

Stimulasi Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Tenggoh-tenggohan

Meilina Estiani^{1✉}, Suparno¹

Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Palembang, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v5i3.386](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.386)

✉ Corresponding author:

[meilina.estiani@poltekkespalembang.ac.id]

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Stimulasi; Perkembangan sosial anak; Permainan Tradisional; Tenggoh-tenggohan</i></p>	<p>Munculnya permainan modern saat ini yang sangat menarik minat anak, seperti gadget dan fun game membuat anak terlihat asyik bermain didunia maya secara individual, sehingga tidak memiliki kesempatan bagi anak untuk bersosialisasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menstimulasi perkembangan social anak melalui permainan tradisional daerah Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) yaitu Tenggoh-tenggohan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. <i>Desain penelitian one group pretest-posttest design.</i> Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 23 orang anak usia 6 – 7 tahun berdomisili di Desa Bumi Kawa Kecamatan Lengkiti Kabupaten OKU, Sumatera Selatan. Pengumpulan data dilakukan melalui penilaian perkembangan social anak dengan observasi berdasarkan indicator kebutuhan belajar anak yang berkaitan dengan perkembangan social menurut Beaty (1995). Tehnik analisis data yang digunakan adalah uji statistic T-test. Hasil kegiatan menunjukkan ada perbedaan yang signifikan perkembangan social anak sebelum dan setelah diberikan stimulasi permainan tenggoh-tenggohan. Disimpulkan bahwa permainan tenggoh-tenggohan dapat menstimulasi perkembangan sosial anak. Penelitian ini berimplikasi pada penerapan permainan tradisional pada anak sekolah dalam mengembangkan kemampuan sosial anak.</p>
<p>Keywords: <i>Stimulation; Child's Social Development; Tradisional game; Tenggoh-tenggohan</i></p>	<p><i>The emergence of modern games that are currently very attractive to children, such as gadgets and fun games make children look engrossed in playing in the virtual world individually, so they do not have the opportunity for children to socialize. The purpose of this study is to stimulate children's social development through traditional games in te Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) is Tenggoh-tenggohan. His research is Quantitative research using experimental method. The research design was one group pretest-posttest design. The population in this study consisted of 23 children, 6-7 years living in Desa Bumi Kawa, Kecamatan Lengkiti, Kab. OKU, Sumatera Selatan. Data was collected through assessment of children's social development with observations based on indicators of children's learning needs related to social development according to Beaty(1995). The data analysis technique used is the T-test statistical test. The results of the activity showed that there is a significant difference in the social development of children befoare and after being stimulated by the Tenggoh-tenggohan game. It was concluded that the game of tenggoh-tenggohan can stimulate children's social development. This research has implications for the application of traditional game to school children in developing children's social skills.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak dan sangat berkaitan erat dengan hubungan antara seorang individu dengan individu lainnya. Dalam berhubungan sosial, ada individu yang mampu berhubungan dengan baik kepada individu lainnya, namun ada pula individu yang kurang mampu bahkan tidak mampu berhubungan baik dengan individu lainnya (Handayani et al., 2022). Fatimah, (2006: 9) berpendapat bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Anak-anak mempunyai kesadaran untuk belajar hidup bersama orang lain (Yuli Setiawan, 2016). Zakiya, dkk, berpendapat bahwa keterampilan sosial merupakan kebutuhan utama yang sangat diperlukan dan dimiliki anak sebagai bekal kemandirian anak pada jenjang selanjutnya (Zakiya & Farida, 2020). Anak yang memiliki keterampilan sosial adalah anak yang mampu menunjukkan perilaku yang disetujui secara sosial oleh kelompoknya (Kurniati, 2016).

Interaksi sosial merupakan bagian dari perkembangan sosial, anak usia 5 sampai 6 tahun memiliki ciri-ciri di antaranya, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan rasa empati. Anak sepatutnya beradaptasi dengan lingkungan dan teman-teman yang baru. Dengan berada di lingkungan yang baru, akan terjadi perubahan positif pada seorang anak, khususnya pada aspek bersosialisasi (Latifah & Sagala, 2015).

Dalam perkembangan sosial terdapat tingkah laku sosial dan tidak sosial (Suhada, 2019). Beberapa tingkah laku sosial yaitu simpati, persaingan, kerja sama, empati, murah hati, ramah, berperilaku akrab, dan meniru. Sedangkan beberapa perilaku tidak sosial yaitu agresif, bersikap berkuasa, membangkang, bertengkar, egosentrisme, dan antagonis terhadap lawan jenis. Hal tersebut dapat muncul ketika anak sedang berhubungan dengan orang lain (Fadhilah Salsabila Riadi, 2021).

Keterampilan sosial tidak terbentuk secara tiba-tiba, namun merupakan imitasi dan pembiasaan dari lingkungan terdekat anak, sehingga anak tidak memahami konteks sosial yang dihadapinya dan tidak terbiasa menggunakan cara-cara yang diterima secara sosial. Disamping itu pola permainan anak telah bergeser pada pola permainan di rumah seperti menonton tayangan televisi, permainan games station dan computer. Hal ini bersifat individual dan anak tidak memiliki kesempatan mengembangkan keterampilan sosial. Sejalan dengan pendapat Ivo Yani yang menyatakan bahwa munculnya berbagai permainan modern saat ini, sangat menarik minat anak seperti *gadget* dan *fun game* lainnya, anak terlihat asyik bermain di dunia maya secara individual sehingga tidak memiliki kesempatan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Anak menjadi pasif, apatis dan tidak cekatan dalam menghadapi realitas kehidupan. Keadaan ini jika dibiarkan berlarut maka dapat menjadi penghambat perkembangan sosial emosional anak, dimana anak tidak berkembang secara optimal karena suka menyendiri (Yani, 2017). Eka Damayanti, dkk dalam penelitiannya menyatakan penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat (Damayanti et al., 2020).

Kurangnya keterampilan sosial merupakan salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Anak yang memiliki keterampilan sosial rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan menyinggung perasaan orang lain. Hal tersebut apabila dibiarkan terus menerus tanpa adanya kendali, tidak menutup kemungkinan mengakibatkan adanya masalah yang akan terus berlanjut dan bahkan bertambah buruk (Andrianie & Yuniati, 2016).

Bermain adalah dunia anak, bermain merupakan media untuk menstimulasi aspek perkembangan fisik, emosi, sosial, bahasa dan budaya (Wijayanti, 2014.) Mulyadi (2004) menyatakan bahwa bermain dengan teman sebaya akan membuat anak belajar membangun hubungan sosial dengan anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan dengan teman yang lainnya (Elisa Kurniati, 2016).

Salah satu permainan yang sudah jarang di mainkan oleh anak-anak jaman sekarang adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan warisan nenek moyang yang berasal dari suatu daerah tertentu yang berpegang teguh pada adat dan norma tertentu. Setiap daerah memiliki nama permainan yang berbeda namun cara bermainnya sama (Ali dan Aqobah, 2020). Banyak sekali jenis dan ragam permainan tradisional, bahkan setiap daerah memiliki ciri khas (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020). Dikatakan pula oleh Mantasiah, dkk dalam bukunya bahwa Khususnya permainan rakyat, anak secara tidak langsung akan mempelajari budaya di daerah mereka, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin yang berlangsung di dalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya (Mantasiah et al., 2018).

Hurlock (1994) menyatakan bahwa pola permainan yang mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebayanya. Saat melakukan permainan tradisional anak berkumpul dan diajak untuk mengenal teman sebayanya. Santrock (2003), berpendapat bahwa partisipasi sosial anak dalam satu kelompok akan memenuhi kebutuhan atas hubungan dekat dan kebersamaan (Wijayanti, 2018).

Sebagian besar dari jenis permainan tradisional merupakan jenis permainan yang dilakukan dalam kelompok, bukan individual. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berperan dalam

membuka wawasan bahwa manusia perlu berhubungan satu sama lain serta menjadi wahana pemenuhan kebutuhan dasar manusia yaitu keinginan bersosialisasi yang terpantul dalam sendi-sendi bermain yang penuh gelak tawa selama proses bermain (Trismahwati & Sari, 2020).

Melalui permainan tradisional anak memiliki kesempatan untuk memunculkan potensi dan menstimulasi berkembangnya keterampilan sosial. Selain itu juga memiliki karakteristik menggunakan fasilitas di lingkungan tanpa harus membeli, melibatkan banyak anak dan memiliki aturan permainan. Hal ini dikuatkan berdasarkan penelitian Setiawan, yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengembangkan dan melatih keterampilan sosial anak, melatih anak untuk bersosialisasi, dapat bekerja sama dengan baik dengan teman, memiliki sikap empati terhadap sesama, melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan melatih persaingan sehat, jujur dan seportif (Yuli Setiawan, 2016). Hal serupa didapatkan Sari,dkk dari penelitiannya yang menyatakan bahwa permainan tradisional Sumatera Barat efektif digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan perilaku sosial anak (Sari et al., 2019).

Permainan tradisional umumnya dilakukan secara berkelompok, sehingga dari permainan ini mengajarkan kebersamaan. Dalam permainan kelompok anak membutuhkan teman kelompok, ini berarti memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi. Selain kebersamaan, anak diajarkan untuk berempati, bergiliran, mentaati peraturan, juga solidaritas. Anak dilatih memiliki kekompakan dalam menyusun strategi agar dapat memenangkan permainan. Seperti penelitian Ivo Yani yang menyatakan bahwa melalui permainan tradisional Suku Batak Toba dapat menstimulasi perkembangan fisik motoric dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun (Yani, 2017).

Euis Kurniati berpendapat bahwa melalui permainan tradisional, anak belajar mengembangkan kemampuan bekerjasama, kemampuan menyesuaikan diri, kemampuan berinteraksi secara positif, kemampuan mengontrol diri, kemampuan mengembangkan sikap empati pada teman dan kemampuan dalam mentaati peraturan, juga belajar menghargai orang lain (Elisa Kurniati, 2016). Rina Wijayanti dalam penelitiannya mendapatkan bahwa permainan tradisional memiliki aturan yang sederhana, memiliki kemampuan membangun keterampilan sosial anak sebagai wujud nilai internalisasi nilai budaya local yaitu kerjasama, kesetiakawanan, gotong royong di berbagai bidang kehidupan. Interaksi yang terjadi saat bermain memunculkan akibat yang menjadi stimulasi bagi berkembangnya sosial anak. Anak belajar menghargai, menyelesaikan konflik dengan teman sebaya, memiliki pengalaman merasakan keberhasilan dan kegagalan sehingga anak akan belajar menerima dan mengalah (Wijayanti, 2018).

Permainan tradisional daerah juga merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak seperti : fisik motoric, kognitif, sosial emosional, dan bahasa, hal ini dinayakan oleh Ismatul Khasanah berdasarkan penelitiannya. Permainan tradisional memiliki kearifan local seperti keberanian, ketangkasan, keterampilan, kelincihan gerak, berfikir strategis, naluri yang terasah, persahabatan, kerjasama, gotong royong, kasih sayang, menghargai orang lain, sportif, kepatuhan, kesabaran, kehati-hatian, mengukur, membandingkan, menafsirkan, berfantasi, dan lain sebagainya (Khasanah et al., 2011). Hal yang sama dikemukakan oleh Wijayanti berdasarkan penelitiannya yang menyatakan bahwa permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak sebagai wujud internalisasi nilai budaya local dalam bentuk kerjasama, kesetiakawanan dan gotong royong di berbagai bidang kehidupan (Wijayanti, 2018). Mulyana,dkk, menyatakan bahwa permainan tradisional yang ada di Nusantara dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek motoric, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual, aspek ekologis dan aspek no;ai-nilai/moral. Aspek sosial meliputi menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, melatitkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa / masyarakat (Lengkana & Mulyana, 2019).

Interaksi pada anak ketika sedang bermain memunculkan akibat yang menjadi stimulasi bagi perkembangannya kemampuan sosial anak. Anak akan belajar menghargai dan menyelesaikan konflik antar teman sebaya, anak akan merasakan keberhasilan dan kegagalan. Tidak menjadi individu yang egosentris, memiliki empati dengan orang lain, belajar mengendalikan emosi untuk mengendalikan perilaku agresif dengan media permainan tradisional dari budaya local (Wijayanti, 2018). Kelebihan lain yang dimiliki oleh permainan tradisional adalah pada permainan tradisional yang bersifat kompetisi, akan memberikan kesempatan pada anak belajar bersaing secara sehat dan mampu mengembangkan *social skill*, *motoric skill* dan *emotional skill*. Keterlibatan anak dalam satu kelompok sosial akan membantu anak melatih kemampuan menjalin hubungan yang hangat. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian Zajiya,dkk yang menyatakan bahwa permainan tradisional yang teridentifikasi dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya keterampilan sosial, dimana anak belajar mengendalikan diri /emosi, anak belajar bertanggungjawab, anak belajar tertib terhadap peraturan serta belajar menghargai orang lain. Dengan kata lain dapat menjadikan anak yang memiliki kecerdasan emosional (Zakiya & Farida, 2020). Melalui permainan tradisional anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan tradisional menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya (Hadi et al., 2018).

Anak yang tidak memiliki teman bermain dan tidak memiliki nilai persahabatan akan memiliki perasaan penolakan dan akan mengalami gangguan sosial emosional. Hal ini dinyatakan oleh Lawhon, dan Lawhon, berdasarkan penelitiannya yang menyatakan "*children who do not have friends to play and do not know the value of friendship will have a feeling of rejection and experiencing social emotional disorder*", dan Nissa, dkk, dalam penelitiannya menyatakan bahwa melalui permainan tradisional lompat tali yang dimodifikasikan dengan media pendua manual permainan membuktikan bahwa permainan ini efektif untuk membangun kemampuan motoric dan sosial anak (Nissa et al., 2020).

Dari beberapa penelitian yang relevan yang telah dipaparkan memiliki variable yang sama dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu berkaitan dengan perkembangan sosial anak. Adapun kebaruan dalam penelitian ini adalah berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menekankan secara spesifik terhadap perkembangan sosial yang distimulasi dengan permainan tradisional daerah Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) yaitu tenggoh-tenggohan. Permainan ini bernuansa permainan kelompok yang memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi. Dalam bahasa daerah Baturaja (OKU), tenggoh-tenggohan berarti tebak-tebakan. Permainan ini merupakan permainan kelompok yang terdiri dari 2 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari minimal 10 orang. Permainan ini dimainkan oleh anak putri berusia 6 – 13 tahun. Dalam permainan ini ketua kelompok yang ditunjuk diminta untuk menenggoh/menebak dimana batu kecil disembunyikan dengan cara digenggam anggota kelompok lawan. Jika benar menenggoh maka kelompok akan dinyatakan menang selanjutnya melompat bersama secara berjongkok selangkah secara bertahap sampai garis finish. Sebaliknya jika kelompok salah menenggoh/menebak, maka bergantian dengan kelompok lawan menyembunyikan batu kecil pada anggota kelompok untuk selanjutnya ditenggoh/ditebak (Zainal Abidin, 1985). Permainan ini mengajarkan anak mengikuti aturan permainan, bersabar menunggu giliran bermain, memiliki rasa empati terhadap pihak yang menang dan belajar menerima kekalahan jika kelompok kalah dalam permainan, mengajarkan kebersamaan, solidaritas sesama anggota kelompok dan anak belajar kekompakan dalam menyusun strategi agar dapat memenangkan permainan.

Berdasarkan Observasi awal tim peneliti di SDN 76 Desa Bumi Kawa kecamatan Lengkiti Kabupaten Ogan Komering Ulu, siswi kelas 1 usia 6-7 tahun masih ada yang belum mampu bekerjasama dengan teman sebaya saat bermain, anak sering berbicara keras (berteriak) kepada temannya, masih ada siswi yang diantar dan ditunggu oleh orang tua selama proses pembelajaran, masih terlihat anak yang bermain sendiri tidak bergabung dengan teman sebayanya, anak belum mampu berbagi mainan atau alat tulis dengan teman, masih banyak anak yang mau menang sendiri bahkan terlihat anak dominan saat bermain, dan sebagian besar anak masih berkelompok sesuai kesukaannya. Dalam kelompok masih terdapat anak yang pasif cenderung masa bodoh tidak ikut berpartisipasi dalam tugas kelompok. Menurut informasi dari gurunya bahwa anak tidak pernah melakukan permainan tradisional daerah. Melihat kenyataan di lapangan dan berdasarkan penelitian yang relevan menjadikan alasan untuk melakukan penelitian ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan sosial anak dapat distimulasi dengan permainan tradisional daerah Ogan Komering Ulu yakni Tenggoh-tenggohan. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menstimulasi perkembangan sosial anak melalui permainan tradisional daerah Kabupaten Ogan Komering Ulu, sehingga diharapkan permainan ini tetap ada dimainkan oleh anak-anak sebagai alternatif mengoptimalkan perkembangan sosial anak.

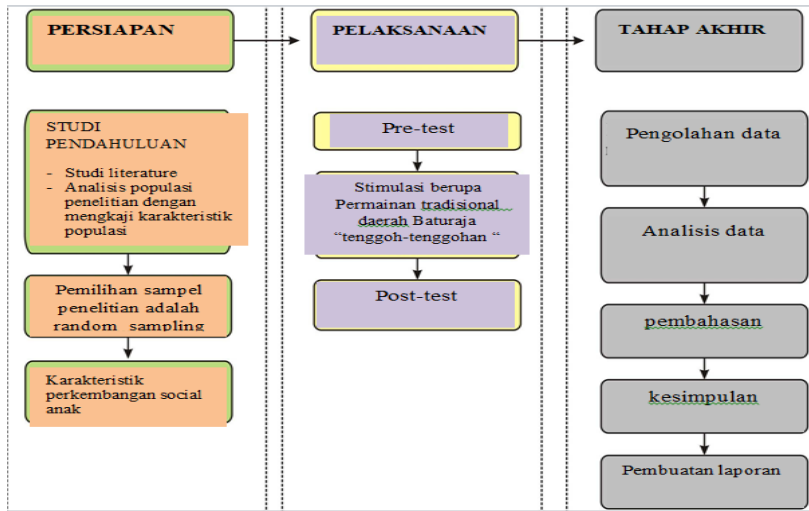
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian diskriptif analitik yang menggunakan metode quasi eksperimen *pretest and posttest design* (Hastono, 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 76 Desa Bumi Kawa Kecamatan Lengkiti kabupaten Ogan Komering Ulu, usia 6-7 tahun dan sampel dalam penelitian ini sesuai dengan kriteria yaitu siswi SDN 76 usia 6-7 tahun sebanyak 23 responden. Teknik pengambilan sampel adalah *random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Dalam pendekatan kualitatif data dikumpulkan dengan cara observasi langsung ke lokasi dan mencatat semua temuan-temuan di lapangan. Data tentang perkembangan sosial responden sebelum dan sesudah stimulasi permainan tradisional tenggoh-tenggohan dikumpulkan dengan menggunakan instrument observasi untuk memperoleh informasi tentang interaksi dalam kegiatan penelitian. Adapun instrument yang digunakan terdiri dari karakteristik perkembangan sosial diadopsi menurut Beaty (1995) berdasarkan kebutuhan belajar anak yang berkaitan dengan perkembangan sosial anak yang terdiri dari 8 (delapan) aspek yaitu (1) anak belajar menjalin hubungan dan bermain dengan orang lain, (2) Anak belajar berinteraksi dengan teman sebayanya untuk bisa menerima dan memberi, (3) Anak belajar bergaul dengan anak lain dan berinteraksi secara harmoni, (4) Anak belajar untuk melihat sesuatu dari perspektif anak lain tentang beberapa hal, (5) Anak belajar bersabar menunggu giliran, (6) Anak belajar berbagi dengan yang lain, (7) Anak belajar merespon sesuatu yang benar, (8) Anak belajar untuk menyelesaikan sesuatu masalah yang interpersonal (Elisa Kurniati, 2016). Kriteria pencapaian perkembangan sosial sebelum dan sesudah stimulasi pada setiap responden ditentukan berdasarkan nilai rata-rata pencapaian seluruh aspek perkembangan sosial.

Penelitian ini diawali dengan penilaian perkembangan responden sebelum diberikan stimulasi permainan tenggoh-tenggohan dengan menggunakan instrument observasi, selanjutnya dilakukan 3 kali stimulasi permainan tradisional tenggoh-tenggohan pada waktu yang berbeda. Waktu pelaksanaan stimulasi berjarak 1

(satu) minggu untuk selanjutnya pada ahir setelah stimulasi dilakukan lagi penilaian perkembangan sosial responden. Prosedur penilaian perkembangan yang dilakukan peneliti adalah dengan memberikan tugas kelompok yang diberikan limit waktu pengerjaannya. Selama pelaksanaan tugas kelompok peneliti melakukan observasi langsung untuk mendapatkan data perkembangan sosial responden. Selanjutnya untuk mendapatkan peilaian perkembangan sosial yang lebih objektif maka penilaian capaian perkembangan ini juga diamati selama proses stimulasi berlangsung.

Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan uji statistic T-test dengan komputerisasi. Gambar 1 merupakan bagan alur penelitian.



Gambar 1. Bagan Alur penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui pengamatan sebelum dan setelah pemberian stimulasi permainan tradisonal Tenggoh-tenggohan yang meliputi pengamatan aspek perkembangan sosial anak yang dilakukan sebanyak 3 kali stimulasi, dimana dilakukan berjarak setelah 1 (satu) minggu. Setiap datang ke lokasi penelitian, temuan-temuan dicatat sesuai dengan instrumen yang telah disiapkan, terdiri dari instrument pengamatan aspek sosial permainan tenggohan - tenggohan terhadap peranannya dalam mengembangkan keterampilan Sosial anak dan instrument pengamatan perkembangan sosial anak usia 6-7 tahun.

Tabel 1. Aspek Keterampilan Sosial yang terkandung didalam permainan tenggoh-tenggohan

No	Aspek Keterampilan Sosial	Diskripsi
1.	Keterampilan dalam bekerja sama	Munculnya keterikatan antara pemain baik yang berperan sebagai pemain penebak dan yang ditebak, yang dalam hal ini ditunjukkan dengan partisipasinya semua pemain. Permainan ini juga memunculkan kesempatan kepada anak lainnya untuk memainkan permainan yang dilakukannya.
2.	Keterampilan dalam menyesuaikan diri	Terjadinya proses penyesuaian diri dari peralihan peran yang terjadi saat permainan berlangsung
3.	Keterampilan anak dalam berinteraksi	Adanya sikap mengajak teman lainnya untuk bermain
4.	Keterampilan anak dalam mengontrol diri	Adanya sikap menahan diri dari keinginan untuk memainkan peranan jika bukan gilirannya, mampu menyelesaikan konflik yang terjadi ketika mengikuti permainan ini
5.	Keterampilan dalam berempati	Munculnya rasa senang pada saat teman - temannya mencapai keberhasilan, namun disisi lain juga mencela mereka yang gagal mencapai prestasi, munculnya rasa senang terhadap orang yang memiliki pengalaman yang menyenangkan.
6.	Keterampilan dalam mentaati peraturan	Permainan ini memiliki prosedur yang jelas, anak-anak mampu mengikutinya, memunculkan kesempatan bagi anak untuk menunggu giliran dalam bermain, mampu memfasilitasi anak untuk membereskan mainannya.
7.	Keterampilan dalam menghargai orang lain	Adanya sikap ,emhargai kemampuan yang dimiliki teman-temannya, munculnya kesempatan kepada anak untuk meluangkan waktu dalam melihat permainan orang lain.

(Elisa Kurniati, 2016)

Pengumpulan data pengamatan peranan permainan tradisional Tenggo -tenggoan terhadap perkembangan sosial anak , mengacu pada hasil penelitian Euis Kurniati,2016 yang peneliti sesuaikan dengan permainan tenggo - tenggoan sedemikian rupa yang terdiri dari 7 (tujuh) yaitu tercantum dalam tabel 1. Pengamatan/observasi ketujuh aspek keterampilan sosial yang terkandung dalam permainan tradisional Tenggo-tenggoan ini dilakukan peneliti dan tim selama permainan Tenggo-tenggoan dilakukan oleh responden. Dilakukan pengamatan sebanyak 3 kali dalam waktu yang berbeda dengan menggunakan instrument observasi berupa cek list. Hasil pengamatan yang dilakukan menyatakan bahwa ke 7 (tujuh) aspek keterampilan sosial ini terkandung didalam permainan tradisional Tenggo-tenggoan.

Hasil Pengamatan terhadap perkembangan Sosial Anak

Pengumpulan data pengamatan perkembangan sosial untuk setiap responden menggunakan instrument yang mengacu pada pembelajaran perkembangan sosial yang penting bagi anak usia dini menurut Beaty (2013 :133), terdiri dari 8 (delapan) aspek yang tercantum pada tabel 2.

Tabel 2. Capaian Perkembangan Sosial Anak

No.	Capaian Perkembangan Sosial Anak
1.	Melakukan kontak dan bermain dengan anak lain
2.	Berinteraksi dengan teman sebaya, untuk memberi dan menerima
3.	Bergaul dengan teman sebaya untuk berinteraksi dengan harmonis
4.	Mengenali giliran, menunggu giliran
5.	Berbagi dengan anak lain
6.	Memandang hal-hal dari sudut pandang anak lain
7.	Menunjukkan penghargaan pada anak-anak lain
8.	Menyelesaikan konflik antarpersonal

(Wijayanti, 2014.)

Pengamatan /observasi perkembangan sosial anak dilakukan sebelum dan sesudah diberikan stimulasi permainan tradisional Tenggo-tenggoan menggunakan Skor 1 jika aspek perkembangan sosial tidak ada / belum sesuai, dan Skor 2 jika aspek perkembangan sosial ada/sesuai. Aspek perkembangan sosial yang distimulasi melalui permainan tradisional Tenggo-tenggoan didapatkan skor terendah sebelum stimulasi (pre-test) adalah 8 dan skor tertinggi adalah 12. Sedangkan skor terendah setelah stimulasi (post-test) adalah 9 dan skor tertinggi adalah 16. Hasil analisis capaian perkembangan sosial anak usia 6-7 tahun yang distimulasi melalui permainan tradisional Tenggo-tenggoan terlihat adanya peningkatan skor rata-rata yaitu nilai rata-rata sebelum (pre-test) adalah 10,78 dengan standar deviasi 1,53 dan nilai rata-rata setelah stimulasi (post-test) adalah 15,43 dengan standar deviasi 1,502. Dimana terjadi peningkatan 43 %.Terlihat nilai rerata sebelum dan sesudah diberikan stimulasi permainan tradisional Tenggo-tenggoan adalah (-4,75) dengan standar deviasi 2,124. Hasil uji statistic T-test didapatkan nilai p value 0,000 artinya ada perbedaan yang signifikan perkembangan sosial anak sebelum dan sesudah distimulasi melalui permainan tradisional Tenggo-tenggoan.

Pembahasan

Direktorat Nilai Budaya (2000), mengatakan bahwa setiap permainan rakyat tradisional selain memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan dan kejujuran (Elisa Kurniati, 2016). Yucel, Gelisli *et al*/berdasarkan penelitiannya menyatakan *bahwa Game, which meets almost all necessities and is an effective source to ease the unity with outer world, enables the child to know his environment, explore it, to improve his abilities through new experiences, to express himself his emotions and thoughts, to communicate with his environment, and to adapt himself to sosial roles*(Gelisli & Yazici, 2015), yang artinya kurang lebih menyatakan bahwa dari bermain atau permainan, memungkinkan anak mengenal lingkungannya, menjelajahnya, untuk meningkatkan kemampuannya memperoleh pengalaman baru, untuk mengekspresikan dirinya emosi dan pikirannya, untuk berkomunikasi dengan lingkungannya, dan untuk menyesuaikan diri dengan peran sosial.

Permainan tradisional yang teridentifikasi dapat mengembangkan keterampilan sosial anak dapat dilihat dari jumlah peserta yang bermain. Jumlah peserta ini menjadi indicator terjadinya suatu interaksi sosial yang positif dari para peserta permainan sehingga pada akhirnya akan membantu pengembangan keterampilan sosial anak itu sendiri. Syaodih (2002) mengatakan bahwa, perkembangan sosial pada masa kanak-kanak berlangsung melalui hubungan antar teman dalam berbagai bentuk permainan. Dari indicator-indikator keterampilan sosial yang dapat teramati , hampir seluruh permainan mampu mengembangkan keterampilan dalam bekerjasama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi ,keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam mentaati peraturan dan keterampilan dalam menghargai orang lain (Elisa Kurniati, 2016).

Berdasarkan Permendikbud RI No. 137 tahun 2014, anak usia 5-6 tahun harus sudah memiliki perilaku sosial yang meliputi (1) kemampuan anak bermain dengan teman sebaya (2). Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, (3). Berbagi dengan orang lain, (4). Menghargai hak/pendapat/karya orang lain (5). Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah), (6). Bersikap kooperatif dengan teman, (7). Menunjukkan sikap toleran, (8). Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb), (9). Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (Kemendikbud, 2014.).

Hasil penelitian ini memberikan gambaran secara teoritis tentang peningkatan perilaku perkembangan sosial melalui kegiatan permainan tradisional Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) yaitu Tenggo-tenggoan. Perilaku sosial dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak mendapat pengetahuan dan pengalaman. Pada saat bermain anak-anak juga belajar melalui interaksi dan pengalaman-pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran nyata dan eksplorasi terhadap lingkungan, anak-anak belajar membangun pengetahuannya. Hal ini didukung oleh pendapat Khasanah, dkk, dalam jurnal penelitiannya yang menyatakan bahwa permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini, merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak (baik fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional dan bahasa) (Khasanah et al., 2011).

Permainan tradisional memiliki sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga akan muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya, namun setiap daerah memiliki cara yang khas baik dalam penamaan, cara dalam melakukan permainan tradisional (Elisa Kurniati, 2016). Seperti halnya permainan tradisional kabupaten OKU yaitu Tenggo-tenggoan atau tebak-tebakan merupakan permainan tradisional daerah Kabupaten OKU yang dimainkan secara berkelompok oleh anak perempuan pada rentang usia 6 - 13 tahun (Zainal Abidin, 1985), namun pada penelitian ini responden siswi berusia 6 - 7 tahun. Permainan sejenis ini juga ditemukan di daerah Jawa Barat dengan nama Te-te-mute dan cara bermainnya sesuai dengan daerah tersebut namun memiliki kesamaan pada prinsip bermainnya (Elisa Kurniati, 2016).

Dari permainan Tenggo-tenggoan ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan mengacu pada permainan yang sama dengan nama yang berbeda dari daerah lain, beberapa temuan aspek perkembangan sosial anak dapat ditemukan beberapa keterampilan sosial yaitu :

Pertama, Keterampilan dalam bekerjasama, dimana adanya keterikatan antar pemain baik berperan sebagai pemain penepak atau yang ditebak yang ditunjukkan dengan berpartisipasinya semua pemain dalam kelompok saat memainkan peran sebagai penepak, dimana anggota kelompok bekerjasama dalam hal menebak dimana batu disembunyikan kelompok lawan agar dapat ditebak dengan benar, permainan ini juga memunculkan kesempatan kepada anak lainnya untuk memainkan permainan yang dilakukannya jika tiba saat giliran memainkan peran. Sesuai dengan PERMENDIKBUD RI No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini untuk lingkup perilaku sosial yang harus dimiliki anak usia 5 - 6 tahun yaitu bersikap kooperatif dengan temannya (Kemendikbud, n.d.). Hal ini didukung berdasarkan pernyataan Ivo Yani dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa permainan tradisional umumnya dilakukan secara berkelompok, sehingga permainan ini otomatis mengajarkan kebersamaan. Dalam permainan kelompok, anak membutuhkan teman kelompok yang berarti memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi. Selain kebersamaan, anak diajarkan untuk berempati, bergiliran, menaati peraturan, juga solidaritas. Selain itu, anak akan dilatih kekompakannya dalam menyusun strategi agar dapat memenangkan permainan (Yani, 2017).

Kedua, Keterampilan dalam menyesuaikan diri, yang ditunjukkan dengan penyesuaian diri dari peralihan peran yang terjadi saat permainan berlangsung. Yaitu sebagai penepak (penepak) dan yang ditenggo (ditebak). Zakiya, dkk dalam penelitiannya menyatakan bahwa permainan yang dilakukan dalam kelompok mengajarkan pada anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya dan belajar saling menghargai (Zakiya & Farida, 2020). Saat bermain anak belajar menghargai teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lawan ketika masing-masing memainkan perannya. Hal ini juga sesuai dengan lingkup perkembangan sosial emosional anak usia 6 tahun yaitu anak sudah memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi (Kemendikbud, 2014.). Hal yang sama dikemukakan oleh Desmariyani, dkk, menyatakan bahwa dari permainan tradisional Sonlah/ Engklek terbentuk proses penyesuaian diri yang dimulai pada saat pembentukan kelompok, penunjukan ketua dalam kelompok, anak belajar mengambil keputusan, walaupun dalam proses permainan muncul sikap untuk bersikeras terhadap pendapat sendiri (Desmariyani et al., 2021).

Ketiga, Keterampilan anak dalam berinteraksi, yang ditunjukkan dengan adanya sikap mengajak teman lainnya untuk bermain bersama. Dalam stimulasi ini satu kelompok terdiri dari 11 - 12 orang, sehingga masing-masing peserta terlihat memiliki kesempatan untuk berinteraksi. Kurniati, menyatakan bahwa dalam interaksi sosial dibutuhkan keterampilan anak yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, anak akan berusaha untuk berteman, berbagi perasaan, mengembangkan sikap memberi dan menerima, belajar untuk bekerjasama, menghargai orang lain, mau mengakui kelebihan orang lain dan mampu menghargai kekurangan orang lain (Elisa Kurniati, 2016). Interaksi dengan teman sebaya pada usia dini memainkan peran penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui hubungan inilah anak-anak belajar tentang cara berinteraksi dengan teman. Anak

belajar berperilaku sesuai dengan teman untuk menjadi anggota kelompok, belajar tentang kebutuhan, pikiran, dan emosi orang lain yang dapat membantu anak membangun persahabatan. Pada saat yang sama, memiliki teman dan menghabiskan waktu bersama memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial dan emosional, meningkatkan harga diri, memiliki rasa berbagi, serta memuaskan kebutuhan anak untuk teman (Papadopoulou, 2016). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ramdhani,dkk bahwa hubungan teman sebaya yang positif akan meningkatkan prestasi perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Bermain dengan teman sebaya dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar berbagai hal, terutama belajar berinteraksi dengan orang lain dan mengendalikan emosi sehingga mereka dapat diterima oleh hubungan teman sebaya (Ramadhani & Fauziah, 2020).

Keempat, Keterampilan dalam mengontrol diri, adanya sikap menahan diri dari keinginannya untuk memainkan peran jika bukan gilirannya, dan sabar menunggu giliran bermain. Dalam permainan tenggoh-tenggohan anak dalam kelompok harus mampu menahan diri untuk menunggu giliran menjadi kelompok penenggoh/penebak dan tidak menunjukkan emosi yang negative jika kelompok salah menebak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Vygotsky dalam Solehuddi(2004), yang menyatakan bahwa dalam bermain anak melatih pengendalian diri yang merupakan suatu prasyarat untuk dapat berperilaku sosial yang positif(Elisa Kurniati, 2016). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Zakiya, dkk, berdasarkan penelitiannya menyatakan melalui permainan anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka anak belajar bertanggung jawab, anak belajar tertib terhadap peraturan serta belajar menghargai orang lain (Zakiya & Farida, 2020). Hal yang sama dikemukakan oleh Iswatiningsyias menyatakan bahwa permainan tradisional sepiring dua piring, dapat mengembangkan aspek keterampilan dalam mengontrol diri anak (Iswatiningsyias, 2019).

Kelima, Keterampilan dalam berempati, dimana munculnya rasa senang pada saat temannya mencapai keberhasilan, namun disisi lain juga tidak mencela mereka yang gagal mencapai prestasi atau kemenangan. Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2004, menyatakan bahwa aspek Empati, meliputi: penuh pengertian, tenggang rasa, dan kepedulian pada sesama(Masita & Ihwan, 2019). Dalam permainan Tenggoh-tenggohan terjadi pada saat kelompok benar menenggoh kelompok lawan dimana mana batu disembunyikan sehingga anggota kelompok lawan ikut merasakan senang, kelompok yang kalah merasa legowo dan menerima dengan rasa senang karena ini adalah permainan dan sebaliknya. Annisa ,dkk menyatakan bahwa Anak yang berempati akan mampu mengendalikan emosinya dengan memberi dan menerima maaf serta mau bermain bersama dan saling berbagi dengan temannya. Anak yang tidak terlatih bersikap empati sejak usia dini kelak akan tumbuh menjadi pribadi yang tidak peka pada lingkungan terdekatnya, maupun sekitarnya (Annisa & Djamas, 2021). Sesuai juga dengan hasil penelitian Yayah Khisbiyah,dkk mengatakan bahwa dari beberapa permainan tradisional seperti gobag sodor, sundaname dan boy-boyan, dapat digunakan untuk mengasah kemampuan empati pada anak. Dikemukakan juga bahwa permainan tradisional dapat berpengaruh positif terhadap tingkat empati anak, selain itu permainan tradisional dapat melatih ketangkasan fisik, kerjasama tim, kedisiplinan, serta melatih kemampuan anak dalam mengelola emosi (Khisbiyah et al., 2021).

Keenam, Keterampilan dalam mentaati peraturan (disiplin), anak mengikuti dan mematuhi aturan yang berlaku dalam permainan ini, peserta menunggu giliran dalam bermain. Seperti yang dikemukakan oleh Zakiya, dkk, dalam jurnalnya mengatakan bahwa kegiatan permainan yang dilakukan dalam kelompok, mengajarkan pada anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya dan belajar saling menghargai (Zakiya & Farida, 2020). Irma Nofia, dkk berdasarkan penelitiannya juga menyatakan bahwa melalui permainan tradisional yang dilakukan, anak sudah terlihat mampu mengikuti permainan, menaati permainan dan mampu memahami disiplin sehingga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam proses pembelajaran (Noffia & Yuliaratiningsih, 2018). Hal senada dikemukakan oleh Rahmah,S,dkk dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa permainan tradisional yang bernuansa kelompok dan permainan yang memiliki peraturan (*Game with Rule*) melatih anak untuk memahami dan bersedia mematuhi peraturan permainan. Melalui permainan inilah anak dapat mengembangkan disiplin tanpa adanya paksaan dan dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu kegiatan permainan tradisional ini mengandung banyak manfaat bagi diri anak dan dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan anak seperti sosial-emosional. Anak juga dilatih untuk dapat bersabar menunggu giliran (Rahmah & Zirmansyah, 2021).

Ketujuh, Keterampilan dalam menghargai orang lain ditunjukkan dengan sikap menghargai berbagai kemampuan yang dimiliki temannya, termasuk juga memberi kesempatan pada anak untuk meluangkan waktunya melihat permainan orang lain. Pada permainan tenggoh-tenggohan, setiap anggota kelompok boleh mengeluarkan pendapatnya dalam menentukan pada anggota kelompok lawan yang mana yang menyembunyikan batu, namun dalam mengambil keputusan, ketua kelompok harus menghargai pendapat anggota dan tidak bersifat dominan dalam dalam menebak. Hal ini mengajarkan kepada anak bagaimana belajar menghargai orang lain. Sejalan dengan pendapat Ivo Yani berdasarkan hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa Interaksi pada anak ketika sedang bermain memunculkan akibat yang menjadi stimulasi bagi berkembangnya kemampuan sosial anak. Anak akan belajar untuk menghargai dan menyelesaikan konflik antar teman sebaya, dan mereka juga memiliki pengalaman merasakan keberhasilan dan kegagalan (Yani, 2017). Dengan bermain anak menjadi sadar akan dampak dari

perilaku mereka dan mengembangkan keterampilan dalam konflik, negosiasi dan penerimaan. Mereka dapat mencoba cara yang berbeda dalam menangani situasi sosial dan mencoba perasaan, emosi, dan peran sosial (Mantasiah et al., 2018).

4. KESIMPULAN

Permainan Tenggo-tenggoan termasuk dalam jenis permainan kooperatif, dimana kegiatan bermain antara dua atau lebih individu dan disetiap bagian dari aktivitas bermain ditujukan untuk mencapai tujuan yang sebelumnya telah disepakati atau dinegosiasikan. Dalam bermain kooperatif individu menjadi bagian dari sebuah kelompok, di mana setiap individu berbagi tujuan dan kegiatan, berpartisipasi, menghadapi tantangan untuk kesenangan daripada memiliki tujuan untuk saling mengalahkan. Dengan otoritas yang berpusat, anak belajar bagaimana dan kapan harus bekerja sama dengan teman lain, dan hal yang paling menyenangkan dari permainan ini adalah ketika peserta mempunyai peran masing-masing. Orientasi bermain kooperatif bertujuan untuk perdamaian, keadilan, penghormatan atas perbedaan individu, kualitas hidup, solidaritas, dan saling pengertian di antara manusia. Penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan tradisional Kabupaten OKU, Tenggo-tenggoan dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan sosial anak. Interaksi pada anak ketika sedang bermain memunculkan akibat yang akan menstimulasi berkembangnya kemampuan sosial. Anak belajar menghargai dan menyelesaikan konflik antar teman sebaya, merasakan pengalaman keberhasilan dan kegagalan. Tidak menjadi individu yang egosentris, memiliki empati dengan orang lain, mengendalikan emosi untuk mengendalikan perilaku agresif. Selanjutnya diharapkan permainan tradisional ini dapat ada dan bertahan berdampingan dengan permainan modern yang tentu saja memerlukan keterlibatan pihak sekolah dalam upaya menstimulasi perkembangan sosial anak.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan kepada Direktur Poltekkes Kemenkes Palembang dan jajarannya yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini, tertuang dalam SK Direktur Poltekkes Kemenkes Palembang No. HK.02.03/1.1/0233/2022 tentang Penetapan Nama-Nama Peneliti dan Besaran Bantuan Biaya Penelitian Dosen dan Tendik Di Lingkungan Politeknik Kemenkes Palembang tahun 2022 tanggal 31 Januari 2022.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Andrianie, P. S., & Yuniati, R. (2016). Efektivitas Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Psikohumanika*, 1, 63-77. <https://core.ac.uk/download/pdf/230910998.pdf>
- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Desmariyani, E., Kusuma, T. C., & Yanti, F. M. (2021). Permainan Tradisional Sonlah/Engklek untuk Peningkatan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(No.1), 16-25.
- Elisa Kurniati. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Kencana. In *Kencana* (Vol. 1). <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-eRNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA40&dq=Kurniati,+E.+2016.+Permainan+Tradisional+%26+Perannya+D+alam+Mengembangkan++Keterampilan+Sosial+Anak.+Jakarta:+PT+Kharisma+Putra+Utama&ots=B0J1P-uaQ1&sig=rFsENQthcjpKqqJLkUd-fln91>
- Fadhilah Salsabila Riadi, T. L. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 122-129.
- Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015). A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 1859-1865. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Handayani, L. P., Marmawi, M., & Lukmanulhakim, L. (2022). Permainan Tradisional Tepok Antri Untuk Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Anjungan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(5). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i5.54867>
- Hastono, S. P. (2006). *Analisis Data Bidang Kesehatan* (Vol. 3, Issue 2). Rajawali Pers.
- Iswantiningtyas, V. (2019). Pengembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Sapiring Dua Piring. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 2008, 288-295. <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/29>
- Kemendikbud. (n.d.). Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Lampiran I. *PERMENDIKBUD RI*.

- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Khisbiyah, Y., Lestari, S., Purwanto, A., & Boy-boyan. (2021). Memupuk Sikap Empati Anak Melalui Permainan. *SOCIETY Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 176–182. <https://ejournals.dinamika.ac.id/index.php/society/article/view/180>
- Latifah, U., & Sagala, A. C. D. (2015). Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B Tk Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Penelitian PAUDIA*, 112–132.
- Lengkana, A. S., & Mulyana, Y. (2019). Permainan Tradisional - Yusep Mulyana, Anggi Setia Lengkana - Google Buku. In *Salam Insan Mulia* (p. 7).
- Mantasiah, Bachtiar, M. Y., & Herman. (2018). Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi Menumbuhkan Kemampuan Anak Usia Dini. In *Universitas Negeri Makassar*.
- Masita, M., & Ihwan, I. (2019). Permainan Tradisional Mbojo-Bima Tutu Kali Ku Ma..Ma.. Untuk Menstimulasi Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 53–82. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.281>
- Nissa, H. Z., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2020). Gross Motor and Social Development of Children Development Media of Traditional Jumping Rope Modification Game. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(9). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i9.2706>
- Noffia, I., & Yuliaratiningsih, M. S. (2018). Mengembangkan Disiplin Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 112–120. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i2.10526>
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2), 134–142. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v5i2.9253>
- Rahmah, S., & Zirmansyah, Z. (2021). Meningkatkan Disiplin Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Umpet Batu. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 116. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.574>
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Sari, C. R., Hartati, S. H., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. ... *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 6.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Yani, I. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 12(2), 89–98. <https://doi.org/10.21009/jiv.1202.1>
- Yuli Setiawan, M. H. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52>
- zainal abidin, hanif dkk. (1985). Buku Permainan Anak-anak Daerah Sumsel Tahun 1985. In *departemen pendidikan dan kebudayaan*.
- Zakiya, & Farida, M. (2020). Edisi 1 Januari 2020 Ensiklopedia of Journal. *Ensiklopedia OF Journal, DISI 1 Januari 2020*, 2(2), 28–33. <http://jurnal.ensiklopediaku.org>