



Peran Permainan Tradisional Belogo dalam Pengembangan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun

Nurani Widyanti Hasanah^{1✉}, Alifatul Harisa², Zulfa Rihadah Fauziyah³, Hanum Chailan Salsabila⁴, Farah Nazhwa Pragista⁵, Alya Rahmah⁶, Fitri Anjarwati⁷, Titin Nihayah⁸

Universitas Mulawarman, Indonesia^(1,2,3,4,5,6,7)

TK Tulabul Ilmi, Indonesia⁽⁸⁾

DOI: [10.31004/aulad.v9i2.1567](https://doi.org/10.31004/aulad.v9i2.1567)

✉ Corresponding author:

[nuraniwidyyaa@gmail.com]

Abstrak

Perilaku prososial pada anak usia dini penting dikembangkan sejak awal karena berpengaruh terhadap kemampuan sosial dan emosional anak di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran permainan tradisional belogo dalam pengembangan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dan peneliti sebagai instrumen utama. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak kelompok B usia 5-6 tahun dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional belogo mampu menstimulasi perilaku prososial anak, khususnya pada aspek berbagi dan bekerja sama. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan perilaku prososial anak di lembaga PAUD.

Kata Kunci: *Perilaku Prososial Anak, Permainan Tradisional Belogo, Permainan Tradisional Kalimantan, Pendidikan Anak Usia Dini*

Abstract

Prosocial behavior in early childhood is important to be developed early as it influences children's future social and emotional competencies. This study aims to describe the role of the traditional belogo game in developing prosocial behavior among children aged 5–6 years. The study employed a qualitative method with a descriptive approach, with the researcher as the main instrument. The research subjects consisted of 15 children in group B aged 5–6 years, with data collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that the implementation of the traditional belogo game was able to stimulate children's prosocial behavior, particularly in sharing and cooperation. The findings imply that traditional games can serve as an effective learning strategy to foster prosocial behavior in early childhood education institutions.

Keywords: *Prosocial Behavior In Early Childhood, Traditional Belogo Game, Kalimantan Traditional Games, Early Childhood Education*

1. PENDAHULUAN

Perilaku prososial merupakan salah satu fondasi penting dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Perkembangan ini sangat berkaitan erat dengan hubungan antara seorang individu dengan individu lainnya (Estiani & Suparno, 2022). Menurut Spinrad dan Gel Perilaku Prososial merupakan perilaku sukarela dengan tujuan menguntungkan orang lain, seperti membantu, bekerja sama, berdonasi dan berbagi (Rahiem, 2023). Sejalan dengan Eisenberg dan Mussen, perilaku prososial adalah perilaku yang dilakukan secara sukarela dan dilatar belakangi oleh berbagai faktor untuk memberikan manfaat yang positif bagi orang lain dengan mempertimbangkan hak dan kesejahteraan orang yang diberikan bantuan (Safri & Junita, 2025). Wahyuni dan Efastris menjelaskan bahwa perilaku prososial memiliki peranan penting bagi anak usia dini, karena perilaku tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan individu dalam membangun hubungan sosial, oleh sebab itu perilaku prososial diharapkan sudah mulai ditunjukkan oleh anak pada usia prasekolah. (Sumarti et al., 2024).

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 memaparkan perilaku prososial khususnya anak usia 5-6 tahun mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temanya dan merespon secara wajar, berbagi, menghargai, menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah, bersikap kooperatif, toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi, dan mengenal tata krama dan sopan santun. Usia 5-6 tahun ini anak mulai beralih dari sikap yang berpusat pada diri sendiri menjadi lebih peduli terhadap orang lain, tertarik pada aktivitas teman sebaya, serta memiliki keinginan kuat untuk diterima dalam kelompok (Annisa & Djamas, 2021). Dengan memberikan kegiatan yang bersifat kelompok dan kooperatif dapat menstimulasi perkembangan perilaku prososial anak. Parten dan Rogers menjelaskan tahapan bermain anak yang sudah tampak saat usia 5 tahun adalah bermain kooperatif atau kerja sama, dimana anak sudah dapat bermain bersama teman dengan kegiatan yang lebih terorganisir serta masing-masing menjalankan peran dan saling mempengaruhi satu sama lain (Hayati & Putro, 2021). Menurut Mayar, kegiatan kooperatif efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak karena setiap anak memiliki tugas dan peran masing-masing untuk mencapai tujuan bersama (Wahyuni & Sari, 2022).

Aspek-aspek perkembangan anak termasuk kemampuan perilaku prososial dapat dikembangkan melalui metode menyenangkan seperti bermain, bermain merupakan dunia bagi seorang anak. Saat anak bermain secara bersama-sama atau berkelompok akan membantu menstimulasi perkembangannya. Vygotsky menekankan anak mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya, melalui bermain anak akan berpikir dan mencari cara untuk memecahkan masalah yang ada (Hayati & Putro, 2021). Menurut Mulyadi Bermain bersama teman sebaya membantu anak mempelajari cara menjalin hubungan sosial dengan anak lain yang belum mereka kenal, sekaligus melatih kemampuan dalam menghadapi berbagai masalah yang muncul saat berinteraksi dengan teman-temannya (Estiani & Suparno, 2022). Melalui kegiatan bermain, anak belajar berinteraksi dengan teman, bekerja sama, berbagi, serta mengembangkan sikap toleransi (Annisa & Djamas, 2021). Kegiatan bermain sangat penting bagi anak usia dini untuk perkembangan kepribadiannya, karena bermain merupakan media bagi anak untuk belajar dan memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasa dan dipikirkan (Andayani, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di sekolah, kegiatan bermain anak cenderung lebih diarahkan pada permainan bebas. Pihak lembaga mengupayakan agar anak terbiasa berinteraksi dan bermain dengan seluruh teman sekelas tanpa pembatasan kelompok tertentu. Namun, minimnya pelaksanaan permainan berkelompok menyebabkan kurangnya stimulasi perilaku prososial anak. Lembaga belum memperkenalkan maupun mengimplementasikan permainan tradisional secara mendalam pada kegiatan pembelajaran anak, terutama permainan tradisional yang membutuhkan media atau alat. Karena keterbatasan media dan alat tersebut lembaga minim mengimplementasikan permainan tradisional, meskipun begitu terkadang lembaga tetap mengimplementasikan beberapa permainan tradisional yang tidak memerlukan media ataupun alat. Kondisi tersebut menunjukkan

adanya keterbatasan variasi aktivitas bermain yang berpotensi menstimulasi perkembangan sosial anak. Permasalahan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa perilaku prososial anak usia dini perlu distimulasi melalui aktivitas bermain yang terarah, karena tanpa stimulasi yang tepat, kemampuan seperti berbagi, bekerja sama, dan empati tidak berkembang secara optimal (Fitri & Safitri, 2022). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa aktivitas bermain kooperatif memiliki peran penting dalam membentuk perilaku prososial anak, di mana anak belajar membantu, berbagi, dan bekerja sama melalui interaksi langsung dengan teman sebaya (Fitria et al., 2020).

Penggunaan permainan dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perilaku prososial anak, baik melalui permainan modern maupun tradisional, karena aktivitas bermain memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi sosial secara aktif (Aini et al., 2023). Inovasi pembelajaran melalui permainan tradisional diperlukan sebagai alternatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengimplementasikan permainan tradisional khas Kalimantan Timur sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran. Tujuan dari implementasi ini tidak hanya untuk memberikan pengetahuan kepada anak mengenai permainan tradisional daerah, tetapi juga untuk menstimulasi perilaku prososial anak melalui aktivitas bermain secara berkelompok. Pada usia 5 tahun, anak seharusnya telah mendapatkan stimulus melalui permainan yang menekankan kerja sama guna mendukung perkembangan perilaku prososial. Hal tersebut sejalan dengan salah satu indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Parten dan Rogers juga memaparkan bahwa bermain kooperatif atau kerja sama sudah tampak saat usia anak 5 tahun (Hayati & Putro, 2021).

Permainan tradisional dapat menjadi pilihan bermain dalam menstimulasi perkembangan anak. Permainan tradisional biasanya dimainkan secara bersama-sama dalam kelompok, sehingga dapat menanamkan nilai kebersamaan serta memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain (Estiani & Suparno, 2022). Menurut Hapidin melalui permainan tradisional anak akan terbantu dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakteristik positif (Fajriani et al., 2022). Pada dasarnya permainan tradisional bersifat sederhana serta memiliki banyak manfaat dan salah satunya mengembangkan aspek sosial, seperti mengandalkan kekompakan, melatih kerja sama, dan meningkatkan solidaritas (Widjayatri et al., 2023). Selain itu melalui permainan tradisional, anak dapat bermain dengan teman sebaya sambil belajar bersikap demokratis, berani, sopan, dan patuh terhadap aturan, dari kegiatan tersebut anak juga belajar bertanggung jawab serta menaati peraturan yang telah disepakati bersama (Yuningsih & Agustin, 2024).

Permainan tradisional Kalimantan Timur yang dapat dimainkan secara berkelompok salah satunya yaitu permainan tradisional belogo. Belogo dimainkan secara berkelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari tiga orang (Husaini, 2023). Belogo merupakan permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh masyarakat daerah Kalimantan khususnya suku Kutai dan suku Banjar, suku Kutai menyebut nama permainan ini dengan belogo dan suku Banjar menyebutnya dengan balogo. Permainan tradisional belogo ini memiliki dua alat yaitu logo yang berbahan dasar tempurung kelapa dan campak atau pemukul yang berbahan dasar bambu. Cara bermainnya yakni pemain akan menggunakan campak sebagai pemukul logo untuk menumbangkan logo sasaran yang telah didirikan secara berjajar di garis lurus (Hidayah, 2025). Belogo hingga kini masih terus dilestarikan di Indonesia, terutama pada saat festival Erau di Tenggarong (Wulandari, 2023). Meskipun begitu masih banyak yang belum mengenal permainan tradisional ini, lembaga pendidikan perlu mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru dan peserta didik dapat mengenal dan melestarikannya.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan perilaku prososial anak. Dalam Penelitian (Annisa & Djamas, 2021) terdapat peningkatan dalam perilaku prososial anak usia 5 - 6 tahun melalui permainan tradisional Babintingan, seperti aspek perilaku empati, kepedulian, kerjasama. Hasil Penelitian Sumarti et al. (2024) memaparkan permainan jamuran dapat menumbuhkan perilaku prososial pada Anak Usia Dini, yang berkaitan dengan tolong-menolong, kerjasama, dan jujur. Penelitian Samsiar et al. (2018) menunjukkan perkembangan perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan galah hadang mengalami peningkatan, dengan kategori berkembang sesuai harapan mencakup aspek saling

tolong-menolong, bekerjasama, berbagi rasa, dan berperilaku jujur. Dan penelitian Yabu et al. (2024) menunjukkan permainan tradisional balap karung terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 Tahun berkembang dengan optimal. Temuan-temuan tersebut semakin memperkuat bahwa permainan tradisional mampu menjadi wadah bagi anak dalam mengembangkan perilaku prososialnya.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan tradisional belogo sebagai media pengembangan perilaku prososial seperti berbagi dan bekerjasama pada anak usia 5-6 tahun di lembaga pendidikan anak usia dini. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak mengkaji permainan tradisional umum seperti babington, jamuran, galah hadang, dan balap karung, penelitian ini secara khusus mengeksplorasi permainan tradisional khas Kalimantan Timur yang belum banyak diteliti dalam konteks pendidikan anak usia dini. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana Peran Permainan Tradisional Belogo dalam Pengembangan Perilaku Prososial anak usia 5-6 tahun di sekolah. Lembaga masih minim mengimplementasikan permainan dengan kerja sama dan belum mengimplementasikan permainan tradisional kedalam kegiatan anak. Dari pengimplementasian permainan tradisional belogo diharapkan dapat menstimulasi perilaku prososial anak, sekaligus sebagai pengenalan permainan tradisional yang berupaya melestarikan. Sehingga permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

2. METODE

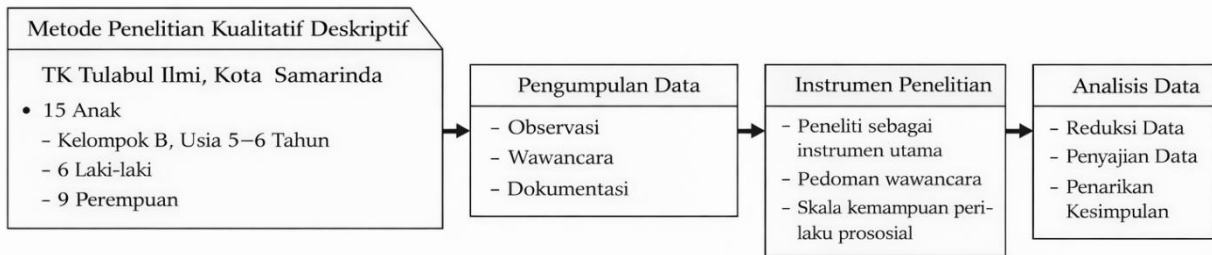
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kondisi nyata di lapangan mengenai Peran Permainan Tradisional Belogo dalam Pengembangan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun. Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa kata, gambar, dan bukan angka. Lokasi pelaksanaan penelitian bertempat di TK Tulabul Ilmi, Kota Samarinda. Adapun subjek pada penelitian adalah anak-anak kelompok B usia 5-6 tahun sebanyak 15 orang yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahapan. Pertama, pengumpulan data secara maksimal kepada subjek berkaitan kemampuan Peran Permainan Tradisional Belogo dalam Pengembangan Perilaku Prososial. Kedua, kondensasi data yakni data yang diperoleh akan ditranskripsikan lalu dikoding sesuai data mengenai Peran Permainan Tradisional Belogo dalam Pengembangan Perilaku Prososial. Ketiga, penyajian data dalam bentuk uraian deskriptif. Ketiga tahapan ini mengacu pada model analisis yang dikembangkan oleh (Sugiyono, 2013). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrumen utama dengan melakukan pengamatan secara langsung. Sedangkan instrumen pendukung yang digunakan yaitu pedoman wawancara yang tertera pada table 1 dan instrumen kemampuan perilaku prososial yang tertera pada table 2. Teknik pengumpulan data mencakup observasi langsung di lokasi penelitian, wawancara terbuka kepada wali kelas dan kepala sekolah untuk menggali informasi secara mendalam, serta dokumentasi berupa foto dan video sebagai rekaman kondisi nyata di lapangan. Alur keseluruhan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.

Tabel 1. Pedoman Wawancara

No	Indikator
1	Menurut guru, apa saja faktor yang mendukung anak untuk menunjukkan perilaku prososial di kelas atau lingkungan sekolah?
2	Bagaimana peran guru dalam mendorong anak untuk berbagi, bekerjasama, dan membantu teman?
3	Bagaimana peran lingkungan keluarga dan teman sebaya dalam mendukung perilaku prososial anak?
4	Apakah Guru melihat adanya perubahan perilaku prososial anak selama ini, faktor apa yang mempengaruhi perubahan tersebut?
5	Apa saja kendala atau hambatan yang Guru temui dalam mengembangkan perilaku prososial anak?
6	Apakah ada sikap atau kebiasaan tertentu dari anak yang menghambat mereka untuk berperilaku prososial?
7	Apa yang menurut Guru perlu diperbaiki atau ditingkatkan agar perilaku prososial siswa dapat berkembang lebih baik?
8	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana permainan Belogo dapat membantu mengembangkan sikap berbagi, bekerjasama, dan perilaku prososial lainnya pada siswa?

Tabel 2. Instrumen Kemampuan Perilaku Prososial

Aspek yang diamati	Indikator
Berbagi	Anak mampu menunggu giliran menggunakan stik secara sabar tanpa merebut dari kelompok lain maupun anggota kelompoknya sendiri Anak menunjukkan kesediaan untuk membagi stik pendorong logo kepada anggota kelompok Anak-anak mampu berbagi pengetahuan dengan memberikan tips atau mengajarkan teman sebaya mengenai cara mendorong logo agar tepat sasaran Anak memberikan kesempatan secara adil kepada anggota kelompok untuk menentukan urutan dalam mendorong logo
Bekerja sama	Anak secara sukarela bergabung dan menerima siapapun sebagai anggota kelompok Anak menampilkan antusiasme dan keterlibatan aktif saat bermain bersama anggota kelompok Anak mampu bekerja sama dalam menyusun strategi bersama anggota kelompok untuk menjatuhkan seluruh logo Anak dapat menerima kesalahan yang dilakukan teman saat bermain belogo tanpa menunjukkan sikap marah atau menyalahkan



Gambar 1. Alur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembaga sekolah, belum mengenalkan dan mengaplikasikan permainan tradisional secara khusus dalam kegiatan anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala sekolah, diketahui bahwa lembaga belum memberikan konsep bermain dan lebih menekankan pada permainan bebas yang berfokus menstimulasi sensorik anak seperti bermain playdough, aktivitas menjepit, dan berlari di luar ruangan tanpa alas kaki. Kepala sekolah juga menyampaikan saat ini sering dijumpai keluarga yang membatasi atau melarang anak untuk bermain di luar rumah, sehingga stimulasi sensorik anak dirasa belum optimal. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa keluarga yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain di luar rumah, hal tersebut terlihat dari aktivitas anak di luar jam sekolah, di mana beberapa anak kembali ke area pekarangan sekolah untuk bermain. Jenis permainan yang tampak dimainkan anak antara lain permainan tradisional yang bersifat umum, seperti petak umpet dan bentengan. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun lembaga belum mengenalkan permainan tradisional, anak tetap memperoleh pengalaman bermain melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, peneliti memperkenalkan permainan tradisional khas Kalimantan Timur yaitu belogo, sebagai upaya mengenalkan permainan daerah setempat yang seharusnya diketahui dan dikenali oleh anak, sekaligus sebagai media pembelajaran yang mengandung beragam nilai edukatif.

Belogo merupakan permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh masyarakat daerah Kalimantan khususnya suku Kutai dari Kalimantan Timur dan suku Banjar dari Kalimantan Selatan yang diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari budaya lokal. Suku Kutai menyebut nama permainan ini dengan belogo dan suku Banjar menyebutnya dengan balogo, perbedaan nama ini tidak menjadi masalah. Permainan ini berkembang sebagai aktivitas hiburan sekaligus sarana interaksi sosial masyarakat. Dalam perkembangannya, belogo tidak hanya dimainkan secara informal oleh anak-anak, tetapi juga dilombakan dalam berbagai kegiatan budaya sebagai upaya pelestarian tradisi. Pada masa lampau, permainan ini digunakan sebagai sarana untuk mengukur tingkat kesuburan dan kesejahteraan masyarakat setelah kegiatan adat seperti panen (Agustina & Khasyiin, 2023). Permainan ini termasuk dalam kategori permainan tradisional yang sederhana, murah, serta memanfaatkan bahan-bahan dari lingkungan sekitar, sehingga mudah dimainkan oleh anak-anak maupun masyarakat umum. Tujuan dari permainan tradisional belogo sendiri untuk merobohkan logo

menggunakan campak, bagi yang berhasil maka dia lah yang memenangkan permainan (Latifah et al., 2026). Permainan ini memiliki dua alat bermain yaitu logo yang berbahan dasar tempurung kelapa dan campak atau pemukul yang berbahan dasar bambu. Logo memiliki ukuran relatif kecil, dengan diameter sekitar 5–7 cm dan ketebalan sekitar 1–2 cm. Dalam permainan, logo dipukul menggunakan alat pemukul yang disebut campak atau stik khusus untuk menggerakkan logo menuju sasaran tertentu. Selain berbentuk lingkaran, beberapa variasi logo juga dapat berbentuk menyerupai hewan atau bentuk lain sesuai kreativitas pembuatnya (Normuliati & Urahmah, 2023).

Cara bermainnya yakni pemain akan menggunakan campak sebagai pemukul logo untuk menumbangkan logo sasaran yang telah didirikan secara berjajar di garis lurus (Hidayah, 2025). Belogo dimainkan secara berkelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari tiga orang (Husaini, 2023). Permainan tradisional Belogo memuat nilai-nilai kearifan lokal seperti kerjasama, sportivitas, kesabaran dan juga penyusunan strategi (Darumoyo et al., 2025). Selain itu Belogo memuat nilai problem solving dimana anak belajar memecahkan masalah, nilai ketangkasan dimana meningkatkan koordinasi serta keseimbangan tubuh, nilai perdamaian dimana pemain tertib saat menunggu giliran bermain dan nilai sosial dimana pemain sembari menunggu giliran bermain dapat berbincang, bercanda atau sekedar memperhatikan teman yang sedang bermain (Irmawati & Resviya, 2023). Nilai-nilai pendidikan sosial budaya yang terkandung dalam permainan belogo ini adalah kesabaran, sifat jujur, kerjasama, serta mempererat persahabatan (Alfisyah et al., 2023). Belogo secara signifikan juga mampu meningkatkan literasi numerasi dan kemampuan berpikir kritis, melalui aktivitas permainan yang melibatkan perhitungan, strategi, serta pengambilan keputusan, belogo memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual (Ni'mah et al., 2024). Permainan balogo juga dapat digunakan sebagai media untuk memahami karakteristik perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, afektif, sosial, maupun moral, sehingga menunjukkan bahwa permainan ini memiliki nilai edukatif yang komprehensif dalam perkembangan anak (Istati, 2017). Permainan balogo juga berpengaruh positif terhadap peningkatan kebugaran jasmani, terutama dalam aspek kekuatan, kelincahan, dan daya tahan tubuh (Irmayana & Arjuna, 2025).

Implementasi Pengenalan Permainan Tradisional Belogo

Implementasi permainan tradisional belogo diawali dengan pengenalan terlebih dahulu kepada anak. Pada era digital saat ini, pengenalan dilakukan dengan memanfaatkan media audiovisual berupa video yang menampilkan permainan tradisional belogo dengan tujuan menarik perhatian dan meningkatkan minat anak. Kegiatan pengenalan dilanjutkan dengan diskusi melalui metode tanya jawab. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mengetahui konsep permainan tradisional. Ketika peneliti menanyakan pengalaman anak terkait permainan yang umum dimainkan, seperti egrang, kelereng, petak umpet, dan lompat tali, sebagian besar anak menyatakan pernah memainkannya, namun belum memahami bahwa permainan tersebut termasuk dalam kategori permainan tradisional. Selain itu, diketahui bahwa anak-anak belum pernah melihat maupun mengenal permainan tradisional belogo. Peneliti kemudian menjelaskan bahwa belogo merupakan permainan tradisional khas Kalimantan yang umumnya dimainkan oleh masyarakat suku Kutai dan Banjar. Anak-anak tampak kebingungan dan cenderung diam ketika peneliti menanyakan apakah terdapat anak yang berasal dari suku Kutai atau Banjar di kelas tersebut. Guru kelas menyampaikan bahwa kemungkinan besar anak-anak belum memiliki pemahaman mengenai latar belakang suku atau budaya asal mereka.

Peneliti selain melakukan pengenalan permainan tradisional belogo melalui media video, juga mengenalkan dengan memperlihatkan secara langsung alat permainan serta mencontohkan cara bermainnya, kemudian mengajak anak untuk mencobanya. Pengenalan secara langsung dilakukan karena anak usia dini lebih mudah memahami pembelajaran apabila disajikan melalui objek konkret dan pengalaman nyata. Pada tahap ini, peneliti memperlihatkan dan menjelaskan dua jenis alat permainan, yaitu campak atau stik yang terbuat dari bambu, serta logo yang berbahan dasar batok kelapa. Anak-anak menunjukkan respon bahwa mereka telah mengenal dan pernah melihat bahan batok kelapa dan bambu dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum kegiatan praktik dilakukan, peneliti memberikan penekanan kepada anak untuk berhati-hati saat menggunakan alat permainan. Peneliti juga memastikan bahwa seluruh alat permainan berada dalam kondisi baik dan aman digunakan, seperti tidak adanya serabut tajam pada batok kelapa maupun ujung bambu yang berpotensi melukai

anak. Meskipun demikian, peneliti tetap menjelaskan potensi risiko yang dapat terjadi apabila alat permainan tidak digunakan dengan tepat, seperti stik bambu yang dapat terayun atau terlempar mengenai diri sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu, pengenalan permainan tradisional belogo dilakukan secara bertahap dan sistematis, yaitu dengan menjelaskan serta mempraktikkan langkah-langkah permainan secara berurutan agar anak dapat memahami dan memainkan permainan dengan aman.

Tahapan permainan tradisional belogo dilaksanakan melalui beberapa langkah kegiatan sebagai berikut. Langkah pertama dilakukan di dalam kelas dengan mengenalkan cara menggenggam campak atau stik secara benar. Peneliti menjelaskan bahwa bagian stik yang akan dipukul merupakan bagian bawah yang berbentuk lebih tipis, pipih, dan ramping, sedangkan bagian atas yang lebih tebal dan lebar berfungsi sebagai pegangan. Pada tahap ini, peneliti mencontohkan secara langsung cara memegang stik, yaitu dengan menggenggam bagian atas stik menggunakan tangan kiri, sementara tangan kanan berada dalam posisi mengepal setengah dan telapak tangan digunakan untuk memukul stik. Setelah pemberian contoh, peneliti mengajak anak untuk mencoba secara bergantian. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk berpartisipasi, yang terlihat dari respons anak yang mengangkat tangan untuk mencoba. Guru kelas kemudian mengatur kegiatan dengan meminta anak untuk mengantre dan memanggil mereka satu per satu agar kegiatan berlangsung tertib. Selama proses tersebut, anak-anak tampak mampu mengikuti arahan guru, menunggu giliran, serta memperhatikan dengan saksama saat teman sebaya mencoba permainan. Pada saat praktik, terlihat bahwa anak berupaya mengoordinasikan gerakan mata dengan tangan kanan dan tangan kiri, khususnya dalam menentukan tangan yang berfungsi sebagai pegangan dan tangan yang digunakan untuk memukul. Ditemukan juga variasi respons, di mana beberapa anak belum mampu melakukan gerakan memukul sesuai arahan. Anak tersebut tampak menggunakan kedua tangan untuk menggenggam stik dan mendorongnya, bukan memukul dengan telapak tangan kanan. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan koordinasi motorik dan pemahaman instruksi pada anak.

Langkah kedua dalam tahapan permainan tradisional belogo adalah mengenalkan posisi jongkok saat bermain yang dilakukan di dalam kelas. Peneliti menjelaskan dan mencontohkan bahwa pemain menekuk kedua lutut dan mengambil posisi jongkok menyamping ke arah kanan, sejajar dengan garis bermain. Pada tahap praktik, ditemukan variasi kemampuan anak dalam menirukan posisi tersebut. Beberapa anak belum bersedia untuk jongkok dan hanya duduk dengan posisi kedua lutut ditekuk, sementara anak lainnya hanya menekuk satu lutut dengan posisi kaki yang lain lurus ke belakang. Langkah ketiga dilakukan dengan mengombinasikan posisi jongkok dan penggunaan alat permainan, yaitu menggenggam campak atau stik kemudian memukulnya untuk mendorong logo. Pada tahap ini, pemain tetap menekuk kedua lutut dan jongkok menyamping ke arah kanan sejajar dengan garis bermain, sambil menggenggam stik yang akan dipukul untuk mendorong logo yang diletakkan di depan stik. Selama pelaksanaan, peneliti mengamati bahwa anak-anak kerap lupa untuk mengambil posisi jongkok menyamping dan cenderung jongkok menghadap langsung ke arah garis bermain. Selain itu, ditemukan pula kendala dalam koordinasi gerak, di mana beberapa anak mengalami kesulitan saat memukul stik. Ketika tangan kanan bergerak untuk memukul, tangan kiri yang menggenggam stik ikut bergerak maju sehingga stik tidak terpukul secara tepat dan logo tidak terdorong.

Langkah keempat dalam tahapan permainan tradisional belogo adalah pelaksanaan permainan secara individu di dalam kelas. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan logo sasaran dengan mendirikan tiga logo yang disusun berjajar ke samping dan direkatkan menggunakan plastisin agar dapat berdiri stabil di atas lantai. Setiap anak diberikan tiga buah logo untuk menjatuhkan logo sasaran, dengan ketentuan bahwa anak memiliki tiga kali kesempatan memukul campak atau stik untuk mendorong logo ke arah sasaran. Jarak antara posisi anak saat jongkok di garis bermain dengan logo sasaran ditetapkan sekitar satu meter. Selama pelaksanaan kegiatan, peneliti mengamati bahwa beberapa anak secara spontan maju perlahan dari garis bermain untuk mendekat ke arah logo sasaran guna mempermudah bidikan. Selain itu, sebagian besar anak berhasil menjatuhkan logo sasaran, bahkan beberapa di antaranya mampu menjatuhkan dua logo sasaran sekaligus hanya dengan satu kali pukulan. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, yang ditandai

dengan ekspresi kegembiraan serta dukungan dari guru dan teman seperti sorakan dan pemberian semangat kepada anak yang sedang bermain.

Langkah kelima dalam tahapan permainan tradisional belogo adalah pelaksanaan permainan secara individu di luar kelas. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan logo sasaran dengan mendirikan tiga logo yang disusun berjajar ke samping dan direkatkan menggunakan plastisin agar dapat berdiri stabil di atas permukaan paving block berbentuk heksagon. Setiap anak diberikan tiga buah logo untuk menjatuhkan logo sasaran, dengan ketentuan bahwa anak memiliki tiga kali kesempatan memukul campak atau stik untuk mendorong logo ke arah sasaran. Jarak antara posisi anak saat jongkok di garis bermain dengan logo sasaran ditetapkan sekitar satu meter lebih sedikit. Selama kegiatan bermain di luar kelas, anak-anak tidak menggunakan alas kaki karena guru membiasakan pemberian stimulasi sensorik melalui kontak langsung dengan permukaan tanah. Perpindahan lokasi bermain dari dalam kelas ke luar ruangan menuntut anak melakukan penyesuaian, mengingat sebelumnya anak bermain di atas lantai keramik dengan permukaan yang rata, sedangkan di luar kelas anak bermain di atas paving block yang permukaannya tidak rata. Dalam proses tersebut, peneliti mengamati bahwa beberapa anak mengalami kesulitan saat memukul stik karena ujung stik tersangkut atau terseret pada permukaan paving, sehingga logo tidak terdorong secara optimal. Selain itu, ditemukan pula kondisi di mana logo terangkat atau terpentak sehingga tidak mengenai logo sasaran karena melampaui posisi sasaran.

Anak-anak menunjukkan upaya adaptasi dan ketekunan yang semakin meningkat, beberapa anak tampak menyesuaikan posisi logo dengan arah logo sasaran sambil menyipitkan salah satu mata dan mengukur kelurusan antara logo dan sasaran menggunakan campak atau stik. Selain itu, terdapat anak yang mengambil ancang-ancang dengan menggerakkan tangan ke arah belakang atau ke atas sebelum memukul, bahkan sebagian anak mengayunkan tangan berulang kali sebagai upaya untuk mengatur kekuatan dan arah pukulan. Temuan ini menunjukkan proses penyesuaian motorik dan strategi yang berkembang selama kegiatan bermain berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah, implementasi permainan tradisional belogo dinilai memberikan kontribusi positif dalam pengembangan perilaku prososial anak. Guru kelas menyatakan bahwa permainan ini memberikan pengalaman baru bagi anak, memperluas interaksi sosial, serta memperkenalkan kegiatan belajar yang menyenangkan. Kepala sekolah juga menambahkan bahwa anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, mampu belajar menunggu giliran, mengalah, serta meningkatkan konsentrasi selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, permainan tradisional belogo tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menarik, tetapi juga efektif dalam menstimulasi perilaku prososial anak usia dini.

Peran Belogo dalam Pengembangan Perilaku Prososial

Perilaku prososial adalah tindakan yang bertujuan memberi manfaat kepada orang lain, seperti membantu, berbagi, menghibur, dan bekerja sama, Eisenberg & Mussen mendefinisikan perilaku prososial adalah tindakan sukarela yang didasari niat untuk membantu individu atau kelompok dengan motivasi tertentu dan memberikan dampak positif bagi orang lain, keterampilan sosial ini penting bagi anak untuk membangun hubungan yang sehat dan membantu mereka diterima secara sosial melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa (Nugraha, 2020). Perilaku prososial memberi manfaat dan rasa nyaman kepada orang di sekitarnya, yang berperan penting dalam perkembangan anak usia dini. Pembentukan perilaku prososial sejak masa kanak-kanak sangat krusial karena jika berkembang dengan baik pada fase ini, besar kemungkinan perilaku tersebut akan terbawa hingga dewasa (Sumarti et al., 2024). Permendikbud No. 137 Tahun 2014 memaparkan perilaku prososial khususnya anak usia 5-6 tahun mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temanya dan merespon secara wajar, berbagi, menghargai, menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah, bersikap kooperatif, toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi, dan mengenal tata krama dan sopan santun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas dan Kepala sekolah, terdapat beberapa faktor yang mendukung perkembangan perilaku prososial anak di lingkungan sekolah. Kepala sekolah menjelaskan bahwa rasa kepedulian, kedekatan emosional, serta pembiasaan berbagi menjadi faktor utama yang ditanamkan kepada anak. Anak yang pada awalnya cenderung individualis secara bertahap diajarkan untuk menunjukkan kasih sayang kepada guru, teman, maupun adik kelas. Selain

itu, guru juga memberikan batasan sosial terkait interaksi yang tepat melalui praktik langsung dan pemberian contoh. Kegiatan bersama seperti bermain peran, bermain bebas, dan kegiatan luar ruangan seperti jalan santai turut mendukung interaksi sosial tanpa adanya pengelompokan yang kaku antar anak. Selain faktor sekolah, lingkungan keluarga dan teman sebaya juga memiliki peran penting dalam mendukung perilaku prososial anak. Guru kelas menyampaikan bahwa komunikasi dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap perilaku anak. Kepala sekolah menambahkan bahwa pola asuh dan komunikasi keluarga yang kurang baik dapat ditiru oleh anak di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, guru berperan aktif dalam mengamati dan mengoreksi perilaku anak yang kurang sesuai, sekaligus memberikan pemahaman kepada orang tua terkait pentingnya pola asuh yang mendukung perkembangan sosial anak. Perubahan perilaku prososial anak juga teramati selama proses pembelajaran berlangsung. Guru kelas menjelaskan bahwa pada awalnya beberapa anak menunjukkan sikap malu dan kurang inisiatif dalam berinteraksi, namun secara bertahap anak mulai berani mengajak teman lain untuk bermain serta memahami pentingnya berbagi.

Kepala sekolah menambahkan bahwa pembiasaan bermain bersama secara konsisten membantu anak beradaptasi, termasuk pada anak dengan latar belakang bahasa yang berbeda, sehingga mereka belajar untuk memahami dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Guru mengungkapkan adanya hambatan pada anak dengan keterlambatan bicara yang memengaruhi kemampuan interaksi sosial. Selain itu, kepala sekolah menyoroti bahwa pola asuh di rumah yang terlalu protektif atau berbeda dengan pendekatan di sekolah dapat menghambat proses sosialisasi anak. Perbedaan pola asuh antara keluarga dan sekolah juga menjadi tantangan tersendiri dalam pembentukan perilaku prososial anak. Beberapa kebiasaan anak juga menjadi faktor penghambat, seperti adanya anak yang masih enggan berinteraksi ketika diajak bermain oleh teman. Selain itu, anak yang terbiasa berada dalam lingkungan yang tenang cenderung menjadi lebih pendiam ketika berada di lingkungan sekolah yang lebih ramai. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik individu anak juga memengaruhi perkembangan perilaku prososial. Untuk meningkatkan perkembangan perilaku prososial anak, guru menekankan pentingnya peran orang tua dalam menyediakan waktu dan lingkungan yang mendukung di rumah. Kepala sekolah menegaskan bahwa setiap anak memiliki kebutuhan dan karakteristik yang berbeda, sehingga diperlukan pendekatan yang individual dalam menangani setiap anak. Identifikasi terhadap permasalahan anak menjadi langkah awal yang penting sebelum menentukan strategi yang tepat. Kerja sama antara sekolah dan orang tua juga terus diupayakan melalui komunikasi rutin dan kegiatan bersama.

Perilaku prososial dapat dikembangkan pada anak usia dini melalui permainan, dalam hal ini adalah permainan tradisional belogo. Bentuk perilaku prososial yang dapat diterapkan dalam permainan tradisional belogo yaitu berbagi dan kerjasama. Adapun indikator berbagi dalam permainan tradisional belogo yaitu anak mampu menunggu giliran menggunakan stik secara sabar tanpa merebut dari kelompok lain maupun anggota kelompoknya sendiri; anak menunjukkan kesediaan untuk membagi stik pendorong logo kepada anggota kelompok; anak mampu berbagi pengetahuan dengan memberikan tips atau mengajarkan teman sebaya mengenai cara mendorong logo agar tepat sasaran; serta anak memberikan kesempatan secara adil kepada anggota kelompok untuk menentukan urutan dalam mendorong logo. Selanjutnya, indikator bekerja sama dalam permainan tradisional belogo ditunjukkan melalui sikap anak yang secara sukarela bergabung dan menerima siapapun sebagai anggota kelompok; anak menampilkan antusiasme dan keterlibatan aktif saat bermain bersama anggota kelompok; anak mampu bekerja sama dalam menyusun strategi bersama anggota kelompok untuk menjatuhkan seluruh logo; serta anak dapat menerima kesalahan yang dilakukan teman saat bermain belogo tanpa menunjukkan sikap marah atau menyalahkan, sehingga tercipta suasana bermain yang kondusif dan harmonis. Permainan tradisional belogo diimplementasikan kembali dalam bentuk permainan berkelompok dengan tujuan mengamati dan menstimulasi perilaku prososial anak, khususnya aspek berbagi dan kerja sama.

Pelaksanaan permainan belogo disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini, sehingga aturan permainan dimodifikasi lebih sederhana dibandingkan dengan aturan permainan belogo pada umumnya. Permainan dilaksanakan secara berkelompok dengan melibatkan dua kelompok yang bermain secara bersebelahan tanpa unsur kompetisi antarkelompok. Setiap kelompok terdiri atas tiga anak. Masing-masing kelompok memperoleh dua stik pendorong dan enam logo yang

digunakan untuk mendorong logo sasaran. Jarak antara garis pemain dan logo sasaran ditetapkan sekitar satu meter, dengan garis pemain diberi tanda menggunakan lakban hitam sebagai batas area bermain agar anak mematuhi aturan untuk tetap berada pada posisi yang telah ditentukan. Logo sasaran disusun sebanyak lima buah untuk setiap kelompok dengan jarak antarsasaran yang relatif berdekatan guna memudahkan anak dalam mengarahkan logo. Setiap kelompok diberikan enam kali kesempatan untuk mendorong logo ke arah logo sasaran. Pembagian kesempatan dilakukan secara merata, di mana setiap anak dalam kelompok memperoleh dua kali kesempatan untuk mendorong logo. Pada setiap giliran, anak secara bergantian melakukan aktivitas mendorong logo dengan stik, sehingga tercipta kesempatan bagi anak untuk belajar menunggu giliran dan berbagi alat bermain. Selama permainan berlangsung, anak diminta untuk berbaris dan menunggu giliran sebelum memukul stik. Pemberian dua stik dalam satu kelompok yang beranggotakan tiga anak bertujuan untuk menstimulasi perilaku berbagi dan sikap sabar dalam menunggu giliran. Permainan dinyatakan selesai apabila seluruh logo yang tersedia telah digunakan untuk mendorong logo sasaran, selanjutnya kegiatan dilanjutkan oleh kelompok berikutnya.

Berdasarkan hasil implementasi permainan tradisional belogo, terlihat berbagai respons anak yang mencerminkan perkembangan perilaku prososial. Anak menunjukkan inisiatif untuk memberikan stik pendorong kepada teman sekelompok secara bergantian, yang mengindikasikan kemampuan berbagi dan memahami aturan giliran. Selain itu, terdapat anak yang secara sukarela mencontohkan cara bermain kepada teman sekelompok maupun kepada anak dari kelompok lain yang mengalami kesulitan, sehingga menunjukkan perilaku membantu dan kepedulian sosial. Anak-anak juga tampak menerima komposisi kelompok dan urutan bermain tanpa menunjukkan penolakan, baik terkait dengan siapa mereka berkelompok maupun urutan giliran bermain. Dalam salah satu kelompok, terdapat seorang anak laki-laki yang bermain bersama dua anak perempuan. Ketika kedua anak perempuan tersebut mengalami kesulitan meskipun telah diberikan contoh cara bermain, anak laki-laki tersebut menyampaikan kepada guru bahwa temannya tidak mampu melakukannya. Guru kemudian memberikan penjelasan bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang sama dan menegaskan pentingnya sikap tidak membedakan antara anak laki-laki dan perempuan. Intervensi guru ini bertujuan untuk menanamkan nilai kesetaraan dan sikap saling menghargai dalam konteks bermain bersama.

Selain aspek sosial, ditemukan pula kendala motorik yang dialami sebagian anak. Terdapat anak yang pada tahap pengenalan mampu melakukan posisi jongkok dengan baik, namun saat tahap implementasi mengalami kesulitan untuk berjongkok dan berjinjit. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh larangan penggunaan alas kaki saat bermain di luar ruangan, sehingga kemungkinan menyebabkan ketidaknyamanan pada telapak kaki anak akibat permukaan yang dirasa panas. Dalam aspek kepatuhan terhadap aturan, terdapat anak yang hampir menyela antrean bermain karena posisi temannya yang antre tidak berada tepat di belakang teman yang mendapat giliran, melainkan di samping. Guru memberikan pengingat mengenai urutan giliran, dan anak tersebut kemudian menyesuaikan posisinya. Selain itu, terdapat pula anak lain yang hampir menyela antrean, namun anak yang gilirannya hampir terlewat memberikan pengingat secara langsung, sehingga menunjukkan adanya kesadaran sosial dan kemampuan menegur teman secara tepat. Menariknya, ditemukan pula perilaku unik pada salah satu anak, anak tersebut memiliki kebiasaan menggigit jari telunjuk sebelum memukul stik, dan setelah berhasil menjatuhkan logo sasaran, anak menyebut tindakan tersebut sebagai "gigitan maut". Perilaku ini mencerminkan ekspresi imajinatif anak serta rasa percaya diri terhadap strategi bermain yang ia yakini.

Pada hari pelaksanaan implementasi permainan tradisional belogo, jumlah anak yang hadir sebanyak 12 anak, terdiri atas 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Dengan jumlah tersebut, kegiatan permainan dilaksanakan dalam 4 kelompok, di mana pembagian kelompok dilakukan secara acak oleh guru. Pengelompokan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan yang setara kepada setiap anak dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi pada aspek berbagi dengan indikator anak menunggu giliran menggunakan stik dengan sabar tanpa merebut milik kelompok lain maupun anggota kelompok sendiri, seluruh anak yang terlibat dalam kegiatan, yaitu 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, mampu menunjukkan perilaku tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa anak telah memahami aturan bermain dan mampu mengendalikan diri dalam menunggu giliran. Pada indikator anak bersedia membagi stik pendorong logo dengan anggota

kelompok sendiri, hasil observasi menunjukkan bahwa perilaku tersebut ditampilkan oleh 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Anak-anak tersebut secara sukarela memberikan stik kepada teman sekelompok setelah menyelesaikan gilirannya. Pada indikator anak berbagi tips atau mengajarkan temannya cara mendorong logo agar tepat sasaran, terlihat bahwa perilaku ini hanya ditunjukkan oleh 1 anak laki-laki. Anak tersebut secara aktif membantu temannya yang mengalami kesulitan tanpa adanya arahan langsung dari guru. Pada indikator anak memberikan kesempatan kepada anggota kelompok terkait urutan mendorong logo, anak-anak tampak mengikuti arahan guru mengenai giliran bermain. Anak yang dipanggil terlebih dahulu oleh guru memulai permainan, kemudian dilanjutkan oleh anggota kelompok lainnya sesuai urutan yang telah ditetapkan, sehingga tercipta keteraturan dan sikap saling menghargai dalam kegiatan bermain.

Pada aspek bekerja sama dengan indikator anak secara sukarela bergabung atau menerima dengan siapapun ia berkelompok, hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh anak yang terlibat, yaitu 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, mampu menampilkan perilaku tersebut. Anak-anak terlihat menerima pembagian kelompok yang telah ditentukan oleh guru tanpa menunjukkan penolakan atau keberatan. Pada indikator anak menunjukkan antusiasme saat bermain bersama anggota kelompok, terdapat 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan yang mampu menunjukkan antusiasme secara jelas selama kegiatan berlangsung. Antusiasme tersebut ditunjukkan melalui keterlibatan aktif, ekspresi senang, serta keinginan untuk terus berpartisipasi dalam permainan bersama anggota kelompok. Pada indikator anak mampu bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyusun strategi untuk menjatuhkan seluruh logo, hasil observasi menunjukkan bahwa perilaku tersebut belum tampak. Anak-anak cenderung bermain secara individual tanpa adanya diskusi atau perencanaan bersama terkait strategi permainan dalam kelompok. Pada indikator anak menerima kesalahan bermain belogo yang dilakukan oleh temannya tanpa menunjukkan sikap marah atau menyalahkan, seluruh anak dapat menunjukkan sikap tersebut. Anak-anak terlihat menerima hasil permainan temannya dengan sikap netral dan tetap melanjutkan kegiatan bermain tanpa konflik. Permainan tradisional belogo memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini, khususnya pada aspek berbagi dan bekerja sama. Melalui implementasi permainan belogo yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dalam suasana bermain yang menyenangkan dan bermakna. Aktivitas menunggu giliran, berbagi alat permainan, saling membantu, serta menerima perbedaan kemampuan dan kesalahan teman menjadi pengalaman sosial yang mendorong berkembangnya perilaku prososial anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional belogo merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan perilaku prososial anak usia dini, khususnya pada aspek berbagi dan bekerja sama. Implementasi permainan belogo di sekolah menunjukkan bahwa anak mampu menampilkan perilaku menunggu giliran dengan sabar, berbagi alat permainan, menerima pembagian kelompok, serta menunjukkan sikap toleran terhadap kesalahan teman selama bermain. Kegiatan bermain belogo juga memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi sosial secara langsung, belajar mematuhi aturan, serta mengembangkan sikap saling menghargai dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna. Selain aspek sosial, permainan belogo turut menstimulasi kemampuan motorik dan kognitif anak melalui aktivitas koordinasi gerak, penyesuaian strategi, serta pemecahan masalah sederhana selama permainan berlangsung. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek kerja sama dalam menyusun strategi kelompok belum berkembang secara optimal, karena anak masih cenderung bermain secara individual.

Permainan tradisional belogo tidak hanya berperan dalam melestarikan kearifan lokal, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini apabila diimplementasikan secara terencana dan berkelanjutan. Penelitian ini memiliki kekurangan pada keterbatasan waktu karena kegiatan di sekolah yang padat dan kesempatan, sehingga kami harus membagi waktu menyesuaikan tanpa mengganggu kegiatan di sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan jumlah subjek yang lebih besar dan waktu implementasi yang lebih panjang, sehingga perkembangan perilaku prososial anak

dapat diamati secara lebih mendalam dan berkelanjutan. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh permainan belogo terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti kemampuan motorik kasar, kognitif, maupun regulasi emosi, serta membandingkannya dengan permainan tradisional lain untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut berkontribusi dalam proses penelitian maupun penulisan artikel ini. Penghargaan khusus diberikan kepada pihak sekolah yang telah meluangkan waktu, berbagi informasi, serta memberikan dukungan penuh selama penelitian berlangsung. Tidak lupa, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Ibu Fitri Anjarwati, M.Pd yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti sepanjang proses penelitian ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan apresiasi yang tulus kepada Bapak Noor Syam Dani selaku penggiat permainan olahraga tradisional, yang telah bersedia mengajarkan cara bermain belogo sekaligus meminjamkan peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan permainan tersebut.

6. REFERENSI

- Agustina, N. R., & Khasyiin, N. (2023). Budaya permainan tradisional balogo dan nilai-nilai pendidikan islam. *nusantara journal of multidisciplinary science*, 1(5). <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>
- Aini, M. Y., Nursihah, A., & Kurnia, A. (2023). Perkembangan perilaku prososial anak usia dini melalui permainan ular tangga. *kreasi: jurnal pengabdian masyarakat*, 3(1), 33–44. <https://doi.org/10.51529/kjpm.v3i1.498>
- Alfisyah, Apriati, Y., & Azkia, L. (2023). *Folkgames banjar* (Dharmono & Halimudair, eds.). batang. <https://share.google/GUcjRenUMGGTmidq6>
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *jurnal an-nur: kajian ilmu-ilmu pendidikan dan keislaman*, 7(1), 230–238. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/87>
- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan perilaku prososial 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>
- Darumoyo, K., Rahmadi, Rakhman, A., Dirgantoro, E. W., & Amalia, B. (2025). Pendidikan karakter: menanamkan nilai-nilai karakter melalui permainan olahraga tradisional balogo. *jurnal pendidikan modern*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.37471/jpm.v10i03.1219>
- Estiani, M., & Suparno, S. (2022). Stimulasi perkembangan sosial anak melalui permainan tradisional tenggoh-tenggohan. *aulad: journal on early childhood*, 5(3), 355–364. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.386>
- Fajriani, K., Pancasilawati, A., Hasmawaty, H., & Liana, H. (2022). Pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional balogo. *antroposen: journal of social studies and humaniora*, 1(2), 92–104. <https://doi.org/10.33830/antroposen.v1i2.4024>
- Fitri, A. W., & Safitri, I. D. (2022). Stimulasi perilaku prososial melalui model pembelajaran kooperatif tipe stad pada anak usia 5-6 tahun. *indonesia journal of early childhood: jurnal dunia anak usia dini*, 4(2), 343. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1445>
- Fitria, Utomo, H. B., & Dwiyantri, L. (2020). Pembentukan perilaku prososial anak usia dini melalui permainan kooperatif. *jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan anak usia dini*, 7(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpppaud.v7i2.8424>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *generasi emas: jurnal pendidikan islam anak usia dini*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Hidayah, A. M. (2025). Peran permainan tradisional belogo dalam pengembangan keterampilan berkebhinekaan global anak usia dini 4-6 tahun. *early childhood journal*, 5(2), 68–82. <https://doi.org/10.30872/ecj.v5i2.4826>
- Husaini, M. (2023). Sinergi kepala adat dan pemerintah daerah dalam mempertahankan adat dan budaya di kabupaten kutai barat (studi kasus kecamatan muara lawa kampung bengeris). *ejournal pemerintahan integratif*, 10(2), 261–270. <https://share.google/4AOxfPrfLRYBd7e7Y>

- Irmawati, & Resviya. (2023). Nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional balogo pada pembelajaran penjas di sdn-1 sabuh kecamatan teweh baru. *meretas: jurnal ilmu pendidikan*, (2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52947/meretas.v10i2.488>
- Irmayana, & Arjuna, F. (2025). Efektivitas permainan tradisional balogo terhadap kebugaran jasmani siswa kelas atas di sd negeri 15 buntok. *gelanggang olahraga: jurnal pendidikan jasmani dan olahraga (jppo)*, 9(1), 223–235. <https://doi.org/10.31539/n5tng868>
- Istati, M. (2017). Penguatan keterampilan konseling anak: memahami karakteristik anak melalui permainan balogo. *jurnal tarbiyah: jurnal ilmiah kependidikan*, 6(2), 2017. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v6i2.1571>
- Latifah, Jamalie, Z., & Wibowo, F. (2026). Budaya permainan tradisional balogo (konsep, filosofi, dan nilai-nilai pendidikan islam). *al-ilmia: jurnal pendidikan islam*, 1. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmia/article/view/800>
- Ni'mah, N., Setyawan, D., & Astuti, A. D. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan tradisional “balogo” terhadap literasi numerasi dan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. *pedagogik: jurnal pendidikan*, 19(2), 207–214. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v19i2.8400>
- Normuliati, S., & Urahmah, N. (2023). Permainan tradisional balogo pada masyarakat kalimantan selatan dalam karya sastra. *tashwir*, 11(1), 31–43. <https://doi.org/10.18592/jt.v11i1.9476>
- Nugraha, R. A. (2020). *Perilaku prososial dan pengembangan keterampilan sosial siswa*. badan penerbit universitas pancasakti tegal. https://www.researchgate.net/publication/340446971_Perilaku_Prososial_Dan_Pengembangan_Ketrampilan_Sosial_Siswa
- Rahiem, M. (2023). Upaya orang tua dalam mengembangkan perilaku prososial anak usia dini. *aulad: journal on early childhood*, 6, 20–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.440>
- Safri, N., & Junita, N. (2025). Gambaran perilaku prososial pada remaja di kota ihokseumawe description of prosocial behavior in adolescents in ihokseumawe city. *insight: jurnal penelitian psikologi*, 3(1), 66–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.2910/insight.v3i1.18163>
- Samsiar, A., Syukri, M., & Halida. (2018). Peningkatan perilaku prososial melalui permainan galah hadang pada anak usia 5-6 tahun. *jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 7(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jppk.v7i12.30137>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. alfabeta. <https://share.google/vQOVFjYYy2jmGk9k8>
- Sumarti, S., Kristiana, D., & 'Azam Muttaqin, M. (2024). Pengembangan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional jamuran di ra al mabrur. *saliha jurnal pendidikan agama islam*, 7(2), 461–475. <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1142>
- Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain kooperatif tipe make a match pada anak usia dini. *jurnal obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini*, 6(6), 6961–6969. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2300>
- Widjayatri, R. D., Pangestu, F. G., Triana, N. P., Nurlaela, S., Husna, T., & Aditya, W. (2023). Permainan tradisional bakiak dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. *jurnal tunas siliwangi*, 9(2), 74. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3832>
- Wulandari, D. (2023). Upaya mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan tradisional balogo kalimantan. *early childhood journal*, 4(2), 85–95. <https://doi.org/10.30872/ecj.v4i2.4823>
- Yabu, I., Ardini, P. P., & Sutisna, I. (2024). Pengaruh permainan tradisional balap karung terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di tk aster kelurahan molosipat kecamatan kota barat kota gorontalo. *khirani: jurnal pendidikan anak usia dini*, 2(4), 99–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1348>
- Yuningsih, T. I., & Agustin, M. (2024). Permainan tradisional untuk mendukung profil pelajar pancasila fase fondasi. *aulad: journal on early childhood*, 7(1), 130–137. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.606>