, seperti berbelanja sayur di pasar, memasak, berhias, dan sebagainya. Pemain kemudian membagi peran masing-masing anak, seperti siapa yang menjadi ibu, anak, pedagang, dan sebagainya. Mereka mendiskusikan cara bermainnya atau mengatur plot permainan, seperti yang mereka

inginkan sendiri. Pemain yang berperan ibu, pedagang, mereka berekting layaknya wanita dewasa seperti imajinasi mereka. Pemain yang berperan sebagai anak, dia berakting layaknya seorang anak dan sebagainya (Hendra Surya, 2006: 50-51).

Di Sunda permainan *pasar-pasaran* (*pasaran*) disebut dengan permainan *anjang-anjangan*. Istilah permainan ini diambil dari kata *anjang* (bahasa Sunda) yang berarti berkunjung ke rumah orang lain. *Anjang-anjangan* menunjukkan peniruan; artinya anak-anak melakukan suatu permainan dengan meniru kebiasaan orang tua, dalam keluarga, mencari nafkah, dan lain-lain. Permainan *anjang-anjangan* menggunakan peralatan berdagang, perabot dapur dan lain-lain dengan ukuran miniatur. *Anjang-anjangan* pada umumnya dilakukan oleh anak perempuan berusia 7 hingga 12 tahun, di halaman atau teras rumah (Direktorat Permuseuman, 1998: 180).

3. Media Pembelajaran

a. Konsep Dasar Media

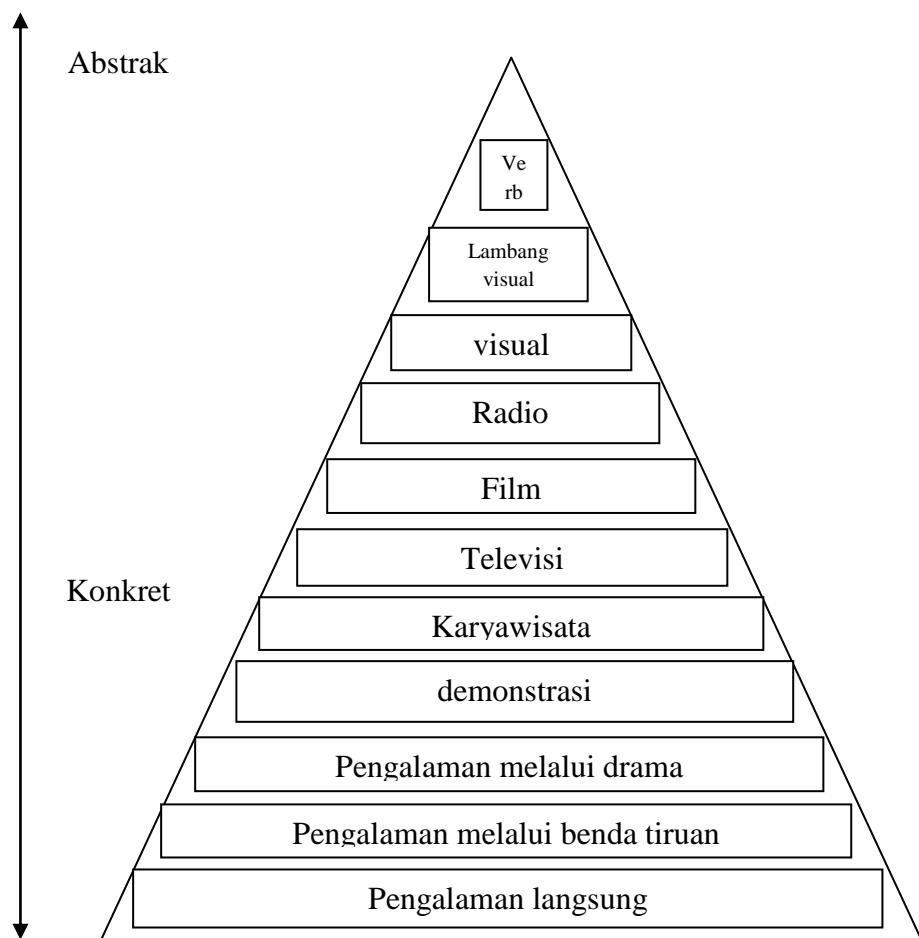
Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian media merupakan *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan, (Syaiful Bahri Djamarah, 2006: 120). Istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau

pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran (Wina Sanjaya, 2008: 163).

Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penelitian ini menggunakan media permainan tradisional *pasar-pasaran* untuk mensosialisasikan gender. Media permainan ini meliputi, siswa dan siswi SD N Mangir Lor, alat dan bahan untuk pelaksanaan siklus I, II, sehingga diharapkan siswa SD N Mangir Lor memperoleh keterampilan bermain, memasak dan memiliki sikap adil gender.

b. Pentingnya Media Pembelajaran

Edgar Dale dalam buku Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan melukiskan peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa dalam sebuah kerucut, yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*. Adapun gambar kerucut tersebut sebagai berikut.



Bagan 1. Kerucut Pengalaman Edgar

(Wina Sanjaya, 2008: 166)

Apabila memperhatikan kerucut pengalaman Edgar Dale di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh; semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami dan merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara, karena pengalaman langsung inilah maka ada kecenderungan hasil yang diperoleh siswa menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.

Manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat SD sangatlah penting. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu mereka dalam memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa (Syaiful Bahri Djamarah, 2006: 137). Seperti halnya permainan tradisional pasar-pasaran diharapkan mampu menjelaskan konsep gender kepada anak sehingga dapat terwujud adil gender di kemudian hari.

4. Sosialisasi

a. Pengertian Sosialisasi

Sosialisasi merupakan proses belajar mengenai cara-cara yang ada di dalam masyarakat atau kelompok tertentu. Sosialisasi adalah apa yang ada di dalam benak sosiolog di kala mereka berkata bahwa “masyarakat menjadikan kita manusiawi” (Henslin, 2006: 68). Berger dalam buku Pengantar Sosiologi mendefinisikan sosialisasi sebagai “*a process by which a child to be learns a participant member of society*”—proses

seorang anak belajar menjadi anggota yang berpartisipasi dalam masyarakat (Kamanto Sunarto, 2004: 21).

Menurut tahapannya sosialisasi dibedakan menjadi dua tahap yaitu (Ihromi, 1999: 32),

- 1) Sosialisasi primer, sebagai yang pertama dijalankan individu semasa kecil. Tahap ini, proses sosialisasi primer membentuk kepribadian anak ke dalam dunia umum, dan keluargalah yang berperan sebagai agen sosialisasi.
- 2) Sosialisasi sekunder, dalam tahap ini sosialisasi mengarah pada terwujud sikap profesionalisme dan dalam hal ini yang menjadi agen sosialisasi adalah lembaga pendidikan, *peer-group*, lembaga pekerjaan dan lingkungan lebih luas dari keluarga.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi sosialisasi sebagai berikut:

- 1) Warisan biologis (faktor keturunan)

Beberapa faktor biologis seperti syaraf, watak, seksual, dan kelainan biologis berpengaruh dalam pembentukan kepribadian seseorang.

- 2) Faktor lingkungan fisik (geografis)

Iklim, bentuk muka bumi atau topografi setempat, sumber-sumber alam dan faktor lingkungan fisik mempengaruhi lahirnya budaya yang berbeda pada masing-masing masyarakat.

- 3) Faktor lingkungan sosial

- (1) faktor keluarga dimulai sejak bayi yaitu berhubungan dengan orang tua dan saudara.

- (2) lingkungan masyarakat yang beraneka ragam.
 - 4) Faktor yang berbeda-beda
- Perbedaan kebudayaan dapat mempengaruhi kepribadian seseorang.

b. Sosialisasi Gender

Salah satu nilai yang ditanamkan dalam keluarga kepada anak adalah gender. Keluarga merupakan agen sosialisasi yang pertama mengajarkan seorang anak laki-laki untuk menganut sifat *maskulin*, dan seorang anak perempuan menganut sifat *feminim*. Dikemukakan oleh Kerstan dalam buku *Pengantar Sosiologi*, gender tidak bersifat biologis melainkan dikonstruksi secara sosial.

Gender tidak dibawa sejak lahir melainkan dipelajari melalui sosialisasi, maka gender dapat berubah. Proses sosialisasi yang membentuk persepsi diri dan aspirasi semacam ini dalam sosiologi dinamakan sosialisasi gender (*gender socialization*). Salah satu media yang digunakan orang tua untuk memperkuat identitas gender ialah mainan, yaitu dengan menggunakan mainan berbeda untuk tiap jenis kelamin (Kamanto Sunarto, 2004: 111).

Adanya sosialisasi gender diharapkan sikap dan perilaku yang berbeda antara laki-laki dan perempuan, kelompok manusia mendorong anak laki-laki dan perempuan ke arah yang berbeda dalam hidupnya. Landasan sikap dan perilaku yang bertentangan demikian mendalam sehingga, sebagai orang dewasa kadang bertindak, berpikir, dan bahkan

berperasaan sesuai dengan panduan kebudayaan kita mengenai apa yang pantas bagi jenis kelamin kita (Henslin, 2006: 74).

1) Pesan-Pesan Gender dalam Keluarga

Orang tua kita adalah orang yang pertama mengajarkan kita dalam pembagian dunia secara simbolis. Orientasi gender pada orang tua kita telah tertanam sehingga membuat mereka tidak sadar dengan apa yang mereka lakukan. Atas dasar jenis kelamin, biasanya orang tua memberi jenis permainan yang berbeda. Pemilihan peran dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* untuk anak laki-laki dan perempuan juga merupakan pesan-pesan gender yang disampaikan melalui keluarga.

2) Pesan-Pesan Gender dari Teman Sebaya

Salah satu agen sosialisasi gender yang sangat berpengaruh adalah kelompok sebaya (*peer group*), yaitu individu yang usianya hampir sama dengan kita, dan terikat dengan kepentingan bersama. Teman sebaya akan mempengaruhi diri kita dalam memperkuat citra gender. Apakah kita laki-laki maupun perempuan, selain itu enggan atau tidaknya anak laki-laki dalam bermain tradisional *pasar-pasaran* juga dipengaruhi oleh teman sebaya.

3) Pesan Gender dalam Media Massa

Televisi mempengaruhi sosialisasi gender pada anak. Misalnya saja pada anak perempuan. Anak perempuan sering menirukan aktivitas memasak yang ditayangkan di acara televisi seperti acara

kuliner, selain itu film *action* yang menampilkan citra seorang laki-laki akan lebih sering ditiru oleh anak laki-laki.

4) Pesan Gender di Sekolah

Seorang siswa bergaul dengan teman sekolahnya dan berinteraksi dengan guru dan karyawan. Dalam interaksi tersebut, anak mengalami proses sosialisasi. Dengan adanya proses sosialisasi, siswa akan disadarkan tentang peranan apa yang harus dilakukan. Misalnya pantas atau tidaknya tingkah laku siswa di sekolah.

5. Anak

Anak adalah potensi serta penerus bangsa yang dasar-dasarnya telah diletakkan oleh generasi sebelumnya. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan menyebutkan bahwa anak adalah seseorang yang berusia dibawah 18 tahun, termasuk di dalamnya anak yang masih dalam kandungan (Hadi Supeno, 2010: 40).

Dalam perkembangannya anak mengalami tahapan-tahapan perkembangan. Salah satunya yaitu tahapan perkembangan dalam bermain. Tahapan perkembangan anak dalam bermain dalam buku Elizabeth B. Hurlock (1993: 324), menyebutkan tahapan perkembangan bermain yaitu,

a. Tahap eksplorasi

Tahap eksplorasi dialami oleh bayi hingga berusia sekitar 3 bulan, permainan anak terdiri atas melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan di hadapannya.

Selanjutnya anak dapat mengendalikan tangan sehingga cukup memungkinkan untuk mengambil, memegang, dan mempelajari benda kecil.

b. Tahap permainan

Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Antara 2 dan 3 tahun, anak membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup.

c. Tahap bermain

Setelah masuk sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam. Semula meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian, selain itu mereka tertarik dengan permainan, olah raga, hobi, dan bentuk permainan yang matang lainnya.

d. Tahap melamun

Semakin mendekati masa puber, anak mulai kehilangan minat dalam permainan.

B. Kerangka Teori

1. Sosialisasi menurut *Herbert Mead* (1863-1931)

Mead mengemukakan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan diri. Dalam permainan, anak-anak belajar untuk mengambil peran orang lain (*take the role of the other*), yaitu untuk menempatkan diri di tempat orang lain untuk memahami bagaimana orang lain berperasaan serta berpikir, dan untuk mengantisipasi bagaimana orang tersebut akan bertindak.

Diri berkembang secara bertahap, anak-anak menginternalisasikan harapan lebih banyak orang. Kemampuan untuk mengambil peran akhirnya melebar menjadi kemampuan mengambil peran “kelompok sebagai keseluruhan”. *Mead* menggunakan istilah orang lain yang digeneralisasikan (*generalized other*), yaitu persepsi kita mengenai bagaimana orang lain pada umumnya memandang kita.

Pengambilan peran orang lain sangat penting bila kita akan menjadi anggota yang kooperatif dalam kelompok manusia apakah itu keluarga kita, teman, atau rekan pekerja. Kemampuan mengambil peran memungkinkan kita untuk mengubah perilaku kita dengan mengantisipasi bagaimana orang lain akan bereaksi. Pembelajaran mengambil peran orang lain melewati tiga tahap:

- a) Imitasi (*imitation*). Anak-anak di bawah 3 tahun hanya dapat meniru orang lain. Mereka belum mempunyai rasa diri yang terpisah dari orang lain, dan gerak-isyarat dan perkataan orang lain.

- b) Permainan (*play*). Dari usia sekitar 3 tahun sampai 6 tahun, anak-anak berpura-pura mengambil peran orang-orang tertentu.
- c) Pertandingan (*games*). Tahap ini yaitu, permainan terorganisasi, dimulai pada tahun-tahun awal sekolah.

Mead juga mengatakan bahwa diri terdiri atas dua bagian: “*I*” dan “*me*”. “*I*” adalah diri sebagai subjek bagian diri kita sebagai objek. “*Me*” terdiri atas sikap yang telah kita internalisasikan dari interaksi kita dengan orang lain. *Mead* menekankan bahwa dalam proses sosialisasi, kita tidak bersifat pasif. Kita tidak seperti robot yang secara pasif menyerap tanggapan orang lain. Sebaliknya, “*I*” kita bersifat aktif (Henslin, 2006: 68-70).

2. Teori Stimulus-Respon (Behavioristik) B. F. Skinner

Skinner memandang hadiah (*reward*) atau *reinforcement* (penguatan) sebagai unsur yang paling penting dalam proses belajar. Kita cenderung untuk belajar suatu respon jika segera diikuti oleh penguatan (*reinforcement*) (Sri Esti Wuryani Djiwandono, 2002: 131). Skinner berpendapat bahwa terdapat tingkah laku lain yang terjadi bila terdapat stimulus. Tingkah laku lain itu disebut *operant*. Skinner memusatkan hubungan tingkah laku dan konsekuensi. Konsekuensi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan dalam mengubah tingkah laku disebut dengan *operant conditioning*.

Konsekuensi menyenangkan akan memperkuat tingkah laku, sementara konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah tingkah laku (Sri Esti Wuryani Djiwandono, 2002: 131). Maksudnya adalah pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus-respon akan semakin kuat bila diberi penguatan. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua yaitu penguatan positif dan penguatan negatif.

Penguatan positif sebagai stimulus, dapat meningkatkan terjadinya pengulangan tingkah laku, sedangkan penguatan negatif dapat mengakibatkan perilaku berkurang atau menghilangkan. Bentuk-bentuk penguatan positif adalah berupa hadiah, perilaku, atau penghargaan. Bentuk penguatan negatif antara lain, tidak memberi hadiah/penghargaan, tambahan tugas, dan masih banyak yang lain (Sugihartono, 2007: 98).

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Zulkipli tahun 2009 dalam skripsi yang berjudul “Sosialisasi Keluarga dalam Pembentukan Nilai Sosial Anak di Desa Banyuroto Wates Kulonprogo”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa fungsi sosial keluarga dalam pembentukan nilai sosial anak di lingkungan Desa Banyuroto sudah berjalan dengan baik dan memberikan pengaruh untuk proses interaksi dalam kehidupan anak sehari-hari.

Perbedaan skripsi Zulkipli dan penelitian yang akan dilakukan ini adalah skripsi Zulkipli menyoroti penanaman nilai-nilai sosial yang dilakukan keluarga kepada anak di Desa Banyuroto, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan berfokus pada kontribusi permainan tradisional *pasar-pasaran* dalam mensosialisasikan gender untuk anak. Penelitian yang dilakukan oleh Zulkipli menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif dengan memberikan stimulus berupa dua tindakan yaitu siklus I, II. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulkipli terletak pada proses penanaman nilai kepada anak (sosialisasi).

2. Tri Wahyuni, dkk tahun 2000 dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan dan Sosialisasi Pendidikan Budi Pekerti terhadap Anak-Anak Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Tari dan Lagu Dolanan Anak”. Perbedaan penelitian Tri Wahyuni dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada nilai-nilai yang disosialisasikan. Penelitian Tri Wahyuni mensosialisasikan nilai-nilai budi pekerti, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mensosialisasikan nilai-nilai gender untuk anak. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyuni dan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan metode penelitian tindakan (*action research*) yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Namun hanya saja penelitian ini menggunakan tindakan sebagai stimulus yang diberikan kepada anak.

3. Slamet Suyanto, M.Ed, dan Sugito, M.A tahun 2001 dalam penelitian yang berjudul “Identifikasi Permainan Tradisional yang Potensial untuk Mendidik Anak”. Hasil penelitian tersebut adalah anak menyukai dolanan Jawa. Tujuan dalam penelitian tersebut untuk mencoba memperkenalkan dolanan Jawa di TK dengan harapan anak bermain dan menikmatinya sehingga Bahasa Jawa dalam dolanan Jawa terserap.

Perbedaan penelitian Slamet Suyanto, M.Ed dengan penelitian ini terletak pada fokus masalah penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Slamet Suyanto, M.Ed, berfokus pada masalah pendidikan anak TK yang tidak begitu mengenal permainan tradisional Jawa, sehingga Slamet Suyanto, M.Ed, melakukan penelitian tersebut. Penelitian yang akan dilaksanakan ini fokus pada masalah ketidakadalilan gender dalam permainan tradisional *pasar-pasaran* sehingga perlu adanya sosialisasi gender yang sesuai menggunakan medi permainan *pasar-pasaran* itu sendiri.

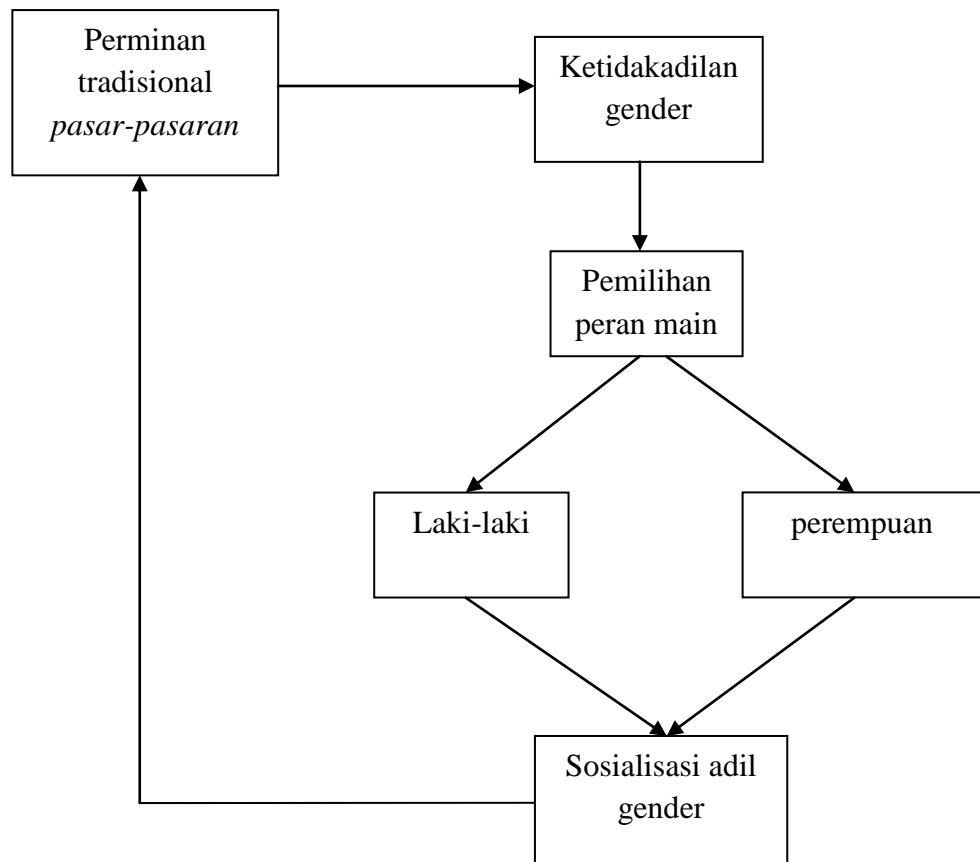
Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Slamet Suyanto M.Ed, dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan metode dan media. Metode dalam penelitian Slamet Suyanto, M.Ed dan penelitian yang akan dilaksanakan sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*). Media yang digunakan untuk menanamkan nilai juga sama, yaitu menggunakan media permainan tradisional Jawa.

D. Kerangka Berpikir

Permainan tradisional *pasar-pasaran* yang sering dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan ternyata dapat menimbulkan ketidakadilan gender. Ketidakadilan gender tersebut terwujud dalam pemilihan peran dalam bermain permainan tradisional *pasar-pasaran*. Anak laki-laki akan enggan bermain jika diminta untuk berperan *masak-masakan*, sebab peran tersebut lebih sering diperankan oleh anak perempuan. Anak laki-laki lebih sering berperan menjadi pembeli atau kepala rumah tangga jika bermain tradisional *pasar-pasaran*. Bahkan jika terdapat anak laki-laki yang berperan *masak-masakan* akan *diolok-lok*. Padahal, peran dalam permainan ini sebenarnya tidak terdapat sekat, dalam arti bahwa anak laki-laki dapat memilih peran *masak-masakan* dan sebaliknya.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional *pasar-pasaran* dapat menimbulkan ketidakadilan gender pada anak yang memainkannya. Oleh sebab itu, perlu diadakan sosialisasi adil yang dapat mengubah pola pikir dan sikap anak dalam bermain tradisional *pasar-pasaran*. Salah satu upaya tersebut adalah dengan menggunakan media permainan tradisional *pasar-pasaran* itu sendiri yang dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan khususnya dalam bermain *masak-masakan*, sehingga diperoleh sikap adil gender pada anak.

Dari uraian kerangka berpikir di atas dapat digambar bagan kerangka berpikir sebagai berikut.



Bagan 2. Kerangka Berpikir