



Dampak Permainan Tradisional Ngadu Kaleci terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini

Ai Siti Nuriyah^{1*}, Heri Yusuf Muslihin², Sumardi³ 

^{1,2,3}Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 21, 2022

Revised April 30, 2022

Accepted October 23, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Permainan Tradisional *Ngadu Kaleci*,
Sosial Emosional, Anak Usia Dini

Keywords:

Traditional Game *Ngadu Kaleci*, Social
Emotional, Early Childhood



This is an open access article under the
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published
by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta-fakta yang peneliti temukan di lapangan mengenai kondisi pencapaian perkembangan sikap sosial dan emosional anak usia dini yang belum optimal serta permainan tradisional yang mulai ditinggalkan seiring perkembangan zaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat permainan tradisional *ngadu kaleci* terhadap perkembangan aspek sikap sosial emosional anak usia dini dan juga agar permainan tradisional *ngadu kaleci* tidak mengalami kepunahan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek yang dilibatkan adalah anak usia lima sampai enam tahun sebanyak lima orang anak. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, observasi terstruktur, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis model interaktif dari Miles dan Huberman. Adapun tahapan model interaktif yang dimaksud, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap sosial emosional anak muncul atau berkembang saat melakukan permainan tradisional *ngadu kaleci*, seluruh indikator sosial emosional anak berkembang dengan optimal.

ABSTRACT

This research is motivated by the facts that researchers found in the field regarding the conditions of achieving the development of social and emotional attitudes of early childhood that are not yet optimal and traditional games that are starting to be abandoned along with the times. The purpose of this study was to determine the benefits of the traditional game of *ngadu kaleci* on the development of aspects of emotional social attitudes in early childhood and also so that the traditional game of *ngadu kaleci* does not experience extinction. This study used descriptive qualitative method. The subjects involved were five to six years old children as many as five children. The instruments in this study used structured interviews, structured observations, and documentation. The data analysis technique used in this research is an interactive model analysis from Miles and Huberman. The stages of the interactive model in question are data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The results showed that children's social-emotional attitudes emerged or developed when playing the traditional game of *ngadu kaleci*, all social-emotional indicators of children developed optimally.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini atau yang disingkat PAUD merupakan hal yang sangat penting dan dipandang perlu untuk diketahui oleh setiap orang tua maupun pendidik dalam mendidik anak-anaknya. Pendidikan pada anak usia dini yaitu pendidikan yang lebih menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak (Munawaroh, 2017; Wulandari & Purwanta, 2020). Anak usia dini yaitu usia dimana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek. (Novitasari, 2018; Yuniarni, Sari, & Atiq, 2020). Tahap awal dari proses belajar anak usia dini adalah bermain, hampir setiap individu mengalaminya. Banyak fungsi yang terlibat dalam bermain diantaranya yaitu untuk perkembangan sensori motoris anak, perkembangan intelektual, pemperkembangan kreativitas, kesadaran diri, perkembangan moral, serta perkembangan social emosional. Perkembangan sosial emosional mencakup perkembangan sosial dan perkembangan emosi. Perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat (Karim & Muqowim., 2020). Sedangkan perkembangan

*Corresponding author.

E-mail addresses: aisitinuriyah19@gmail.com (Ai Siti Nuriyah)

emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi atau tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya baik verbal maupun non verbal sehingga orang lain dapat mengetahui bahkan bisa memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya. Aspek perkembangan sosial dan emosional adalah dua kata yang memiliki makna yang berbeda, namun tidak dapat dipisahkan karena saling bersinggungan (Hodijah, Rachmawati, & Agustin, 2019; Sufa & Setiawan, 2018; Sutini, Halimah, & Ismail, 2019). Perkembangan sosial emosional yaitu suatu proses pertumbuhan dan perkembangan individu untuk mencapai kematangan dengan merujuk pada suatu perasaan dan pikiran tertentu karena adanya rasa ingin tahu terhadap apa yang terjadi disekitarnya, terkait konteks sosial dalam mengontrol dan mengekspresikan emosi, pola hubungan interpersonal, dan mengeksplor pengalaman (Aghnaita et al., 2020; Rahimah, 2020). Orang-orang yang berada di dekat anak akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosialisasi anak (Hewi, 2020; Syahrul & Nurhafizah, 2021). Perkembangan sosial emosional ini bertujuan agar terbentuknya karakter anak yang memiliki kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, dan kemampuan mengendalikan emosi (Ramdhani, Yuliasri, Sari, & Hasriah, 2019; Sufa & Setiawan, 2018). Pada anak usia dini, perkembangan sosial emosional sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan anak dalam mengelola emosi, berinteraksi sosial, dan menjalin komunikasi dengan orang lain sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan disekitarnya. Tanpa adanya kemampuan mengelola emosi dan kemampuan melakukan interaksi sosial yang baik, anak akan kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Untuk memahami karakteristik anak, orang tua dan pendidik harus melakukan pemantauan secara khusus terhadap segala bentuk perilaku atau sikap anak yang muncul saat di sekolah, rumah, maupun di lingkungan masyarakat. Data-data yang di dapat dari proses pemantauan terhadap capaian perkembangan anak dapat dijadikan tolak ukur untuk pemenuhan kebutuhan anak atau sebagai perbaikan yang dapat orang tua atau guru lakukan terhadap anak, agar tercapainya perkembangan anak yang optimal (Nur, Halimah, & Nurzaman, 2017). Namun yang menjadi permasalahan adalah peneliti menemukan beberapa persoalan yang berkaitan dengan pencapaian proses pendidikan anak usia dini diantaranya yaitu, sikap sosial dan sikap emosional anak yang belum optimal, khususnya anak usia lima sampai enam tahun (Aghnaita et al., 2020; Rahimah, 2020). Hal ini terjadi karena anak yang seharusnya berada pada tahap bermain dan berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat malah ketergantungan dengan gadget dan melupakan permainan tradisional (Rini, Pratiwi, & Ahsin, 2021; Safitri, Baedowi, & Setianingsih, 2020). Fenomena permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak di Indonesia kini semakin hari semakin hilang di telan perkembangan zaman. Semakin maju zaman, permainan tradisional juga semakin terlupakan oleh masyarakat. Dewasa ini, anak-anak lebih senang bermain secara individu dengan hanya duduk diam memainkan permainan dengan media elektronik atau permainan yang berbau teknologi seperti *play station*, *gadget* dan lain sebagainya. Tontonan yang kurang baik dan kurang mendidik yang ditiru anak sehingga anak mudah meniru perilaku buruk (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020; Istova & Hartati, 2016). Kecanduan gadget serta kurangnya pengetahuan siswa tentang manfaat permainan tradisional akan berdampak terhadap perkembangan social emosional anak.

Solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan mengenalkan dan menerapkan kembali permainan tradisional. Permainan tradisional sebagai salah satu unsur kebudayaan bangsa Indonesia yang banyak tersebar luas diberbagai penjuru nusantara. Permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah-daerah tertentu, yang penuh akan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan bermasyarakat yang diwariskan dan diajarkan secara turun-temurun dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya (Dermawan, Purnama, & Mahyudin, 2020; Rosikhoh & Abdussakir, 2020). Permainan tradisional memberikan banyak manfaat bagi yang memainkannya, diantaranya sebagai sarana stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. t dalam yaitu perkembangan kognitif, emosi diri dan kedisiplinan (Mulyadiprana, dkk., 2017 dalam Dermawan, dkk., 2020). Permainan tradisional tidak semata-mata mengandung unsur kesenangan saja, melainkan mengandung nilai-nilai kebudayaan yang bisa melatih kecakapan anak dalam berpikir dan berhitung (Aim & Muqowim, 2020; Karmila, 2016). Lewat permainan tradisional juga anak atau individu mendapatkan pengalaman secara langsung dalam situasi yang nyata di lingkungannya untuk meningkatkan perkembangan anak. Dari segi sosial, permainan tradisional dapat menimbulkan interaksi sosial antar pemain karena ketika memainkannya membutuhkan lebih dari satu pemain (Izza, 2018; Munawaroh, 2017). Keterampilan sosial sangat penting diterapkan kepada anak sejak usia dini, agar anak dapat belajar berkomunikasi dan beradaptasi untuk bekal di kehidupanselanjutnya. Beberapa permainan tradisional yang terkenal di era tahun 90-an antara lain yaitu, congklak, petak umpet, senapan bambu, loncat tinggi, kelereng atau yang sering disebut dengan permainan *ngadu kaleci*. Permainan tradisional *ngadu kaleci* merupakan salah satu permainan tradisional yang berada di daerah atau suku sunda. Permainan tradisional *ngadu kaleci* merupakan salah satu permainan tradisional yang cocok untuk diterapkan dan dijadikan metode khusus yang diduga dapat mengembangkan sikap sosial dan sikap emosional anak usia

lima sampai enam tahun. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional gowokan dapat mempengaruhi perkembangan sosialemosional anak usia 5-6 tahun (Rambe & Marbun, 2017; Wariyanti, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap keterampilan social anak (Rut, Gaol, Abi, & Silaban, 2020). Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui manfaat permainan tradisional *ngadu kaleci* terhadap perkembangan aspek sikap sosial emosional anak usia dini dan juga agar permainan tradisional *ngadu kaleci* tidak mengalami kepunahan.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai kenyataan atau apa adanya (Best. dalam Sukardi. 2010, hlm. 157). Tujuan penelitian deskriptif umumnya dilakukan untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara secara langsung untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia lima sampai enam tahun di Desa Campakasari dan masyarakat atau para ahli. Subjek yang akan dilibatkan atau diteliti dalam penelitian ini adalah anak usia lima sampai enam tahun di Desa Campakasari, dan yang terpilih adalah sebanyak lima orang anak dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu pedoman wawancara, lembar observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis model interaktif dari Miles dan Huberman. Adapun tahapan teknik analisis data yang dimaksud, yaitu: diawali dengan tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun prosedur permainan tradisional *ngadu kaleci* yang dilakukan oleh anak-anak yang berada di desa Campakasari disajikan pada Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4, serta penjelasannya sebagai berikut. Salah satu anak atau pemain diminta untuk menggambar *kalang* di tanah sebagai tempat pengumpulan *kaleci*; Tiap anak atau pemain harus memasang jumlah *kaleci* sesuai dengan kesepakatan semua pemain.



Gambar 1. Ketika Anak Memasang Kaleci

Kemudian dilanjutkan dengan melakukan *hompimpa* untuk menentukan pemain pertama yang melempar kelereng penyerang atau yang orang sunda sebut dengan *kaleci kojo*.



Gambar 2. Ketika Anak Sedang Melakukan Hompimpa

Secara bergantian, peserta melemparkan kelereng penyerang atau *kaleci kojo* ke arah *kalang*. Peserta yang *kaleci* atau kelerengnya memiliki jarak paling jauh dari *kalang* boleh main terlebih dahulu atau bisa juga peserta yang saat melempar kelereng penyerang atau *kaleci kojo* ke arah *kalang*, kemudian mengenai kelereng atau *kaleci* yang ada di dalam *kalang*, maka itu yang pertama melakukan permainan dibandingkan dengan peserta yang kelereng atau *kalecinya* memiliki jarak yang paling jauh dari *kalang*.



Gambar 3. Ketika Anak Melemparkan *Kaleci Kojo* Ke arah *Kalang*

Cara menyentil dengan pertemuan ibu jari dengan jari tengah tepat pada kelereng penyerang atau *kojo* ke arah *kaleci* yang didalam *kalang* agar keluar dari *kalang*. Jika berhasil keluar, maka peserta boleh menyimpan *kaleci* yang keluar dari lingkaran.



Gambar 4. Ketika Anak Sedang Melakukan Permainan

Kelereng penyerang atau *kaleci kojo* harus tetap berada di luar *kalang*. Karena jika tidak, maka penyerang akan kehilangan *kaleci* tersebut. Proses ini terus berlanjut hingga sudah tidak ada *kaleci* di dalam *kalang*. Kemudian jika hal ini terjadi maka pemain memiliki kesempatan masing-masing satu kali untuk mengenai *kaleci* pemain lain yang berada di luar *kalang*. Jika mengenai maka *kaleci* yang didapat oleh pemain yang terkena *kaleci kojo* menyerahkan *kaleci* kepada pemain yang mengenai dan permainan telah selesai. Keterampilan sosial emosional anak yang muncul ketika melakukan kegiatan permainan tradisional *ngadu kaleci*, diantaranya yaitu kesadaran diri dan tanggung jawab. Keterampilan sosial diartikan sebagai pengetahuan tentang kemampuan individu terhadap perasaan, sikap dan motivasi orang lain serta kemampuan individu untuk menilai apa yang sedang terjadi dilingkungannya. Adapun tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia lima sampai enam tahun menurut Permendikbud 137 Tahun 2014 yang berhubungan dengan permainan tradisional *ngadu kaleci* disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Indikator Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia lima sampai Enam Tahun menurut Permendikbud 137 Tahun 2014

No	Indikator	Capaian Perkembangan
1	Kesadaran diri	1. Mampu menyesuaikan diri dengan situasi atau keadaan yang sedang terjadi 2. Memperlihatkan Kehati-hatian kepada orang lain 3. Mengenal dan dapat mengelola perasaan diri sendiri secara wajar
2	Tanggung jawab terhadap diri	1. Tahu akan hak 2. Mentaati aturan permainan

No	Indikator	Capaian Perkembangan
3	Perilaku prososial	3. Mampu mengatur diri sendiri
		4. Bertanggung jawab atas perilaku diri sendiri
		1. Bermain dengan teman sebaya
		2. Mengetahui perasaan teman
		3. Menghargai hak/ pendapat orang lain
		4. Bersikap kooperatif dengan teman
		5. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang sedang terjadi

Berdasarkan analisis hasil observasi peneliti terhadap anak-anak yang sedang melakukan kegiatan permainan tradisional *ngadu kaleci*, di dapat hasil bahwa keterampilan sosial emosional anak muncul. Dalam penelitian ini, babak permainan terbagi menjadi tiga babak, diantaranya babak pendahuluan atau babak sebelum permainan, babak inti atau babak ketika kegiatan bermain berlangsung dan yang terakhir babak penutup atau babak setelah kegiatan bermain selesai. Adapun indikator yang muncul diantaranya indikator percaya diri, kejujuran, kemandirian, pengendalian diri, menghargai orang lain, kerja sama, tenggang rasa, dan kemampuan komunikasi anak. Deskripsi keterampilan sosial emosional anak usia lima sampai enam tahun yang muncul ketika melakukan permainan tradisional *ngadu kaleci* disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Observasi Peneliti dan Ahli di Bidang Sosial Emosional

Keterampilan Sosial Emosional	Babak		
	Pendahuluan	Inti	Penutup
1. Kesadaran diri			
a. Percaya diri	✓	✓	
b. Kejujuran	✓	✓	✓
c. Kemandirian	✓	✓	✓
d. Pengendalian diri	✓	✓	
2. Tanggung jawab			
a. Menghargai orang lain	✓	✓	✓
b. Kerja sama	✓		
c. Tenggang rasa	✓	✓	
d. Kemampuan komunikasi	✓	✓	✓

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa permainan tradisional *ngadu kaleci*, dapat menumbuhkan keterampilan sosial emosional anak. Hal tersebut dapat dilihat pada indikator sebagai berikut. Pertama, Kesadaran Diri. Keterampilan sosial emosional pada indikator kesadaran diri dibagi menjadi percaya diri, kejujuran, kemandirian dan pengendalian diri. Pertama Indikator percaya diri. Percaya diri anak muncul ketika babak pendahuluan dan babak inti. Sebelum melakukan kegiatan permainan, setiap pemain percaya diri akan memenangkan permainan tersebut. Selain itu, rasa percaya diri anak muncul ketika anak bertanya dan menjawab pertanyaan dari peneliti ketika akan melakukan permainan. Pada babak inti, rasa percaya diri anak semakin meningkat ketika mereka melakukan permainan tersebut. Setiap pemain percaya diri akan memenangkan *kaleci* yang ada di dalam *kalang* saat menembakan *kaleci* *kojo* nya ke arah *kalang*. Percaya diri merupakan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri sehingga tidak terpengaruh oleh orang di sekitarnya dan dapat bertindak sesuai keinginannya ([Indriani, 2017; Sugiartini, Pudjawan, & Renda, 2019](#)). hal ini sejalan dengan aturan yang ada di dalam permainan tradisional *ngadu kaleci* bahwa setiap pemain berhak melakukan kegiatan bermain sesuai dengan keinginannya sendiri, tanpa harus terpengaruh oleh orang lain. Seperti, ketika babak inti setiap anak berhak menembakan *kaleci* *kojo* nya ke arah *kalang* tanpa harus terpengaruh oleh temannya. Jadi, melalui permainan *ngadu kaleci* anak dapat menumbuhkan serta meningkatkan rasa percaya dirinya.

Kedua Indikator kejujuran. Kejujuran anak muncul pada semua babak permainan, diantaranya babak pendahuluan, babak inti dan babak penutup. Kejujuran anak muncul, dari mulai babak pendahuluan ketika anak memasang *kaleci* ke dalam *kalang* dengan jumlah yang ditentukan. Kemudian kejujuran anak semakin terlihat ketika pada babak inti, anak bermain sesuai dengan gilirannya dan tidak menyerobot giliran bermain temannya. Kejujuran sangat penting ditanamkan sebagai dasar agar terjadinya hubungan sosial yang baik dan harmonis antar individu dengan individu lain maupun kelompok. Kejujuran bisa menciptakan komunikasi yang baik antar individu dengan individu lain yang bisa menumbuhkan rasa percaya terhadap apa yang sedang terjadi ([Yasbiati, Mulyana, Rahman, & Qonita,](#)

2019). Ketiga indikator kemandirian. Kemandirian anak muncul pada babak pendahuluan dan inti. Pada babak pendahuluan anak mandiri atau inisiatif membuat gambar *kalang* sendiri tanpa harus diminta oleh peneliti. Kemudian pada babak inti dan akhir permainan, kemandirian anak muncul, anak melakukan dan menyelesaikan permainan tanpa bantuan orang lain. Kemandirian dapat diartikan sebagai kemampuan untuk tidak ketergantungan terhadap orang lain dalam melakukan aktivitas atau kegiatannya (Chairilsyah Daviq, 2019). Keempat indikator pengendalian diri. Indikator pengendalian diri atau kontrol diri dalam keterampilan sosial emosional anak muncul. Anak mampu mendengarkan saran yang diungkapkan oleh temannya, tidak menyerobot giliran bermain anak yang lain ketika melakukan permainan. Pengendalian diri atau kontrol diri dapat diartikan sebagai kemampuan mengatur, membimbing serta mengarahkan ke arah yang lebih baik untuk menghadapi kondisi sosial di lingkungan agar bisa diterima dengan baik (Marsela & Supriatna, 2019).

Temuan kedua adalah indikator tanggung jawab. Keterampilan Sosial Emosional yang muncul pada indikator tanggung jawab yaitu: Pertama, Menghargai orang lain, Indikator menghargai orang lain muncul ketika anak melakukan permainan tradisional *ngadu kaleci* baik itu pada babak pendahuluan, inti dan penutup. Ketika melakukan permainan setiap anak atau pemain tahu akan hak nya. Keterampilan menghargai sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menerima orang lain apa adanya tanpa membeda-bedakan. Seperti menghargai pendapat teman ketika sedang melakukan permainan, menghargai akan hak orang lain dan sebagainya. Kedua, Kerja sama. Indikator kerja sama dalam keterampilan sosial emosional anak muncul ketika babak pendahuluan. Anak-anak atau setiap pemain bekerja sama untuk membuat *kalang* dan aturan permainan sebelum kegiatan bermain dilakukan. Kerja sama merupakan kemampuan menyelesaikan kegiatan yang diberikan atau ditugaskan kepada antar individu atau kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Putri & Zulminiati, 2020; Yulianti, Djatmika, & Susanto, 2016). Ketiga, Tenggang rasa. Indikator tenggang rasa anak muncul ketika babak pendahuluan dan inti. Ketika permainan sedang berlangsung, anak bisa menghargai dan menghormati temannya ketika sedang melakukan permainan tradisional *ngadu kaleci*. Anak bisa menghargai pendapat temannya ketika temannya mengajukan pendapat jumlah *kaleci* yang harus dipasang, kemudian anak tidak sungkan untuk mengucapkan terima kasih ketika anak lain membantu. Tenggang rasa yaitu sikap atau perilaku yang mencerminkan menghargai dan menghormati orang lain melalui ucapan, perbuatan dan tingkah laku (Iriyanti, Nusabelani, Erlina, & Agustina, 2020), dan keempat adalah kemampuan komunikasi. Kemampuan komunikasi anak muncul ketika babak pendahuluan, inti dan penutup. Dalam setiap kegiatan atau aktivitas permainan anak melakukan interaksi dan komunikasi dengan teman-temannya. Jadi kemampuan komunikasi anak muncul dan berkembang ketika melakukan permainan tradisional *ngadu kaleci*. Keterampilan komunikasi bisa diartikan sebagai kemampuan suatu individu dalam berinteraksi dan menyampaikan informasi kepada orang lain atau masyarakat. Keterampilan ini sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap individu. Permainan tradisional *ngadu kaleci* banyak manfaatnya bagi aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosial dan emosional anak. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh menyatakan bahwa banyak manfaat yang terdapat dalam permainan tradisional *ngadu kaleci*, diantaranya yaitu melatih motorik halus anak, kefokuskan, dan interaksi sosial. Permainan tradisional menumbuhkan rasa senang dalam diri anak, selain itu melatih mereka untuk aktif bergerak, melatih ketangkasan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik (Adpriyadi, 2017; Salam, Yunus, & Kinanti, 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan pengembangan keterampilan social emosional pada anak (Ramadhani & Fauziah, 2020; Rambe & Marbun, 2017). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi, kecapakan, serta keterampilan anak dalam proses pembelajaran (Lestari & Prima, 2016; Yusria & Musyaddad, 2019). Implikasi penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pembelajaran yang tepat kepada anak sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan serta tanggung jawabnya. Selain itu penggunaan permainan tradisional akan dapat mempertahankan dan melestarikan budaya yang kita miliki.

4. SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial emosional anak muncul atau berkembang ketika melakukan permainan tradisional *ngadu kaleci*. Tidak hanya keterampilan sosial emosional saja yang berkembang tetapi aspek lainnya juga ikut berkembang. Jadi, permainan tradisional *ngadu kaleci* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran, selain dapat meningkatkan aspek perkembangan anak, juga dapat melestarikan kembali permainan tradisional yang sudah mulai musnah karena perkembangan zaman yang semakin maju, serta dapat memberikan kepuasan dan kesenangan kepada anak ketika bermain permainan tersebut.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adpriyadi, A. (2017). Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B. *JPPM: Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 187–198. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>.
- Aghnaita, Salsabila, A. A., Hanik, C., Syafitri, M., Norhayani, Normiati, & Nadia, R. (2020). Kegiatan Pembelajaran sebagai Upaya dalam Menstimulus Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Din. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 43–57. <https://doi.org/10.32505/atifaluna.v3i1.1732>.
- Aim, A. A. K., & Muqowim. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Jamuran dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD LECTURA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 22–32. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i01.4121>.
- Chairilisyah Daviq. (2019). Analisis Kemandirian Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 88–98. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v3i01.3351>.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat J. Peremp. Dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “ Kaulinan Barudak Sunda ” sebagai permainan tradisional di Kecamatan Jatinangor Strengthening “ Kaulinan Barudak Sunda ” as a traditional game in Jatinangor District. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>.
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 72–81. Retrieved from <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/5918>.
- Hodijah, S., Rachmawati, Y., & Agustin, M. (2019). Upaya Guru Dalam Menanamkan Sifat Sabar Di Ra Persis I Kota Bandung. *Edukid*, 15(2), 95–102. <https://doi.org/10.17509/edukid.v15i2.20604>.
- Indriani, N. (2017). Meningkatkan Percaya diri siswa melalui model Snowball Throwing dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV di SD Negeri 111/1 Muara Bulian. *Jurnal Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Model Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 111/1 Muara Bulian*.
- Iriyanti, A., Nusabelani, S. A., Erlina, D., & Agustina, L. (2020). Menumbuhkan Sikap Tenggeng Rasa antar Siswa dalam Pembelajaran Melalui Metode AI (Apreciative Inquiry). *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 1(2), 61–67. <https://doi.org/10.23917/blbs.v1i2.10879>.
- Istova, M., & Hartati, T. (2016). Pengaruh Media Film Animasi Fiksi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 2(1), 72–86. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v2i1.669>.
- Izza, A. (2018). *Dampak Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak (Studi Kasus di Panti Asuhan Cipto Siswoyo Bangunkerto, Turi, Sleman, Yogyakarta)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Karmila, M. (2016). Upaya Guru Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Dikober Geger Sunten. *Jurnal EMPOWERMENT*, 5(2), 31–50.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2016). Implementasi Permainan Anak Tradisional Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 6(1), 23–30.
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Kontrol diri : definisi dan faktor. *Journal of Innovative Counseling*, 3(2), 65–67.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>.
- Nur, L., Halimah, M., & Nurzaman, I. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak Untuk Mengembangkan Sikap Empati Dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 170–180. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9357>.
- Putri, C. F., & Zulminiati. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3038–3044. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.806>.
- Rahimah, H. R. (2020). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional AUD(STPPA Tercapai)Di TK Indriyasana. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 80. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i2.3502>.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia*

- Dini*, 4(2), 1011–1020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>.
- Rambe, N. A., & Marbun, S. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Gowokan terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Bayangkara. *Jurnal Usia Dini*, 3(1), 32–42. <https://doi.org/10.24114/jud.v3i1.14652>.
- Ramdhani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>.
- Rosikhoh, D., & Abdussakir, A. (2020). Pembelajaran Pola Bilangan melalui Permainan Tradisional Nasi Goreng Kecap. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.1.43-54>.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas IV Sd 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>.
- Safitri, Y. A., Baedowi, S., & Setianingsih, E. S. (2020). Pola Asuh Orang Tua di Era Digital Berpengaruh Dalam Membentuk Karakter Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 508–514. <https://doi.org/10.23887/jjgsgd.v8i3.28554>.
- Salam, A. F. B., Yunus, M., & Kinanti, R. G. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional (Egrang Bambu) terhadap Peningkatan Keseimbangan pada Anak Kelas 5 SD. *Jurnal Sport Science and Health*, 1(3).
- Sufa, F. F., & Setiawan, M. H. (2018). Optimalisasi Peran Orangtua Dalam Mengembangkan Potensi PAUD. *ADIWIDYA*, 2(2), 289–298. <https://doi.org/10.33061/awpm.v2i2.2521>.
- Sugartini, N. K., Pudjawan, K., & Renda, N. T. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Rasa Percaya Diri Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Mimbar PGSD*, 5(2), 171. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19853>.
- Sutini, A., Halimah, L., & Ismail, M. H. (2019). Model Pendidikan Karakter Berbasis Literacy Gardens Di Paud. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 11–18. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.14457>.
- Syahrul, & Nurhafizah. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683–696. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>.
- Wariyanti. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Motorik Dan Sosial Emosional Anak. *ASGHAR : Journal of Children Studies*, 1(2), 152–163.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>.
- Yasbiati, Y., Mulyana, E. H., Rahman, T., & Qonita, Q. (2019). Profil Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di RA-At-Taufiq Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 99–106. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.28591>.
- Yulianti, S. D., Djatmika, E. T., & Susanto, A. (2016). Pendidikan Karakter Kerja Sama Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p033>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Yusria, & Musyaddad, K. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Model Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *AL ATHFAAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Uisa Dini*, 2(1), 14–24. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.3995>.