



PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DALAM MENDUKUNG PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA BAHRUL ULUM

*Nofita Lestari, Endah Wahyu Sugiharti

Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

*Email: nofitanofita440@gmail.com

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

Abstract:

In early childhood, the role of educators has a great influence on children's social and emotional development. This is because early childhood tends to imitate what they see, without being able to distinguish between good and bad behavior. Therefore, they easily imitate the attitudes of those around them. One way that can be used to observe a child's social-emotional development is through traditional games such as dakon. The purpose of this study is to find out how the game of dakon can support early childhood social-emotional development. The results of the study show that the dakon game at RA Bahrul Ulum can be an effective medium in training children's social and emotional attitudes in a simpler way. This game helps children understand noble values such as helpfulness, empathy, responsibility for actions taken, and accepting defeat. This research is focused on children aged 5-6 years with the hope of understanding and developing social-emotional attitudes, such as tidying up the game tools after playing dakon, caring for friends who don't understand the rules of the game, and learning to accept defeat with open arms.

Keywords: *social-emotional development; Early Childhood; Dakon Games.*

Abstrak

Pada anak usia dini, peran pendidik memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Hal ini karena anak usia dini cenderung meniru apa yang mereka lihat, tanpa bisa membedakan antara perilaku baik dan buruk. Oleh karena itu, mereka dengan mudah meniru sikap orang-orang di sekitar mereka. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengamati perkembangan sosial-emosional anak adalah melalui permainan tradisional seperti dakon. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan dakon dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dakon di RA Bahrul Ulum dapat menjadi media yang efektif dalam melatih sikap sosial dan emosional anak dengan cara yang lebih sederhana. Permainan ini membantu anak-anak memahami nilai-nilai luhur seperti suka membantu, empati, tanggung jawab atas tindakan yang diambil, dan menerima kekalahan. Penelitian ini difokuskan pada anak-anak usia 5-6 tahun dengan harapan dapat

SEJARAH ARTIKEL

Received 21 Apr 2025

Revised 23 Apr 2025

Accepted 30 Apr 2025

memahami dan mengembangkan sikap sosial-emosional, seperti merapikan alat permainan setelah bermain dakon, merawat teman yang tidak memahami aturan main, dan belajar menerima kekalahan dengan tangan terbuka.

Kata kunci : perkembangan sosial-emosional; Anak Usia Dini; Permainan Dakon.

INTRODUCTION

Permainan tradisional adalah bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan masyarakat, terutama di daerah pedesaan. Gim ini biasanya dimainkan dengan peralatan sederhana yang dibuat sendiri, mengandalkan kreativitas yang beragam. Masyarakat desa umumnya identik dengan kehidupan tradisional yang dekat dengan alam, lingkungan sekitar, dan hubungan sosial yang kuat, seperti kebersamaan, kerja sama, dan semangat gotong royong (Dyah Ayu Kinesti dkk., 2021).

Namun, seiring berjalannya waktu, permainan tradisional mulai dilupakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia (Puspita et al., 2021). Bahkan, ada juga generasi muda yang belum pernah mengenal atau memainkan game-game tersebut. Padahal, permainan tradisional memiliki berbagai manfaat, antara lain murah, sehat secara fisik dan mental, serta mampu memperkuat rasa solidaritas sosial tanpa mengabaikan nilai-nilai budaya lokal. Game ini penuh dengan unsur budaya, nilai-nilai kebangsaan, dan memiliki kontribusi untuk mendukung proses tumbuh kembang masyarakat. Seharusnya, masyarakat Indonesia dapat menjaga dan melestarikan warisan budaya dalam bentuk permainan tradisional. Perubahan sosial dan budaya memang terjadi secara bertahap, dari bentuk sederhana menjadi bentuk yang lebih kompleks (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Secara umum, masyarakat adalah sekelompok individu yang hidup bersama, menciptakan budaya, dan mempertahankan warisan tradisional nenek moyang mereka. Tradisi sendiri dapat diartikan sebagai keseluruhan adat istiadat, adat istiadat, dan nilai yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Tradisi merupakan warisan budaya yang telah diwariskan dari generasi ke generasi dari zaman kuno hingga saat ini. Dari tradisi ini lahir berbagai permainan tradisional yang berasal dari kebiasaan dan adat istiadat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Tujuan dari tradisi ini adalah untuk membentuk sistem sosial dalam masyarakat yang mencakup pola perilaku, interaksi antar individu, semangat gotong royong, dan nilai-nilai sosial yang melekat di dalamnya. Permainan tradisional membawa berbagai pengaruh dan perubahan pada struktur sosial dalam masyarakat.

Permainan tradisional sendiri adalah bagian dari *Folklore* Artinya,

permainan yang berkembang secara lisan dan diwariskan dalam komunitas budaya tertentu. Game ini memiliki bentuk yang khas dengan aturan yang mengandung nilai-nilai luhur, dan dilakukan melalui interaksi sosial yang diwariskan antar generasi. Dalam praktiknya, permainan tradisional mendorong orang, terutama anak-anak, untuk bermain aktif bersama dalam kelompok, sehingga memperkuat keterampilan sosial mereka. Salah satu bentuk permainan tradisional yang masih berkelanjutan hingga saat ini adalah permainan dakon (Rahayu, 2023).

Permainan dakon memberikan berbagai manfaat positif bagi perkembangan sosial-emosional anak. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya mengasah kemampuan sosial dan emosionalnya, tetapi juga belajar dari berbagai aspek lainnya. Misalnya, ketika seorang anak menggambar lingkaran seperti yang ada di papan dakon dan menggenggam biji dkon yang dapat berasal dari sapod, biji karet, kerikil, kerang, atau kelereng anak-anak juga melatih keterampilan motorik halus mereka.

Selain itu, permainan ini juga melibatkan unsur matematika, karena anak-anak perlu memahami jumlah total bibit dakon yang berjumlah 98 buah. Benih dibagi menjadi 14 lubang kecil di papan dakon (atau congklak), sedangkan dua lubang besar dibiarkan kosong. Setiap lubang kecil berisi 7 telur, sehingga setiap pemain mengelola 49 benih dakon dalam 7 lubang kecil di sisinya, dengan satu lubang besar di paling kanan milik masing-masing pemain. Permainan ini dimainkan oleh dua anak yang duduk di seberang papan dakon di antara mereka. Melalui kegiatan ini, anak-anak juga belajar bekerja sama dan berinteraksi secara sosial dengan teman atau teman bermain mereka, yang pada akhirnya menunjukkan perkembangan sosial-emosional mereka (Mulyani, 2017).

Perkembangan sosial sendiri merupakan bagian penting dari tahap pertumbuhan anak usia dini, yang meliputi pencapaian kedewasaan dalam menjalin hubungan sosial. Keterampilan sosial anak terbentuk melalui berbagai pengalaman dan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sekitar. Bahkan sejak usia enam bulan, anak-anak sudah mulai merasa perlu untuk berinteraksi karena sudah mengenali lingkungan sekitarnya. *Hurlock* (1978:250) menyatakan bahwa perkembangan sosial mencerminkan kemampuan seseorang untuk berperilaku atau berperilaku ketika berinteraksi dengan unsur-unsur sosial dalam masyarakat, sesuai dengan norma dan tuntutan yang berlaku.

Keberhasilan dalam menjalin hubungan sosial sangat bergantung pada kompetensi sosial yang dimiliki individu. Anak yang kurang keterampilan sosial cenderung menghadapi berbagai kendala, seperti penolakan dari lingkungan, munculnya perilaku bermasalah, dan penurunan prestasi akademik saat masuk

sekolah. Keterampilan sosial ini diperoleh melalui pengalaman sosial dan interaksi yang terjadi di lingkungan terdekat anak, seperti dengan orang tua, saudara kandung, teman sebaya, dan orang dewasa lainnya (Rahmah Wati Anzani & Intan Khairul Insan, 2020).

Anak-anak prasekolah umumnya mengekspresikan emosi mereka secara terbuka dan spontan, sehingga emosi memiliki pengaruh besar pada perkembangan kepribadian anak dan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial mereka. Individu yang memiliki kecerdasan emosional tinggi umumnya mampu mengendalikan diri, memiliki motivasi yang kuat, tidak mudah menyerah, dan mampu mengatasi stres dan menerima realitas hidup dengan baik. Atusholichah et al., (2022) Individu dengan kecerdasan emosional yang baik cenderung memiliki hubungan sosial yang lebih harmonis, dapat memecahkan masalah emosional lebih cepat, memiliki kecerdasan verbal dan sosial yang kuat, dan terlibat minimal dalam perilaku bermasalah (Age & Hamzanwadi, 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk mendukung proses tumbuh kembang anak secara keseluruhan, baik secara fisik maupun mental, sehingga mereka siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Kehidupan awal sering disebut sebagai "zaman keemasan" (*zaman keemasan*), Ini adalah waktu yang paling tepat untuk menanamkan fondasi dalam enam aspek utama perkembangan anak: nilai-nilai agama dan moral, bahasa, fisik, motorik, sosial-emosional, kognitif, dan artistik (Mulyani, 2017).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih ada kendala dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini, terutama pada anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, permainan dakon diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang berdampak positif bagi perkembangan sosial-emosional anak. Apalagi, selama ini RA Bahrul Ulum belum pernah menggunakan permainan dakon dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang perkembangan anak.

RESEARCH METHODS

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif ini dipilih karena sesuai dengan tujuan memahami perilaku dan perkembangan anak secara mendalam. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain wawancara informal dan observasi, yang dilakukan dalam bentuk percakapan santai sambil mengamati perilaku anak-anak di lokasi penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan historis-budaya, yang mengacu pada teori perkembangan anak dari tokoh-tokoh seperti *Leontiev* (1978), *Vygotsky*

(1998), dan *Elkonin* (1999).

Penelitian kualitatif bersifat eksplorasi dan mendalam, dengan fokus pada masalah yang telah ditentukan. Proses pengumpulan data dilakukan dalam jangka waktu yang lama, melibatkan berbagai metode seperti observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Lokasi penelitian ditentukan berdasarkan relevansinya dengan permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini, peneliti memilih RA Bahrul Ulum, yang berlokasi di RT 02, RW 09, Dusun Doyo, Desa Klepu, Kecamatan Donojojo, Kabupaten Pacitan. Lokasi ini dinilai tepat untuk mendapatkan data yang mendukung fokus penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui keterlibatan langsung peneliti di lapangan, serta dari berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian. Informasi yang dikumpulkan digunakan sebagai dasar untuk menyusun argumen dan analisis secara logis. Data utama diperoleh dari kepala sekolah dan guru kelas B yang mengajar anak usia 5-6 tahun, sedangkan anak-anak di kelas tersebut menjadi subjek penelitian.

Metode observasi yang digunakan adalah non-partisipatif, dimana peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan, tetapi hanya bertindak sebagai pengamat. Pengamatan ini difokuskan pada aspek perkembangan sosial-emosional anak, menggunakan permainan dakon sebagai media pembelajaran. Para peneliti telah menyiapkan lembar observasi yang berisi indikator yang ingin mereka capai, untuk membantu mengumpulkan data secara sistematis. Penelitian ini juga mencatat semua peristiwa penting selama proses berlangsung, terutama mengenai bagaimana guru menerapkan permainan dakon dalam mengembangkan aspek sosial-emosional anak usia 5-6 tahun.

Pengamatan perkembangan anak dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang disusun sebagai panduan untuk membantu peneliti melakukan pengamatan secara lebih sistematis, jelas, dan terarah. Tujuan penggunaan sheet ini adalah agar data yang diperoleh dapat diolah dengan lebih mudah dan memberikan hasil yang akurat dan terukur.

Dalam penelitian ini, teknik wawancara mendalam digunakan sebagai bagian dari pendekatan kualitatif. Wawancara dilakukan secara langsung melalui tatap muka antara peneliti dan narasumber, tanpa menggunakan pedoman pertanyaan yang kaku. Interaksi ini berlangsung untuk jangka waktu yang lama, memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang informasi yang diberikan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas B yang mengajar anak-anak usia 5-6 tahun serta kepala sekolah di RA Bahrul Ulum, untuk mendapatkan data yang relevan dan mendukung fokus penelitian.

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengolah dan memahami data mentah yang diperoleh selama proses penelitian. Teknik yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, di mana peneliti melakukan observasi, wawancara, tinjauan dokumen, serta mencatat serta mencatat berbagai kegiatan yang berlangsung. Proses analisis dimulai dari tahap pengumpulan data di lapangan, kemudian data diolah untuk menghasilkan informasi yang valid dan dapat diandalkan. Analisis dilakukan secara sistematis dan objektif, memanfaatkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan secara terus menerus selama penelitian.

Proses pengumpulan data merupakan bagian penting dari kegiatan analisis, dan dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik wawancara. Selanjutnya, proses pengurangan data dilakukan untuk menyaring informasi penting, menyederhanakan data, dan mengidentifikasi tema dan pola yang muncul dari catatan lapangan. Pengurangan data ini bertujuan untuk memastikan bahwa hanya informasi penting yang dianalisis lebih lanjut dalam penelitian.

Proses penelitian menggunakan pendekatan kualitatif berlangsung secara terus menerus selama proyek. Pengurangan data dilakukan dengan memisahkan catatan yang relevan dan tidak sesuai dari data yang dikumpulkan di lapangan. Data yang dipilih difokuskan pada informasi penting tertentu, sehingga proses reduksi ini memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengelola pengumpulan data secara sistematis dan mudah dipahami.

Data yang disajikan dalam penelitian ini berasal dari hasil pendataan kualitatif yang telah dilakukan. Penyajian data dilakukan dengan memilih informasi yang sesuai dengan permasalahan penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif, seperti deskripsi narasi singkat, diagram, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data berupa teks naratif yang menggambarkan perkembangan sosial-emosional anak saat bermain dakon di RA Bahrul Ulum.

Proses verifikasi data atau pengambilan kesimpulan diawali dengan mengidentifikasi pola yang konsisten dan menjelaskan hubungan sebab-akibat berdasarkan data pengamatan, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan. Kesimpulan yang ditarik terkait dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun dalam permainan dakon di RA Bahrul Ulum. Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian ini bersifat kualitatif.

RESULTS AND DISCUSSION

Peneliti menggunakan data dokumen dan analisis sebagai metode pelengkap untuk melengkapi data yang tidak berhasil diperoleh melalui wawancara dan observasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji peran bermain dakon bersama teman sebaya terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di RA Bahrul Ulum. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat lebih memahami perkembangan sosial-emosional anak, terutama ketika anak-anak mulai mengenal dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Untuk mendapatkan data yang relevan tentang perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun, peneliti menggunakan metode *dakon play*. Saat bermain dakon dengan teman sebayanya, anak-anak menunjukkan berbagai perilaku dan sikap yang tidak terduga, baik dalam interaksi sosial maupun dalam gaya bermain mereka.

Deskripsi data dari hasil penelitian merupakan upaya untuk menyajikan data dengan jelas dan mudah dipahami oleh pembaca. Data yang diperoleh dari lapangan atau lokasi penelitian meliputi hasil wawancara, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan. Dalam hal ini, peneliti melakukan penelitian dengan hati-hati dan melakukan hal-hal dengan mudah dan tanpa hambatan yang signifikan dalam menggali informasi.

Dalam perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun, untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak dilakukan dengan bermain dakon. Adapun hasil observasi penelitian di RA Bahrul Ulum Klepu, Donorojo, Pacitan, terlihat bahwa para pendidik belum pernah melakukan kegiatan pada anak dengan bermain dakon dan memperhatikan perkembangan anak menggunakan media dakon untuk mengetahui sifat sosial-emosional anak pada teman sebayanya. Perkembangan sosial-emosional anak saat bermain dakon lebih mudah dilihat dengan jelas pada anak usia 5-6 tahun. Ketika peneliti melakukan pengamatan, beberapa anak belum pernah bermain dakon, namun beberapa anak ketika dijelaskan langsung memahaminya dan mengajari teman-temannya yang masih belum mengerti. Anak-anak yang sudah mengerti permainan dakon terkadang bertukar cerita dan saling menertawakan. Sehingga ketika bermain dakon selesai, anak yang menang atau kalah tidak menyadari karena senang saat bermain dakon bisa saling bertukar cerita dan saling menghormati jika teman sebaya atau teman bermainnya tidak mengerti.

Dengan hal ini, data khusus dari penelitian dalam deskripsi data merupakan upaya untuk menampilkan data, sehingga data dalam peneliti dapat disajikan dengan baik dan mudah oleh pembaca. Data yang diperoleh peneliti dari lapangan atau RA Bahrul Ulum adalah data dari wawancara dan dokumentasi. Dalam hal ini,

peneliti tidak mengalami kendala dokumentasi untuk penelitiannya dalam hal ini, artinya peneliti menggali informasi dengan mudah dan baik. Kegiatan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitiannya adalah wawancara terstruktur namun tetap dapat dikatakan informal, karena proses wawancara menggunakan proses yang santai dan berlangsung dalam aktivitas sehari-hari tanpa mengganggu aktivitas subjek.

Dalam hasil penelitian, perkembangan anak dalam peran sosial dan emosional dalam bermain dakon tidak hanya pada anak yang bermain dakon, tetapi peneliti dapat melihat perkembangan sosial-emosional anak lain ketika dua teman bermain dakon. Sikap sosial anak-anak lain dapat dilihat dengan menunggu dan sabar bergiliran bermain sementara dua temannya bermain dakon. Peneliti hanya membawa dua dkon, dan ada 6 anak yang ingin mencoba bermain dakon. Dua anak yang tidak bermain dakon masih dapat melihat perkembangan sosial-emosionalnya. Kegiatan bermain dakon spontan disambut antusias oleh anak-anak karena beberapa anak baru mengenal game dkon. Kegiatan bermain dakon dilaksanakan setelah guru memberikan materi tentang anggota badan. Anak-anak memulai dengan berdoa, bernyanyi, dan belajar mengenal anggota tubuh mereka melalui gambar dan buku, membaca buku, dan kegiatan lainnya.

Setelah itu, anak-anak diberi istirahat dan diperkenalkan dengan permainan dakon. Peneliti membawa dua papan dachon, dan ketika anak-anak melihat permainan itu, ada satu anak yang akrab dan mengerti cara memainkannya. Kedua papan dakon dimainkan oleh lima anak, beberapa dimainkan berpasangan dan beberapa secara bergantian. Sebelum memulai, anak-anak diajarkan cara menghitung dan mengisi setiap lubang kecil dengan tujuh biji. Saat mengisi benih menjadi lubang kecil, anak-anak saling membantu dan bekerja sama. Anak yang tidak bisa bermain dakon juga membantu teman-temannya, sehingga perkembangan sosial-emosional anak tidak hanya terlihat saat bermain dakon, tetapi juga sebelum dan sesudah pertandingan. Anak yang sudah bermain diberi aturan untuk bergantian dengan mereka yang belum bermain.

Permainan dakon disambut sangat antusias oleh anak-anak usia 5-6 tahun. Meskipun beberapa anak belum pernah bermain dakon sebelumnya, mereka dapat mengamati cara bermain dari teman-teman mereka. Karena dakon merupakan permainan tradisional yang jarang dimainkan oleh anak-anak, ketika peneliti mengamati pengaruh bermain dakon pada perkembangan sosial-emosional anak, dampaknya terlihat tidak hanya pada anak-anak yang bermain, tetapi juga pada anak-anak yang menonton. Anak belajar bersabar menunggu gilirannya, berani mengingatkan teman yang melakukan kesalahan saat bermain, menghargai teman

yang menang, dan menerima kekalahan dengan tangan terbuka. Ada banyak aspek perkembangan sosial-emosional yang didapatkan anak melalui interaksi dengan teman sebaya saat bermain dakon.

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa bermain dakon dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak dengan dampak yang meliputi:

1. Sikap Membantu

Berdasarkan pengamatan, peneliti menemukan bahwa permainan dakon mendorong anak-anak untuk saling membantu, dengan sikap Anak-anak dapat mulai belajar dan mempraktikkan sikap membantu sejak usia dini. Sikap ini sangat penting karena di masa depan, anak-anak tidak akan bisa lepas dari bantuan orang lain. Oleh karena itu, sikap saling membantu dalam perkembangan sosial-emosional melalui permainan dakon akan membentuk kebiasaan penting ketika anak berinteraksi di masyarakat di masa depan. Dari hasil penelitian, sikap membantu ini terlihat jelas ketika anak bermain dakon. Melalui kegiatan ini, anak dapat mengembangkan aspek sosial-emosional dengan saling membantu dengan teman sebayanya, meskipun masih ada beberapa anak yang cenderung lebih fokus pada diri sendiri saat bermain.

2. Tanggung jawab

Sikap tanggung jawab merupakan salah satu aspek penting yang melatih perkembangan sosial-emosional anak. Sikap ini mengajarkan anak untuk bertanggung jawab atas segala tindakan dan kesalahan, baik yang disengaja maupun tidak. Dengan memiliki rasa tanggung jawab, anak juga belajar mengakui kesalahan, menumbuhkan rasa kepemilikan, empati, dan disiplin. Dalam permainan dakon, perkembangan sosial-emosional anak dapat dilihat dari sikap tanggung jawab mereka. Misalnya, sebelum dan sesudah bermain, anak-anak diajarkan untuk merapikan permainan seperti sebelumnya. Di RA Bahrul Ulum Klepu, anak-anak usia 5-6 tahun dapat menjalankan tanggung jawab ini dengan baik.

Pengamatan menunjukkan bahwa beberapa anak usia 5-6 tahun telah menunjukkan sikap bertanggung jawab saat bermain dakon, baik sebelum maupun sesudah bermain. Namun, ada juga anak yang masih perlu diberi arahan dan pengingat untuk lebih bertanggung jawab. Sikap ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial-emosional dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan orang-orang di sekitar mereka. Perilaku bertanggung jawab ini harus terus dipraktekkan dan diingatkan secara berkala, baik saat bermain maupun dalam kehidupan sehari-hari.

3. Kerja Sama

Kegiatan kerja sama juga dapat dilihat ketika anak berperan dalam melatih

perkembangan sosial-emosional anak bersama teman sebaya di RA Bahrul Ulum. Kerja sama adalah sikap atau tindakan yang dilakukan oleh satu atau lebih anak bersama dengan teman sebayanya. Anak usia 5-6 tahun dapat terbiasa belajar bekerja sama melalui permainan dakon, terutama ketika cara bermain dijelaskan sesuai aturan main. Bersama-sama, anak-anak dapat menunjukkan sikap kooperatif, yang melatih mereka untuk bermain sesuai dengan instruksi dan aturan permainan dakon. Sikap kooperatif ini juga mengajarkan anak untuk memecahkan tugas atau masalah bersama secara sukarela, tanpa mengharapkan imbalan apa pun.

Kerja sama memiliki manfaat dan tujuan penting dalam perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun bersama teman-temannya. Tujuan dari sikap kooperatif adalah untuk membangun rasa solidaritas dan kepedulian, baik untuk diri sendiri maupun orang lain di sekitar diri sebagai bagian dari perkembangan sosial-emosional.

Berdasarkan hasil penelitian observasi peran permainan dakon pada anak kelompok B di RA Bahrul Ulum, sikap gotong royong dipandang sebagai bagian dari perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun saat bermain dakon bersama teman sebaya. Kegiatan ini penting untuk dikembangkan sejak dini agar anak dapat menghargai orang lain, tidak egois, dan peduli terhadap lingkungan sekitar. Namun, di sisi lain, tidak semua anak menunjukkan sikap kooperatif yang kuat, karena masih ada beberapa yang cenderung individualistik.



Gambar 1.Mainkan Dakon

Untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun, permainan digunakan sebagai salah satu metode dalam mengetahui kemampuan tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan di RA Bahrul Ulum, diketahui bahwa pendidik tidak pernah menggunakan permainan dakon sebagai kegiatan bagi anak atau memantau perkembangan sosial-emosionalnya melalui media dakon dalam interaksi dengan teman sebaya. Perkembangan sosial-emosional anak,

terutama pada usia 5-6 tahun, lebih mudah dilihat ketika mereka bermain dakon. Dari hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa peran permainan dakon dalam mengembangkan perkembangan sosial-emosional anak telah membantu pelaksanaan kegiatan terencana untuk anak usia dini bersama teman sebayanya. Oleh karena itu, guru juga aktif dalam melaksanakan dan memantau perkembangan sosial-emosional siswa dengan mengamati perilaku anak saat bermain dakon, sehingga kegiatan terstruktur ini dapat dilakukan dengan mudah karena merupakan bagian dari program di RA Bahrul Ulum.

CONCLUSION

Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini melalui bermain dakon bersama teman sebaya usia 5-6 tahun di RA Bahrul Ulum menunjukkan kemajuan yang baik. Hal ini dapat diamati dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai perkembangan sosial-emosional anak-anak kelompok B usia 5-6 tahun dan hubungannya dengan permainan dakon. Berdasarkan analisis dan uraian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan dakon di RA Bahrul Ulum Klepu Donorojo Pacitan berdampak positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak-anak tersebut. Perkembangan sosial-emosional anak menjadi lebih nyata dan mudah diamati melalui permainan dakon. Selain itu, permainan ini juga membantu anak mengembangkan sikap mulia seperti gotong royong, tanggung jawab, empati, dan membantu saat berinteraksi dengan teman sebaya, baik sebelum, selama, maupun sesudah bermain. Pada saat-saat ini, perilaku sosial-emosional anak paling jelas terlihat.

REFERENCES

- Usia & Hamzanwadi, 2020)Usia, JG , & Hamzanwadi, U. (2020). Perilaku sosial-emosional anak usia dini. *Jurnal Zaman Keemasan*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Atusholichah, A. B., Suci Wulandari, R., & Novitasari, L. (2022). The development of aud's social-emotional abilities through traditional games. *Mentari Journal*, 2(2), 57–67. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Dyah Ayu Kinesti, R., Taqiya, N., Nurfiani, S., Vina Pionika, R., Praharsini, A., & Makrufah, L. (2021). Melestarikan kesenian tradisional melalui permainan tradisional dakon untuk meningkatkan karakter anak-anak MI/SD. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 288–299. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Handayani, F. F., Munastiwi, E., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2022). *IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA DIGITAL DAN INTEGRASINYA DALAM PENDIDIKAN. Ajaran* 5, 11–20.
- Mulyani, N. (2017). Upaya untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional

- anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 3(1), 133–147.
<https://doi.org/10.24090/jimrf.v3i1.1013>
- Puspita, D., Hidayati, S., & Saudah, S. (2021). Permainan Dakon dalam Mengembangkan Anak Kognitif Usia 5-6 Tahun. *Muallimun : Jurnal Pendidikan dan Studi Guru*, 1(1), 49–70. <https://doi.org/10.23971/muallimun.v1i1.3215>
- Rahayu, E. (2023). *Peran permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini*. hlm. 5(04), 17721–17737.
- Rahmah Wati Anzani, & Intan Khairul Insan. (2020). PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL PADA ANAK PRASEKOLAH Rahmah. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(2), 180–193.