



IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nia Utami*, Muhammad Akil Musi, Fadhilah Afifah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Corresponding author: niautamii118@gmail.com

ABSTRAK

Keterampilan sosial merupakan kemampuan anak untuk berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, mematuhi aturan, dan menyelesaikan konflik dalam konteks sosial. Permainan tradisional seperti *makkaddaro* dan *asing-asing* memberi kesempatan bagi anak untuk bermain dalam kelompok, sehingga dapat menstimulasi keterampilan sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun di salah satu TK di Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian meliputi pendidik, 18 anak usia 5–6 tahun, dan orang tua. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui proses pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional *makkaddaro* dan *asing-asing* dilakukan dengan baik melalui pendekatan tematik. Kegiatan ini mendorong anak untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi, dan beradaptasi dengan teman sebaya. Selain itu, permainan tradisional juga meningkatkan kepercayaan diri, menumbuhkan kerja sama, serta merangsang imajinasi dan kemampuan berpikir anak dalam konteks sosial.

Kata Kunci: implementasi; permainan tradisional; keterampilan sosial

ABSTRACT

Social skills refer to children's ability to interact, cooperate, communicate, follow rules, and resolve conflicts within social settings. Traditional games such as Makkaddaro and Asing-Asing provide opportunities for group play that stimulate the development of these skills. This study aimed to explore the implementation of traditional games in developing social skills among children aged 5–6 years in a kindergarten in Makassar City. Using a qualitative descriptive approach, the study involved educators, 18 children, and parents as participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed through data collection, reduction, presentation, and conclusion drawing. Data validity was ensured using source and method triangulation. The findings revealed that the implementation of Makkaddaro and Asing-Asing was effectively conducted through a thematic approach. Active participation in traditional games encouraged children to interact and adapt with peers, improved their self-confidence, and stimulated imagination and cognitive engagement within social contexts. Overall, traditional games proved to be an effective medium for enhancing social competence and fostering positive peer relationships in early childhood education.

Keywords: implementation; traditional games; social skills

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu lembaga yang dapat mewadahi anak dalam mengembangkan aspek perkembangan perilaku dan pembiasaan mengalami suatu perkembangan yang pesat, sering juga disebut masa *golden age* (masa emas). Usia keemasan merupakan masa di saat anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis, sehingga siap untuk merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari (Jaoza & Kanda S, 2024). Tujuan pendidikan pada anak usia dini adalah mengembangkan 6 aspek

perkembangannya, yakni nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek dalam ruang lingkup perkembangan anak usia dini. Pada masa perkembangannya, anak membutuhkan lingkungan yang mendukung mereka untuk melakukan interaksi. Perkembangan sosial sangat penting ditanamkan sejak usia dini, karena bagaimanapun anak akan berinteraksi dan bersosialisasi. Pada awalnya anak belum memiliki sifat sosial, mereka belum memiliki kemampuan untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain (Heryanto dkk., 2024). Untuk mencapai kematangan tersebut terdapat beberapa tingkatan pencapaian perkembangan yang diharapkan dapat dicapai oleh anak dalam perkembangan keterampilan sosial.

Pemerintah Indonesia dalam Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan terdapat beberapa tingkatan pencapaian perkembangan anak yang diharapkan dapat dicapai oleh anak. Pada lingkup perkembangan sosial-emosional anak, tingkatan pencapaian tersebut di antaranya: mengenali identitas diri, mengetahui kebiasaan di keluarga, sekolah, dan masyarakat, mengenali serta menghargai kebiasaan dan aturan yang berlaku, dan mampu berinteraksi dengan teman sebaya. Sejalan dengan itu, Minarni (Lestariningsih et al., 2024), menyebutkan bahwa indikator keterampilan sosial yang dikembangkan berdasarkan aspek keterampilan sosial meliputi keterampilan berelasi, berkomunikasi, kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain (*relationship*), kemampuan manajemen diri *self-regulation*, kemampuan akademik, kemampuan mematuhi aturan, dan kemampuan menyatakan pendapat.

Proses belajar yang tepat bagi anak usia dini adalah dengan bermain sambil belajar. Pada usia ini, anak senang bermain karena bermain merupakan bagian dari dunia anak, bahkan mereka dapat menghabiskan hampir seluruh waktunya hanya untuk bermain. Pendidikan anak usia dini bukan hanya sekedar tempat untuk belajar bagi mereka, melainkan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, pendidik serta orang tua harus menerapkan sebuah permainan yang dinilai dapat bermakna bagi anak. Permainan yang disajikan tidak harus permainan modern yang mempunyai nilai mahal dan tidak hanya menyenangkan bagi anak, tapi juga mempunyai nilai makna serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya (Heryanto dkk., 2024). Salah satu permainan yang bisa diterapkan pada anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional diartikan sebagai permainan yang digali dari budaya sendiri yang mengandung nilai-nilai pendidikan, memainkannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya, dan umumnya permainan dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana (Siti & Rakhmawati, 2022).

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan di salah satu TK di kota Makassar pada 10 September 2024, peneliti mengungkap temuan menarik yang menunjukkan bahwa anak-anak memiliki keterampilan sosial yang berkembang dengan baik. Mereka mampu berinteraksi dengan teman sebayanya dengan baik dan menunjukkan sikap ramah dan antusias dalam menyambut orang baru yang datang ke lingkungan sekolah. Temuan ini menarik karena dibandingkan dengan anak usia 5-6 tahun pada umumnya masih cenderung menunjukkan sifat egosentris, anak-anak di TK tersebut justru sudah mampu menampilkan sikap kooperatif dan inisiatif sosial yang

positif. Ketika anak-anak bermain di lapangan terbuka (*outdoor*), anak sangat antusias dan semangat. Hal tersebut terlihat ketika anak mampu menjalin interaksi yang baik dengan saling memberikan semangat ketika bermain. Realitas di lapangan sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Vygotsky (Lien, 2024), yang menekankan bahwa anak-anak belajar dan berkembang melalui hubungan sosial dengan individu lain, terutama dalam “zona perkembangan proksimal”, yaitu kondisi anak ketika memperoleh keterampilan baru dengan bantuan orang lain yang lebih berpengalaman seperti guru atau teman sebaya yang sudah memiliki keterampilan sosial yang lebih baik.

Peneliti setelah melakukan pengamatan awal yang dilakukan di salah satu TK di kota Makassar. Peneliti menemukan TK tersebut mengimplementasikan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia, yaitu permainan tradisional *makkaddaro* dan *asing-asing*. Permainan tradisional yang merupakan perwujudan kearifan lokal dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Selain mengenalkan warisan budaya, pendidik mengenalkan nama permainan tradisional dalam bahasa Makassar seperti *enggrang* batok kelapa (*makkaddaro*), gobak sodor (*asing-asing*). Sebelum mengimplementasikan permainan tradisional, pendidik menjelaskan terlebih dahulu alat dan bahan yang digunakan dalam permainan tradisional menggunakan bahan alam seperti permainan *makkaddaro* terbuat dari tempurung kelapa.

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Chonsiya Salaysa *Implementasi Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di KB Islam AL Azhar AL Mustaqim Karanganyar*, memiliki persamaan dalam meneliti implementasi permainan tradisional dalam perkembangan sosial anak (Salaysa, 2023). Akan tetapi, penelitian tersebut lebih berfokus pada permainan tradisional *cublak-cublak suweng*, sementara aspek perkembangan sosial emosional difokuskan hanya pada aspek tanggung jawab diri dan orang lain pada anak KB usia 3-4 tahun. Penelitian ini lebih fokus pada permainan *makkaddaro* dan *asing-asing* dalam aspek keterampilan sosial seperti mengenali diri sendiri, mengenali serta menghargai kebiasaan dan aturan yang berlaku dan mampu berinteraksi dengan teman sebaya pada anak usia 5-6 tahun di salah satu TK di Kota Makassar. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada aspek yang diamati. Sebagian besar penelitian mengenai permainan tradisional *makkaddaro* dan *asing-asing* lebih banyak meneliti pada perkembangan fisik motorik anak, sehingga memberikan sudut pandang baru mengenai permainan tradisional *makkaddaro* dan *asing-asing* berperan dalam membentuk keterampilan sosial anak.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis. Deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti menggambarkan dan menjabarkan peristiwa, fenomena dan situasi sosial yang diteliti. Analisis berarti memaknai dan menginterpretasikan serta membandingkan data hasil penelitian (Waruwu, 2023). Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui implementasi permainan tradisional dalam keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. Penelitian deskriptif berfokus pada upaya menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena yang sedang

berlangsung. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung (Witara et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, peneliti ingin memperoleh gambaran nyata mengenai implementasi permainan tradisional *makkaddaro* dan *asing-asing* serta kontribusinya terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Melalui metode deskriptif, peneliti dapat mendokumentasikan perilaku anak sebagaimana adanya, mengamati proses interaksi yang muncul, serta mencatat bentuk-bentuk keterampilan sosial yang tampak ketika anak bermain.

Sumber data primer adalah kepala sekolah, pendidik kelas, 18 anak usia 5-6 tahun yang aktif terlibat dalam kegiatan permainan tradisional, dan orang tua di salah satu TK di Kota Makassar. Adapun prosedur pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi tentang implementasi permainan tradisional dalam keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di salah satu TK di kota Makassar. Wawancara dilakukan dengan sumber informasi, termasuk guru dan orang tua. Wawancara dengan guru dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai implementasi permainan tradisional dalam keterampilan sosial anak di lingkungan sekolah, sedangkan wawancara dengan orang tua dilakukan untuk mengetahui bagaimana keterampilan sosial anak di lingkungan rumah. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung dengan instrumen yang disiapkan untuk kegiatan tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi yang disusun berdasarkan indikator-indikator dalam Permendikbudristek No 5 Tahun 2022 tentang standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini. Adapun indikator-indikator penelitian yaitu mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan, mengenali serta menghargai kebiasaan dan aturan yang berlaku, dan mampu berinteraksi dengan teman sebayanya. Hasil observasi ini kemudian dijadikan pedoman dalam mendokumentasikan aktivitas anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, dengan cara bermain anak dapat mengembangkan potensinya. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antar manusia (Musi & Hikrawati, 2020). Menurut pandangan teori bermain (*play theory*), bermain adalah aktivitas sosial yang sangat membantu perkembangan kemampuan bahasa, berpikir, dan keterampilan sosial anak. The American Academy of Pediatrics menyebut bahwa “*early learning and play are fundamentally social activities*”. Untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, banyak permainan dan kegiatan yang dapat diberikan dan diperkenalkan untuk anak usia dini, misalnya permainan tradisional. Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di salah satu TK di Kota Makassar ini diintegrasikan ke dalam program pembelajaran tematik. Berikut kutipan hasil wawancara dengan guru kelas.

“Kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional ini biasanya kami laksanakan sekitar dua kali dalam sebulan, dan umumnya dilaksanakan pada hari Jumat, karena hari tersebut memang kami jadikan sebagai waktu untuk kegiatan luar kelas juga seperti senam pagi. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya bermain untuk bersenang-senang, tetapi juga sekaligus belajar mengembangkan keterampilan sosial anak, seperti bekerja sama, bergiliran, dan berinteraksi dengan teman-temannya.”

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di salah satu TK di Kota Makassar dilakukan dengan pendekatan tematik, salah satunya melalui implementasi permainan tradisional yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Berikut kutipan hasil wawancara dengan guru kelas B1I.

“Kami berusaha mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Misalnya, saat anak-anak belajar dengan tema 'Aku Cinta Indonesia', kami mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa, sekaligus menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya mengenal kekayaan budaya Indonesia, tetapi juga dapat bermain sambil belajar.”

Pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal adalah pendekatan tema-tema dalam kurikulum dihubungkan dengan aspek budaya lokal agar pembelajaran menjadi kontekstual dan bermakna bagi peserta didik (Wafiqni, N., & Nurani, S, 2018). Berdasarkan hasil wawancara yang disertai dokumentasi dengan guru, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana rekreasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Para guru mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam tema pembelajaran tematik yang sedang berlangsung, sehingga anak-anak tidak hanya Mengenal budaya lokal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Peran guru dalam pelaksanaan permainan tradisional sangatlah penting. Sebagaimana diungkapkan oleh Prala, et al. (2024), guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan kembangkan perilaku prososial dalam diri anak didiknya. Guru tidak hanya bertugas sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pengarah dan pengamat. Guru membantu anak-anak memahami aturan permainan sebelum mulai bermain agar kegiatan dapat berjalan tertib. Berikut kutipan hasil wawancara dengan guru B2.

“Sebagai guru, saya mengarahkan anak-anak untuk Memahami aturan permainan terlebih dahulu sebelum mulai Bermain. Saat permainan berlangsung, saya mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi satu sama lain apakah anak bisa bekerja sama, menunggu giliran, dan menyelesaikan masalah kecil dengan temannya. Kalau ada anak yang belum ikut bermain atau masih bingung, saya bantu dan dorong anak supaya bisa ikut terlibat. Dengan cara ini, semua anak bisa merasakan manfaat dari permainan dan belajar bersama.”

Peran ini sejalan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky (Lien, 2024) yang menyatakan bahwa anak akan mencapai potensi perkembangannya secara optimal ketika memperoleh dukungan dan bimbingan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu, terutama dalam konteks aktivitas sosial seperti bermain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang disertai dengan dokumentasi yang dilakukan di salah satu TK di kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini dilakukan secara terstruktur dengan melibatkan peran aktif guru sebagai fasilitator, pengarah, dan pengamat. Guru tidak hanya menyiapkan sarana dan prasarana permainan, tetapi juga membimbing anak dalam memahami aturan serta mendampingi selama permainan berlangsung agar kegiatan berjalan tertib dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial kognitif yang dikemukakan oleh Albert

Bandura (Okta dkk., 2023), yang menegaskan bahwa proses pembelajaran pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh mekanisme observasi dan imitasi terhadap perilaku orang dewasa di lingkungan sekitar.

Dalam mengimplementasikan permainan tradisional dalam keterampilan sosial anak tentunya juga memiliki faktor pendukung dan penghambat. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan guru mengimplementasikan permainan tradisional sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial anak yaitu melalui komunikasi dan kerja sama yang baik antara guru dan orang tua, anak-anak memperoleh dorongan positif baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Ketika orang tua turut memahami dan mendukung kegiatan permainan tradisional yang dilakukan di sekolah, maka nilai-nilai sosial seperti kerja sama, toleransi, dan sikap sportif yang ditanamkan melalui permainan akan lebih mudah tertanam dan terbentuk secara konsisten dalam diri anak. Berikut ini petikan catatan lapangan yang menggambarkan suasana tersebut.

“Pada pelaksanaan kegiatan permainan tradisional asing-asing yang dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2025, tampak antusiasme yang tinggi dari para orang tua dalam mendukung anak-anaknya. Kehadiran dan semangat orang tua memberikan atmosfer yang positif selama kegiatan berlangsung. Salah satu contoh konkret yang menunjukkan dukungan emosional dari orang tua terlihat pada seorang anak berinisial MZR, yang semula tampak kurang percaya diri untuk mengikuti permainan. Namun, dengan dukungan langsung dari ibunya yang mengatakan, “Ayo kamu pasti bisa lewati garis-garisnya,” anak tersebut termotivasi untuk tetap mencoba. Ketika akhirnya MZR berhasil melewati rintangan dan kembali ke garis start, ibunya menyambut keberhasilan tersebut dengan memberi tos sebagai bentuk penghargaan dan dorongan emosional.”

Peristiwa di atas menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional tidak hanya meningkatkan semangat anak, tetapi juga turut memperkuat kepercayaan diri dan keterampilan sosial anak. Keterlibatan orang tua menjadi elemen penting sebagaimana ditegaskan oleh Bili (2023) dalam penelitiannya mengenai keterlibatan orang tua dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini, bahwa keterlibatan orang tua dalam bentuk kerja sama, komunikasi, partisipasi, sukarela, mendukung, perhatian, dan berkontribusi dalam setiap kegiatan sekolah dan rumah dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua anak pada tanggal 16 Mei 2025, untuk mengetahui keterampilan sosial anak di lingkungan rumah atau di lingkungan sekitar serta pemahaman orang tua tentang permainan tradisional. Berikut kutipan hasil wawancara dengan Ibu R selaku orang tua dari MAI.

“Anak saya cenderung agak pemalu kalau ketemu orang baru, tapi kalau sudah lama-lama jadi tidak pemalu lagi dan interaksi di lingkungan rumah itu bagus kadang main sarung-sarungan dan lari-larian sama teman-temannya. Keterampilan sosial ini penting untuk anak-anak untuk bisa memiliki teman, dapat bergaul dan tidak pemalu. Saya tahu sedikit tentang permainan tradisional seperti congklak, lompat tali, dan petak umpet.”

Hal serupa juga disampaikan oleh Ibu D selaku orang tua dari MHA.

“Anak saya sangat aktif dan tidak pernah malu, dia suka bermain di rumah dan

juga keluar rumah main sepeda dan lari larian sama teman-temannya. Keterampilan sosial ini penting untuk mengembangkan potensinya untuk bergaul dan tidak malu kalau di luar, untuk permainan tradisional itu saya kurang mengetahui”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa orang tua anak, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan dan dukungan orang tua memiliki peran yang penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Keterlibatan aktif orang tua baik secara langsung melalui dukungan saat kegiatan berlangsung, maupun secara tidak langsung melalui pembiasaan bermain di lingkungan rumah dapat meningkatkan efektivitas permainan tradisional dalam membentuk dan mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. Dalam mengimplementasikan permainan tradisional dalam keterampilan sosial anak tentunya juga memiliki faktor penghambat. Berikut kutipan hasil wawancara dengan guru kelas B1.

“Tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan ini seperti keterbatasan waktu, mengingat saat ini anak-anak mulai disibukkan dengan berbagai latihan untuk mempersiapkan pertunjukan perpisahan.”

Sejalan dengan penelitian Buadanani & Eliza, (2022), yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain edukatif sering kali tersisih karena tekanan terhadap pencapaian target akademik dan administrasi pembelajaran. Selain itu, suasana yang terlalu ramai sering kali menyebabkan anak-anak kesulitan untuk berkonsentrasi, sehingga memengaruhi efektivitas pelaksanaan kegiatan. Hal serupa juga disampaikan oleh guru kelas B2.

“Tantangan yang kami hadapi dalam pelaksanaan permainan tradisional salah satunya adalah faktor cuaca. Karena sebagian besar kegiatan ini dilakukan di luar ruangan, maka ketika cuaca tidak mendukung seperti saat hujan kegiatan tersebut tidak dapat dilaksanakan sesuai rencana. Selain itu, terdapat pula tantangan dari sisi anak, khususnya bagi anak-anak yang masih kesulitan memahami dan mengikuti aturan main.”

Berdasarkan hasil wawancara yang disertai dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa hambatan dalam pelaksanaan permainan tradisional tidak hanya berasal dari faktor eksternal, seperti terbatasnya waktu pelaksanaan akibat padatny jadwal kegiatan sekolah dan kondisi cuaca yang tidak menentu, tetapi juga berasal dari faktor internal yang berkaitan dengan kesiapan anak secara individu. Hal ini mencakup kemampuan anak dalam memahami dan mengikuti aturan permainan, serta keterampilan sosial anak dalam menyesuaikan diri dengan dinamika permainan yang melibatkan interaksi dan kerja sama dengan teman sebaya. Sejalan dengan penelitian Kristina & Sari (2021) yang juga menunjukkan bahwa keberhasilan aktivitas bermain sangat dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam memproses instruksi serta keterampilan sosial yang dimilikinya.

Setelah praktik permainan tradisional, terjadi perkembangan yang cukup signifikan dalam keterampilan sosial anak. Selain berdampak pada aspek sosial, perkembangan imajinasi dan kreativitas anak juga berkembang setelah praktik permainan tradisional. Berikut kutipan hasil wawancara guru kelas B2.

“Anak-anak jadi lebih percaya diri dan mudah bergaul. Terlihat setelah praktik permainan tradisional anak dapat mengajak temannya bermain bersama. Anak-

anak juga jadi lebih kreatif, bahkan ada yang menggunakan tali dari permainan makkaddaro untuk bermain lompat tali bersama temannya. Anak-anak inisiatif sendiri, dan mengatur gilirannya tanpa konflik. Ini menunjukkan perkembangan sosial dan kognitif yang positif.”

Hal tersebut menguatkan teori Parten (Rahmatunnisa & Halimah, 2018), mengenai tahapan bermain anak, khususnya pada tahap *cooperative play*, yaitu ketika anak-anak bekerja sama secara aktif untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan dan merupakan sarana untuk anak bersosialisasi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 18 anak usia 5-6 tahun disalah satu TK di kota Makassar, diperoleh data pencapaian keterampilan sosial melalui 9 indikator penilaian. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi dua pilihan jawaban: “Ya” apabila anak menunjukkan perilaku sesuai indikator, dan “Tidak” apabila belum menunjukkan perilaku tersebut.

Tabel 1. Hasil Observasi

Indikator keterampilan sosial	Jumlah “Ya”	Persentase %
Anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan permainan	16	88,8 %
Anak memahami peran dirinya dalam permainan	14	77,7 %
Anak menunjukkan kepercayaan diri saat bermain	12	66,6 %
Anak mampu menaati aturan permainan	12	66,6 %
Anak mampu menerima kekalahan dengan sifat sportif	18	100 %
Anak mampu menghargai teman saat menang	18	100 %
Anak mampu bekerja sama dalam tim	16	88,8 %
Anak mampu membantu atau menyemangati teman yang kesulitan	13	72,22 %
Anak mampu menunjukkan sikap toleransi	17	94,44 %

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional di salah satu TK di kota Makassar diterapkan maksimal dua kali dalam sebulan dan umumnya dilaksanakan pada hari jumat yang sesuai dengan modul ajar. Melalui permainan tradisional *makkaddaro* dan *asing-asing*, anak-anak mampu beradaptasi dengan baik dalam suasana permainan, memahami perannya dalam permainan, mampu bekerja sama dalam tim, serta bersikap sportif dengan menghargai kemenangan maupun kekalahan dan menunjukkan sikap toleransi dengan tidak memilih-milih teman bermain. Selain itu, anak juga antusias membantu teman yang mengalami kesulitan, berani berpartisipasi, dan mampu menaati aturan permainan dengan baik. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan *makkaddaro* dan *asing-asing* menjadi sarana yang efektif untuk menstimulasi keterampilan sosial anak.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, implementasi permainan tradisional yang diamati hanya terbatas pada jenis permainan *makkaddaro* dan *asing-asing* sehingga ruang lingkup keterampilan sosial yang tergali masih terbatas pada konteks permainan tersebut. Kedua, keterbatasan waktu pelaksanaan karena permainan tradisional hanya dilakukan maksimal dua kali dalam sebulan yang membuat data yang diperoleh kurang menggambarkan implementasi secara berkelanjutan. Selain itu, faktor kondisi cuaca dan kesiapan sosial anak juga turut memengaruhi ketercapaian hasil

penelitian.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan variasi permainan tradisional yang lebih banyak, sehingga aspek keterampilan sosial yang diteliti menjadi lebih komprehensif. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan rentang waktu yang lebih panjang dengan intensitas pelaksanaan yang lebih sering agar hasil yang diperoleh lebih mendalam.

SIMPULAN

Implementasi permainan tradisional dalam keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun disalah satu TK di kota Makassar menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam menstimulasi keterampilan sosial pada anak. Permainan tradisional diterapkan melalui pendekatan tematik dengan menghubungkan permainan tradisional dengan tema yang telah ditentukan dan diterapkan maksimal dua kali sebulan dan umumnya dilaksanakan pada hari Jumat sesuai dengan modul ajar. Melalui permainan tradisional seperti *makkaddaro* dan *asing-asing*, anak-anak terstimulasi untuk mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan, mengenali serta menghargai kebiasaan dan aturan yang berlaku, dan mampu berinteraksi dengan teman sebayanya. Selain berdampak pada keterampilan sosial, permainan tradisional juga merangsang daya imajinasi dan berpikir anak dalam konteks sosial. Faktor pendukung implementasi permainan tradisional dalam keterampilan sosial anak adalah melalui komunikasi dan kerja sama yang baik antara guru dan orang tua, anak-anak memperoleh dukungan positif baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu, kondisi cuaca, dan kemampuan dan kesiapan sosial emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bili, D. L. (2023). Keterlibatan orang tua dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini. *International Journal of Cross Knowledge*, 1(2), 302–313.
- Buadanani, & Eliza, D. (2022). Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1).
- Heryanto, D. A. P., Mulyadi, S., & Sianturi, R. (2024). Permainan gobak sodor sebagai media perkembangan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(2), 305–311. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i2.1307>
- Jaoza, S. N., & Kanda, S. A. S. (2024). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *GLORY (Global Leadership Organizational Research in Management)*, 2(2), 1–9.
- Kristina, M., & Sari, R. N. (2021). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *JDER Journal of Dehasen Education Review*, 2(1), 1–5. <http://jurnal.unived.ac.id>
- Lestariningsih, D., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Penerapan permainan tradisional bakiak dan gobak sodor untuk menstimulus keterampilan sosial siswa. *Jurnal PERSEDA*, 7(1), 85–96.
- Lien, J. (2024). Pengaruh game online dalam perkembangan sosial dan kognitif anak: Pendekatan teori Vygotsky. *Proceedings of the 8th ACIECE Conference*, 27–31. <http://confereance.uin-suka.ac.id/index.php/aciece>
- Musi, M. A., & Hikrawati. (2020). *Antropobiologi Anak Usia Dini* (1st ed.). Kencana.

- Okta, B., Novia, R., & Listiana, A. (2023). Peran pendidik anak usia dini berdasarkan kajian teori belajar sosial kognitif Albert Bandura. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3).
- Prala, H. W., Rahma, & Munar, A. (2024). Peran guru pendidikan anak usia dini dalam menumbuhkembangkan perilaku prososial. *Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini (JCPAUD)*, 1(2). <https://doi.org/10.37640/jcpaud.v1i02>
- Rahmatunnisa, S., & Halimah, S. (2018). Upaya meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia 4–5 tahun melalui bermain pasir. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 67–82.
- Salaysa, C. (2023). *Implementasi Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di KB Islam Al Azhar Al Mustaqim Karanganyar*. Skripsi Sarjana, UIN Raden Mas Said Surakarta.
- Sit, M., & Rakhmawati, F. (2022). *Integrasi Permainan Tradisional dalam Pendidikan STEAM Untuk Anak Usia Dini* (1st ed.). Merdeka Kreasi Group.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Witara, K., Gunawan, G. D., Maisaroh, S., Jannah, M., Junizar, Ifadah, E., Riyadi, S., Husnita, L., Hamdanah, & Asriningsih, T. M. (2023). *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan* (E. Rianty, Ed.; 1st ed.). Green Pustaka Indonesia.
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health, & Council on Communications and Media. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3).