

Pengaruh Permainan *Cublak-Cublak Suweng* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Ni'matus Solikah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email:

nimatussolikah16010684003@mhs.unesa.ac.id

Sri Setyowati

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: srisetyowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Subyek dari penelitian ini berjumlah 22 anak yang terdiri dari 11 anak kelompok kontrol dan 11 anak kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design* dengan menggunakan dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan menggunakan teknik analisis data dengan *Man-Whitney U-Test*. Hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan uji *Man-Whitney U-Test* menggunakan SPSS versi 16, mendapatkan hasil yang diketahui nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan signifikan lebih kecil dari 0,05 atau *Asymp.Sig. < α (0,05)* maka terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dimana nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelompok kontrol. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga H_a diterima jadi kesimpulannya ada pengaruh permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: permainan *cublak-cublak suweng*, perkembangan sosial emosional, anak usia dini

Abstract

*This study aims to determine the effect of cublak-cublak suweng game on the emotional social development of children aged 5-6 years. The subjects of this study were 22 children consisting of 11 control group children and 11 experimental group children. In this study using a quantitative research approach with a Quasi Experimental Design research design with the type of Nonequivalent Control Group Design using two groups namely the control group and the experimental group. Data collection techniques used are observation, documentation and using data analysis techniques with Man-Whitney U-Test. The results of data analysis obtained from the calculation of the Man-Whitney U-Test using SPSS version 16, get results with known values *Asymp.Sig. (2 tailed)* that is equal to 0,000 with the basis of decision making significantly smaller than 0.05 or *Asymp.Sig. < α (0.05)* then there is a significant difference in the control group and the experimental group, where the value of the experimental group is higher than the value of the control group. Can be concluded that H_0 is rejected, so H_a is accepted, so the conclusion is that there is an influence of cublak-cublak suweng game on the social development of children aged 5-6 years.*

Keywords: *cublak-cublak suweng game, emotional social development, early childhood*

PENDAHULUAN

Tujuan utama adanya pendidikan yang diberikan pada anak usia dini merupakan sebagai pondasi utama bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, karena pada masa keemasan antara usia 0 sampai 6 tahun anak perlu mendapatkan stimulasi positif sebagai letak dari pertumbuhan dasar-dasar kepribadian, kemampuan cara berpikir, kecerdasan, kemandirian dan keterampilan bersosialisasi terhadap lingkungan

sekitar atau teman sebaya.

Menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa terdapat 5 aspek perkembangan anak yang harus diutamakan oleh pendidik yaitu perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral untuk mencapai standar tumbuh kembang. Akan tetapi, semakin pesatnya kemajuan teknologi di zaman yang modern ini dapat mempengaruhi minat anak

usia dini untuk bermain permainan tradisional, karena cenderung lebih menguras tenaga, membutuhkan teman dengan jumlah banyak dan membutuhkan tempat yang luas sedangkan dengan bermain *gadget* lebih praktis terkesan menarik dan tidak membutuhkan tenaga.

Sehingga kemampuan yang harus dikembangkan pada diri anak usia dini adalah perkembangan sosial emosional. Menurut Hildayani (2009) anak usia dini jiwa sosial emosionalnya dapat berkembang di usia ini hanya seputar bagaimana cara mengendalikan emosinya agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk dapat diterima. Secara garis besar perkembangan sosial emosionalnya masa ini anak dapat melakukan *pertama*, pemahaman diri, *kedua*, bertanggung jawab atas apa yang sudah dilakukan oleh si anak, dan *ketiga*, bersabar untuk mengantri dengan tertib dan senang berbagi pada yang membutuhkan.

Karakteristik sosial emosional menurut Wiyani (2017) yang menjelaskan bahwa karakteristik anak usia 5-6 tahun bahwasannya pada usia ini hubungan anak bersama teman-temannya serta dapat terjadi meningkat melalui kegiatan bermain, baik di sekolah ataupun di lingkungan rumah dapat menjadikan ia memahami dirinya sendiri untuk bersikap kooperatif, toleran, menyesuaikan diri, dan mematuhi aturan yang berlaku di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Anak juga akan menggunakan tata krama yang berlaku di lingkungannya agar ia diterima dengan baik oleh lingkungannya dan dihargai sebagai individu yang mengenal serta dapat menerapkan tata krama.

Strategi yang diperlukan dalam mengembangkan aspek ini salah satunya melalui kegiatan bermain kooperatif. Menurut Nugraha (dalam Wardany dkk, 2016) bermain kooperatif adalah permainan yang dilakukan oleh sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Menurut hasil penelitian Kibtiyah (dalam Wardany dkk, 2016), efek dari bermain kooperatif menunjukkan bahwa anak yang tumbuh dengan sering bermain, secara sosial ia lebih aktif, lebih kreatif, lebih kaya akan kosa kata, lebih lancar dalam berbicara, dan lebih bahagia dalam menjalankan tugas-tugasnya jika dibandingkan dengan anak yang tidak bermain. Kemudian menurut hasil penelitian Kartika (dalam

Wardany dkk, 2016) bermain kooperatif dapat meningkatkan perilaku kerjasama dan membantu anak untuk tidak berperilaku agresif. Selain itu, bermain jenis ini dapat meningkatkan rasa penghargaan pada teman sebaya, pada diri sendiri, dan keterampilan sosial lainnya.

Berdasarkan hasil observasi di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya khususnya kelompok B, pada tanggal 19-20 Agustus 2019 diketahui dalam penguasaan kemampuan sosial emosional khususnya bekerja sama masih kurang hal ini dapat dilihat saat anak melakukan aktivitas di luar. Pada aktivitas di luar ketika memperingati Hari Kemedekaan RI ke-74 diadakan lomba bermain estafet bakiak secara berkelompok, dari 22 anak sebagian masih terlihat tidak menerima atas kekalahannya yaitu sebanyak 13 anak dan 9 anak yang dapat menerima kekalahan. Kurangnya kegiatan permainan yang digunakan untuk mengasah sikap saling bekerja sama mengakibatkan sosial emosional anak kurang berkembang.

Melalui permainan tradisional diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak yang mengutamakan rasa saling bekerja sama antara satu dengan yang lain. Menurut Yudiwinata dan Handoyo (2014) anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan, termasuk kemampuan bekerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya.

Salah permainan yang mengutamakan sikap saling bekerja sama ialah permainan *cublak-cublak suweng*. Menurut Fad (2014), yang mengatakan bahwa permainan *cublak-cublak suweng* mempunyai beberapa kemampuan, yakni ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas, kerja sama, strategi, dan wawasan serta setiap kemampuan ini memiliki nilai berupa bintang masing-masing sesuai levelnya. Kemampuan ketangkasan mendapat bintang dua, kemampuan kepemimpinan mendapat bintang tiga, kemampuan kreativitas mendapat bintang dua, kemampuan kerja sama mendapat empat, kemampuan strategi mendapat bintang tiga, dan kemampuan wawasan mendapat bintang dua. Adapun keterangan jumlah banyaknya bintang, ialah untuk bintang empat artinya sangat diutamakan, bintang tiga artinya diutamakan, bintang dua artinya cukup diutamakan, bintang satu artinya tidak diutamakan. Sebagaimana penelitian yang dilakukan Aslifah,

dkk (2019) berdasarkan hasil penelitian yang dapat disimpulkan rata-rata perkembangan sosial-emosional anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional *cublak-cublak suweng* pada anak mengalami peningkatan signifikan.

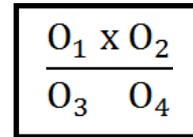
Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu adakah pengaruh permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Mempunyai tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Manfaat teoritis dapat membantu mengembangkan pengetahuan baru melalui permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media permainan di lembaga PAUD untuk mengembangkan sosial emosional khususnya sikap saling bekerjasama pada anak, sedangkan manfaat praktis : a.) Bagi guru, sumber pengetahuan pendidik mengenai media dan permainan yang inovatif dan menyenangkan pada anak usia 5-6 tahun, b.) Bagi anak, memberikan kesempatan mengenal permainan tradisional di lingkungan sekitarnya dan memupuk jiwa kesolidaritas bersama teman sebayanya, c.) Bagi peneliti selanjutnya, mengembangkan jiwa kreatif dalam membuat berbagai permainan.

Sehubungan dengan permasalahan yang ada di lapangan, maka diperlukan suatu inovasi permainan yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak khususnya sikap saling bekerja sama agar dapat tercapai secara optimal.

METODE

Penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *Cublak-Cublak Suweng* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan jenis eksperimen, merupakan salah satu metode kuantitatif yang menggunakan perlakuan (*treatment*) untuk mencari pengaruh suatu perubahan dengan adanya perlakuan tersebut. Rancangan penelitian ini menggunakan desain *Quasi Eksperimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang dimaksudkan untuk membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan

dengan sesudah diberi perlakuan agar hasilnya lebih akurat. Dapat digambarkan desain penelitian *non equivalent control group design* sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

- O₁ : Nilai *pre-test* kelompok eksperimen
- O₂ : Nilai *post-test* kelompok eksperimen
- X : Perlakuan atau *treatment*
- O₃ : Nilai *pre-test* kelompok kontrol
- O₄ : Nilai *post-test* kelompok kontrol

Lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya yang beralamat di Jalan Lakarsantri No. 29-35, Lakarsantri, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya. Pemilihan di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya tersebut karena dalam kemampuan bekerja sama masih kurang di lakukan. Sehingga peneliti menggunakan kegiatan permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Populasi dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B1 dan B2 di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya yang masing-masing kelas berjumlah 22 anak. Penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* jenis sampel jenuh. Sampel jenuh dilakukan karena penentuan sampel yang menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel dengan syarat populasi yang ada kurang dari 30 anak baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah semua anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 22 anak, terdiri dari kelas B1 ada 11 anak sebagai (kelompok kontrol) dan kelas B2 ada 11 anak sebagai (kelompok eksperimen).

Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas (*Variable Independent*) dan variabel terikat (*Variable Dependent*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebuah perubahan atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Dalam penelitian ini yang dikategorikan sebagai variabel bebas adalah

permainan *cublak-cublak suweng* yang akan dilambangkan dengan (X).

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang dikategorikan sebagai variabel terikat adalah perkembangan sosial emosional yang dilambangkan dengan (Y) menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen observasi atau pengamatan, dengan kisi-kisi instrumen mengenai kemampuan sosial emosional. Metode observasi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan tersebut, maka ditetapkan ketentuan penilaian sebagai berikut :

Tabel 1 ketentuan Penilaian

Skor	Keterangan
1	BB : Belum Berkembang
2	MB : Mulai Berkembang
3	BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB : Berkembang Sangat Baik

(Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014)

Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan jenis observasi tidak berperan serta (*non participant observation*) dimana peneliti tidak terlibat dengan kegiatan anak yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai data penelitian saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen atau lembar observasi permainan anak kelompok B dengan *checklist* pada masing-masing indikator.

Dokumentasi untuk mendapatkan data identitas anak kelompok B di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya, seperti nama anak dan jenis kelamin. Sebagai data pendukung, lembar observasi penilaian sosial emosional menggunakan permainan.

Penggunaan metode observasi dalam pengumpulan data menggunakan lembar observasi dengan pengujian menggunakan validitas isi (*Content Validity*). Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan kriteria intrepetasi reliabilitas menurut Ruseffendi (2005) yang kemudian diolah menggunakan SPSS versi 16, sebagai berikut :

Tabel 2 Intrepetasi *alpha cronbach*

No.	Nilai	Intrepetasi
1.	$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
2.	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3.	$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
4.	$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
5.	$0,90 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

(sumber : Ruseffendi, 2005)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif jenis statistik. Uji nonparametrik digunakan untuk, jika masalah skala pengukuran variabel kategori ordinal dan jika data berdistribusi tidak normal maka dilakukan uji nonparametrik dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*. Uji statistik *Non Equivalent Control Group* yang akan digunakan dalam analisis data penelitian ini yakni uji *Mann-Whitney U-Test* karena untuk membandingkan dua kondisi yang berlainan, yakni sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) baik pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan maupun kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan.

Uji statistik *Mann-Whitney U-Test* digunakan untuk menguji hipotesis dimana data diolah menggunakan bantuan program SPSS versi 16 dengannilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila hasil $Sig < \alpha (0,05)$ maka terdapat pengaruh yang signifikan, namun apabila $Sig > \alpha (0,05)$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *Cublak-Cublak Suweng* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun” telah dilaksanakan pada tanggal 03-13 Maret 2020. Proses pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan melakukan pemberian kegiatan sebelum perlakuan (*pre-test*) selama 3 kali, kegiatan perlakuan

(*treatment*) selama 3 kali, dan kegiatan sesudah perlakuan (*post-test*) selama 3 kali.

Kegiatan sebelum perlakuan (*pre-test*) ini dilakukan setelah instrumen sudah teruji kevalidan dan reliabilitasnya. Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya pada anak usia 5-6 tahun. Uji reliabilitas ini menggunakan SPSS versi 16 diperoleh hasil uji reliabilitas sebesar 0,666 menunjukkan bahwa instrumen kemampuan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun memiliki reliabilitas sedang.

Kegiatan sebelum perlakuan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak usia 5-6 tahun sebelum mendapat perlakuan. Pada tanggal 03-05 Maret 2020 peneliti melaksanakan *pre-test*. Kegiatan *pre-test* ini dilakukan dengan kegiatan bermain yang mengutamakan sikap saling bekerja sama dengan menggunakan kegiatan permainan estafet gelas dapat dilakukan secara berkelompok. Kegiatan *pre-test* sesuai dengan instrumen penilaian, mampu bermain dengan teman sebaya, mampu menyelesaikan permainan dengan duduk secara melingkar dan memainkan batu berurutan melingkar, mampu menyanyikan lagu permainan *cublak-cublak suweng*, dan mampu bermain dengan duduk telungkup saat kalah. Setelah melakukan kegiatan *pre-test* selama 3 kali akan dilanjutkan pada perlakuan atau *treatment*.

Sebelum pemberian perlakuan atau *treatment* peneliti akan memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak secara klasikal. Pada kegiatan perlakuan (*treatment*) ini dilakukan selama 3 kali perlakuan. Kegiatan perlakuan (*treatment*) pertama sampai dengan ketiga dilaksanakan pada tanggal 06 Maret dan 09-10 Maret 2020. Kegiatan yang dilakukan adalah *cublak-cublak suweng* yang dilakukan secara berkelompok.

Setelah dilakukan kegiatan *treatment* untuk kegiatan selanjutnya yaitu melaksanakan kegiatan setelah perlakuan (*post-test*) yang dilaksanakan pada tanggal 11-13 Maret 2020. Kegiatan setelah perlakuan bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir yaitu sosial emosional anak tersebut. Proses pelaksanaan kegiatan *post-test* ini sama dengan kegiatan *pre-test*. Peneliti menilai anak melalui hasil lembar observasi dan dokumentasi selama kegiatan tersebut berlangsung, dan didapatkan hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

mengalami peningkatan. Setelah memperoleh data hasil penelitian maka peneliti melakukan analisis data dengan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya pengaruh.

Dari data hasil uji *Man-Whitney U-Test* dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah jika signifikan lebih kecil dari 0,05 atau *Asymp.Sig. < α* (0,05) maka hipotesis atau H_1 diterima. Dari perolehan hasil uji *Man-Whitney U-Test* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *Asymp.Sig.* $0,000 < 0,05$ jadi sesuai dasar pengambilan keputusan uji *Man-Whitney U-Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima jadi kesimpulannya ada pengaruh permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Man-Whitney U-Test* yang dibantu dengan SPSS versi 16 diketahui hasil hitung *Asymp.Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ jadi sesuai dasar pengambilan keputusan uji *Man-Whitney U-Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima jadi kesimpulannya ada pengaruh permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

Permainan *cublak-cublak suweng* merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak usia dini khususnya sikap saling bekerja sama, selain itu permainan *cublak-cublak suweng* ini sangat tepat bila digunakan untuk anak usia 5-6 tahun dimana anak sudah dapat menjalin relasi, saling kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat. Dengan diberikan permainan ini yang dilakukan di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya ini anak-anak terlihat mudah bergaul dengan sesama dan tidak memandang status sosial teman sebayanya. Pernyataan ini mendukung teori Wiyani (2017) bahwa karakteristik pada anak usia 5-6 tahun dapat ditandai dengan adanya hubungan anak bersama teman-temannya dapat terjadi meningkat melalui kegiatan bermain, baik di sekolah ataupun di lingkungan rumah serta dapat menjadikan ia memahami dirinya sendiri untuk bersikap

kooperatif, toleran, menyesuaikan diri, dan mematuhi aturan yang berlaku di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat, sehingga dengan diberikan permainan ini anak tidak lagi merasa kesulitan, karena anak sudah dapat menempatkan dirinya sendiri dengan tepat sesuai aturan bertujuan agar diterima dengan baik oleh lingkungannya dan dihargai sebagai individu seutuhnya serta dapat menerapkan tata krama.

Selama perlakuan (*treatment*) yang diberikan menunjukkan bahwa anak belum mengalami perubahan pada perkembangan perilaku sosial emosional, pada kegiatan *pre-test* hanya 7 anak yang mengetahui permainan yang diberikan tersebut dan hanya 9 anak yang terlihat perubahannya dalam perilaku sosial emosional. *Treatment* dilakukan selama 3 kali, pada *treatment* terakhir dan kegiatan *post-test* perubahan perilaku sosial emosional anak sudah terlihat dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 22.

Pada kegiatan *pre-test*, peneliti memberikan permainan estafet gelas, yang dilaksanakan selama 3 kali pada tanggal 03-05 Maret 2020. Kegiatan ini dilaksanakan selama 30 menit, dengan rincian 7 menit pertama pengkondisian dan pengenalan, 20 menit permainan, serta 3 menit refleksi dan penutupan. Penelitian dilaksanakan pada pagi hari pukul 07.00-07.30 WIB sebelum jam pelajaran pertama. Subjek penelitian pada kegiatan *pre-test* berjumlah 22 anak, yang terdiri dari kelas B1 sebagai kelompok kontrol sebanyak 11 anak dan kelas B2 sebagai kelompok eksperimen sebanyak 11 anak. Beberapa anak menanggapi dengan baik dan mudah mengikuti intruksi serta pengarahan dari peneliti.

Pada pelaksanaan kegiatan *pre-test* ini terdapat kendala, yaitu anak kurang fokus terhadap permainan. Hal itu dikarenakan terlalu banyak anggota dalam kelompok permainan ini. Sehingga anak kesulitan fokus terhadap instruksi peneliti dan fokus pada permainan di kelompoknya untuk kegiatan selanjutnya, peneliti akan memperjelas instruksi permainan dan merencanakan pembelajaran yang lebih sistematis.

Pada kegiatan *treatment*, peneliti memberikan permainan *cublak-cublak suweng*. Penelitian dilakukan selama 3 kali pada waktu tanggal 06 Maret dan 09-10 Maret 2020. Durasi pelaksanaan kegiatan ini yaitu 30 menit, dengan 7 menit pertama pengkondisian dan pengenalan, 20 menit permainan, serta 3 menit refleksi dan penutupan.

Penelitian dilaksanakan pada pagi hari pukul 07.00-07.30 WIB sebelum jam pelajaran pertama. Permainan ini diikuti oleh 22 anak. Pertama-tama anak disuruh duduk melingkar dengan satu anak berada di tengah. Anak yang berada di tengah berperan sebagai Pak Empo yang bertugas mencari *suweng*. Pak Empo menelungkupkan badan dan anak-anak yang lain duduk mengelilinginya dengan meletakkan satu telapak tangan di atas punggung Pak Empo. Kemudian mereka bersama-sama memainkan *cublak-cublak suweng* sembari menyanyikan lagu berikut :

Cublak-cublak suweng..

Suwenge ting gelenter..

Mambu ketundhung gudhel..

Pak Empo lera lero..

Sopo ngguyu ndelikake..

Sir..sirpong dele gosong sir..sirpong dele gosong...

Anak-anak terlihat antusias mereka bergantian menjadi Pak Empo pemutar *suweng*, dan menyimpan *suweng*. Di tengah permainan, ada anak yang masih malu untuk menjadi Pak Empo. Ada pula yang mau mengikuti permainan, tetapi tidak mau menyanyi, hanya mau menyertakan tangannya dan melihat teman-teman yang lain bermain. Terdapat anak yang nampak mendominasi permainan dengan beberapa kali berperan sebagai pemutar *suweng*.

Menyikapi anak tersebut, peneliti memberikan pengertian secara personal bahwa dalam bermain bersama, harus mampu berbagi dengan yang lain. Usai permainan, anak diarahkan untuk duduk melingkar mengelilingi peneliti, lalu diberi pemahaman tentang nilai pendidikan karakter berdasarkan permainan yang telah dilakukan. Proses ini dilakukan dengan dialog dan pendekatan secara personal berdasarkan kasus yang ditemui ketika melaksanakan permainan.

Melalui permainan *cublak-cublak suweng*, anak telah mampu memahami arti kejujuran, yaitu ketika menyembunyikan *suweng*. Anak berani mengaku ketika Pak Empo membuat tebakan yang benar kepada si pembawa *suweng*. Walaupun masih ada beberapa anak yang malu, sebagian besar anak tampak percaya diri ketika menyanyikan lagu *cublak-cublak suweng* sembari bertepuk tangan. Selain itu, anak terlihat tidak ingin kalah dari teman-temannya. Hal ini mencerminkan kekuatan tekad. Anak berusaha untuk menebak dengan benar, mencari si pembawa *suweng*. Jika tidak berhasil menebak, itu berarti anak yang

bersangkutan akan kembali menjadi Pak Empo. Anak yang duduk mengelilingi Pak Empo bekerja sama untuk tidak memberitahukan si pembawa *suweng*. Pemutar *suweng* bertanggung jawab untuk memutar *suweng* melewati telapak tangan teman-temannya dengan adil.

Ketercapaian dan manfaat yang diharapkan oleh peneliti di kegiatan *treatment* ini yaitu anak dapat membentuk sikap untuk saling bergotong royong atau kerja sama antar teman sebaya. Bermain permainan *cublak-cublak suweng* ini secara tidak disadari anak mendapatkan manfaat untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional di usianya, salah satunya untuk menyesuaikan diri dengan banyaknya jumlah pemain, selain itu permainan ini bermanfaat untuk saling bekerja sama dalam lingkungan sekitar guna menyelenggarakan hubungan yang baik antar teman di usia selanjutnya. Dengan adanya beberapa manfaat dalam permainan ini yang diterapkan pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya ini membenarkan teori Wahyuningsih (2009) bahwa manfaat permainan *cublak-cublak suweng* diantaranya adalah permainan yang melibatkan kelompok sehingga dapat mengasah percaya diri anak ketika saling berinteraksi dan bekerja sama. Secara garis besar permainan tradisional ini menghasilkan manfaat yang berperan dalam menanamkan sikap salah satunya saling bekerja sama. Melalui permainan *cublak-cublak suweng* juga dapat menjadi sarana belajar anak untuk mengembangkan sikap positif lainnya pada anak. Adanya implementasi dari permainan ini sebagai wahana pendidikan karakter yang menyenangkan untuk diaplikasikan baik di lingkungan sekitar.

Pada kegiatan *treatment* terakhir, peneliti membimbing anak yang kesulitan dalam permainan. Anak terlihat antusias mengikuti permainan mereka asyik dengan permainan *cublak-cublak suweng* tersebut, hingga ada anak yang tidak mau bergantian dengan temannya dan tidak mau menerima kekalahan. Ia menangis, dari kejadian itu dapat diketahui bahwa anak yang bersangkutan belum memahami nilai kesabaran bermain dalam kelompok, dan saling bekerja sama. Kemudian peneliti melakukan pendekatan secara personal untuk memberikan pemahaman nilai-nilai tersebut. Tak berapa lama, anak itu bersedia berganti giliran dengan teman yang lain dalam kelompoknya dan

menerima bahwa setiap permainan ada yang menerima kekalahan dan kemenangan.

Usai permainan, anak dibimbing dan diajak berdialog tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang telah dipahami dalam permainan estafet gelas ini. Anak telah memahami makna nilai kesabaran dan saling bekerja sama. Pada kegiatan *treatment* pertama dan kedua peneliti masih mengalami kesulitan untuk memberikan pemahaman akan nilai kesabaran karena anak belum terlatih untuk bermain secara bergilir.

Berasal dari kesulitan tersebut, sehingga kesulitan telah berhasil diatasi pada kegiatan *treatment* terakhir. Peneliti berencana menyelesaikan masalah tersebut pada kegiatan *post-test*. Sedangkan dalam kegiatan *treatment* terakhir, peneliti menemukan adanya peningkatan sikap saling bekerja sama dengan ditunjukkannya sikap anak yang berani ikut bermain dan menanggapi pertanyaan peneliti selama berlangsungnya permainan.

Pada kegiatan *post-test*, permainan yang diterapkan adalah permainan estafet gelas sama seperti dengan kegiatan *pre-test*. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pada tanggal 11-13 Maret 2020. Durasi penelitian dilakukan selama 30 menit terdiri dari 7 menit pengkondisian dan 20 menit penelitian inti, serta 3 menit refleksi dan penutupan. Pada kegiatan *post-test* ini kesulitan yang didapat dari kegiatan *pre-test*, yang kemudian diselesaikan pada kegiatan *treatment*, dan sehingga pada kegiatan *post-test* tidak dijumpai lagi. Peningkatan yang tinggi pada kelompok eksperimen dikarenakan adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan dengan menggunakan kegiatan permainan yang mengasah kerja sama, yakni permainan *cublak-cublak suweng* yang dilakukan secara berkelompok.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya ini terungkap bahwa terjadi peningkatan frekuensi pada dua indikator yang cukup meningkat dari keempat indikator tersebut yaitu dalam indikator memiliki sikap saling bekerja sama dalam menyelesaikan permainan dan dalam indikator memiliki sikap sportif dalam permainan. Peningkatan ini terjadi karena selama perlakuan diberikan dan dikemas dengan permainan yang menarik anak merasa nyaman dan menyenangkan untuk melakukan apapun yang mereka inginkan dan kesempatan mencoba apapun bersama dengan

teman sebaya lebih luas, sehingga pada saat anak diberikan permainan atau aktivitas bermain kooperatif anak menunjukkan respon yang positif seperti anak antusias, ingin mencoba, dan anak mulai terbiasa dengan peraturan pada aktivitas bermain kooperatif tanpa paksaan dan bimbingan guru. Hal ini tampak dari kemampuan mereka dalam melakukan kegiatan secara berkelompok. Kegiatan bersama berbentuk seperti sebuah permainan.

Oleh karena itu suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan akan memberi pengaruh positif pada kerja sistem limbik, akan tetapi jika suasana belajar yang membosankan membuat sistem limbik mengkerut dan kehilangan daya kerjanya. Suasana pembelajaran yang menyenangkan seperti yang dilakukan di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya ini mendukung teori Sujiono (2009) bahwa lingkungan dalam proses belajar, berpengaruh besar untuk perkembangan sosial emosional, terutama lingkungan yang paling dekat dengan anak khususnya ibu atau pengasuh anak. Lingkungan sangat menentukan tingkah laku seseorang karena apa yang dialami dan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari lebih menentukan tingkah laku dan pola tanggapan perilaku anak.

Lingkungan yang ditata sesuai dengan kondisi anak dapat membangun sikap kepercayaan diri anak, bahwa mereka mampu melakukannya. Adanya lingkungan yang penuh tantangan akan tetapi aman dilakukan untuk anak, dapat mendorong anak untuk mencari jalan keluar yang dilakukan secara bersama-sama untuk mengatasi setiap tantangan yang ada. Hal ini dapat menumbuhkan kreatifitas yang didasari dengan rasa saling bekerja sama dengan teman sebaya.

Tugas utama anak dalam perkembangan sosial emosional pada usia ini adalah anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain, tunduk pada peraturan, anak mulai mengetahui hak atau kepentingan orang lain, anak mulai terbiasa bermain bersama anak-anak lain atau teman sebaya. Penelitian ini juga dapat menyimpulkan perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya ini terjadi dengan pesat setelah diberikan kegiatan permainan yang menggunakan metode kooperatif yang dilakukan secara kelompok, metode kooperatif ini dapat berjalan dengan baik apabila dilakukan dengan berbagai dukungan. Pernyataan ini membuktikan

kebenaran teori Santrock (2007) bahwa pengetahuan dan pemahaman tidak dihasilkan dari dalam individu melainkan lebih dibangun dan dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan orang lain dalam aktivitas yang kooperatif. Adanya pemberian permainan kooperatif dan disertai dengan aktivitas saling berinteraksi sesama teman sebaya yang diberikan oleh pendidik kepada anak dapat memberikan dampak positif sehingga dapat meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak sesuai tahap perkembangannya.

Keterkaitan antara penelitian yang telah dilakukan dan beberapa pendapat di atas membuktikan bahwa permainan *cublak-cublak suweng* mampu menjadi bahan pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional khususnya sikap saling bekerja sama yang sudah layak dan efektif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa ada pengaruh kegiatan permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil analisis data dengan melakukan perhitungan uji *Man-Whitney U-Test* yang dibantu dengan SPSS versi 16 diketahui hasil hitung *Asymp.Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ jadi sesuai dasar pengambilan keputusan uji *Man-Whitney U-Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima jadi kesimpulannya ada pengaruh permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

Selain itu, berdasarkan analisis data mendapatkan hasil nilai rata-rata data kenaikan selisih *post-test pre-test* pada kelompok kontrol dengan hasil rendah sedangkan pada kelompok eksperimen terjadi kenaikan. Hal ini dilatar belakangi adanya perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen dengan menerapkan kegiatan permainan estafet gelas yang dapat mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional anak dan kelompok kontrol dengan menggunakan metode belajar yang diberikan oleh guru kelas. Peningkatan positif yang didapatkan anak pada kelompok eksperimen yakni : 1) anak memiliki sikap saling bekerjasama dalam menyelesaikan permainan, 2) anak mau mengikuti peraturan permainan, 3) anak dapat berkomunikasi

dengan teman, dan 4) anak bersikap sportif dalam permainan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan *cublak-cublak suweng* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Metode pembelajaran dengan permainan tradisional banyak memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, untuk itu para pembina atau guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran dengan permainan tradisional dalam mengaplikasikan saat proses pembelajaran.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi sebagai wujud nyata dalam pengembangan keilmuan khususnya dalam budang pendidikan anak usia dini sebagai salah satu bahan referensi ilmiah untuk penelitian selanjutnya.
 - b. Dapat menggunakan permainan *cublak-cublak suweng* untuk mengkaji dari aspek perkembangan lainnya.

Ruseffendi. 2005. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.

Santrock, J.W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta: PT.Indeks.

Wahyuningsih, Sri. 2009. *Permainan Tradisional*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.

Wardany, dkk. 2016. *Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak*. FKIP Universitas Lampung. Hlm. 1-9.

Wiyani, Novan Ardy. 2017. *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yudiwinata, H. P, Handoyo. 2014. *Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. Jurnal Paradigma. Vol.02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.

<https://www.neliti.com/id/publications/250340/permainan-tradisional-dalam-budaya-dan-perkembangan-anak>. Diakses pada tanggal 07 Maret 2020.

DAFTAR PUSTAKA

Aslifah. dkk. 2019. *Penerapan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Mengembangkan Perilaku Sosial Emosional Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 1 (1), hlm 53-58. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia/article/view/201>. Diakses pada tanggal 19 September 2019.

Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.

Hildayani, dkk. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014. 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

