

## ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI PADA PERMAINAN TRADISIONAL

Akhmad Mukhlis<sup>\*1</sup>, Furkanawati Handani Mbelo<sup>\*2</sup>  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: <sup>1</sup>akhmadmu@uin-malang.ac.id, <sup>2</sup>andonfurkana@gmail.com

---

**DOI:**

---

**Abstract:** This study aims to determine the emotional social development of early childhood through traditional games. The core indicators of social-emotional learning from Collaborative for Academic Social and Emotional Learning (CASEL) are used to analyze social-emotional development, namely self-awareness, self-management, social recognition, building relationship skills and decision making that is responsible decision-making. A single instrumental case study (qualitative case study) approach was chosen by the researcher to answer the research question. The study was conducted in a natural setting at KB/RA Syihabuddin Malang. Data mining is done without providing intervention using three main methods, namely in-depth observation, interviews, and documentation. The results showed that the five core of social-emotional learning indicators were seen in the activities of the five traditional games that were applied at the study site, meong-meongan, dolip, cina buta, ular naga and balap karung. Supervision and commitment before the game is a release key that reflects aspects of social-emotional learning in early childhood.

*Kata kunci: Emotional-Social Development; Traditional Games; Case Studies; Early Childhood*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional. Indikator inti pembelajaran sosial emosional dari *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning* (CASEL) digunakan untuk menganalisis perkembangan sosial emosional, yaitu pengenalan diri (*self-awareness*), manajemen diri (*self-management*), pengenalan sosial (*self-awareness*), keterampilan membangun hubungan (*relationship skill*) dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab (*responsible decition-making*). Pendekatan kualitatif jenis studi kasus (*case study*) tunggal instrumental dipilih peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian dilakukan dalam setting alamiah di KB/RA Syihabuddin Malang. Penggalan data dilakukan tanpa memberikan intervensi menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi mendalam, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima indikator inti peembelajaran sosial emosional terlihat dalam aktivitas kelima permainan tradisional yang diterapkan di lokasi penelitian, yaitu permainan *meong-meongan*, *dolip*, *cina buta*, *ular naga* dan *balap karung*. Pemberian supervisi dan pembangunan komitmen sebelum permainan merupakan kata kunci munculnya perilaku yang mencerminkan aspek pembelajaran sosial emosional pada anak usia dini.

*Kata kunci: Perkembangan Sosial Emosional; Permainan Tradisional; Studi Kasus; Anak Usia Dini*

---

### A. PENDAHULUAN

Bermain merupakan karakteristik penting dari perilaku anak-anak (Fromberg & Bergen, 2006; Mayall, 2002) sekaligus sebagai alat pembelajaran alami bagi mereka (Anning & Edwards, 2006). Bermain dapat memberikan konteks dimana anak-anak mencapai pembelajaran yang mendalam melalui integrasi nilai-nilai intelektual, fisik, moral, dan spiritual dan dapat memberi mereka kesempatan untuk berkomitmen pada pembelajaran, pengembangan, dan pertumbuhan (Kolb & Kolb, 2010). Beberapa

karakteristik utama dari permainan adalah hiburan dan bersenang-senang (Smith & Pellegrini, 2013). Interaksi yang menghibur merupakan salah satu kata kunci pentingnya bermain untuk menstimulasi berbagai bidang perkembangan mereka.

Di tahun-tahun masa kanak-kanak, khususnya dalam proses bermain, anak-anak bersiap untuk melakukan segala jenis pembelajaran. Ini karena anak-anak yang mengaktifkan saluran pembelajaran mereka dengan mengembangkan keterampilan adaptasi krusial seperti berpikir kreatif, pemecahan masalah, mengatasi, dan perilaku sosial. Hal tersebut sangat penting untuk adaptasi proses kognitif, afektif, dan interpersonal dalam permainan (Russ, 2004). Baik Piaget (1962) maupun Vygotsky (1966) keduanya bersepakat bahwa permainan dapat memacu perkembangan kognitif anak. Senada dengan Erikson (1950), Elkind (2007) menegaskan bahwa bermain juga mengasah perkembangan psikososial anak. Bermain juga dianggap sangat penting untuk perkembangan dan kualitas hidup anak-anak (Foley, 2008). Bermain telah dianggap sebagai fitur penentu utama ekspresi semangat di masa kanak-kanak (Fromberg & Bergen, 2006). Itulah mengapa bentuk dan jenis permainan terdapat hampir setiap aspek perkembangan anak (Moyles, 1989).

Singer, Golinkoff, dan Hirsh-Pasek (2006) secara tegas menyebut aktivitas bermain pada anak-anak adalah proses belajar. Karena hampir semua aspek permainan adalah hiburan, maka permainan merupakan alat yang sangat penting untuk memungkinkan pembelajaran dengan cara yang menarik (*novel*). DeVries (2006) menyebut bahwa pada saat bermain, anak-anak belajar berbagai keterampilan sosial seperti berbagi (*sharing*), memahami perspektif orang lain (*understanding perspective other*), dan bergiliran (*taking turn*). Selain itu, permainan juga mengantarkan anak-anak untuk memahami kebudayaan mereka. Dengan kata lain, permainan dapat menjadi alat yang efektif dan penting untuk pembelajaran budaya anak-anak. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar interaksi manusia sangat dipengaruhi oleh konteks budaya dimana mereka tinggal (Neuliep, 2012).

Konteks budaya sangat berkaitan dengan pemikiran individu, perasaan, berperilaku, dan bagaimana manusia membentuk realitasnya melalui budaya mereka sendiri (Shweder, 1991). Selain memberikan simbol untuk saling berkomunikasi dan mengenali lingkungan sosialnya, budaya juga memberi individu informasi tentang identitas mereka, tentang apa yang dianggap bermakna dan memiliki nilai. Pada dasarnya, manusia menggunakan budaya untuk memahami dunia mereka (Kim & Park,

2006). Itulah sebabnya manusia yang dengan akar budaya yang sama cenderung memiliki lebih banyak sikap, nilai, pemikiran, dan perilaku yang serupa dibandingkan dengan mereka yang memiliki budaya berbeda.

Budaya juga disebut sebagai alat komunikasi antar generasi pada setiap masyarakat. Apa yang dibagikan saat ini sangat dibutuhkan untuk menyampaikan masa lalu dan membimbing masa depan (Neuliep, 2002). Jenis komunikasi budaya sangat bergantung pada pemahaman nilai antar masa. Hal tersebut karena nilai budaya membentuk ekspektasi sosial dan aturan yang memungkinkan kita untuk melakukan perilaku yang sesuai dengan budaya tempat kita hidup (Neuliep, 2012). Selain itu, nilai budaya juga berfungsi sebagai panduan yang membantu manusia memahami kehidupan (Westwood & Posner, 1997). Nilai budaya juga memiliki fungsi sebagai pembeda antara budaya satu dengan yang lain, meskipun terdapat juga nilai-nilai budaya yang memiliki cakupan universal dan diterima oleh seluruh budaya (Vygotsky, 1992). Schwartz (1992) menyebutkan sepuluh nilai yang dibagi dan dimiliki masyarakat secara universal, yaitu prestasi (*achievement*), kebajikan (*benevolence*), konformitas (*conformity*), hedonisme (*hedonism*), kekuasaan (*power*), keamanan (*security*), pengarahan diri sendiri (*self-direction*), stimulasi (*stimulation*), tradisi (*tradition*), dan universalisme (*universalism*).

Tahun awal masa kanak-kanak adalah ketika individu memperoleh sebagian besar pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan, ini adalah tahun-tahun di mana mereka mulai belajar tentang nilai-nilai. Interaksi dengan anak-anak membantu mereka membentuk pandangan tentang apa yang diharapkan oleh budaya kepadanya (Gutches & Indeck, 2009; Wang & Fivush, 2005). Dengan cara ini, berbagai nilai yang dibangun pada masa kanak-kanak dalam budaya disimpan dalam memori otobiografi (Wang, 2008).

Setiap budaya memberikan cara tersendiri untuk mengenalkan nilai-nilai yang mereka anut. Pada masa anak-anak, budaya mengenalkan nilai melalui berbagai permainan. Sekarang disebut sebagai permainan tradisional, mengingat banyaknya permainan yang diciptakan dengan teknologi modern serta diproduksi secara global. Seperti mainan robot tokoh kartun sampai game di gawai. Ini merupakan perbedaan pertama dan paling mendasar antara permainan tradisional dengan permainan modern, konteks dan keunikan. Ini karena permainan berfungsi sebagai mediator dalam mempelajari nilai-nilai budaya, serta membantu mempelajari standar budaya dan praktik perilaku yang diharapkan masyarakat (Maccoby, 1998). Hal tersebut tidak dimiliki oleh

permainan modern, karena standar yang mereka miliki adalah standar fabrikasi (produksi masal) tanpa menganut nilai budaya masyarakat tertentu. Yang ada hanyalah standar konsumen dan produsen.

Tak diragukan lagi bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan warisan budaya beragam. Catatan Mugnisjah, dkk. (2016) menyebutkan terdapat 250 jenis permainan tradisional di daerah Sunda, 212 jenis di daerah Jawa, 50 jenis di Lampung, dan lebih dari 300 jenis permainan tradisional lainnya di berbagai daerah Indonesia lainnya.

Penelitian ini akan memfokuskan kajiannya terhadap nilai-nilai dalam permainan tradisional yang berkontribusi terhadap perkembangan sosio-emosional anak. Perkembangan sosial emosional merupakan suatu proses yang mencakup perubahan dalam hubungan individu dengan orang lain, perubahan emosi dan perubahan kepribadiannya (Santrok, 2011). Berbagai gerakan di negara barat mengarahkan proses pembelajaran untuk memenuhi kompetensi perkembangan sosial emosional, salah satunya adalah gerakan pembelajaran di Amerika Serikat *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning* (CASEL). CASEL (2019) menyebut pembelajaran sosial emosional (*social emotional learning*) sebagai sebuah proses dimana anak-anak dan orang dewasa memahami dan mengelola emosi, menetapkan dan mencapai tujuan positif, merasakan dan menunjukkan empati untuk orang lain, membangun dan memelihara hubungan positif, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab.

CASEL telah mengidentifikasi lima perangkat utama dalam pembelajaran sosial emosional, yaitu pengenalan diri (*self-awareness*), manajemen diri (*self-management*), pengenalan sosial (*social awareness*), keterampilan membangun hubungan (*relationship skill*) dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab (*responsible decision-making*).

Kesadaran diri merupakan kemampuan untuk secara akurat mengenali emosi, pikiran, dan nilai-nilai seseorang. Kemampuan ini juga berbicara terkait bagaimana emosi, pikiran dan nilai-nilai tersebut mereka memengaruhi perilaku. Secara lebih luas, kesadaran diri disebut sebagai kemampuan seseorang untuk secara akurat menilai kekuatan dan keterbatasan dirinya. Oleh CASEL, kompetensi kesadaran diri dicirikan dengan identifikasi emosi, akurasi persepsi diri, kemampuan mengenali kekuatan diri, kepercayaanandirian juga efikasi diri.

Perangkat kedua CASEL dalam pembelajaran sosial emosional adalah manajemen diri. CASEL menyebut manajemen diri sebagai kemampuan untuk mengatur emosi, pikiran, dan perilaku seseorang secara efektif dalam situasi yang berbeda. ini termasuk mengelola stres, mengendalikan impuls, memotivasi diri sendiri, dan pengaturan dan bekerja menuju pencapaian tujuan pribadi dan akademik. Indikator kemampuan manajemen diri menurut CASEL adalah kontrol impuls, manajemen stress, disiplin diri, motivasi diri, penetapan tujuan dan kemampuan berorganisasi.

Perangkat ketiga adalah Kesadaran sosial yang merupakan kemampuan untuk mengambil perspektif dan berempati dengan orang lain dari berbagai latar belakang dan budaya, untuk memahami norma-norma sosial dan etika untuk perilaku, dan untuk mengenali keluarga, sekolah, dan masyarakat sumber daya dan dukungan. Indikator perangkat ini adalah pengambilan perspektif, empati, menghargai perbedaan dan menghormati orang lain.

Perangkat keempat CASEL adalah keterampilan untuk hubungan yang merupakan kemampuan untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang sehat dan bermanfaat dengan beragam individu dan kelompok. Kemampuan ini digambarkan dengan berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan secara aktif, bekerja sama, menolak yang tidak pantas tekanan sosial, negosiasi konflik secara konstruktif, dan mencari dan menawarkan bantuan ketika dibutuhkan. CASEL mengidentifikasi indikator kemampuan membangun hubungan melalui kemampuan komunikasi, melibatkan diri dalam kegiatan sosial, membangun hubungan dengan orang lain dan juga mampu bekerja dalam tim.

Perangkat terakhir CASEL adalah pengambilan keputusan yang bertanggung jawab yang merupakan kemampuan untuk membuat pilihan yang konstruktif dan hormat tentang perilaku pribadi dan interaksi sosial berdasarkan pertimbangan standar etika, masalah keselamatan, norma sosial, realistis evaluasi konsekuensi dari berbagai tindakan, dan kesejahteraan diri dan orang lain. Indikator perangkat ini adalah kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, menyelesaikan masalah, mengevaluasi, melakukan refleksi, dan bertanggung jawab secara etis.

Berikut adalah tabel yang merangkum indikator utama dari lima inti kompetensi pembelajaran sosial emosional menurut CASEL.

**Tabel 1. Indikator Kompetensi Inti CASEL**

No	Kesadaran Diri	Manajemen Diri	Kesadaran Sosial	Kemampuan Membangun Hubungan	Pengambilan Keputusan Yang Bertanggungjawab
1	Mengidentifikasi kasi emosi	Kontrol impuls	Pengambilan perspektif	Mendengarkan dengan baik	Identifikasi diri
2	Persepsi yang akurat	Manajemen stres	Empati	Komunikasi	Menganalisis situasi
3	Mengenali kekuatan	Disiplin diri	Menghargai perbedaan	Bekerjasama dengan orang lain	Menyelesaikan masalah
4	Percaya diri	Motivasi diri	Menghormati orang lain	Mencari bantuan	Mengevaluasi
5	Efikasi diri	Penetapan tujuan	-	Menawarkan bantuan	Melakukan refleksi
6	-	Kemampuan organisasi	-	Negosiasi	Berani bertanggungjawab

Penelitian ini akan mengeksplorasi nilai-nilai kompetensi sosial emosional dalam permainan tradisional. Peneliti akan mengkaji beberapa permainan tradisional yang digunakan dalam sebuah lembaga PAUD dalam perspektif pembelajaran sosial emosional CASEL. Perangkat metode ilmiah akan digunakan untuk mendapatkan dan mengolah data secara ilmiah mengenai nilai-nilai dalam permainan tradisional yang memenuhi aspek indikator dalam pembelajaran sosial emosional CASEL.

## **B. METODE PENELITIAN**

Pendekatan kualitatif jenis studi kasus (*case study*) akan digunakan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini. Jenis studi kasus tunggal instrumental dipilih peneliti untuk lebih memfokuskan kajian penelitian pada kasus di KB/RA Syihabuddin Malang. Penerapan permainan tradisional pada peserta didik TK kelas B akan menjadi objek kajian yang diperdalam. Lima jenis permainan tradisional yaitu, *meong-meongan*, *ular naga*, *dolip*, *cina buta* dan *balap karung* akan didekati dengan metode observasi mendalam, dokumen, dokumentasi dan juga wawancara. Instrumen penelitian seperti panduan observasi, wawancara dan dokumentasi telah diverifikasi sebelumnya oleh mitra ahli.

Penggalan data dilakukan secara bertahap mengikuti jadwal permainan setiap hari di lokasi penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga situasi alamiah dalam penelitian (Poerwandari, 1998). Selain itu sebagai instrumen kunci, peneliti memilih untuk berada dalam lokasi penelitian mulai sebelum penggalan data. Tujuannya untuk

mereduksi jarak sosial dengan subjek penelitian, sehingga kehadiran peneliti tidak mempengaruhi subjek penelitian.

Data penelitian akan dianalisis dengan menggunakan analisis melekat, yaitu model analisis mendalam pada salah satu aspek kasus (Creswell, 2012). Kasus implementasi permainan tradisional pada lokasi penelitian akan dianalisis dari perspektif pembelajaran sosial emosional menurut CASEL. Lima indikator utama pembelajaran sosial emosional menurut CASEL telah dijelaskan sebagaimana pada tabel 1.

Pada akhirnya, penelitian studi kasus tunggal instrumental ini akan menyajikan makna pemberian permainan tradisional pada KB/RA Syihabuddin bagi perkembangan sosial emosional peserta didik ditilik dari indikator perkembangan menurut CASEL. Peneliti akan menyajikan hal-hal yang dapat saja bersifat positif ataupun hal-hal yang lainnya sesuai data yang didapatkan dalam lapangan.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL PENELITIAN**

Olahan data penelitian ini menunjukkan bahwa kelima permainan tradisional yang diterapkan pada lokasi penelitian memberikan kontribusi bagi perkembangan sosial emosional peserta didik pada beberapa aspek perkembangan sosial emosional. Berikut adalah rincian analisis data yang kami temukan:

#### **1. Permainan Tradisional *Meong-Meongan***

- a. Pemahaman diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak dengan percaya diri mengangkat tangannya untuk menjadi pemain yang pertama ketika akan bermain dan ketika bermain anak tidak mudah menyerah mengejar teman-temannya hingga semuanya tertangkap.
- b. Perkembangan kemampuan mengatur diri sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah sebelum giliran bermain biasanya anak akan menunggu giliran bermainnya dengan sabar, ketika bermain anak akan berusaha berlari menjauhi lawannya agar tidak tertangkap, tidak marah-marah dengan temannya, tidak menangis ketika ditangkap paling awal, dan menerima keadaan dengan tidak bermian lagi.
- c. Perkembangan perilaku sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah sebelum bermain biasanya anak akan mengajak teman-temannya yang lain untuk bermain bersama, berkerja sama mencari jalan keluar

untuk bagaimana caranya menangkap lawan bermainnya, saling membantu temannya mengejar, dan menerima ajakan teman ketika akan berkerja sama menangkap tikus dengan cepat.

- d. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika akan bermain biasanya anak akan mengikuti aturan permainan yang berlaku seperti tidak mengganggu teman ketika bermain dan memberikan dukungan dengan memanggil teman-temannya yang akan bermain.
  - e. Pada sapek pengambilan keputusan yang bertanggungjawab, permainan meong-meongan memiliki kontribusi pada aktivitas perilaku menolong, ajakan bekerjasama dan juga pemberian dukungan (berupa teriakan dan tepukan) pada teman-teman mereka saat bermaian.
2. Permainan Tradisional Ular Naga
- a. Pemahaman diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika akan memulai permainan biasanya ada anak yang akan menawarkan dirinya ingin menjadi ketua kelompok pada permainan ular naga ini dan ketika permainan dimulai anak akan berusaha keras dengan tidak mudah menyerah memegang ekor lawanya hingga permainan dinyatakan selesai.
  - b. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah sebelum giliran bermain biasanya anak akan menunggu giliran bermainnya dengan sabar, ketika permainan di mulai anak sangat menikmati permainan yang dimainkannya dengan tidak menggunakan kekerasan ketika bermain seperti memukul temannya dan hasil terakhir dari permainan ini biasanya ada sebagian kelompok yang dapat memenangkan permainan.
  - c. Perkembangan perilaku sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika akan memulai permainan, biasanya anak akan fokus mendengarkan dan melihat peneliti mencontohnya cara bermain dan aturan yang berlaku dalam permainan, anak akan berkomunikasi dengan baik kepada teman-temannya seperti mengingatkan temannya untuk tidak melepaskan pegangan dari pinggul teman yang lain dan mengarahkan ketika akan berpindah posisi, berkerja sama mencoba menangkap ekor lawan dengan menyuruh anggota yang lain untuk terus maju dan mengejar lawannya, menjalin hubungan yang baik dengan teman-temannya dan membantu teman yang terjatuh untuk berdiri.

- d. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah sebelum bermain anak akan mengikuti semua aturan yang berlaku dengan tidak mengganggu teman ketika bermain dan tidak menyakiti teman seperti memukul, setelah itu anak akan mulai mengajak berkomunikasi dengan baik kepada teman-temannya seperti mengajak temannya untuk bergabung ke kelompoknya ketika bermain, dan memberikan semangat dengan cara memanggil nama temannya.
  - e. Aspek pengambilan keputusan yang bertanggungjawab terlihat dalam permainan ini berupa usaha-usaha anak untuk memenangkan permainan namun tetap memegang teguh aturan permainan. Setiapkali terdapat kecurangan, mereka akan selalu berteriak untuk saling mengingatkan.
3. Permainan Tradisional *Cina Buta*
- a. Pemahaman diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika bermain anak tidak mudah menyerah menyelesaikan permainan hingga akhir, mencoba menebak nama temannya dengan meraba wajah dengan benar, dan tidak mudah menyerah mencari teman yang akan ditebak.
  - b. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak sabar menunggu giliran bermain dengan cara melihat temannya yang lainnya bermain, tidak memilih-milih teman ketika bermain, tidak marah-marah, dan tidak merasa sedih ketika belum mendapatkan teman yang akan ditebaknya.
  - c. Perkembangan perilaku sosial anak tidak terlihat pada permainan tradisional ini karena pada permainan ini ada aturannya, dimana anak-anak tidak boleh membantu temannya ketika akan menebak teman yang ditebak.
  - d. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah menaati semua aturan bermain dengan tidak mengganggu teman, anak dapat menebak nama temannya dengan benar, dan sangat semangat memberikan dukungan kepada temannya sebelum bermain.
  - e. Pengambilan keputusan yang bertanggungjawab terlihat dalam permainan ini berupa aktivitas untuk mengakui jika tepakan lawan benar. Hal tersebut menunjukkan kejujuran dan penghormatan terhadap usaha yang dilakukan lawan bermain.

#### 4. Permainan Tradisional *Dolip*

- a. Pemahaman diri anak-anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak tidak mudah menyerah mengejar lawannya yang lainnya hingga tertangkap semuanya.
- b. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak dengan sabar menunggu giliran bermainnya.
- c. Perkembangan perilaku sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah ketika bermain anak-anak akan saling membantu temannya ketika mengejar lawan bermain, berkerja sama mencari strategi agar dengan cepat dapat menangkap lawan bermainnya, dan saling tolong menolong jika temannya menjadi patung, teman yang lain akan menyebutkan password agar temannya bisa bermain kembali.
- d. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak sangat mentaati aturan yang berlaku ketika bermain dengan menyebutkan *password* bila ingin menghidupkan temannya yang semula menjadi patung, tidak mengganggu temannya yang sedang bermain, memberikan semangat kepada teman-temannya dan dapat menyelesaikan permainan hingga akhir.
- e. Perilaku untuk mau mengakui jika lawan bermain dengan baik. Hal tersebut merupakan salah satu aspek pengambilan keputusan yang bertanggungjawab. Tetap berada pada aturan permainan adalah satu hal lain yang menunjukkan perkembangan pada bidang pengambilan keputusan yang bertanggungjawab.

#### 5. Permainan Tradisional Balap Karung

- a. Pemahaman diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah antusiasme anak untuk segera memulai permainan, dengan berlari memperebutkan karung yang akan dipakai. Pada sisi lain, anak juga mampu mengetahui bahwa dirinya harus berusaha lebih baik untuk tidak terjatuh ketika melompat menggunakan karung dan tidak mudah menyerah melompat hingga sampai ke garis finis.
- b. Perkembangan kemampuan mengatur diri anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak mengikuti semua aturan yang berlaku ketika bermain, sabar menunggu giliran dengan tetap berada dibarisan tanpa

harus mengganggu temannya yang lain bermain, dapat melompat sendiri dari awal permainan hingga akhir tanpa adanya bantuan dari orang lain, tidak menangis karena tidak memenangkan permainan, tidak marah-marah ketika bermain, dan mengucapkan terimakasih kepada teman yang menolongnya ketika terjatuh.

- c. Perkembangan perilaku sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak sangat fokus mendengarkan perintah dengan baik, memberikan ucapan selamat kepada teman yang memenangkan pertandingan balap karung, dan membantu teman melepaskan karungnya karena kesusahan.
- d. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain permainan tradisional ini adalah anak dapat melepaskan karungnya sendiri tanpa bantuan dari orang lain, tidak mengganggu temannya ketika bermain dan memberikan semangat ketika temannya yang lain bermain.
- e. Perkembangan kemampuan anak mengambil keputusan yang bertanggung jawab terlihat pada usaha menyelesaikan permainan meskipun teman-teman yang lain telah menyelesaikan permainan. Selain itu, memberikan dukungan untuk teman yang belum menyelesaikan permainan juga satu aktivitas terkait pengambilan keputusan yang bertanggungjawab.

Berikut adalah tabel hasil koding aktivitas kelima permainan tradisional yang sesuai dengan indikator inti pembelaaran sosial emosional menurut CASEL.

**Tabel 2. Aktivitas Permainan Tradisional Menurut Indikator Inti Perkembangan Sosial Emosional CASEL**

No	Permainan	Indikator Perkembangan Sosial Emosional				
		Kesadaran Diri	Manajemen Diri	Kesadaran Sosial	Kemampuan Membangun Hubungan	Pengambilan Keputusan Yang Bertanggungjawab
1	Permainan <i>meong-meongan</i>	Mengacungkan tangan saat ditanya siapa yang mau ikut	Antri menunggu giliran bermain	Menaati semua aturan bermain	Mendengarkan aturan permainan	Memberi dukungan kepada teman
		Terus mengejar temannya hingga tertangkap	Menahan emosi marah	Menerima ajakan teman bermain bersama	Mengajak teman bermain bersama	Membantu teman
		Terus berlari menghindari kompetitor	Menyelesaikan permainan	Mentaati aturan permainan	Memberi dukungan kepada teman	Mengajak teman berkerjasama

No	Permainan	Indikator Perkembangan Sosial Emosional				
		Kesadaran Diri	Manajemen Diri	Kesadaran Sosial	Kemampuan Membangun Hubungan	Pengambilan Keputusan Yang Bertanggungjawab
			Tidak menangis saat terjatuh			
2	Permainan ular naga	Ingin menjadi ketua kelompok	Berkomunikasi dengan baik	Menikmati permainan dengan tidak mengganggu teman	Mendengarkan aturan main	Berkerja sama dengan teman-temannya
		Tidak mudah menyerah	Mengikuti semua aturan permainan	Semangat ketika bermain	Mengajukan pertanyaan	Menjalin hubungan yang baik dengan teman-temannya
		Percaya diri akan menang	Sabar menunggu giliran		Membantu teman ketika terjatuh	Menyemangati/ memberi dukungan teman-teman
3	Permainan cina buta	Antusias saat akan bermain	Tidak marah ketika tebakannya keliru	Berusaha mengenali teman	Mendengarkan aturan main	Tidak memilih-milih teman ketika bermain
		Menebak teman dengan percaya diri	Tidak takut menjadi yang kalah/jadi	Mentaati aturan main	Mengajukan pertanyaan saat dijelaskan aturan main	Memberi dukungan kepada teman
			Menahan diri untuk tidak membocorkan nama teman saat bermain			Mentaati aturan permainan
4	Permainan dolip	Antusias untuk memulai permainan	Tidak mengganggu teman ketika bermain	Memahami aturan	Berkerjasama dengan teman-temannya	Mengikuti semua aturan permainan
		Bergembira ketika berhasil menebak lawan	Memberi dukungan/ menyemangati teman	Memahami posisi kawan dan lawan	Membantu teman	
			Menyelesaikan permainan hingga akhir		Meminta bantuan	
5	Permainan balap karung	Antusias memulai permainan	Memakai dan melepaskan karungya sendiri	Melompat sendiri dari garis awal hingga garis finis	Mendengarkan perintah dengan baik	Memberikan ucapan selamat ke teman
		Rebutan memilih karung	Tidak menangis ketika terjatuh	Tidak menangis ketika bermain	Membantu teman saat terjatuh	Membantu teman melepaskan karung

No	Permainan	Indikator Perkembangan Sosial Emosional				
		Kesadaran Diri	Manajemen Diri	Kesadaran Sosial	Kemampuan Membangun Hubungan	Pengambilan Keputusan Yang Bertanggungjawab
		Meloncat girang ketika mencapai garis finis	Tidak mengganggu teman	Menghormati giliran bermain	Memberikan dukungan/ menyemangati teman ketika bermain	Mengikuti aturan permainan
			Tidak marah ketika kalah		Memberikan ucapan terimakasih	

Pihak sekolah secara terbuka mengakui bahwa penyisipan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah disengaja untuk membangkitkan gairah peserta didik untuk mengembangkan ranah sosialnya, terutama karakter saling menolong, menghormati dan memaafkan. Selain itu, sekolah percaya bahwa permainan tradisional juga mampu menstimulasi anak untuk beraktivitas fisik, sehingga perkembangan motorik halus maupun kasar anak dapat terus dimonitoring.

Pemilihan lima permainan tradisional oleh pihak sekolah disebut karena alasan teknis, yaitu kemudahan operasional dan juga kesederhanaan perangkat yang dibutuhkan permainan. Hanya *balap karung* yang relatif membutuhkan peralatan, yaitu karung. Kemudahan operasional menjadi alasan utama juga karena tidak membutuhkan *training* atau pelatihan kompetensi khusus bagi guru untuk membimbing permainan tersebut. Secara keseluruhan, pihak sekolah mengaku telah mendapatkan banyak masukan dari stakeholder terkait permainan tradisional, diantaranya:

1. Menambah jumlah permainan;
2. Menambah durasi permainan tradisional saat pembelajaran;
3. Memberikan laporan terkait aktivitas permainan tradisional seperti laporan aktivitas formal pembelajaran;
4. Mengevaluasi proses permainan agar sesuai dengan tahapan perkembangan anak;
5. Bekerjasama dengan pihak-pihak lain untuk mengembangkan pendekatan permainan tradisional (W.KS.05.21-134).

Masukan-masukan di atas mencerminkan banyak hal, salah satu yang paling menarik adalah minimnya alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional. Sekolah mengaku tidak cukup memiliki kompetensi untuk

mengevaluasi media permainan tradisional jika dihubungkan dengan berbagai bidang perkembangan peserta didik.

## PEMBAHASAN

Data penelitian menunjukkan semua permainan tradisional yang dikondisikan menjadi alat pembelajaran di KB/TK Syihabuddin memiliki aspek-aspek pembelajaran perkembangan sosial emosional menurut CASEL. Semua permainan disambut dengan sangat antusias oleh peserta didik. Semua permainan dimainkan untuk membangkitkan kesenangan dan memiliki karakteristik menghabiskan waktu dengan cara yang menyenangkan. TK/KB Syihabuddin menyiapkan permainan sebagai salah satu cara untuk membangkitkan minat peserta didik (W.KS.03.21). Hal tersebut menunjukkan bahwa secara terbuka permainan tradisional yang memang diorganisir pihak lembaga PAUD untuk menstimulasi emosi positif peserta didik.

Temuan lain yang patut dicatat adalah bahwa permainan cenderung menampilkan nilai prestasi melalui karakteristik seperti tingkat kompetisi yang tinggi, menang atas yang lain, dan mengungguli pemain lain. Hampir semua permainan memiliki pemenang (pemain yang berhasil) dan pecundang (pemain yang gagal). Ketika dievaluasi dalam literatur psikologi, penekanan pada prestasi dengan cara ini menunjukkan bahwa nilai ini didasarkan pada bukti kompetensi. Dalam literatur, motivasi berprestasi dapat bekerja menuju tujuan kinerja dan tujuan penguasaan. Sasaran kinerja mencakup keinginan untuk mencapai fokus pada bukti kompetensi seperti yang juga terlihat dalam permainan. Tujuan penguasaan meliputi keinginan untuk mengembangkan kompetensi dan penguasaan (Cury, Elliot, Da Fonseca & Moller, 2006; Dweck, 1986; Dweck & Leggett, 1988). Ketika tujuan kinerja mengarahkan individu ke hasil perilaku maladaptif dan metode koping, tujuan penguasaan mengarahkan mereka ke hasil perilaku adaptif (Cury, Elliot, Da Fonseca & Moller, 2006; Dweck, 1986; Dweck & Leggett, 1988).

Pada titik ini peneliti menemukan pentingnya pendampingan orang dewasa (guru) untuk tetap mengarahkan anak agar berusaha untuk menyelesaikan permainan, bukan hanya memenangkannya. Data menunjukkan bahwa perilaku respek ditekankan oleh guru-guru KB/RA Syihabuddin untuk memberikan contoh (*coping*) kepada peserta didik bahwa kemenangan bukan satu-satunya dalam bermain, namun lebih pada kerjasama dan menyelesaikan permainan. Dalam kehidupan sehari-hari, adegan di mana anak-anak menangis di akhir permainan, menolak kekalahan, merengek, dan meninggalkan

permainan lebih awal dengan marah pada teman-teman mereka sering ditemui. Namun dalam lokasi penelitian, kontrol pihak sekolah melalui guru meminimalisir hal tersebut. Hal tersebut karena komitmen awal permainan telah dibangun dan disepakati oleh seluruh peserta permainan dengan dipimpin langsung oleh guru/fasilitator permainan. Selain itu, arahan tentang aturan oleh guru juga meminimalisir kecelakaan fisik yang berpotensi terjadi.

#### **D. KESIMPULAN**

Permainan tradisional yang dirancang sebagai media pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk terus berkembang. Penelitian ini membuktikan bahwa berbagai aspek indikator perkembangan sosial emosional anak terfasilitasi melalui permainan tradisional. Dengan begitu, permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran sosial emosional. Kelima indikator inti perkembangan sosial emosional anak menurut *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning (CASEL)* terlihat melalui aktivitas-aktivitas anak ketika bermain permainan tradisional.

Anak mampu mengembangkan perkembangan sosial emosional terkait pengenalan diri (*self-awareness*), manajemen diri (*self-management*), pengenalan sosial (*self-awareness*), keterampilan membangun hubungan (*relationship skill*) dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab (*responsible decision-making*) melalui permainan tradisional yang diterapkan pada lokasi penelitian. Selain itu permainan yang dirancang secara sengaja dalam konteks pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk menjadi individu yang mandiri dengan mengembangkan perasaan privasi, memahami pentingnya bertindak secara mandiri dan bebas, dan mengembangkan pengambilan keputusan dan keterampilan berpikir kreatif. Dengan permainan yang dirancang dengan baik, anak-anak dapat memahami pentingnya menjadi terbuka terhadap inovasi dan bersikap tegas. Permainan dapat dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dibimbing untuk menjadi lebih bermanfaat dan murah hati daripada ke kompetisi. Permainan yang dirancang dengan bijak dapat mengajarkan anak-anak nilai kebaikan, mematuhi permintaan yang masuk akal, dan disiplin diri dengan meninggalkan perilaku ekstremis dan membantu melatih individu yang dapat beradaptasi.

Budaya disampaikan dari satu generasi ke generasi lainnya. Permainan termasuk praktik budaya dapat diubah menjadi alat yang efektif di mana anak-anak belajar tentang budaya dan tradisi budaya mereka sendiri saat bermain. Akhirnya, anak-anak dapat

didorong untuk memiliki perilaku, perasaan, dan gagasan yang inklusif terhadap kemanusiaan, lingkungannya, dan sifatnya, dan menampilkan pemahaman tentang kesetaraan dan keadilan.

Dari olahan data penelitian, peneliti belum menemukan evaluasi yang sistematis dilakukan oleh pihak sekolah terkait permainan tradisional yang mereka aplikasikan. Sehingga hal tersebut menjadi dasar bagi kami untuk memberikan saran agar dikembangkan perangkat evaluasi perkembangan anak melalui media pembelajaran permainan tradisional. Selain itu, peneliti sangat menyadari bahwa konteks pembelajaran resmi (sekolah) jelas berbeda dengan konteks bermain anak-anak pada lingkungan bebas (tanpa pengawasan khusus). Sehingga peneliti menyarankan untuk memberikan supervisi pada saat aktivitas bermain, sehingga aspek-aspek perilaku positif yang muncul dalam penelitian dapat diduplikasi. Supervisi yang paling penting adalah terkait penekanan pada komitmen aturan permainan dan dukungan untuk menyelesaikan permainan, alih-alih hanya memenangkannya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Anning, A., & Edwards, A. (2006). *Promoting children's learning from birth to five: Developing the new early years professional*. Maidenhead: Open University Press.
- DeVries, R. (2006). Games with rules. In D.P. Fromberg and D. Bergen (Eds) *Play from birth to twelve, 2nd Ed*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Elkind, D. (2007). *The Power of play: How spontaneous, imaginative activities lead to happier, healthier children*. Cambridge, MA: Da Capo Press.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. New York: Norton & Company.
- Foley, P. (2008). Introduction. In J. Collins and P. Foley (Eds) *Promoting children's wellbeing: Policy and practice*. Bristol: Policy Press.
- Fromberg, D.P., & Bergen, D. (2006). Introduction. In D.P. Fromberg and D. Bergen (Eds) *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives and meanings*. New York: Routledge.
- Gutchess, A. H. & Indeck, A. (2009). Cultural influences on memory. *Progress in Brain Research, 178*, 137–150.

- Kim, U., & Park, Y. S. (2006). The scientific foundation of indigenous and cultural psychology: The transactional approach. In U. Kim, K.-S. Yang, & K.-K. Hwang (Eds.), *Indigenous and cultural psychology: Understanding people in context* (pp. 27–48). New York: Springer.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2010). Learning to play, playing to learn: A case study of a ludic learning space. *Journal of Organizational Change Management*, 23(1), 26-50.
- Mayall, B. (2002). *Towards a sociology for childhood*. Buckingham: Open University Press.
- Moyles, J. (1989). Just playing? The role and status of play in early childhood education. Milton Keynes: Open University Press.
- Neuliep, J.W. (2012). *Intercultural communication: A contextual approach* (5thEd.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton & Company.
- Santrok, J. W. (2011). *Perkembangan Masa Hidup* (Jilid 1). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Smith, P. K., & Pellegrini, A. (2013). Learning through play. *Encyclopedia on Early Childhood Development*, June, 1-6. Retrieved February 5, 2016 from <http://Www.Child-Encyclopedia.Com/Pages/Pdf/Smith- Pellegriniangxp2.Pdf>
- Shweder, R.A. (1991). *Thinking through cultures - expeditions in cultural psychology*. Cambridge: Harvard University Press.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Schwartz, S. H. (1992). Universals in the content and structure of values: Theory and empirical tests in 20 countries. In M. Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 25) (pp. 1-65). New York: Academic Press.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Vygotsky, L. S. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Voprosy Psikhologii*, 12, 62-76.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Wang, Q., & Fivush, R. (2005). Mother-child conversations of emotionally salient events: Exploring the functions of emotional reminiscing in European American and Chinese families. *Social Development*, 14, 3, 473-495.

Wang, Q. (2008). On the cultural constitution of collective memory. *Memory, Special issue 16(3)*, 305-317.

Westwood, R. I., & Posner, B. Z. (1997). Managerial values across cultures: Australia, Hong Kong and the United States. *Asia Pacific Journal of Management, 14*, 31-66.