



Available online at: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JLC>

LEARNING COMMUNITY

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 5 (2), 2021, 47-55

## Permainan Tradisional Dalam Rangka Menstimulus Perkembangan Sosio Emosional Anak Selama Masa Pandemi Covid-19

Salsabila Deona<sup>1\*</sup>

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof Dr. Hamka, Air Tawar Barat Padang, 25171, Indonesia

<sup>1\*</sup>Email: [salsabiladeona0803@gmail.com](mailto:salsabiladeona0803@gmail.com)

### Abstrak

Pandemi covid-19 belum berakhir hingga saat ini, seluruh dunia termasuk Indonesia masih dihantui oleh virus ini. Peraturan biasa telah berubah tatanannya semenjak pandemi melanda dan hal ini juga berlaku pada dunia pendidikan. Pendidikan yang awalnya dilakukan dengan tatap muka kini dialihkan dengan belajar di rumah melalui metode daring. Pembelajaran daring juga diberlakukan pada PAUD. Anak yang biasanya bermain sambil belajar di sekolah bersama temannya kini tidak bisa dilakukan dengan bebas, interaksi anak dengan dunia luar dibatasi. Namun tanpa disadari pembatasan interaksi anak dengan dunia luar memiliki dampak bagi perkembangan sosio emosional anak. Mulanya anak hanya merasa bosan namun jika dibiarkan berlarut akan mengakibatkan tekanan hingga depresi pada anak yang dapat mengganggu perkembangan sosio emosional anak. Dalam menanggapi permasalahan tersebut pada artikel ini peneliti akan membahas terkait perkembangan sosio emosional anak dan bagaimana cara menstimulus perkembangan sosio emosional anak dengan memanfaatkan permainan tradisional selama masa pandemic.

**Kata Kunci:** Perkembangan sosio emosional, Permainan Tradisional, Anak Usia Dini

### *Traditional Games To Stimulate Children's Social Emotional Development During The Covid-19 Pandemic*

#### **Abstract**

*The covid-19 pandemic has not ended until now, the whole world including Indonesia is still haunted by this virus. Ordinary rules have changed in order since the pandemic hit and this also applies to the world of education. Education that was originally conducted face-to-face has now been shifted to learning at home through online methods. Online learning is also applied to PAUD. Children who usually play while studying at school with their friends now can't be done freely, children's interactions with the outside world are limited. However, without realizing it, limiting children's interactions with the outside world has an impact on children's socio-emotional development. At first the child just feels bored but if it is allowed to drag on it will cause pressure to depression in children which can interfere with the child's socio-emotional development. In responding to these problems, in this article, researchers will discuss the socio-emotional development of children and how to stimulate children's socio-emotional development by utilizing traditional games during the pandemic.*

**Keywords:** *Socio-emotional development, traditional games, early childhood*

## PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang melanda dunia memiliki dampak yang besar bagi setiap individu di dunia termasuk Indonesia. Menyebarnya virus ini berdampak pada kehidupan sehari-hari tiap individu. Kian hari kian banyak masyarakat yang mulai tertular penyakit tersebut sehingga hal ini membuat pemerintah dan berbagai instansi lainnya mengeluarkan kebijakan untuk bekerja serta belajar di rumah atau yang lebih dikenal dengan *work from home*. Kebijakan *work from home* juga dilakukan pada jenjang pendidikan dengan istilah *Study from home*. Kementerian pendidikan menghimbau serta mengeluarkan kebijakan baru bagi satuan pendidikan di Indonesia yaitu pembelajaran dengan metode daring, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka antara pendidik dengan peserta didik namun saat ini telah beralih dengan metode daring yang mana pembelajaran dilakukan di rumah dengan menggunakan fasilitas atau teknologi sebagai media pembelajaran.

Perubahan sistem pembelajaran ini sangat berdampak bagi setiap peserta didik mulai dari jenjang yang tertinggi hingga terendah seperti PAUD. Pemerintah mengeluarkan kebijakan yaitu pada UU No 4 tahun 2020 dan UU No 3 tahun 2020 dalam (Satuan Tugas Penanganan Covid-19, 2020) yang mana menjelaskan bahwa pembelajaran dilakukan di rumah dengan pembelajaran daring atau jarak jauh. Kebijakan tersebut memiliki dampak yang cukup besar bagi setiap orang, yang semulanya bekerja dan bersekolah secara tatap langsung namun sekarang tidak. Pemberlakuan *work from home* dan *school from home* ini berlaku disetiap jenjang salah satunya PAUD. Kebijakan ini memiliki dampak yang besar bagi peserta didik PAUD yang mana pada dasarnya adalah anak usia dini yang masih kecil dengan rentan usia 1 tahun hingga 6 tahun.

Salah satu dampak daripada pembelajaran daring bagi anak usia dini yaitu pada aspek perkembangan sosio emosional anak. Hal ini dikarenakan anak yang biasanya berinteraksi dengan teman-teman sebayanya disekolah serta bermain dan bercengkrama kini sudah tidak dapat dilakukan lagi. Interaksi sosial pada anak mulai dibatasi

yaitu dengan ruang lingkup keluarga saja. Dan tentu saja dengan dibatasinya interaksi pada anak akan menghambat perkembangan sosio emosional anak serta perubahan ini bisa dikatakan masi cukup sulit untuk diterima oleh anak karena belum terbiasa.

Dalam salah satu jurnal juga menjelaskan bahwa pembelajaran ini membuat sikap kooperatif pada anak menurun. Perkembangan sosial berkaitan dengankemampuan anak berinteraksi dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosional terkait dengan kemampuan anak mengelola emosi secara efektif ketika berinteraksi (Santrock, 2014). Penurunan sikap kooperatif pada anak ini kemungkinan terjadi karena selama daring anak tidak dapat melakukan interaksi sosial dengan temannya dan orang lain.

Dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh Ismi Fauziah, Ernita, Diah Rini, dan Muzliani pada tahun 2020 di salah satu RA yang ada di Medan yang mana pada penelitian tersebut menyatakan dan menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang mereka mengalami permasalahan dalam sosio emosionalnya dan tentunya hal ini menyebabkan gangguan dalam perkembangan anak tersebut terutama dalam hal sosio emosionalnya (Fauziah et al., 2020).

Hasil dari penelitian-penelitian tersebut telah menjelaskan bahwa pandemi covid-19 ini memang sangat berdampak pada sosio emosional anak. Maka dari itu dalam menyikapi hal ini kita sebagai pendidik atau orang tua harus sigap dalam menyikapinya. Dalam situasi serta kondisi apapun kita harus tetap dapat memberikan yang terbaik dalam menstimulus perkembangan anak. Karena pada usia inilah perkembangan anak sangat pesat dan tidak boleh untuk kita lewatkan. Ada berbagai cara yang dapat kita lakukan agar tetap dapat memberikan stimulus pada perkembangan sosio emosional anak di masa pandemi covid-19 yaitu dengan sebuah permainan.

Permainan adalah suatu kegiatan yang tidak akan pernah ditolak oleh anak, maka dari itu bermain sambil belajar dan menstimulus perkembangan anak adalah hal yang tepat. Dengan bermain anak akan menjadi lebih bergembira serta disamping itu perkembangan sosio emosional anakpun juga terstimulus dengan baik. Permainan yang

menyenangkan akan membuat anak bersemangat dalam bermain sehingga proses stimulus dapat berjalan dengan lancar.

Permainan memiliki banyak ragam dan jenisnya sejak dulu. Ada permainan tradisional yang berasal dari berbagai daerah dan ada juga permainan edukatif yang telah dikembangkan oleh para ahli. Permainan tersebut memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak termasuk dalam perkembangan sosio emosional anak karena dalam permainan-permainan tersebut terdapat unsur moral, nilai agama, sosial, emosi dan fungsi motorik (Afrianti et al., 2003).

Permainan tradisional edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan metode atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, meningkatkan interaksi antara anak dengan individu lainnya, dan sebagai media dalam menyalurkan potensi dan bakat anak.

Permainan tradisional yang edukatif adalah sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari kegiatan media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan bermain, secara sadar atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri anak. Artinya, permainan tradisional merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik dan dapat menstimulus perkembangan anak dengan baik. Maka dari itu berdasarkan paparan yang telah dijelaskan di atas pada makalah ini akan menjelaskan serta memaparkan mengenai perkembangan sosio emosional anak dan bagaimana mengembangkannya di masa pandemi covid-19.

#### **METODE**

Metode penelitian yang peneliti gunakan disini yaitu studi literatur, menurut Embun dalam (Melfianora, 2019) studi literatur adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan karya tulis ilmiah, sumber data dan pengumpulan data dilakukan dengan

cara mengambil serta meninjau dan mengolah bahan yang ditemukan dalam suatu penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain atau karya tulis ilmiah lainnya. Pada penelitian ini peneliti juga mengumpulkan data dan sumber data dari beberapa artikel untuk dijadikan sebagai kajian pada masalah yang peneliti angkat serta pada artikel ini peneliti juga memberikan beberapa upaya yang dapat dilakukan dalam menangani permasalahan.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Pengertian dan Tahapan Perkembangan Sosio Emosional AUD**

Perkembangan sosial emosional menurut *American Academy of Pediatrics* (2012) dalam (Maria & Amalia, 2018) adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif, maupun negatif, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa di sekitarnya, serta aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungan. Perkembangan sosial emosional adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran sosial emosional dilakukan dengan mendengar, mengamati dan meniru hal-hal yang dilihatnya.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa perkembangan yang pesat. Usia ini adalah usia yang sangat tepat dalam merangsang atau menstimulus perkembangan anak. Maka dari itu kita harus dapat mengetahui tahapan atau tugas perkembangan pada anak sehingga kita dapat memberikan stimulus yang tepat dan dapat mengembangkan perkembangan anak tersebut dengan baik. Tahapan perkembangan sosio emosional menurut (Maria & Amalia, 2018) yaitu :

1. Kepercayaan dengan Ketidakpercayaan (usia 0-1 tahun).

Pada tahapan ini anak harus belajar dan dapat menumbuhkan kepercayaan pada oranglain, contohnya anak kepada ibunya, Jika anak tidak berhasil dalam tahap ini, maka ia di takutkan akan menjadi anak yang mudah takut serta rewel.

2. Otonomi vs Malu dan Ragu-Ragu (usia 1-3 tahun).

Pada tahapan ini anak mulai belajar mengenai kemandirian (otonomi), seperti anak yang makan atau minum sendiri. Jika anak tidak berhasil pada tahapan ini maka anak bisa menjadi pribadi yang pemalu dan selalu ragu-ragu dalam melakukan suatu hal. Terkadang tanpa sadar orang tua sering menegur anak dengan mengatakan jangan begitu jangan begini dan sebagainya, seharusnya orang tua tidak boleh terlalu menegur anak, biarkan anak melakukan apa yang ia inginkan dan tugas orang tua adalah mengawasi dan membimbing, jika anak salah maka ia akan mendapatkan pengalaman baru dan kita bisa memberikan sebuah bimbingan atau arahan jika hal itu terjadi bukan dengan memarahi atau menegurnya dengan keras.

3. Inisiatif vs Rasa Bersalah (usia 3-6 tahun).

Pada tahapan ini anak mulai memiliki gagasan (inisiatif) berupa ide-ide sederhana. Jika pada tahapan ini anak mengalami kegagalan atau hambatan maka ditakutkan nantinya anak akan menjadi merasa bersalah dan tidak mampu menampilkan dirinya sendiri. Saat anak akan melakukan sesuatu maka dukunglah dan jika anak mengeluarkan suatu gagasan atau suatu tindakan baru maka apresiasilah agar ia termotivasi dan memiliki kepercayaan diri dan jika tindakan tersebut kurang baik maka orang tua harus mengarahkan dengan baik tanpa menyakiti atau menurunkan semangat dan kepercayaan diri anak.

Bartal dalam (Mayangsari et al., 2017) menjelaskan lebih lanjut bahwa ada beberapa indikator perilaku prososial dalam sosio emosional yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut:

- a. Tolong menolong (*helping*)  
Tolong menolong yaitu memberikan bantuan ketika ada yang kesusahan atau kesulitan sehingga orang yang dibantu akan merasa tertolong atas bantuan yang kita berikan.
- b. Saling berbagi (*sharing*)  
Saling berbagi yaitu memberikan apa yang kita punya seperti barang atau benda lainnya kepada orang lain.
- c. Bekerjasama (*cooperative*)  
Bekerjasama adalah kegiatan yang melakukan suatu hal secara bersama yang mana dilakukan dengan cara pembagian tugas dan saling membantu

jika ada yang kesulitan serta saling melengkapi satu sama lainnya.

- d. Kejujuran (*honesty*)  
Kejujuran yaitu mengatakan suatu hal atau melakukan perbuatan yang nyata dengan yang sebenarnya terjadi atau mengungkapkan dan mengatakan tentang sesuatu dengan berterus terang tanpa ada kebohongan atau rekayasa.
- e. Kedermawanan (*generosity*)  
Dermawan adalah seseorang yang mana suka berbagi, beramal, pemurah hati dan suka menolong orang lain dan rela memberikan waktu, uang dan tenaganya untuk membantu orang lain.
- f. Saling peduli satu sama lain (*care each other*)  
Saling peduli disini maksudnya adalah bagaimana kita saling menjaga serta memerhatikan dan tanggap dengan keadaan sekitar, jika terjadi sesuatu dengan seseorang atau sekitar lingkungan maka ia akan tanggap dan melakukan tindakan yang dapat membantu.

### Hakekat Permainan Tradisional dan Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan warisan dan budaya dari masyarakat Indonesia, yang mana permainan ini bersal dari berbagai daerah di Indonesia. Permainan tradisional dimainkan sebagai penghibur yang dimainkan oleh anak-anak dan bahkan masih ada juga remaja dan orang dewasa yang memainkan permainan tradisional. Disamping memberikan kesenangan dan hiburan permainan tradisional juga menjadikan seseorang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan tentunya permainan ini juga amat membantu dalam proses tumbuh kembang anak jika dimainkan dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Permainan tradisional sangatlah efektif dalam mengembangkan sosio emosional pada anak. permainan tradisional mengandung banyak nilai yang bermanfaat bagi anak terutama dalam mempersiapkan anak untuk menuju dan hidup di lingkungan masyarakat yang luas. Permainan tradisional memiliki beberapa nilai yang dapat mengembangkan sosio emosional anak seperti nilai moral, perilaku, agama, sosial, emosi, dan menstimulus motorik anak. Adapun manfaat daripada memainkan permainan tradisional ini menurut (Afrianti et al., 2003) yaitu:

1. Membantu anak dalam mengembangkan diri mereka.
2. Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi.
3. Membantu anak untuk dapat berfikir kreatif seperti merangsang anak untuk menciptakan inovasi dalam permainan yang dimainkannya atau menciptakan ide baru.
4. Dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak.
5. Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya dan lingkungan sekitar.

### **Menstimulus Perkembangan Sosio Emosional Anak dengan Permainan Tradisional**

Sebelum pandemi covid-19 melanda orang tua menyerahkan pendidikan anak hampir secara keseluruhan kepada pihak sekolah. Namun saat ini pembelajaran di rumah yang dilaksanakan lebih menuntut peran besar dari keluarga terutama orang tua. Orang tua harus lebih intens dalam memberikan pendidikan kepada anak serta memberikan motivasi lebih karena orang tua berperan sangat besar dalam memberikan motivasi atau dorongan kepada anak (Putri, 2020). Pendidikan tetap harus diberikan kepada anak dalam situasi apapun terutama anak usia dini, pendidikan yang diberikan tidak hanya bersifat akademik saja namun pendidikan juga diberikan dalam rangka untuk menstimulus tumbuh kembang anak.

Anak usia dini berada pada masa perkembangan yang sangat pesat pada usia ini kita harus dapat memanfaatkannya dengan baik untuk memberikan stimulus atau rangsangan dalam perkembangan anak. Dalam salah satu survei yang telah dilakukan yang melibatkan ratusan anak menemukan bahwa sekitar 60% anak merasa tidak senang dengan pembelajaran daring atau di rumah (Ismaniar & Utoyo, 2020). Hal ini haruslah menjadi perhatian bagi orang tua dan pendidik, karena jika dibiarkan semakin larit akan berakibat bagi perkembangan sosio emosional anak. Meskipun tengah di masa pandemi covid-19 ini kita harus tetap dapat mengembangkan serta menstimulus

perkembangan sosio emosional yang ada pada anak. Berikut adalah beberapa kegiatan atau permainan yang dapat dilakukan bersama anak dalam menstimulus perkembangan sosio emosional anak.

#### ***Permainan cakbur atau galah panjang***

Permainan yang dilakukan dengan berkelompok yaitu dengan dua kelompok, satu kelompok akan bertugas sebagai penjaga dan satunya lagisebagai penerobos. Permainan dilakukan dengan membuat sebuah garis pembatas seperti lapangan badminton. Dalam kotak ini terdiri dari 3 kotak kotak atau garis pertama adalah pemimpin atau induknya yang akan melindungi kotak lainnya agar tidak bisa dimasuki oleh tim lain sang pemimpin dapat bergerak bebas berlari kesetiap garis yang ada sedangkan untuk penjaga pada kotak 2 dan 3 tidak dapat bergerak bebas hanya bergerak kiri dan kanan saja. Pada kotak dua dan tiga ini dijaga oleh dua anak masing-masing kotaknya berbeda dengan kotak pertama. Jika ada yang tersentuh badannya oleh para penjaga dan induk maka tim tersebut kalah. Manfaat permainan cakbur ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengasah kekompakan dan kerjasama.

Dalam permainan tim ini akan membantu anak untuk mengasah kerjasamanya, bagaimana caranya dengan bekerja secara bersama-sama untuk mencapai sebuah tujuan. Permainan ini akan sangat membantu anak untuk mengasah kerjasamanya, sehingga dimasa depan nantinya anak dapat bekerjasama dengan baik dilingkungan sekitarnya seperti di sekolah, lingkungan rumah, keluarga dan lingkungan masyarakat.

2. Menumbuhkan sikap untuk saling peduli satu sama lain.

Permainan dengan kelompok atau tim akan sangat membantu anak dalam mengasah serta menumbuhkan sifat kepemimpinan pada anak. Bagaimana memimpin sebuah kelompok dan bagaimana tugas seorang pemimpin. Walaupun terbilang masi dalam permainan dan dalam cakupan kecil namun dari hal kecil inilah anak akan mulai belajar sedikit demi sedikit mengenai dasar kepemimpinan tentunya hal ini akan sangat membantu anak dimasa depan nantinya.

3. Melatih jiwa sportifitas.

Permainan cakbur ini akan melatih jiwa sportifitas pada anak seperti menerima kekalahan dengan lapang dada dan menerima kemenangan tim lain dan tidak protes terhadap hasil atau kemenangan dari tim lawan.

4. Melatih kesabaran, keuletan, dan kegigihan

Melatih kesabaran, keuletan dan kegigih, pada permainan ini dapat meningkatkan sifat tersebut. Anak akan mencoba sabar untuk dapat meraih kemenangan dan ia juga akan terus berusaha dan gigih agar dapat memenangkan permainan yang sedang dimainkan, melihat tim lawan yang tidak ingin kalah juga akan menambah semangat juang dan kegigihan pada anak.

**Permainan lempar sandal**

Permainan lempar sandal adalah permainan yang dapat dimainkan dengan cara individu kelompok dan kelompok antar kelompok. Permainan ini terdiri atas pemain yang menjaga susunan sandal dan pemain yang bersembunyi, permainan ini bisa dikatakan hamper sama dengan permainan sepak tekong namun cara bermainnya sedikit berbeda.

Permainan ini awalnya dilakukan dengan cara hompimpa untuk menentukan siapa yang akan menjadi penjaga sandal, setelah hompimpa maka selanjutnya adalah menyusun sandal dengan posisi tegak berdiri, sandal terdiri antara 3-5 buah setelah sandal disusun berdiri selanjutnya pemain yang bersembunyi bersiap dengan sandalnya untuk melempar sandal yang telah disusun sebelumnya, dengan memberikan batas untuk melempar pemain bersiap dengan posisinya masing-masing, pemain yang bersembunyi secara bergantian akan melempar sandal mereka hingga susunan sandal runtuh, setelah runtuh penjaga sandal dengan sigap harus menyusun sandal tersebut kembali dan untuk pemain yang lainnya bersembunyi agar tidak ketahuan oleh penjaga sandal, ketika penjaga sandal telah siap menyusun sandalnya maka siap tak siap ia akan mulai mencari pemain yang bersembunyi sambil menjaga susunan sandalnya. Jika ditemukan maka penjaga sandal harus berlari dengan sigap menuju susunan sandal untuk menyebutkan nama pemain yang ia temukan, dan jika ia tak sigap

maka pemain yang bersembunyi akan menjatuhkan susunan sandal sehingga sang penjaga harus menyusun kembali dan barulah ia dibolehkan untuk mencari pemain yang bersembunyi.

Permainan ini tetap dapat dilakukan di rumah dengan menyesuaikan pada media yang ada, misalnya mengganti sandal dengan balok atau lego dan sebagainya. Permainan ini juga dapat mengembangkan sosio emosional anak. manfaat daripada permainan lempar sandal ini yaitu :

1. Melatih kesabaran dan ketekunan

Permainan lempar sandal sangat bagus dalam melatih kesabaran dan ketekunan anak, dikatakan dapat melatih kesabaran dan ketekunan anak karena dalam permainan ini pemain yang menjadi penjaga sandal harus dengan sabar untuk menyusun sandal karena semakin lama ia menyusun maka pemain yang bersembunyi akan memiliki kesempatan untuk bersembunyi dengan baik sehingga akan sulit ditemukan nantinya. Sebaliknya jika penjaga sandal dengan cepat dapat menyusun sandal maka ia akan dengan mudah dapat menemukan pemain yang bersembunyi dan bahkan ada pemain yang belum siap untuk bersembunyi namun karena sang penjaga sandal telah selesai jadi ia tak punya kesempatan dan akhirnya tertangkap.

2. Melatih kejujuran

Permainan ini dikatakan dapat melatih kejujuran karena dalam permainan ini saat menyusun sandal sang penjaga tidak boleh menoleh kebelakang dan melihat pemain bersembunyi. Dari sinilah kejujuran anak akan dilatih apakah ia tetap menoleh kebelakang atau tidak meskipun pemain yang bersembunyi tidak mengetahui kalau ia melihat.

3. Melatih jiwa sportivitas

Dalam permainan ini juga dapat melatih sportivitas pada anak. misalnya pada saat menentukan siapa yang menjadi penjaga sandal telah disepakati bahwa yang kalah hompimpa atau suitlah yang akan menjadi penjaga, maka mau tak mau anak yang kalah harus menerimanya dengan lapang dada tanpa protes dan tidak meminta ulang hompimpa dengan berbagai alasan. Melatih sportivitas adalah hal yang penting dalam mempersiapkan anak untuk menuju

lingkungan masyarakat agar anak dapat diterima oleh masyarakat.

#### 4. Melatih untuk dapat menaati peraturan

Permainan ini memiliki beberapa aturan seperti dalam melempar sandal tidak boleh melewati batas jarak yang telah ditentukan dan aturan untuk penjaga yang tidak boleh menoleh kebelakang saat pemain lain bersembunyi. Dalam hal ini baik penjaga dan pemain yang bersembunyi dituntut untuk menaati peraturan tersebut agar permainan dapat berjalan dengan baik dan sportif, dari hal kecil inilah anak akan belajar untuk taat peraturan.

#### **Permainan congklak**

Permainan congklak adalah permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak perempuan dan bisa juga dimainkan oleh anak laki-laki meskipun jarang ditemukan. Permainan ini menggunakan kerang kecil atau bisa juga biji-bijian dan batu kecil sebagai alatnya dan selain itu permainan ini juga menggunakan sebuah wadah untuk meletakkan kerang yang berbentuk papan dari kayu atau plastic dan memiliki 16 lubang dengan 7 lubang kecil dan 2 lubang sebagai induk, sebelum permainan dimulai lubang diisi dengan 7 kerang didalamnya. Permainan ini memiliki manfaat yang baik dalam mengembangkan sosio emosional anak yaitu :

##### 1. Melatih kepercayaan diri dan ketelitian

Permainan ini dikatakan dapat melatih kepercayaan diri karena dalam permainan ini kita harus percaya diri dalam meletakkan atau memilih kerang mana yang akan kita jalankan karena jika kita tidak percaya diri dan dengan acaknya memilih kerang yang akan dijalankan maka kita bisa kalah dengan cepat dan jika kita terlalu percaya diri maka juga bisa menyebabkan diri menjadi ceroboh atau gegabah, maka dalam permainan ini kita harus lebih percaya diri dan teliti, dari hal kecil inilah akan melatih kepercayaan diri dan ketelitian anak. bahwa dalam situasi apapun harus tetap percaya diri dan teliti terhadap pilihan yang diambil.

##### 2. Melatih kejujuran

Dalam permainan ini saat menjalankan kerang dan meletakkannya pada lubang terkadang tidak bisa dilihat dengan baik hal ini dikarenakan kerang yang digenggam terlalu banyak sehingga tidak cukup jelas dilihat. Dan disinilah kejujuran anak mulai

ditantang, anak harus tetap jujur dalam memainkan permainan meskipun pemain lainnya tidak mengetahui apa yang dilakukannya. Dari hal kecil ini anak akan mulai berlatih untuk lebih jujur sehingga dengan kejujurannya akan membantunya untuk mendapatkan kepercayaan orang lain terutama saat ia akan memasuki kehidupan bermasyarakat.

Permainan yang disebutkan diatas dapat dilakukan di rumah bersama dengan keluarga sebagai penghibur dan memberikan stimulus kepada anak. peranan orang tua dan keluarga dalam hal ini sangatlah penting karena dalam kondisi pandemi ini maka orang tua yang dituntut harus dapat memberikan stimulus yang tepat dan baik kepada anak. Dalam permainan ini tentunya ada yang menang dan kalah bahkan bisa jaddi seri. Maka dalam menyikapai hal ini orang tua harus bijak karena dalam kekalahan, kemenangan, serta hasil yang seri memiliki perasaan serta suasana berbeda yang dirasakan oleh anak. maka dari itu ada beberapa hal yang dapat kita lakukan :

##### 1. Bagi pemenang

Bagi anak menjadi seorang pemenang adalah sesuatu yang membanggakan dan membahagiakan. Dalam hal ini kita bisa memanfaatkannya agar anak menjadi lebih baik lagi. Namun kita tidak boleh juga terlalu memuji karena pujian berlebihan bisa menyebabkan anak menjadi terlalu bangga akan dirinya. Berikan pujian yang secukupnya dan berikan reward untuk memotivasinya.

##### 2. Bagi yang kalah

Dalam bermain ada pihak yang kalah dan pihak yang menang, terkadang dalam bermain anak yang kalah ia akan bersedih bahkan ada yang sampai menangis dan marah. Maka dari itu kita harus dapat memberikan motivasi yang tepat dan dapat menghibur anak. yang pertama adalah berikan pujian karena ia telah berjuang seperti dengan kalimat "kamu sudah berusaha dengan baik" dan daripada mengatakan "menang kalah itu biasa dalam permainan" lebih baik kita mengatakan bahwa "hari ini kalah tapi besok belum tentu siapa yang menang maka dari itu jangan menyerah" karena jika kita mengatakan menang kalah sudah biasa dalam permainan mungkin sesaat akan membuat anak tenang

namun jika kalimat ini sering kita berikan pada anak maka anak ditakutkan tidak memiliki semangat dalam berjuang karena dari hal kecil ini nantinya anak akan mulai belajar mencari pengalaman. Serta berikan sebuah pertanyaan menurutnya bagaimana ia bisa kalah apa yang berbeda antara ia dengan yang menang dengan begitu ia akan mencari tahu dan perlahan mengetahui kelemahannya dengan begitu ia akan belajar menjadi lebih baik lagi dan memperbaikinya.

### 3. Permainan dengan hasil seri

Dalam permainan tak jarang juga ada hasil yang seri, hasil seri ini terkadang diterima oleh anak dan juga ada yang tidak. Maka dari itu berikanlah sebuah motivasi dan reward yang sama antara satu sama lainnya. Lebih baik jangan mencari kategori terbaru untuk pemenang karena akan membuat anak lainnya merasa tidak adil jadi lebih baik memberikan apresiasi yang sama.

### SIMPULAN

Perkembangan sosio emosional pada anak adalah suatu proses berkembangnya anak dalam mengetahui serta mengenal lebih lanjut mengenai dirinya sendiri serta mengenai keadaan di lingkungan sekitarnya serta bagaimana seorang anak tersebut menyikapi keadaan di sekitarnya. Ada beberapa tahapan dalam perkembangan sosio emosional anak yaitu : 1) Kepercayaan vs ketidakpercayaan 0-1 tahun, 2) Otonomi atau kemandirian vs malu dan ragu-ragu 1-3 tahun, dan 3) Inisiatif vs rasa bersalah 3-6 tahun. Dalam mengembangkan sosio emosional anak di masa pandemi maka salah satu yang dapat kita lakukan adalah mengajak anak bermain sambil belajar seperti dengan memainkan permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang turun temurun dari generasi ke generasi, permainan merupakan warisan yang telah ada sejak lama. Adapun salah satu contoh permainan yang dapat dimainkan adalah permainan cakbur, lempar sandal, sepak tekong dan congklak. Permainan tradisional tersebut sangatlah bermanfaat bagi anak berikut manfaat dari permainan tradisional : 1) Membantu anak dalam mengembangkan diri mereka. 2) Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi. 3)

Membantu anak untuk dapat berfikir kreatif seperti merangsang anak untuk menciptakan inovasi dalam permainan yang dimainkannya atau menciptakan ide baru. 4) Dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak dan 5) Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya dan lingkungan sekitar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, N., Pembelajaran, M., Anak, S. E., & Pendahuluan, A. (2003). *Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia*. 1-12.
- Fauziah, I., Ernita, E., Octavia, D. R., & Dwiyantri, M. (2020). Analisis Gangguan Psikososial Dan Emosional Aud Di Ra Nurul Iman Medan Belawan Selama Pembelajaran Berbasis Daring. *Kumara Cendekia*, 8(3), 316. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i3.44282>
- Ismaniar, I., & Utoyo, S. (2020). "Mirror of Effect" dalam Perkembangan Perilaku Anak pada Masa Pandemi Covid 19. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 147-157. <https://doi.org/10.21831/diklus.v4i2.32429>
- Maria, I., & Amalia, M. E. R. (2018). *Perkembangan Aspek Sosial- Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/p5gu8>
- Mayangsari, D., Sari, Evi Dwi Novita, & Munaila, N. (2017). Peningkatan Perilaku Prosocial pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Outbound Fun Estafet. *PG-PAUD Trunojoyo*, 4, 115-132.
- Melfianora. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur. *Open Science Framework*, 1-3. [osf.io/efmc2](https://osf.io/efmc2)
- Putri, L. D. (2020). Optimization of Family Education Functions in Pandemic Covid-19. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 56-61. [https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JL\\_C/article/download/21299/8984/](https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JL_C/article/download/21299/8984/)
- Satuan Tugas Penanganan Covid-19. (2020).



*Surat Edaran Satuan Tugas  
Penanganan Covid-19 Nomor 4 Tahun  
2020 Tentang Protokol Kesehatan*

*Perjalanan Orang Dalam Masa  
Pandemi Corona Virus Disease 2019  
(Covid-19).*