



Pengaruh permainan tradisional dayakan dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini

Rosi Tunas Karomah, Raden Rachmy Diana

Prodi PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga, Prodi Psikologi FISHUM UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta, Indonesia

E-mail: rositunas08@gmail.com raden.diana@uin-suka.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 04-04-2023

Revised: 28-05-2023

Accepted: 15-06-2023

Keywords:

Early childhood, dayakan traditional games, social emotions

ABSTRACT

Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini perlu mendapat stimulasi yang tepat agar dapat berkembang secara optimal. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu melalui permainan tradisional sebagai sarana pengenalan budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa berpengaruh permainan tradisional dayakan dapat mengembangkan sosial emosional anak. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *design one group pretest-posttest*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 15 anak di TK Seloboro 1. Teknik pengumpulan data melalui observasi instrumen data *pretest* dan *posttest* dengan memberikan sebuah *treatment* permainan dayakan. Analisis data menggunakan analisis Uji *Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan permainan tradisional dayakan sangat cocok dan mampu mengembangkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Artikel ini berimplikasi untuk mendorong para pengajar menerapkan serta memanfaatkan permainan tradisional lainnya dalam mengembangkan berbagai perkembangan dalam diri anak.



bit.ly/jpaUNY

Social emotional development in early childhood needs to get the right stimulation so that it can develop optimally. One of the media that can be used is through traditional games as a means of introducing local culture. This study aims to analyze how influential Dayakan traditional games can develop children's social-emotional. The method used in this research is a quantitative approach using a one group pretest-posttest design. The sample in this study was 15 children in TK Seloboro 1. Data collection techniques were through observation of pretest and posttest data instruments by giving a Dayakan game treatment. Data analysis used the analysis of the Paired Sample T-Test. The results showed that the use of traditional Dayakan games was very suitable and able to develop social-emotional development in early childhood. This article has implications for encouraging teachers to apply and utilize other traditional games in developing various developments in children.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang awal bagi anak untuk mengenal dunia luar dan keluar dari zona nyamannya. Anak-anak akan dikenalkan dan diajarkan untuk saling berinteraksi dengan orang lain, mengenal teman-teman sebaya barunya, hal ini bertujuan agar mereka mampu berkomunikasi dan menjalin hubungan baik dengan orang lain. Pada usia ini anak-anak akan mencoba hal yang baru yang ada di sekitarnya. Mengenalkan lingkungan tempat tinggalnya, dapat dilakukan dengan cara mengajak anak berinteraksi dengan teman di sekitar rumahnya. Anak-anak usia dini perlu dikenalkan secara intens dengan lingkungan sekitarnya agar anak memiliki pondasi yang kuat dan rasa sosial yang tinggi.

Pada pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek penting yang harus dikembangkan dalam diri anak, salah satunya perkembangan sosial emosional anak yang sangat penting dikembangkan sejak dini. Perkembangan sosial emosional anak ini berhubungan langsung dengan orang lain, bagaimana anak berkomunikasi dengan orang lain, bagaimana cara anak



menghadapi sebuah masalah yang berhubungan dengan orang lain, bagaimana menanggapi atau mengontrol emosinya ketika bersama dengan orang lain. Perkembangan sosial dan moral sangat berhubungan erat sekali, sebab perilaku moral merupakan unsur fundamental atau dasar dalam bertingkah laku sosial. Seseorang akan mampu berperilaku sosial dalam keadaan tertentu, apabila ia sudah dibekali bagaimana cara menanggapi dan menguasai pemikiran untuk menghadapi situasi sosial tersebut (Syah, 1997). Terdapat berberapa tahapan perkembangan sosial emosional pada anak, yaitu: 1. Tahap percaya versus curiga (*trust vs mistrust*), anak akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Tahap ini akan dialami oleh anak usia 0-2 tahun. 2. Tahap mandiri versus ragu (*autonomy vs shame*), anak akan mengalami fase dimana ia merasa mandiri karena sudah menguasai anggota tubuhnya, perasaan ragu dan malu juga akan muncul. Ini terjadi pada usia 2-3 tahun. 3. Tahap berinisiatif versus bersalah (*initiative vs guilt*), tahap ini terjadi pada anak usia 4-5 tahun dimana mereka akan muncul perasaan inisiasi bercengkerama dengan orang lain dan diiringi dengan rasa bersalah juga ketika mereka tidak mampu berinteraksi dengan orang lain (Walujo, 2017)

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjabarkan, "...pendidikan anak usia dini sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (Sutarman, 2016). Dari penjabaran Sistem Pendidikan Nasional, sudah jelas bahwa pendidikan anak usia dini dengan "memberikan rangsangan yang membantu tumbuh kembang anak" pemberian rangsangan ini dapat dilakukan dengan mengajak anak bermain sambil belajar.

Bermain adalah salah satu cara yang sangat cocok untuk diberikan pada pembelajaran anak usia dini sebab waktu yang anak miliki dihabiskan untuk bermain. Bermain juga memiliki fungsi untuk memberikan kepuasan bagi diri sendiri dan bersifat nonserius atau santai (Walujo, 2017). Bermain merupakan hal yang menyenangkan dan sangat digemari oleh anak-anak, dengan bermain anak akan mengembangkan rasa ingin tahu tentang dunia luar. Prinsip utama dalam pendidikan anak usia dini itu sendiri adalah anak bermain sambil belajar, bukan sebaliknya belajar sambil bermain. Bermain merupakan salah satu metode yang sangat sering digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini sebab sebagian besar waktu mereka digunakan untuk bermain. Pentingnya bermain bagi anak usia dini dapat dilihat dalam penjelasan di atas, dimana bermain merupakan metode sederhana yang efisien dalam mengajarkan anak mengenal lingkungan sekitar. Dengan bermain dapat mengenalkan tentang peraturan, cara bersosialisasi dengan orang lain, dan mengembangkan perkembangan anak serta dengan bermain anak akan lebih mudah menangkap pembelajaran karena dilakukan dengan cara yang menyenangkan (Fadlillah, 2017).

Permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern merupakan sebuah permainan yang menggunakan alat dan bahan yang bersifat kekinian dan biasanya berhubungan dengan teknologi digital. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan yang mengangkat kesederhanaan dalam bermain, menggunakan barang-barang sederhana, dan sudah ada pada waktu masa kecil orang tua kita (Mulyani, 2016). Permainan tradisional ini membantu para orang tua untuk mengenalkan budaya tradisional pada anak, tentang barang yang sederhana dapat dijadikan sebuah permainan yang menyenangkan. Permainan tradisional ini banyak sekali macamnya, seperti permainan gobak sodor, permainan betengan, permainan jaranan, permainan dayakan, dan masih banyak lagi (Iswinarti, 2017). Dalam permainan tradisional ini anak tidak hanya menambah wawasan baru, tetapi juga melatih perkembangan motorik kasar dan halus dalam bermain petak umpet, perkembangan kognitif dalam permainan betengan, perkembangan sosial emosional dalam menghadapi masalah di permainan gobak sodor.



Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak dengan memberikan permainan tradisional yang bersifat kelompok maupun individu. Dalam permainan tradisional anak akan berinteraksi secara langsung dengan orang lain, mendengarkan interuksi dari sebuah permainan yang akan mereka mainkan, mendengarkan peraturan yang ada dalam permainan, ketika dalam permainan ada terjadi kecurangan bagaimana sikap anak menanggapi. Dengan itu semua anak akan terlatih secara tidak langsung dalam mengontrol emosionalnya ketika dihadapi masalah seperti ketika dalam permainan tradisional dayakan ada salah satu teman yang tidak mau mengikuti gerakan sesuai dengan arahan bagaimana si anak akan menanggapi, apakah ia akan marah atau menegurnya. Begitupun dengan sikap anak ketika ada temannya yang tidak bisa mengikuti gerakan atau belum paham mengenai gerakan dalam permainan dayakan, bagaimana ia bersikap membantu temannya atau hanya diam saja. Dengan permainan tradisional yang menyenangkan akan sangat membantu sekali mengembangkan sosial emosional pada anak.

Penelitian dari Eny Kusumawati, berpendapat bahwa permainan tradisional sangat membantu untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak untuk melatih kerjasama, kekompakan, dan interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, oleh karena itu permainan tradisional hal yang sederhana namun memiliki dampak yang luar biasa bagi perkembangan sosial emosional anak (Kusumawati et al., 2021). Ramadhan Lubis juga memaparkan hasil penelitiannya berkaitan dengan permainan tradisional yang mengembangkan emosi anak, hasil penelitiannya menunjukkan permainan tradisional berpengaruh dan terbukti dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak (R. Lubis & Khadijah, 2018). Penelitian dari Eko Sujadi dkk, juga memaparkan hasil penelitiannya mengenai permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional, penggunaan metode *play therapy* dalam permainan tradisional sangat penting dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak (Sujadi, 2019).

Permainan dayakan merupakan sebuah permainan yang berasal dari Dayak, yang dimodifikasi kedalam bentuk tarian sederhana dengan tujuan untuk mempermudah anak usia dini mengikuti kegiatan serta mengenalkan budaya tradisional kepada anak-anak. Permainan dayakan dilakukan secara berkelompok yang diiringi oleh lantunan musik yang gembira. Penggunaan aksesoris topi bulu kemudian gelang tangan dan kaki yang bersuara nyaring. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dari jenis permainan tradisional dan lokasi penelitian akan tetapi penelitian ini memiliki pokok pembahasan yang sama yaitu tentang implementasi permainan tradisional terhadap perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini mencoba menguraikan bagaimana pengaruh dari permainan tradisional berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian dengan judul “Pengaruh permainan tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini”.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Metode pengembangan yang dilakukan dengan cara melakukan pengukuran awal atau yang disebut dengan *pretest* dengan tujuan mengetahui kemampuan peserta didik sebelum *treatment* diberikan. Lalu melakukan sebuah pengukuran kembali setelah *treatment* telah diberikan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan peserta didik yang sering disebut dengan *posttest* (Unardjan, 2019). Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di TK Seloboro 1 Magelang pada bulan September 2022. Populasi pada penelitian ini sebanyak 15 anak dengan kriteria anak penyendiri dan anak yang aktif dalam pembelajaran. Sampel yang digunakan menggunakan total sampling.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan observasi berdasarkan instrumen penelitian yang telah disusun. Lalu dianalisis berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan *pretest* dan *posttest*. *Treatment* yang diberikan yaitu permainan tradisional dayakan. Setelah pemberian pengukuhan dilaksanakan, instrumen akan di *checeklis* (√) dan menggunakan skala pengukuran Rating Scale. Selanjutnya melakukan dokumentasi yang ada di TK Seloboro 1 Magelang, mulai dari kegiatan *pretest*, *treatmet*, *posttest* yang berguna untuk pelengkap penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis Uji *Paired Sample T-Test* dengan memanfaatkan bantuan aplikasi Statistika IBMSPSS dalam memudahkan perhitungan *output* penelitian.

Tabel 1. Indikator Capaian Perkembangan Sosial Emosional Permainan Dayakan

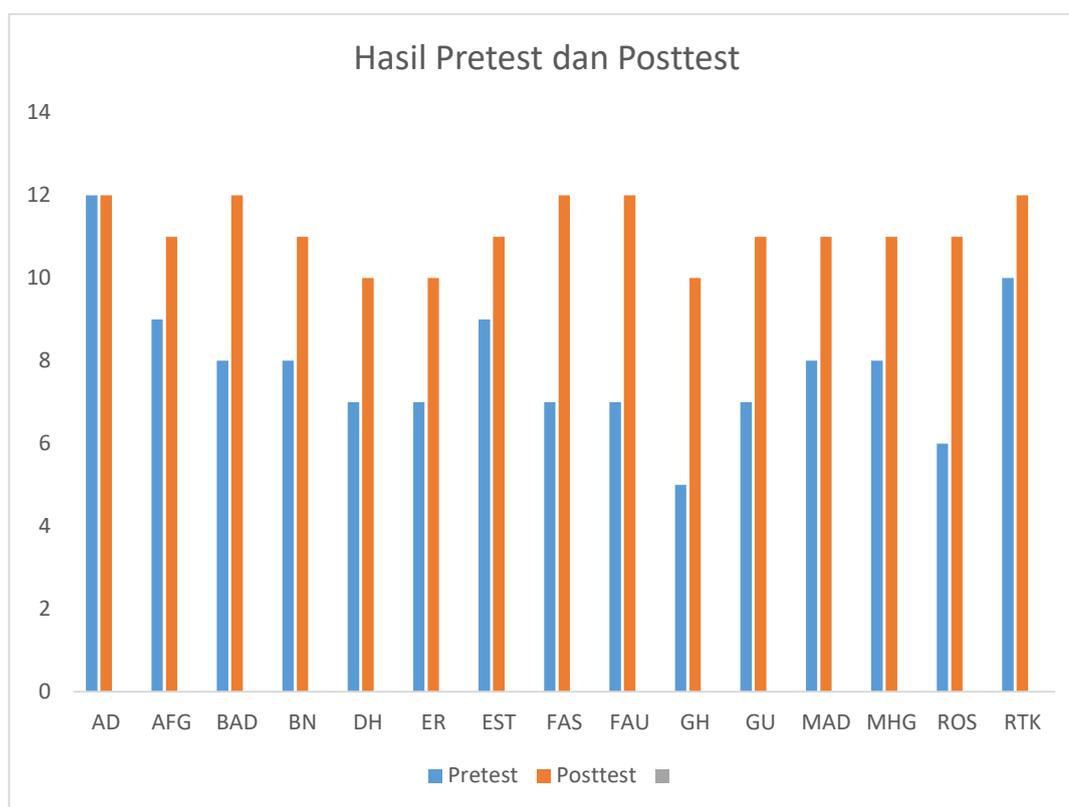
No	Indikator	Sub Indikator
1	Kesadaran Diri	Beradaptasi dengan lingkungan Memperkenalkan dirinya Mengendalikan emosi
2	Tanggung Jawab	Bertanggung jawab diri sendiri Mengenali haknya Menaati aturan
3	Perilaku Prosocial	Berteman dengan orang lain Kooperatif Menghargai perbedaan

Sumber : (Sulaiman et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh berkaitan dengan penggunaan permainan tradisional dayakan menunjukkan hasil yang signifikan dalam membantu mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa hampir semua anak usia dini mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada analisis data *pretest* dan data *posttest* yang didapatkan setelah *treatment* diberikan. Hasil peningkatan dapat dilihat pada diagram *pretest* dan *posttest* pada gambar 1.

Gambar 1: Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Tabel 2. Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	
Pretest	15	5	12	7,87	1,685	
Posttest	15	10	12	11,13	0,743	
Valid N (listwise)	15					

Gambar 1 diperkuat dengan menggunakan Tabel 2, dimana diketahui nilai *pretest* minimal sebesar 5 dan maksimal 12 sedangkan nilai *posttest* minimal sebesar 10 serta nilai maksimal 12. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan saling berdistribusi normal, maka dilakukan sebuah uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 50 sampel ($N < 50$), dengan tujuan untuk memperoleh data yang tepat dan hasil akurat.

Hasil ini diperoleh dengan melihat nilai signifikansinya. Dengan sebuah ketentuan jika nilai $sig > 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Maka dari itu dilakukan sebuah uji-t sampel berpasangan. Akan tetapi jika nilai $sig > 0,05$ maka akan dilakukan uji alternatif dengan menggunakan Uji Wilcoxon karena data tidak berdistribusi normal. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics Subscription. Berikut hasil dari proses uji normalitas dengan menggunakan Uji Shapiro-Wilk.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,202	15	0,102	0,927	15	0,247
Posttest	0,238	15	0,022	0,817	15	0,607

a Lilliefors Significance Correction

Hasil dari Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai df atau derajat kebebasan sebelum dan sesudah yaitu 15.



Jika sebuah sampel dalam penelitian kurang dari 50 maka menggunakan Uji Shapiro-Wilk. Kemudian nilai signifikansinya data *pretest* sebesar 0,247. Lalu nilai signifikansi data *posttest* setelah diberi *treatment* sebesar 0,607. Hal ini membuktikan bahwa kedua Sig >0,05 dapat dikatakan data berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengujian *Paired Sampel T-Test*.

Uji *Paired Sampel T-Test* merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mencari perbedaan rata-rata dua sampel dengan memberikan perlakuan yang berbeda dan syarat utamanya data harus berdistribusi normal. Dalam hal ini data hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberikan permainan tradisional dayakan pada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional berdistribusi normal. Pengujian ini menggunakan bantuan *software* yang sama dengan pengujian normalitas yaitu alkasi IBM SPSS Statistics Subcription, hasilnya pada Tabel 3.

Tabel 3. *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	7,8667	15	1,68466	0,43498
	PostTest	11,133	15	0,74322	0,1919

Pada data Tabel 3, dapat disimpulkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang telah diteliti pada data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan permainan tradisional datakan untuk mengembangkan sosial emosional pada anak usia dini yang memiliki nilai *pretest* sebesar 7,8667 dan nilai *posttest* sebesar 11,133.

Tabel 4. *Paired Samples Correlations*

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PreTest & PostTest	15	0,529	0,043

Tabel 4 menunjukkan hasil dari uji korelasi antara kedua data *pretest* dan *posttest* terkait dengan pemanfaatan permainan tradisional dayakan dalam mengembangkan sosial emosional pada anak usia dini. Korelasi yang diperoleh sebesar 0,529, dan nilai sig sebesar 0,043 < 0,05. Sedangkan nilai korelasi yang diperoleh sebelumnya sebesar 0,681 hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara *pretest* dan *posttest* mempunyai hubungan kuat dan positif dalam pemanfaatan permainan tradisional dayakan.

Tabel 5: *Paired Sample Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-3,26667	1,43759	0,37118	-4,06278	-2,47056	8,801	14	0

Dari data yang terpaparkan pada tabel ke 5, diketahui nilai signifikan sebesar 0,00 < 0,05. Hal ini menunjukkan terjadi perbedaan rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Dengan demikian H0 ditolak dan Ha diterima artinya ada pengaruh yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dengan menggunakan permainan tradisional dayakan.

Pembahasan

Pada penelitian ini memanfaatkan permainan tradisional dayakan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini. Kegiatan ini dilakukan pada bulan September 2022 sebanyak lima kali pertemuan yaitu *pretest*, *treatment* sebanyak tiga kali, dan *posttest*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 15 anak yang bersekolah di TK Seloboro 1 Magelang. Sebelum penelitian dilakukan di TK Seloboro 1 Magelang, peneliti terlebih dahulu meminta



izin kepada kepala TK.

Pertemuan awal yang dilakukan peneliti ialah mengadakan pengamatan dengan melakukan *pretest* kepada anak dengan menggunakan indikator yang telah disusun. Hasil awal yang diperoleh terdapat beberapa anak yang memiliki skor terendah yaitu DH, DR, FAS, FAU, GH dan ROS. Skor yang didapatkan dapat diketahui ketika peneliti memberikan dua tes melalui kuis dan bermain sebuah permainan tradisional dayakan. Tes ini juga dilakukan pada saat *posttest*, dalam melaksanakan kegiatan yang sama tidak dibedakan dalam segi apapun. Sehingga peneliti dapat melihat apakah ada pengaruh sebelum atau sesudah perlakuan diberikan.

Pada pertemuan awal yang dilaksanakan terdapat anak-anak yang mendapatkan skor terendah dari pengujian yang dilakukan. Serta penunjukkan sikap anak-anak tersebut pada awal pengamatan yang dilakukan yaitu mereka sering bermain sendiri, dan cenderung tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Merasa tidak mau bermain dengan temannya dan hanya sebagai pengamat keaktifan temen-temannya.

Pemberian *treatment* dilakukan selama tiga hari berturut-turut. *Treatment* pertama dilakukan pengenalan permainan tradisional melalui video dan pengenalan aksesoris yang ada dalam permainan tradisional dayakan. Pada hari kedua anak-anak akan mengikuti gerakan permainan tradisional yang dilakukan secara bersama-sama. Pada hari ketiga melakukan gerakan dayakan secara bersama-sama dan mengikuti setiap gerakan lagu yang diberikan.

Pemberian *treatment* pertama setelah penilaian awal yaitu mengenalkan permainan tradisional dayakan melalui video dan atribut pelengkap. Ketika mulai diberikan sebuah pengenalan video anak-anak yang tadi tidak aktif menjadi lebih aktif dengan mulai fokus dalam memperhatikan video. Kemudian ketika mengenalkan atribut pelengkap permainan dayakan, anak-anak yang memiliki skor rendah tadi mulai tertarik. Hal ini ditunjukkan mereka ikut maju kedepan serta menyentuh atribut dan memainkannya.

Pemberian *treatment* kedua dengan mempraktekkan permainan dayakan bersama-sama mulai dari dasar gerakannya. Anak-anak yang memiliki skor terendah mulai ikut aktif mengikuti gerakan permainan. Serta mulai bercanda tawa dengan teman-temannya karena permainan ini dilaksanakan secara berkelompok. Anak-anak yang semula pasif dan pendiam mulai berani menatap, tersenyum dan mengobrol dengan teman sebayanya.

Kemudian pemberian *treatment* terakhir melakukan gerakan dayakan secara bersama-sama dan mengikuti setiap gerakan lagu yang diberikan. Anak-anak mulai mengenal teman-temannya semakin dekat lagi karena ditambah melodi yang riang sehingga membuat suasana hati anak gembira. Anak-anak juga saling tolong menolong dalam memasangkan atribut pelengkap, saling membantu membawakan serta mengajak teman yang lain untuk mengembalikan atribut ke tempat semula ketika permainan telah selesai dilaksanakan.

Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian permainan tradisional dayakan dapat membantu mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini. Hal ini terbukti ketika sebelum diberikan perlakuan anak-anak terlihat menyendiri, pemalu dan pasif ketika pembelajaran. Ada juga anak yang senang bermain peralatan sekolahnya sendiri tanpa mau bermain dengan temannya. Kehidupan sosial emosional penting untuk masa tumbuh kembang anak, dalam hal ini anak akan mengeksplor berbagai macam sifat dari temannya yang lain (Fitriah et al., 2021). Perkembangan sosial emosional bagi anak juga penting untuk anak agar anak dapat beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan berbaur dengan orang lain (Sulaiman et al., 2019). Dalam kehidupan selalu akan membutuhkan bantuan dari orang lain, untuk itu kehidupan bersosial penting untuk dikenalkan dan dikembangkan (Widiastuti, 2017). Sehingga ketika anak sudah terlatih dan terbiasa hidup bersosial maka secara emosionalnya akan berkembang. Anak akan mampu mengontrol emosinya terhadap orang lain agar tidak menyakiti temannya (Ummah, 2020).



Anak-anak usia dini memiliki jiwa yang bebas dan haus akan permainan, karena memang pada usainya mereka akan tergugah untuk mengetahui apapun yang menarik perhatiannya (Mukhlis & Mbelo, 2019). Anak usia dini memiliki berbagai perkembangan yang harus dikembangkan salah satunya sosial emosional yang sangat berguna bagi kehidupannya yang akan mendatang (Unzela, 2022). Anak usia dini akan mulai mengenal kehidupan sosial dengan orang lain, saling berinteraksi dalam permainan serta akan menjalin hubungan pertemanan dengan teman baru yang ia temui di sekolah (M. Y. Lubis, 2019). Mengembangkan perkembangan sosial emosional pada anak dapat dilakukan dengan mengenalkan serta memanfaatkan permainan tradisional dayakan.

Permainan tradisional dayakan merupakan sebuah permainan yang terbentuk dari modifikasi tarian khas Dayak kemudian diatur gerakannya yang mudah diikuti oleh anak-anak (Ratnasari, 2016). Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok dan diiringi oleh musik yang bermelodi semangat (Astini & Rachmayani, 2022). Permainan ini dapat digunakan untuk membantu anak mengenal budaya daerah, mendekatkan interaksi antara anak satu dengan yang lainnya. Sehingga mereka akan lebih akrab dan membantu mengembangkan sosial emosional dalam diri anak karena anak akan lebih bersimpati terhadap temannya ketika melakukan gerakan tarian dayakan (Priyanti & Jhoni Warmansyah, 2021).

Penelitian terdahulu yang mengangkat mengenai permainan tradisional yang digunakan dalam mengatasi berbagai permasalahan dalam diri anak usia dini. Salah satunya membantu mengembangkan serta mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan sosial emosional (Kusuma & Sutapa, 2021). Permainan tradisional bukan hanya unik dan sederhana yang memiliki segudang manfaat dalam mengembangkan berbagai perkembangan sosial emosional anak dengan membiarkan anak mengenal lebih dekat teman sebayanya (Nisa & Khotimah, 2019). Bukan hanya itu, permainan tradisional juga membantu mengenalkan warisan leluhur dan memiliki sejuta manfaat untuk mengembangkan sosial emosional anak karena dilakukan dengan cara berkelompok dan saling bersimpati antara satu sama lain (Ridwan et al., 2022).

Pemanfaatan serta penggunaan media yang sesuai untuk mengembangkan perkembangan sosial emosional anak dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan yang diinginkan. Pembahasan hasil penelitian yang diperoleh untuk menganalisis tingkat keberhasilan penggunaan permainan tradisional dayakan dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini menunjukkan pengaruh yang signifikan dan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dayakan menjadi pilihan yang cocok untuk membantu mengembangkan sosial emosional pada anak.

SIMPULAN

Sejalan dengan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional dayakan dalam mengembangkan sosial emosional pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata saat *pretest* dan *posttest* yang masing-masing memiliki nilai 7,8667 untuk *pretest* dan 11,1333 untuk data *posttest*. Kemudian dianalisis dengan menggunakan uji paired t-test output nilai probabilitas yaitu Sig sebesar 0,043. Hal ini menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikan terhadap membantu mengembangkan sosial emosional pada anak usia dini melalui permainan tradisional Dayakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2022). *Identifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini di kabupaten lombok timur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang beraturan dan dapat diramalkan*. 8(2), 103–112.

- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media Group.
- Fitriah, N., Elfariha, E., Putri, D. I., Sukrianto, S., Nur, N., Vitasari, P. D. K., & Kismawati, D. (2021). Pengenalan aktivitas berkebun sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif (pengenalan sains) pada anak. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1–6. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10677>
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional prosedur dan analisis manfaat psikologis*. UMM Press.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2021). Dampak pembelajaran daring terhadap perilaku sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi*, 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Kusumawati, E., Ambarsari, R. Y., Tunas, U., & Surakarta, P. (2021). *Emosional selama proses pembelajaran daring pada anak usia*. 2(2), 524–529. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.923>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain. *GENERASI EMAS*, 2(1), 134–145.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan tradisional sebagai pengembangan kecerdasan emosi anak. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Mukhlis, A., & Mbello, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *PRESCHOOL Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–28.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak indonesia*. DIVA Press.
- Nisa, F. A., & Khotimah, N. (2019). Metode guru dalam meningkatkan konsentrasi anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktifitas (gpph/adhd) dalam kegiatan belajar. *Academica Journal of Multidisciplinary Studies*, 3(2), 235–248.
- Priyanti, N., & Jhoni Warmansyah. (2021). The effect of loose parts media on early childhood naturalist intelligence. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 239–257. <https://doi.org/10.21009/jpud.152.03>
- Ratnasari, D. (2016). Pemberdayaan perempuan dalam pendidikan pesantren. *Anil Islam: Jurnal Kebudayaan Dan Ilmu Keislaman*, 9(1), 122–147. <http://jurnal.instika.ac.id/index.php/AnilIslam/article/view/11>
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis penggunaan media loose part untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105–118.
- Sujadi, E. (2019). Penerapan play therapy dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosio emosional. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i1.892>
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat pencapaian pada aspek perkembangan anak usia dini 5-6 tahun berdasarkan strandar nasional pendidikan anak usia dini. *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>
- Sutarman, M. (2016). *Manajemen pendidikan usia dini filosofi, konsep, prinsip, dan aplikasi*. PUSTAKA SETIA.
- Syah, M. (1997). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru* (Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Ummah, S. A. (2020). Pengaruh lingkungan keluarga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *SELING (Jurnal Program Studi PGRA)*, 6(1), 84–88.
- Unardjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Unzela. (2022). Sosial emosional anak usia 5-6 tahun di tk usia 5-6 tahun di tk. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 134–145.
- Walujo, D. A. (2017). *Kompendium paud memahami paud secara singkat*. Prenada Media Group.
- Widiastuti, R. Y. (2017). Dampak perceraian pada perkembangan sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Turnojoyo*, 2(5), 76–86.